

m^oraudeur

N° 4

e-zine de jeu de rôle



Un quatrième numéro du Maraudeur de 253 pages, sous le signe du Livre des Cinq Anneaux. Comme la couverture vous l'indique, direction Rokugan. Pour accompagner la sortie en français de la quatrième édition de ce jeu, le fief Masuda, une famille du clan du Crabe, vous est présenté en détail proposant un décor de campagne complet et prêt à jouer, promettant de nombreuses heures de jeu.

Même si L5A occupe un bon part de ce Maraudeur, les rubriques classiques sont présentes, avec en lumière une kyrielle de chroniques et de scénarios officiels. J'en profite d'ailleurs pour remercier les auteurs et éditeurs qui soutiennent de plus en plus le Maraudeur.

Bonne lecture et rendez -vous dans 1D10+2 semaines pour le n° 5.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscalt, Jérémie Coget, Pascal Coget, Arnaud Cuidet, Romain Darmon, Antoine Desroches, Gabriel Féraud, Romuald « Radek » Finet, LeDupontesque, Martin Tony, Vieille Racine.

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

Illustrateur de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, LeDupontesque (pentavers.over-blog.com/), Martin Tony(scriptoriumludique.over-blog.fr/).

Maquette : Pascal Coget.

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

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 6 : boule de cristal

Chroniques Ludiques

page 10 : Sombre

page 18 : Wasteland

page 26 : Dés de sang

page 30 : Liberum Arbitrium

page 38 : Manga boyz 3.0

page 42 : Nothingness

page 48: Préhistorisk

**page 56 : Raiders of Adventure
Hollow Earth**

page 60 : Remember Tomorrow

page 66 : Within

**page 70 : l'amour d'une
étoile, Crimes**

**page 74 : le monastère de
tuath, les Ombres
d'Esteren**

**page 78 : Les sciences et
l'infinie, Métal Ad-
ventures**

**page 80 : Teocali, kit de
découverte**

Interview

page 84 : les Écuries d'Angias

**page 88 : Willy Dupont et
Laurent Rambour**

page 96 : Arnaud Cuidet

Inspi.

page 100 : Uwe Boll

Univers et aides de jeu

**page 104 : Elro les bons
Tuyaux n°2**

page 108 : Dés de Sang

page 114 : Sombre

page 118 : L5A

Scénarios

page 186 : L5A

page 192 : Manga boyz

page 206 : Dés de Sang

page 226 : Métal Adventures

**page 251 : Le club des jeu-
derôlogues**

page 252 : 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

LA ROUTE VOUS ATTEND



WASTELAND Les Terres Gâchées



Livre de base, 288 pages.

- * Présentation de l'univers
- * Un cahier couleur de 32 pages
- * Des règles complètes et deux scénarios



Département | des
sombres | projets

www.sombresprojets.com

L'écran

- * Un paravent rigide en trois volets
- * Une grande carte couleur du Malroyaume
- * Un livret de 16 pages

AUTOMNE 2011

LE CHEMIN DES CENDRES

- * Aventurez-vous dans le Wasteland.
- * Plongez dans les secrets et les intrigues qui animent le royaume d'Arthur VIII.
- * Et découvrez le premier volet de la campagne : *Le Chemin des Cendres* !

WASTELAND
Les Terres Glaciales

Département | des
sombres | projets

www.sombresprojets.com

XII SINGES

les12singes.com



- *Trinités* : La publication en PDF gratuit de la campagne *L'Adamantin* réalisée par des membres du Studio 09 se poursuit dans le **Bréviaire**

XXXIII : Biohazard, une aventure qui plonge les Trinités dans un terrifiant huis clos au cœur d'un camp de réfugiés congolais.

- Septembre va voir l'arrivée d'un nouveau jeu de la collection Intégrale : *Mississippi, Tales of the Spooky South*.

7^E CERCLE



www.7emecercle.com

- *Fantasy Craft* : Le manuel de l'éditeur Crafty Games, adaptant le système D20, est disponible, c'est un gros livre de 448 pages !

- *Yggdrasill* : Le supplément *Uppsala* est disponible.

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

www.bibliothequeinterdite.fr

- *Rogue Trader* : Le supplément Dans la Tempête est prévue pour septembre et Aux Confins des Abysses pour octobre.

- *Deathwatch* : L'Empereur Protège sortira en septembre et Rites de Bataille en novembre.

- *Dark Heresy* : Le Sang des Martyrs arrive en octobre.

BLACK BOOK

www.black-book-editions.fr

- *Deadlands* : une précommande de la version collector est possible, elle contiendra Le livre de base de *Deadlands* dans une version reliée en cuir, des jetons de poker, 2 jeux de poker, 1 certificat «Wanted» numéroté et signé par l'auteur du jeu Shane Hensley. Le tout sera présenté dans dans un coffret en bois, façon boîte à whisky.

- *Eclipse Phase* : comme pour



Deadlands en attendant la version normale, la version collecor peut être réservée sur leur site.

- *Pathfinder : L'art de la Magie et La Mer intérieure* sont disponible la campagne *Kingmaker* a pris du retard suite à une mauvaise impression des premiers volumes.

BOITE À HEUHH ÉDITIONS

www.bah-editions.fr/

- La Boîte à Heuhh vient de sortir *On Mighty Thew* et *Breaking the ice*.

Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com

- La souscription lancée pour la traduction du jeu *Don't Rest Your Head* et de son unique supplément *Don't Lose Your Mind* est atteinte. 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.

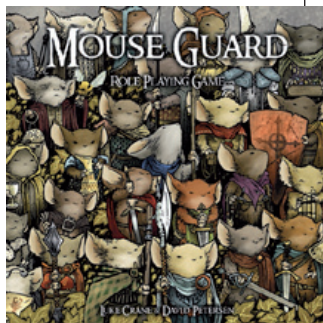
EDGE

www.edgeent.com

- *LSA : Ennemis de l'Empire* est prévu pour cet automne. Il proposera outre un bestiaire de présenter les Kolats, les Damnés, les Adeptes du Sang

et d'autres secrets enfouis dans les terres de l'Outre-monde.

- *Warhammer : La troisième édition* est prévu pour cet au-



tomne. Sortie sous le format d'une grosse boîte en VO, Edge le proposera en format livres accompagnés de boîtes d'accessoires.

FOOTBRIDGE

www.footbridge-online.net/

- Le kit gratuit de découverte de *Teocali* est disponible. Outre le jeu narratif post-apocalyptique *New Heaven*, on a appris que Footbridge comptait traduire *Mouse Guard* pour fin 2011 - début 2012.

GAME FEVER

www.game-fever.fr

- La version director's Cut de *Dés de Sang*, le jeu proposant une vi-rée au cœur



de l'Amérique des années 70 dans des cauchemars typés *survival horror*, est disponible.

ICARE

www.editions-icare.com

- *Würm* le jeu sur la préhistoire est disponible.



- *Les errants d'Ukiyo* est à venir prochainement. La présentation sur le site : Un Japon décadent et corrompu, des héros marginaux et désa-

busés, un hymne aux films de genre, aux films de sabre.

JOHN DOE

johndoe-rpg.org

- *Mille Marches*, le jeu de John Grümph, est disponible.

Le Grimoire

www.legrimoire.net

- *Loup Solitaire* : le Livre d'aventure devrait arrivé pour la rentrée.



- *Manga BoyZ 3 : La Chute du Géant mauve* est disponible.

LUDOPATHES

www.ludopathes.com

- *Anœ* : *Les chroniques de Karsan*, une campagne est prévue pour septembre.

- L'écran de *Shade* est annoncée début septembre en boutique !

- *Subabyse* est prévu pour septembre.

- *Manga no Densetsu* est aussi prévu pour septembre, une rentrée chargée pour les Ludopahes.

MATAGOT

www.matagot.com

- *Metal Adventures* poursuit sa gamme : *Le Fer et le Sang* devrait arriver bientôt dans les bacs.

Te Deum pour un massacre : [Les éditions du Matagot](#) et [la Cour d'Obéron](#) organisent, en collaboration, deux concours

autour du jeu de rôles *Te Deum pour un massacre* : un concours de scénarios et un concours de synopsis. Plus de renseignements sur les sites des deux partenaires.

www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : un programme chargée jusqu'à la fin de l'année.

Un *Le livre de base* commémoratif du 30^e anniversaire entièrement en couleurs ; l'écran de jeu *L'Appel de Cthulhu*, Un nouvel écran pour le 30e anniversaire ; l'écran de *Delta Green*

pour cacher la vérité au reste du monde ; le *Necronomicon & autres ouvrages impies*, les ouvrages maudits du Mythe révélés ; *Delta Green : Eyes Only* le 3e supplément pour *Delta Green* ; *Les Masques de Nyarlathotep*,



la campagne légendaire, retravaillée et mise à jour par l'équipe de tentacules.net ; *Les Ombres de Leningrad* et

autres contes...

un recueil de trois scénarios inédits en français : *Mort à Louxor*, *Folies Londoniennes*,

Les Ombres de Leningrad...

- Le premier supplément pour la *Brigade chimérique* est annoncé, Aux

Confins du Merveilleux Scientifique.

Dernière nouvelle des *Chroniques de Féals*, adaptée de la trilogie du même

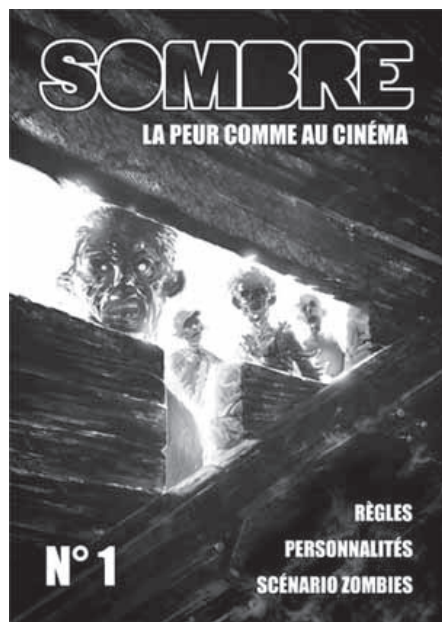


nom de Mathieu Gaborit ne devrait plus tarder.

STUDIO 09

www.studio09.net

- *D6 Galaxies* : Ce nouveau jeu de *space opera* arrive en septembre.



SOMBRE LA PEUR COMME AU CINÉMA PAR JOHAN SCIPION

L'Appel de Chtulhu vous faisait l'effet d'une dose d'adrénaline pour fillette, et vous êtes passé à *Kult*. Vous n'arrivez plus à ressentir cette boule qui se forme dans votre estomac jet après jet, scène après scène. Alors vous êtes sans doute prêt pour le renouveau du jeu d'ambiance film d'horreur.

Mais attention, ce n'est pas de films

pour ados boutonneux dont on parle. Repensez à votre première fois face à *Texas Chainsaw Massacre* dans cette salle sombre à l'ambiance pesante. Ensuite, ajoutez vos rendez-vous rôlistiques habituels et vous pourrez imaginer ce que l'on ressent e lors d'une partie de *Sombre*.

Ce jeu sous format fanzine créé par Johan Scipion (*Dark Earth*, *Caste de Metabarons*, *Vermine...*), est édité depuis peu par l'association *Terres Étrangères*. Il vous propose des règles simples (vraiment simples) qui laissent la part belle à la narration en restituant au maximum l'ambiance souhaitée. Le tout est accompagné d'une flopée d'aides de jeu, d'un scénario et de précisions pour créer vos propres scénarios.

VOS PREMIÈRES SUEURS (FROIDES)

Une fois l'objet pris en main, il se présente sous la forme d'un livret au format A5 à la couverture souple. Le papier est d'un grammage suffisant pour ne pas s'effriter entre les doigts, tel un vieux parchemin. Il est illustré par l'image d'un groupe de Zombies retenus (pour combien de temps) par une simple barrière de bois.

La première de couverture présente un titre évocateur : «*Sombre - La peur comme au cinéma*» Le sommaire est minimaliste annonçant des



Règles, des Personnalités et un Scénario Zombie. Ça va à l'essentiel et vous immerge tout de suite dans le bain.

La quatrième de couverture quant à elle est nettement moins chiche (quoi que ?). Elle s'organise d'une part autour de quelques lignes sur l'ambiance post-apocalitico-zombiesque, , D'autre part, elle présente l'ouvrage, notamment la nature de *Sombre*, les aides de jeu et le scénario *House Of The Rising Dead*. La partie texte se termine sur une question directe: « *Survivrez-vous ?* ».

Une fois le livret ouvert, chacune d'entre elles s'articulent autour de deux colonnes à la mise en page particulièrement sobre mais la lecture n'en est que plus agréable et la recherche d'informations facilitée. Ne cherchez toutefois pas d'illustration, il n'y en a pas. C'est du texte, du texte et encore du texte. Néanmoins, sans être indispensable, quelques illustrations auraient été bienvenues pour compenser l'aridité du texte.

Dès la couverture tournée, vous rentrez directement dans le vif du sujet (sans jeu de mot aucun). La première page offre un éditio de quelques lignes de la part de l'auteur, un Ours et hop vous attaquez avec la création de personnage. Avec *Sombre*, il n'y a pas de perte de

temps en blabla alambiqués.

De la création de personnage, en passant par le combat, la psychologie et une F.A.Q., tout est dit en 18 pages.

Le scénario «*House Of The Rising Dead*» d'une vingtaine de pages représente le gros du livret.

Dans celui-ci, les joueurs ou «vic-times» comme son auteur s les appelle souvent, incarnent des survivants d'une invasion de Zombies texane dans les années 1970. Le but étant bien évidemment de survivre (ou pas !) à cette marée inhumaine s'attachant inexorablement à chacun de vos pas.

Enfin, les cinq derniers feuillets sont alloués à une explication complémentaire du scénario sous forme de compte-rendu de joueurs ayant testé le scénario. Cette originalité est bienvenue de la part du concepteur, elle fait partager sa vision argumentée du jeu.

Sombre ne se compose pas uniquement d'un feuillet d'environ quarante pages. Il comprend aussi un cahier central détachable d'une quinzaine de pages composé d'aides de jeu. Elles comprennent des fiches de personnage, de création, des cartes de psychologie, des cartes spéciales liées au scénario et des plans. Ce fascicule amène ce qui vous manque pour jouer concrètement.



LA MÉCANIQUE DE LA PEUR

Le système de *Sombre* est à l'image de sa mise en page, il va à l'essentiel. Les personnages sont définis par un concept, un background simplifié (profession/ ressources) et un ou plusieurs traits (voir aucun). Ils ont des avantages/désavantages (affectant leur profil technique ou simplement leur Historique), une personnalité choisie et deux caractéristiques (Esprit et Corps).

Les règles sont claires, efficaces et tout de suite transposées en terme de jeu. Une nouvelle fois, il n'y a pas de place pour le superflus.

Pour réussir une action, vous lancez un dé 20. Le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur de Corps ou d'Esprit, suivant la nature des actions. Au début de la partie, la difficulté est de 12 pour varier en fin de partie. Autre petite particularité du jeu, tout échec est définitif. On ne badine pas avec l'ambiance de l'horreur. Les personnages sont soumis à un stress quasi constant. Ainsi, ils ne retentent pas le crochetage d'une porte mais recherchent une autre sortie.

Les jauges d'Esprit et de Corps sont également des éléments importants du jeu.

Le Corps à force de traumatismes devient de moins en moins performant.

Toutefois, le personnage atteint des paliers qui lui offriront la libération d'adrénaline suffisante pour se dépasser.

Pour l'Esprit, chaque palier franchi conduit inexorablement le perso vers la folie. Sa personnalité va ainsi évoluer. Par exemple, un personnage ayant comme Personnalité - Affectueux - deviendra après quelques chocs Possessif, puis Abusif et enfin Fou.

Côté combat, la résolution est diablement mortelle. A chaque tour, trois options s'offrent : attaquer, fuir ou réaliser une action simple comme ramasser un objet, crier, ouvrir une porte, ... Et la Défense, qu'en est-il ? Pourquoi se défendre, la meilleure n'est-elle pas l'attaque ?

Bref, on ne rigole pas lors des combats, ça saigne, ça craque, ça déchire... Les attaques à mains nues ne font que marquer la peau (donc ne blessent pas), seules les armes réelles ou improvisées sont efficaces. Les dégâts sont soit fixes, soit variables en fonction du résultat du dé 6 lancé lors du test d'action. Sur 1,2,3 et 4, le personnage encaisse 3 blessures. Sur 5 et 6, le nombre de blessures est égal à la valeur du dé 20. En cas de réussite, un 11 ou un 12 fait bien mal. Le combat est donc rapide et mortel. Il est souvent plus sage de fuir pour survivre.



La F.A.Q. est franchement intéressante. Elle traite en quelques points de sujets aussi variés que la gestion d'un enfant, la différenciation technique des armes, le combat à plusieurs adversaires...

On sent que le jeu à été maintes fois éprouvés par son auteur au vu, aussi bien de la clarté des règles, que la pertinence des F.A.Q.

UNE DURE LUTTE POUR LA SURVIE

Le scénario inclus dans le livret nommé « *House Of The Rising Dead* » est prévu pour un groupe de 3 à 5 survivants. Il propose pendant 4 à 6 heures de survivre à une horde de Zombies crasseux et putréfiés au milieu du Texas des années 1970.

Les références qui sont distillées dans les scènes sont tirées de films tel « *La nuit des morts-vivants* », « *L'armée des morts* » ou « *Massacre à la tronçonneuse* ».

Ça commence fort, avec une présentation minutes par minutes des dernières actions. Elle est suivie de près d'un temps fort qui plonge « in media res » vos personnages dans une course contre la Mort.

Le scénario enchaîne sur une intrigue en huis clos où les nerfs autant que le physique sont mis à rude épreuve. Et qui sait, peut-être qu'au

bout « *the rising sun...* »

Je ne vous en dis pas plus, pour ne pas déflorer l'intrigue.

Assurément, les jeux d'auteur s'avèrent régulièrement n'être compréhensible que partiellement par rapport aux intentions initiales. Ils n'offrent vraiment tout leur sel, qu'une fois la rencontre avec son créateur faite. Ce n'est pas le cas de *Sombre*. En effet, la partie explication du scénario permet cet échange, ce qui est très plaisant.

Cet assemblage de conseils et de remarques n'est pas un court magistral sur comment faire du jeu de rôle. Non, c'est d'avantage une vision détaillée du scénario, nourrie de l'expérience de nombreuses parties. Ainsi c'est un plus non négligeable pour s'approprier son atmosphère.

Ici est évoqué aussi bien la création de personnages, le rythme durant la partie, que l'ambiance des lieux (importante pour un huis clos) et la psychologie des PNJ (même les zombies). Tout y passe et c'est tant mieux.

DÉCOUPEZ EN SUIVANT LES POINTILLÉS

Le cahier détachable réunit tout ce qu'il faut pour jouer quelques Cartes. Il vous aidera pour créer vos propres PNJ (ainsi que ceux du scénario),



des cartes Spéciales (équipement de base de vos survivants) adapté au scénario du livre et des cartes de Psychologie. Il facilite aussi la conception de fiches de personnage, de fiches de Création ainsi que des plans nécessaires pour le huis clos.

Le seul problème, pour ma part, est que ce dossier n'est pas pré détaché du reste. Si comme moi vous n'aimez pas disloquer vos livres, il vous faudra manipuler les agrafes qui lient les pages pour vous en saisir. De même, les différentes cartes (spéciales, psychologie, PNJ,...) doivent être découpées ou photocopiées avant d'être utilisées. Elles ne sont pas disponibles sur le site officiel du jeu. Pour autant, la version light contient quasiment tout ce qu'il faut.

THIS IS THE END, BEAUTIFUL FRIENDS...

Au final, *Sombre* est un jeu d'horreur cinématographique, très orienté one-shot tant le taux de survie des personnages est proche du zéro. Néanmoins, il arrive à se démarquer de son cousin « *Dés de Sang* » par une approche plus sérieuse et fantastique du genre. La psychologie y joue un rôle important tant dans l'interprétation que dans l'ambiance autour de la table. Les joueurs font face ensemble à un besoin de survie mû par une horreur

palpable et implacable. La violence n'est ici, ni un défouloir, ni un prétexte au gore. Elle ne repose pas sur des gerbes de sang et des viscères répandues. Elle est là pour installer un véritable cadre de jeu.

Côté technique, le système se prend très vite en main. Il est aboutit, fluide et efficace. En peu de pages, vous aurez l'essentiel pour régler la plupart des situations.

En revanche, le côté « cheap » du jeu peut freiner l'achat. Il est peut-être dommage qu'il n'y est pas d'illustrations, et qu'il y est au maximum 44 pages sans compter les aides de jeu.

En contrepartie, le prix est considérablement faible. Il coûte 7 € seulement et le suivi de gamme s'annonce très important. En effet, *Sombre* n'est que le premier numéro d'une longue liste de setting (*Extinction*, *Cthulhu DDR*, *Millevaux*) et de scénarios à venir. Enfin, à noter que du matériel est disponible sur le site officiel (fiches de perso, scénarios...).

En conclusion, si vous n'achetez pas *Sombre* pour le setting d'horreur cinématographique, faite le pour le système qui vaut le détour, ou pour la lecture qui reste enrichissante. Pour ma part, c'est une belle surprise ludique, offrant à votre table une autre expérience de jeu.



FICHE TECHNIQUE

- Prix : 7 euros
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 72
- Éditeur : Terres Etrangées

TONY MARTIN

nom

profession personnalité

avantage

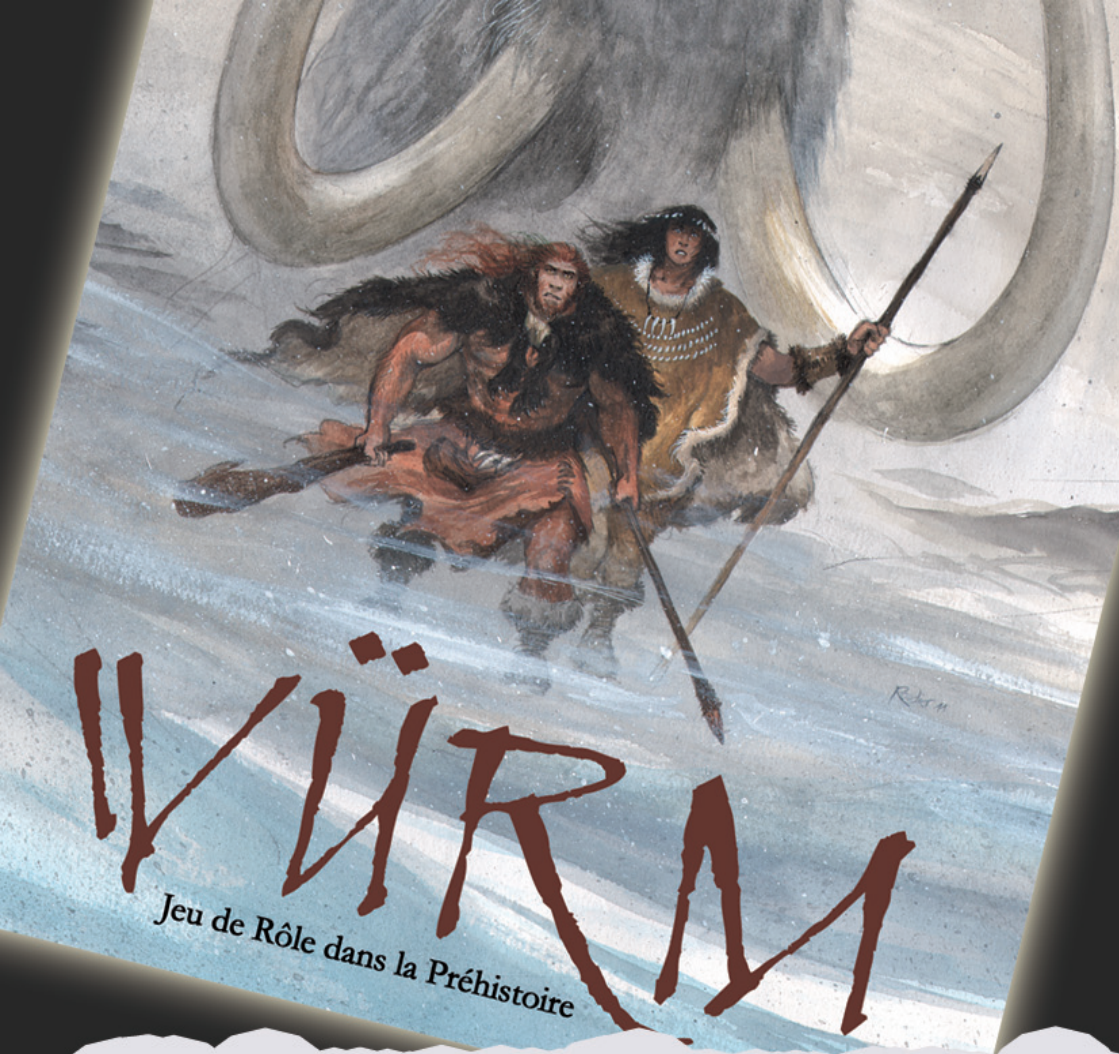
désavantage

ESPRIT

CORPS

- | | | | |
|--------------|---|---------|-----------------------|
| 1. Equilibré | 12 | Indemne | ☐ |
| | ☐ 11 ☐ | | |
| | ☐ 10 ☐ | | |
| | ☐ 9 ☐ | | |
| 2. Perturbé | ☐ 8 ☐ | Blessé | ☐ |
| | ☐ 7 ☐ | | |
| | ☐ 6 ☐ | | |
| | ☐ 5 ☐ | | |
| 3. Désaxé | ☐ 4 ☐ | Mutilé | ☐ |
| | ☐ 3 ☐ | | |
| | ☐ 2 ☐ | | |
| | ☐ 1 ☐ | | |
| Fou | ☐ | Mort | ☐ |

SOMBRE



Et si vous sortiez un peu de
votre donjon pour changer ?

www.editions-icare.com

Cats!

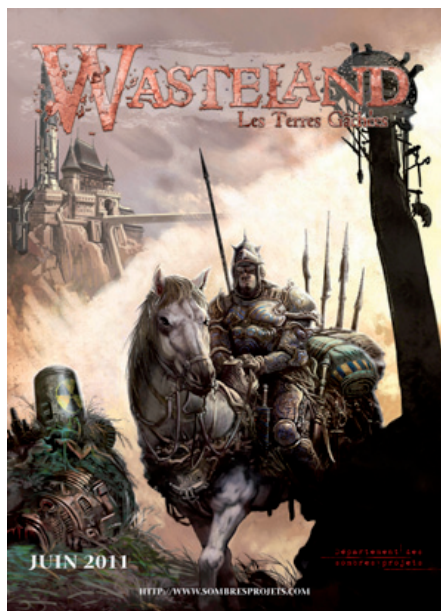


La Mascarade



WASTELAND

LES TERRES GÂCHÉES



LE PLUMAGE

La première impression est très bonne : c'est un livre de grand format, épais, à la couverture rigide, fort bien illustré par Nicolas Fructus.

L'intérieur de la bête est tout aussi agréable à regarder. La maquette, jolie, est dans le ton et très claire.

Le livre est en noir et blanc mais contient un carnet-couleur de 32 pages. Ce dernier mérite une mention spéciale. Il est utile non seulement parce qu'il permet de cerner l'ambiance du jeu grâce aux illustrations de Nicolas Fructus, mais aussi parce que les auteurs ont su en tirer le meilleur parti. Les illustrations sont pleine page, aucun texte ni aucune caractéristique ne viennent parasiter les images, elles sont toutes repoussées un peu plus loin dans les pages noir et blanc.

Au-delà d'une maquette sans fautes, le reste de l'ouvrage contient de nombreuses illustrations qui, si elles ne sont pas toutes de Nicolas Fructus sont de bonne qualité.

Vous l'aurez compris, le livre, dans son aspect, est très appétissant, reste à savoir si le goût est à la hauteur de la présentation.



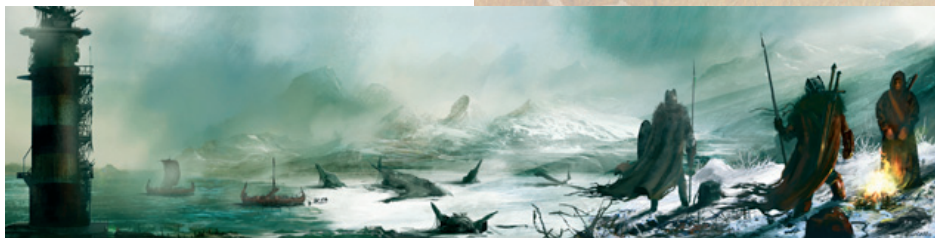
LE RAMAGE

LES TERRES GÂCHÉES

L'univers de Wasteland est décrit en deux parties bien distinctes. L'une, plus généraliste, est placée en début d'ouvrage, tandis que la seconde, plus précise et accompagnant deux bons scénarios, est placée à la fin de l'ouvrage. Ces deux parties réunies représentent une bonne moitié de l'ouvrage. Nous sommes dans un univers post-apocalyptique où la civilisation a régressé vers une époque médiévale où persiste, de façon très ponctuelle une technologie plus avancée. L'univers d'hawkmoon nous vient immédiatement à l'esprit. Les auteurs ne s'en cachent pas mais expliquent que leurs influences et inspirations sont beaucoup plus larges. La comparaison est loin d'être une critique, au contraire, mais il est vrai que nous sommes bien dans un autre univers. Au XXIIe siècle, les progrès de la génétique donnent naissance aux prodiges. Le premiers d'entre eux, Eric Fidle, appelé aussi le Mage, naquit aux Etats-Unis (du moins semble-t-il, rien n'est sûr tant l'histoire de l'hier s'est perdue). Doté de capacités psychiques extraordinaires, il pouvait altérer la réalité et régna sur son pays en tyran. Il entra

dans une guerre totale avec le reste du monde. Les autres pays, l'Europe en tête, créèrent leur propre prodige pour se protéger et, comme pour les Etats Unis, tombèrent sous leur domination. Il s'en suivit une terrible guerre qui après une période d'un siècle de chaos vit la disparition des prodiges, d'une partie de l'humanité et d'une bonne part de la technologie. Il s'en suit une période de quatre siècles, appelée le grand silence, qui précède le nouveau Moyen Âge, période du jeu.

Nous sommes donc bien dans un jeu post-apocalyptique doté d'un univers dur - la vie quotidienne n'y est pas facile - et où les hommes ont l'espoir de ressusciter le bien-être, et donc la technologie de l'hier, soit en exhumant des trésors technologiques, soit en tentant de la réinventer. Mais là où Wasteland se démarque de la plupart des jeux de ce type, c'est qu'il propose un univers qui, par bien des aspects, donne une ambiance très «médiévale fantastique». Les prodiges, par l'altération de la réalité ont créé des êtres comme les nains, les scroungers, sorte d'hommes rats, ainsi que des kobolds. A ces trois races jouables, s'ajoutent les fées, des créatures fantastiques, des peuples aux pouvoirs étranges (les haïsranders, un peuple d'envahisseurs, sem-



blables aux vikings et dont certains membres peuvent se transformer en homme-loup) et des psykers, eux aussi jouables, possèdent des pouvoirs psychiques dont les effets ne dénoteraient pas dans un livre de sorts. On se trouve donc devant un mélange de post-apocalyptique et de médiéval fantastique tellement réussi et cohérent que l'on a vraiment l'impression de se trouver devant un univers original et non un simple mélange.

Le seul regret, pour moi, concerne la description des terres où vont se dérouler les trépidantes aventures des voyageurs. Le Malroyaume englobe le sud de l'Angleterre, la Bretagne, la Normandie, le Calais, le nord de la France donc et l'Archipel, tout un chapelet d'îles qui constellent le détroit (la Manche). La zone géographique décrite est relativement restreinte d'où mon seul regret, l'univers est suffisamment captivant pour donner envie d'en savoir plus sur le reste des terres.

Mais ne boudons pas notre plaisir, la zone géographique décrite ne

l'est pas sans raison. Le Wasteland, les terres gâchées, impropres à la vie, a réduit la surface des terres habitables tandis que l'oubli rend toutes les terres lointaines inaccessibles. De plus, en se tenant à une zone géographique réduite, les auteurs ont pu la décrire avec beaucoup de détails, surtout si l'on tient compte du fait que ce n'est «que» le livre de base.

Tous les aspects du Malroyaume sont donc décrits. Economie, géographie, populations, religions, politique, vie quotidienne, mentalités... Tout est abordé, bien écrit et à l'occasion des deux scénarios nous avons même un comté, celui de Lambrefeux, qui est décrit plus en profondeur encore.

Dans toute cette description, les références à notre histoire sont courantes : les Vikings, le roi Artur, Avalon, Brocéliande, l'Inquisition... sont présents sous ce nom ou sous un autre. Ressemblantes, mais suffisamment distinctes de leur modèle, ces références enrichissent l'univers tout en facilitant sa compréhension.

DES DÉ SANG

LE JEU COMMENCE
QUAND VOUS N'AVEZ PLUS D'ISSUE !

SIMPLE
BRUTAL
UN DÉ SANG !

9.5/10
Rôliste.TV

8.5/10
SciFi-Universe.com

5/5
Le Grog

«Coup de coeur»
Films-Horreur.com

MARKO
&
BLASTINGMOO
2011

GAME FEVER

www.game-fever.fr





Un univers exotique, dépayçant, mais suffisamment familier pour être appréhendé par le MJ et les joueurs.

LE CYD SYSTÈME

L'univers de Wasteland est bon, très bon, bien décrit et donne envie de jouer. Il ne nous reste donc plus qu'à étudier la mécanique du bel engin.

Le système de résolution s'avère relativement simple. Les tests se font de la façon suivante :

Le score d'un des cinq attributs additionné au score d'une compétence permet d'obtenir la capacité. On lance un dé à dix faces et on ajoute le résultat à la capacité et on compare le résultat à un niveau de difficulté.

Mais le système ne s'appelle pas le choose you dice système pour rien.. Pour chaque test, le joueur peut décider de réaliser une action flamboyante. Il lance alors un dés à vingt faces au lieu du dé à dix faces normalement utilisé. Le personnage, en ayant la possibilité de faire des scores plus importants, peut se surpasser, sauf que dans ce type de test seuls les résultats pairs sont pris en compte. Un 1 et un 11 sont même considérés comme un échec dramatique.

Tout le système est ainsi construit, simple mais pas simpliste. Les

compétences, par exemple, sont en nombre limitées, mais possèdent des prédilections, très variées qui viennent enrichir les choix et les fonctionnements.

Certes le système, comme n'importe quel système de jeux, peut être critiqué et possède des points que l'on peut trouver étrange (un arc qui porte plus loin et fait plus de dégâts qu'un rifle à cartouche) mais honnêtement le système tourne bien et semble parfaitement adapté à l'univers auquel il donne vie.

Après ce petit tour d'horizon, il est temps de conclure.

Des règles simples mais pas simplistes, collant à un univers qui, tout en nous étant familier, nous promet des surprises et ouvre de larges perspectives tout en gardant une cohérence propre à le rendre crédible. Nous sommes donc bien devant un bon jeu, abordant un bon sujet sous un angle intéressant. Je vous donne donc rendez-vous sur les routes de Wasteland, car pour ma part, je vais m'empresser de les arpenter.

PASCAL COGET



CYRUS WILDLEY

Compagnon de la Juste Errance, 27 ans, Normandie



DESCRIPTION

HABRIS ET MUTATIONS

Âge :
Cheveux/Pelage :

Yeux :
Taille :

Poids :

HISTORIQUE & NOTES

NÉCESSAIRE DE VOYAGE

UTILISER LA BONNE AVENTURE

- 1 pt. + 5 à un résultat du test de Capacité.
- 1 ou 2 pts. Gain de 1 ou 2 pts de Santé / 24 heures.
- 3 pts. Relancer le dé du test de Capacité.
- 5 pts. Action supplémentaire, juste après la première.
- (MD) pts. Avoir de la chance.

UTILISER L'ÉCLAT

- 1 pt. + 10 à un test de Capacité.
- 1 pt. Doubler un résultat du d20. À annoncer avant le lancer de dé.
- 1 pt. Annuler une blessure.
- 1 pt. Recharger sa réserve de Bonne Aventure.

EN MÉLÉE

Assaut

- Réussite simple : dégâts normaux.
- Réussite héroïque : lancez 2 fois le D de l'arme et ajoutez 2 fois le bonus aux dégâts.

Attaque précise

- Réussite simple : dégâts normaux.
- Réussite héroïque : dégâts maximum. La protection de l'adversaire est ignorée.

Ferme

- Réussite simple : aucun dégat mais adversaire en position désavantageuse.
- Prochaine attaque : + 5 pour toucher.
- Réussite héroïque : aucun dégat mais adversaire en position désavantageuse.
- Prochaine attaque : + 10 pour toucher et + 10 aux dégâts.

Coup bas

- Réussite simple : moins de - 5 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe.
- Réussite héroïque : moins de - 15 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe.

À DISTANCE

- Seuil de difficulté : < portée courte = 10, portée moyenne = 20, longue = 25.
- Réussite simple : dégâts normaux.
- Réussite héroïque : lancez 2 fois le D de l'arme à distance.

ÉQUIPEMENT

ARTIFEX

Pièces de Zinc (bleus)

Pièces d'Étain (blus)



Livre-jeu
Nécessite des dés à :
10, 6 & 20 (optionnel) faces

GAME FEVER

Pour public averti

Juillet
2011

PULP FEVER
N. 1

17,90
€

PULP FEVER
MÊME MÊME MÊME MÊME MÊME MÊME

Écrit et illustré par Willy Dupont
Couverture par Marko Blasting-Dead
Présenté par Laurent Rombour

DÉS DE SANG : UNE GRANDE CLAQUE DANS TA GUEULE !

DÉS DE SANG FUT POUR MOI UNE
GRANDE SUCCESSION DE CLAQUES
... VU QU'IL N'Y A PAS DE RAISON
QUE JE DÉGUSTE SEUL, LES VOICI
POUR VOUS :

UNE CLAQUE THÉMATIQUE

DdS est un jeu d'horreur. Dire ça et ne rien dire revient au même. Déjà, *DdS* se passe dans cette sympathique Amérique des années 70, celle des hippies et des tueurs en série, celle de *Massacre à la tronçonneuse* et de *La Colline a des yeux*... Une Amérique bien profonde où le bouseux du coin



est marrant avec son accent agricole, jusqu'à ce qu'on se rende compte qu'il collectionne les scalps humains dont certains sont encore frais. **DdS** c'est l'Amérique d'avant le téléphone cellulaire et Internet, celle des déserts où rencontrer quelqu'un n'est pas automatiquement une chance... Cela pose une ambiance, un style ; là où plein de jeux se veulent génériques, **DdS**, lui, vous plonge la tête dans la bassine Amérique jusqu'à ce que vous cessiez de respirer.

UNE CLAQUE D'AMBIANCE

Maintenant que vous connaissez le thème, voici l'ambiance. C'est noir, sale, ça pue et c'est sans issue. Ça sera déjà bien si vous survivez, vous pauvre humain moyen, face à l'horreur absolue des autres humains. Pas besoins de fantastique ni d'aliens,

ici la mamie d'en face aime empoisonner ses voisins et son mari a une grande passion pour la découpe des corps encore tièdes... Quintessence, **DdS** vous offre les scénarios « *Onslaught* » : un lieu, une scène, du sang, beaucoup de sang, des tripes, beaucoup de tripes et la mort au bout du chemin... On en fait des films, Game Fever vous en propose des soirées dédiées.

En face de vous, un « dé de sang » qui part de 100 et diminue inexorablement, comme votre capacité à suivre son niveau qui est la difficulté de vos jets. Cruel et salement efficace, au début tout roule mais petit à petit vous perdez pied, la chance vous dit adieu et l'horreur se déchaîne jusqu'à la scène finale dont peu sortiront vivants. Car mourir n'est pas une option mais le destin de





la majorité des personnages.

Vous pourrez toujours user des points de sueur pour gagner un avantage mais à un moment donné vous allez péter un plomb et jouer un *What the fuck*, cette délicieuse perte de contrôle de votre personnage, gérée par un autre joueur et qui fera de vous un allié encombrant si ce n'est mortel.

DdS c'est quand le système crée l'ambiance au lieu de la plomber...

UNE CLAQUE GRAPHIQUE

La mise en page est glauque à souhait et la patte de Max Ravage apporte beaucoup au livre. Sobre et parfait comme la découpe de carotide au couteau de chasse homologué. Ajoutez à cela les illustrations de Willy Dupont qui, non content d'avoir écrit la majeure partie du jeu, nous l'illustre dans son style noir et blanc percutant. D'un autre côté, je suis fan de son style depuis des an-



nées donc pas vraiment objectif...
Je regretterai juste la couverture qui aurait, selon moi, dû être de lui aussi et qui tranche un peu face au reste du livre.

UNE CLAQUE D'AIDE DE JEUX

Il faut aussi parler de Tony, le spécialiste ès aides de jeux. Il a mis à disposition des joueurs et MJ un ensemble de documents en couleur qui donnent une dernière touche à l'ambiance et vous plongent définitivement dans un univers que vous êtes heureux de ne jamais avoir fréquenté...

En résumé, *Dés de Sang* est un grand jeu en petit format à prix tout mini. Pour parler de son succès en une phrase, sachez qu'une version « *Director's Cut* » va sortir dans les semaines qui viennent vu que la première édition est déjà épuisée...

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 17 €
- Format : Couverture souple, 17x26 cm
- Nombre de pages : 90 noir et blanc
- Éditeur : Games Fever

ROMUALD «RADEK» FINET





LIBERUM ARBITRIUM – IN PRINCIPIO

Jeu de rôle amateur nous venant directement de Belgique, *Liberum Arbitrium* se présente comme étant un jeu mêlant l'investigation au pulp, le tout dans une ambiance oppressante. Premier ouvrage de ce qui est sous-entendu être une gamme en développement, le jeu de Konrad Rapicki souhaite nous plonger au cœur d'une lutte millénaire dans laquelle l'enjeu final n'est autre que notre âme.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

La première chose qui étonne lorsqu'on feuillette le livre, c'est la mise en page. Ceux habitués à se retrouver face à un texte en deux colonnes seront surpris, ici le choix a été fait de garder un mode « mono-colonne ». Ce n'est pas gênant en soi, juste étonnant. Le texte est aéré, les chapitres subdivisés en sous-parties de sous-parties, ce qui a tendance à faire perdre le fil conducteur au lecteur, qui ne sait parfois plus à quelle grande partie le texte se réfère. Là où la plupart des maisons d'édition cherchent l'homogénéité tout au long de leur ouvrage en conservant un même cadre, on peut noter quelques fioritures selon le chapitre. Par exemple, vous aurez droit à un cadre rouge vif pour le chapitre traitant de l'Enfer alors que le cadre sera immaculé pour celui faisant référence au Paradis. On peut aimer, mais le rendu est un peu artificiel.

PLONGEONS DANS LA MÉCANIQUE

Le système de résolution des actions est... particulier. Chaque personnage possède des points de compétences qu'il va pouvoir dépenser pour augmenter ses chances de succès. Vous me direz que l'on a affaire à un système Gumshoe. Effectivement, sauf qu'ici, cette dépense de point a pour but, non pas de réussir



son action, mais d'augmenter ses chances de réussites, ce qui signifie qu'il va falloir sommer le nombre de points dépensés à la valeur de la caractéristique testée. Ce n'est pas tout, vous additionnerez ensuite le résultat obtenu à celui d'un D20 et comparerez le total à un niveau de difficulté. Finalement, ce n'est pas très compliqué, il faut jongler avec son pool de points de compétence et faire les bonnes dépenses au bon moment. Cependant, le système n'est pas figé, puisqu'apparaît alors la possibilité pour le MJ de demander aux joueurs de dépenser ces mêmes points pour réussir automatiquement certaines actions (obtention d'indices cruciaux pour l'histoire, etc.), comme dans le système Gumshoe. De ce fait, on se retrouve face à un système de jeu mal défini, puisqu'oscillant entre plusieurs, ce qui peut être déstabilisant pour les joueurs (et le MJ), ne sachant pas si, pour trouver tel objet, les joueurs vont devraient faire un jet en Perquisition ou simplement dépenser des points de leur pool.

Un personnage va être défini, dans un premier temps, selon 5 caractéristiques, incluant la Foi qui est présentée comme essentielle dans le jeu. Puis, dans un second temps, 26 compétences vous sont proposées (pour lesquelles 10 points doivent être répartis) allant des cinq sens à la

magie, en passant par la prière. Votre personnage est également défini par des points d'allégeance aux différentes factions en présence (le Bien, le Mal, l'Humanité). Ces points vont vous permettre d'obtenir les bonnes grâces d'un de ces camps, d'avoir accès à des pouvoirs, d'avoir plus de chance d'être entendu lors de vos prières, etc.

Pour terminer, il vous faut déterminer la classe de votre personnage parmi les sept proposées. De ce choix découlera l'obtention de certains pouvoirs alors que d'autres vous seront irrémédiablement rendus inaccessibles. Vous pourrez embrasser la voie du Bien, ou celle des Vision-





naires, sans oublier celle du Crime, ou alors appartenir aux Oubliés, par exemple. En plus de ces classes de bases, vous avez la possibilité de faire évoluer votre personnage vers une classe de prestige. Cette dernière vous donnera de nouveaux pouvoirs, vous en fera abandonner de votre classe précédente et augmentera vos caractéristiques. Votre but peut être de devenir un loup-garou, obtenant notamment des réflexes surhumains, ou alors un vampire ayant la capacité d'immobiliser son adversaire... Jusqu'à présent, il est facile de com-

prendre que devenir une telle créature est clairement une évolution de son personnage en termes de pouvoir; là où la chose devient plus délicate à comprendre est le fait de pouvoir devenir un tueur à gage (qui vise mieux que les autres, OK mais bon...) mais surtout... de devenir une prostituée en tant que classe de prestige ?!

LA MAGIE ET LES POUVOIRS

La magie est liée à la classe de votre personnage s'appuyant d'une manière générale sur la Foi pour être



utilisée. La réussite ou l'échec du sort va dépendre d'un seuil de difficulté à dépasser. Le jeu se réclamant du style « survival » pour les personnages, les sorts sont orientés blessures/soins. Étant donné que de simples humains, même capables de magie, ne sont que des proies faciles pour les créatures surnaturelles qui peuplent ce jeu, l'auteur propose tout un arsenal d'armes perfectionnées telles l'épée laser ou autre pistolet lanceur d'azote liquide (je vous laisse vous faire une idée vous-mêmes). L'utilisation de ces armes sont soumises à conditions: conditions de compétences, de niveau de votre personnage dans une classe, etc. Parmi les armes pour lutter, vous trouverez des ouvrages allant du parchemin au vieux grimoire impie. Les objets magiques ne sont pas oubliés, vous y trouverez de la relique, en veux-tu, en voilà, des bijoux et autres parures.

ET L'UNIVERS DANS TOUT ÇA ?

En parlant strictement du contexte, cela tient en 4 pages. Pour résumer, vous jouerez à la fin du XXI^{ème} siècle, dans l'union européenne; enfin, pas tout à fait l'union européenne que nous connaissons puisque le Canada et l'Australie en font partie. La politique de natalité menée par l'Union s'est accompagnée d'une augmentation de la pollution nécessitant la

mise en place de Cloches au-dessus des grandes villes, rendant l'air respirable. Le gouvernement applique une politique raciste envers les non-humains par le biais de deux organes, l'Agence (sorte de département de recherche secret prônant l'éradication des créatures surnaturelles) et l'Armée (organe de l'Union peu délicat et orienté «carnage sur la ville»). Encadrant ce chapitre, vous trouverez la description de l'Enfer et du Paradis avec leurs habitants, la hiérarchie, et leur implication sur la Terre au travers de sectes.

L'ouvrage se termine par une partie dédiée aux différentes tables du jeu avec les tables de compétences en





fonction de la classe, les tables des classes (qui sont tout sauf agréables à lire) ainsi qu'un bestiaire... Car oui, on nous parle de créatures surnaturelles et pas la moindre trace de ces dernières (exception faite des classes de personnages). Pour pallier à ce vide, l'auteur nous en décrit une quinzaine, de niveaux disparates, du nain niveau 6 à l'Inévitable niveau 30.

CONCLUSION

Liberum Arbitrium est un jeu avec beaucoup d'ambition mais qui souffre de son amateurisme. Passons sur la maquette qui peut déconcerter pour en venir à des choses beaucoup plus factuelles. Il y a une volonté de

proposer un texte soigné mais les tournures de phrases alambiquées utilisées ne sont pas maîtrisées. Le fait d'user de périphrases, d'un champ lexical ampoulé, de longues phrases entrecoupées de virgules dans lesquelles finalement le sujet est perdu, n'est pas un signe de virtuosité littéraire. Cet écueil aurait simplement pu être évité par une relecture objective. De plus, le livre propose uniquement des règles, très peu de contexte de jeu, et aucun scénario illustrant les propos de l'auteur. Il ne suffit pas de proposer un système de jeu pour faire un jeu de rôle. L'ambiance se veut sombre, mettant en scène des personnages au cœur d'une lutte entre le Bien et le





Mal, mais ce manque de contexte et l'absence de scénario nuisent au jeu. Alors que des pistes sont données pour jouer sur le gothique romantique ou d'autres sur l'absence d'espoir pour les personnages, aucune atmosphère n'est véritablement mise en avant et l'on retiendra juste la présence de l'Enfer et du Paradis sans connaître leurs réelles intentions ni leurs stratégies. Finalement, peut-être que ce livre de base est la première victime de la lutte millénaire dépeinte en 4^{ème} de couverture, et que le prix à payer en fut son âme... Puisqu'il en est dépourvu. Mais la gamme annoncée devrait permettre de la lui rendre.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 25 euros
- Format : Couverture souple, A4
- Nombre de pages : 176
- Éditeur : Waller Polska S.A

JÉROME «SEMPAÏ» BOUSCAUT





Fiche de Personnage

venez faire vos choix...

Nom :
Prénom :
Métier :

Lieu de résidence :

Classe :
Alignement :
Niveau :
Exp :

Force :
Corps :
Esprit :
Foi :
Savoir(-faire) :

Degré de Présence :
PV :
Argent
Cash :
Banque :

Points d'Allégeance

Bien :
Mal :
Humanité :

Nordiques	Grecs	Celtes
Odin :	Zeus :	Lug :
Loki :	Hermès :	Dagda :
Hel :	Hadès :	Ogmios :
Thor :	Aphrodite :	Mabon :
Tyr :	Arès :	Dana :

Pouvoirs

Possessions

Compétences	R	±
Acrobatie		
Attaque		
Bricolage		
Bureaucratie		
Cinq-sens		
Communication		
Défense		
Endurance		
Histoire		
Information		
Langues anciennes		
Langues étrangères		
Langues modernes		
Magie		
Maraudage		
Médecine		
Mysticisme		
Non-Anthropologie		
Perquisition		
Physique		
Prière		
Stabilité		
Survie		
Technique		
Tir		
Volonté		

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

NOS AVANTAGES

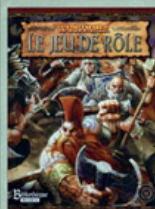
- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec près de 14000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment.
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h.
- Jusqu'à plusieurs centaines 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 Meissonier



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

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



MANGA BOYZ 3.0, LA CHUTE DU GÉANT MAUVE

L'invasion se poursuit, la résistance continue !

Le Grimoire poursuit le suivi de *Manga Boyz* avec ce 3.0, *La Chute du Géant Mauve*, qui n'est pas le troisième mais le cinquième ouvrage de la gamme (il y a eu les numéros 1.0, 1.1, 1.5 et 2.0).

Voyons ce que ce Géant Mauve, un extraterrestre probablement, a dans le ventre.

LE DESSUS DU PAPIER

Sous la belle couverture typée manga d'un petit livre à couverture souple de 170 pages on découvre une maquette agréable, sobre et fonctionnelle. C'est écrit relativement gros ce qui permet de lire vite et bien. Des éléments mis en évidence, les caractéristiques dans un bandeau grisé en bas des pages et des icônes garantissent la dimension pratique de l'ouvrage.

Manga Boyz est d'autant plus agréable à lire que contrairement à ce qu'on pouvait reprocher au premier opus de la gamme, ce supplément contient de nombreuses illustrations. Outre la reprise de toutes les anciennes couvertures en crayonnés, *Manga Boyz 3.0* contient une demi-douzaine d'illustrations pleines pages magnifiques du célèbre illustrateur de BD Caza. On est heureux de le retrouver dans un jeu de rôle (il avait notamment illustré la cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu*) que ses dessins servent avec inspiration..

LE DEDANS DES MOTS

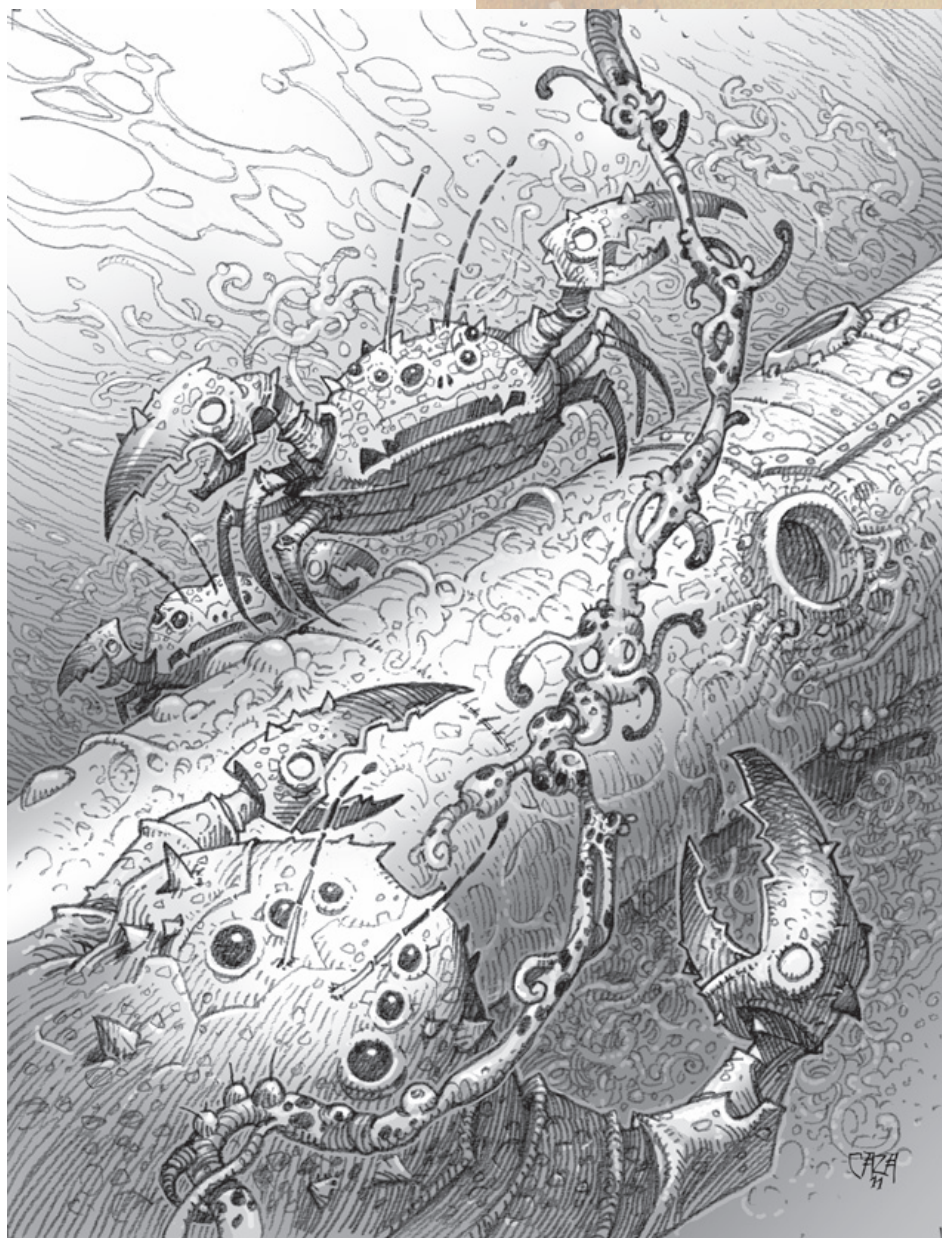
Le style de l'ouvrage est agréable, malgré un humour potache très présent, ce qui pourrait dérouter certains mais cela reste inscrit dans le ton léger et décalé du jeu.

La Chute du Géant Mauve contient



une brève présentation du Mexique et des pays du Maghreb après l'invasion. Cette approche est vraiment

sommaire, trois pages pour chacune de ces deux régions du monde ! Même si c'est voulu, et que l'on re-



trouve un découpage similaire aux précédents ouvrages (conséquences de l'invasion suivies de quelques élé-

ments ou lieux notables), on reste sur notre faim.

La suite nous propose cinq nou-



veaux archétypes pour les personnages joueurs (féminins ou masculins) associés aux pays présentés dans les pages précédentes. Le Cat-queur, luchador mexicain, champion du corps à corps protégé par son seul masque. Le Zoulouz, combattant dont le chant - Hakuna Matata - motive les troupes. Le Reconquistador, qui n'a qu'un but : reconquérir ; *No pasarán* ! Le Feydakid survivant du désert vitrifié par les extraterrestres, capable de tournoyer comme un derviche. Et enfin le Bestie Boys, ami des bêtes, enfin de bêtes extraterrestres comme le Pitboule ou le Korbac.

Le Géant Mauve du titre fait son apparition après ces trente pages de mise en bouche. Le gros morceau du supplément, 130 pages, contient une campagne en cinq scénarios faisant évoluer la *storyline* du jeu. Quatre d'entre eux sont liés, et un cinquième à intercaler en intermède est proposé. Plans, caractéristiques, noms surlignés, tout est fait pour jouer directement une fois la lecture terminée. Sans dévoiler le contenu de la campagne, la variété des scénarios permet beaucoup d'action mais aussi des phases d'enquête. En bref, une bonne campagne, garantissant une évolution cohérente de l'histoire du jeu.

POUR EN FINIR AVEC CETTE BÊTE POURPRE

Le contenu de ce livre est enfin totalement inédit, contrairement aux éditions 1, 1.1 et 1.5 qui reprenaient toujours le système, laissant une impression de déjà vu à certains. *Manga Boyz 3.0* est quant à lui vierge de toute règle de jeu.

On retrouve la simplicité, la facilité d'accès des précédentes publications, avec une campagne pour arpenter longuement le monde de *Manga Boyz*. Ces qualités compensent le côté trop synthétique du *background* qui le rend parfois peu inspirant.

En somme, un ouvrage primordial dans la gamme du jeu. Ajoutez-y un 1.X, le 2.0, et vous disposerez de quoi jouer abondamment dans l'univers déjanté de *Manga Boyz*.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Le Grimoire

Prix : 15 €

Nombre de pages : 170

Format : 15 x 20 cm

JÉRÉMIE COGET



NOTHINGNESS

Nothingness, ce nom hante le net et l'inconscient rôlistique depuis quelques temps déjà. Jeu de rôle amateur proposé *via* son site dédié www.nothingness.fr le voici aujourd'hui sorti de la toile sous la forme d'un kit de découverte disponible en .pdf et en impression à la demande sur lulu.com.

Les joueurs vont être plongés dans un univers médiéval fantastique sombre, très sombre, qui, malgré un thème qui semble peu original, a bien des arguments pour se faire une place dans la bibliothèque des joueurs chevronnés.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Lorsqu'on feuillette le kit de découverte, l'impression qui en ressort est d'avoir affaire à un jeu dense. Malgré les illustrations qui parsèment le livre, le texte est omniprésent... Pas de double interligne ou une taille de police de 18, ici tout l'espace est dédié au jeu. Il faut dire que l'auteur travaille sur son univers depuis de nombreuses années et qu'il nous propose, dans ce kit, une infime partie de son travail. Le Codex, l'Atlas, le Grimoire, le Lectionnaire et l'Encyclopédie étalent en tout 1 500 pages. Proposer un kit de démonstration en 68 pages relève des 12 travaux d'Hercule.

Au fil de la lecture, pour faire ressortir certains éléments importants, de nombreuses parties du texte sont graissées.

Les illustrations sont la plupart du temps de très bonne qualité.





NOIR ? T'AS PAS UNE COULEUR PLUS SOMBRE

ENCORE ?

Les fans d'Hello Kitty et autres Bisounours vont être déçus. Ici, une apocalypse incomplète a ravagé la terre de Weröl provoquant la mort des Anciens Dieux et plongeant les peuples dans le désarroi. Ce n'est que grâce au sacrifice du Dieu Ka qu'un monde imparfait émergea des ruines de l'ancienne Terre. Afin de veiller sur les hommes, de nouveaux Dieux furent appelés. Ces derniers entrèrent en guerre, propageant quatre fléaux. Les conséquences sur cet univers ? Des eaux polluées, voire toxiques, une force ronge le plan d'existence de Weröl, une maladie contamine les hommes et des parasites divins font leur apparition. Vous l'aurez compris, nous ne sommes pas ici pour rigoler, ni cueillir des fleurs. Vos aventuriers vont tenter de rentrer dans la Légende de cet univers.

SOUS LE CAPOT Y A QUOI ?

Lors de la création de ce jeu, l'auteur, XI, a voulu mettre en avant certaines thématiques. Les niveaux sont limités et le système de jeu permet à un personnage de moindre niveau



d'avoir une chance lors d'un affrontement avec une créature plus puissante. Comme beaucoup de jeux, il se revendique axé sur le *roleplay* des joueurs en leur attribuant un certain nombre de points d'expérience en fonction de leur interprétation des traits de leur personnage. Là où à D&D ou Pathfinder, les joueurs sont incités à choisir des classes complémentaires en visant un même objectif, *Nothingness* encourage l'individualisme et les buts personnels. Bien d'autres thèmes sont repris dans le jeu : la place de la religion, le fait que



l'univers est dans un équilibre précaire pouvant à tout moment basculer dans le Néant, etc.

L'auteur revendique le fait que son jeu ne s'adresse pas à des novices et le système de jeu, comme l'univers, le confirment. Les personnages sont définis par quatre caractéristiques primaires qui engendrent chacune trois caractéristiques secondaires. Les valeurs sont comprises entre zéro et cent. Enfin, pour peaufiner votre héros, des caractéristiques tertiaires, représentant les attributs, sont à définir sur une échelle allant jusqu'à vingt.

Des compétences spéciales vous octroieront des talents spécifiques, dont la base sera les caractéristiques primaires ou secondaires combinées



aux tertiaires, le tout exprimé en pourcentage.

La résolution des actions, basée sur les 2 premiers types de caractéristiques, se fait au D100, modulée par des bonus/malus de circonstances. Sans opposition, un résultat inférieur ou égal à la caractéristique conduit au succès de l'action entreprise. Dans le cas d'une opposition, plusieurs options, entre la meilleure marge de réussite ou le succès sous le score de son adversaire... les possibilités sont nombreuses et dépendent de la situation. En ce qui concerne les caractéristiques tertiaires, le jet implique l'utilisation d'autant de D20 que de caractéristiques tertiaires qui jouent pour cette action. Par exemple, si vous deviez vous orienter en étant aux aguets, tout en étant discret, vous devriez lancer 3D20 et obtenir une valeur finale inférieure à la somme des caractéristiques mises en jeu.

De nombreux autres paramètres sont présentés, tels le fait de se soigner, se reposer, les différentes résistances (poison, phobie, etc.), mais arrêtons nous sur la phase de combat. Chaque personnage pourra réaliser jusqu'à 8 actions au cours d'un round, chiffre dépendant de sa vitesse. Cette dernière va donc définir le nombre d'attaques réalisables durant le



round; ainsi un guerrier pouvant faire jusqu'à 4 attaques ne frappera que 3 fois s'il a une vitesse de 3. Cinq types d'action sont présentés. Les actions instantanées mettant en jeu les réflexes, les actions simples pouvant être réduites à un mouvement, les actions complexes que l'on peut décomposer en plusieurs mouvements, les actions de combat offensives pouvant avoir une durée proche de la précédente et les actions de combat défensives qui dépendent de son adversaire.

Un round de combat se décompose en 30 rangs d'intervention. Ce rang est défini par l'initiative. L'initiateur de l'affrontement aura un rang d'intervention de zéro, puis les autres agiront quelques secondes après lui. Chaque « action » coûte un certain nombre de secondes, ce qui va faire varier les rangs d'intervention durant tout le combat. Il faudra donc, à chaque décision d'un joueur, modifier son rang d'intervention pour connaître à quel moment il va pouvoir agir à nouveau. Cette mécanique nécessitera un certain temps d'apprentissage avant d'être parfaitement fluide. S'ajoute à cela un système d'essoufflement, très bien pensé mais qui rajoute en complexité.

L'auteur vous présentera également les règles à appliquer en cas d'at-



taque libre, de défense instinctive, d'attaque d'opportunité, de localisation des coups. Les armes de jet ne sont pas oubliées, avec des règles spécifiques selon la conscience du danger, notamment. La magie est loin d'être absente impliquant un jet d'Assimilation pour le lanceur de sort, voire un jet de Résistance aux sortilèges pour la victime, le tout s'intégrant dans la *timeline* du round. Vous l'aurez compris, nous ne sommes pas ici dans un système de *freefight*; tout est calculé, codifié et il faudra un peu de temps avant que l'ensemble soit automatique.



C'EST SYMPA À VISITER

WERÖL ?

La majorité de la planète est recouverte par des océans malades d'où émergent trois continents aux nombreuses cicatrices. Un énorme continent, Terra Mater, représente le foyer de la civilisation. Une carte en couleur, pleine page, présente les éléments importants de ce continent. Vu la richesse des informations, une version A3 aurait été préférable. Trois grandes zones peuvent être définies, entre zones en ruines, guerres de territoire, zone dirigée par des elfes noirs et zone de non-vie, c'est un euphémisme que de dire que la vie sur la Terra Mater est difficile. L'Histoire de ce monde est marquée par deux grandes périodes où les Dieux ont joué le premier rôle, façonnant l'univers en fonction de leurs victoires et surtout de leurs défaites. Ces Dieux sont présentés au cours du kit de démonstration, avec leurs liens interpersonnels, leur psychologie, etc. Les peuples décrits ici sont les humains et les Sylphes (peuple lié à l'air). D'autres peuplent ont marché sur Weröl, mais à vous de les découvrir.



LE MATOS DE JEU

La seconde moitié du kit est dédiée, d'une part, à une longue aide de jeu



consacrée à la ville de Nostradia, et, d'autre part, à un long scénario avec des personnages prêtirés. La ville y est décrite par son histoire, son organisation administrative, les différentes familles qui la dominent (et qui la composent). Ces familles auront une grande importance pour le scénario qui suit, il est donc recommandé de porter une attention particulière à ce chapitre. Pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte du scénario proposé, je ne vous le décrirai pas; sachez tout de même que les 4 personnages présents vont se réveiller en ayant perdu toute connaissance de leur passé... Mais, très vite (du moins on l'espère pour la cité), ils vont s'apercevoir qu'ils ont un rôle majeur à jouer dans le sauvetage de Nostradia. Le scénario est loin d'être un « Very Bad Trip », et sera l'occasion pour vos joueurs de commencer sans feuille de personnage. Cette dernière leur sera remise au fur et à mesure du retour de leurs souvenirs.

CONCLUSION

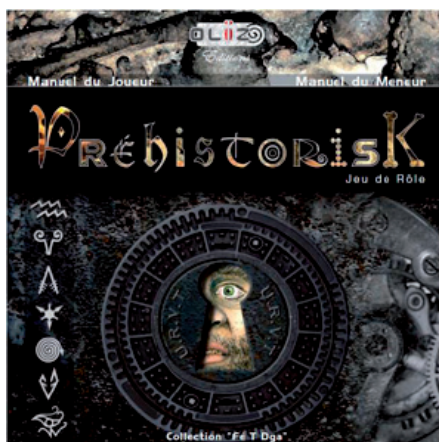
Nothingness, kit de découverte est la première concrétisation sur papier du fruit d'un long travail. L'univers est riche, sombre sans être glauque,

parsemé de noms tarabiscotés, l'histoire complexe, le système exigeant, la vie rude. Tous ces éléments font de *Nothingness* un jeu de rôle à part. S'adressant clairement à un public averti et surtout vétéran du JdR, les novices risquent fort de passer à travers la richesse de ce jeu, richesse allant jusqu'à l'abondance, pouvant finir par écœurer des joueurs à la recherche d'un jeu clé en main. Les joueurs expérimentés trouveront dans ce jeu une complexité et un goût du détail, jusque dans la mécanique, qui devraient les combler.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 15 euros
- Format : Couverture souple, A4, en couleur
- Nombre de pages : 68
- Éditeur : auto-édité par l'auteur

JÉROME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



PRÉHISTORISK

Jeu écrit et autoproduit par Olivier Valin *via* sa maison d'édition, Oliz, *Préhistorisk* vous propose un voyage dans le temps, à une époque où la notion de tribu était essentielle pour assurer la survie des vôtres, une époque où les épées et autres fusils d'assaut n'existaient pas et où la chasse et la cueillette étaient les seuls moyens de subsistance. Vous l'aurez sûrement compris, vous allez incarner des hommes préhistoriques, enfin presque.

SURVOL DE L'OUVRAGE

Le livre se compose de deux parties distinctes, une première section s'adressant aux joueurs et une seconde au MJ. Les premières pages sont dédiées à la création des personnages, aux règles de combat, à la présentation des sept tribus et aux cercles chamaniques. Le MJ aura accès à la vérité sur l'île de Paléo (lieu où se dérouleront les aventures de vos joueurs), à un très court bestiaire ainsi qu'à cinq scénarios donnant le ton du jeu.

La mise en page est agréable, très aérée, rendant la lecture rapide. Certaines tournures de phrases sont un peu maladroites mais ces petites imperfections ne nuisent pas à la compréhension du jeu. Il y a très peu d'illustrations, de niveau inégal,



principalement pour présenter l'aspect général de chaque tribu.

FOCUS ON : LES PERSONNAGES ET LEURS RÈGLES DU JEU

À la différence d'autres jeux dans lesquels les joueurs appartiennent à des races différentes, viennent d'origines diverses et variées, ici, les personnages font partie d'une seule et même tribu, choisie parmi les sept proposées (même si une règle permet le regroupement de membres de différentes tribus selon des pénalités présentées plus tard). De plus, au-delà des traditionnels dés utilisés durant vos parties, *Préhistorisk* vous propose d'utiliser les « Ty », des dés à deux faces, l'une blanche et l'autre noire. Ces dés vous permettront de faire vos jets de compétences, notamment. Bien évidemment, ceux qui ne souhaiteraient pas faire l'achat, sur le site d'Oliz, de ce type de dés, trouveront rapidement diverses alternatives (l'utilisation de pièces pour jouer à pile ou face, utilisation des faces paires et impaires des dés classiques, etc.).

Les personnages sont définis au moyen de onze caractéristiques, chacune déclinée en deux sous-caractéristiques. À la conception du personnage, un nombre de points sera à répartir entre ces caractéristiques, permettant ainsi d'orienter



les scores de votre personnage selon votre bon gré, selon une échelle allant de 0 à 5. De la valeur attribuée à une caractéristique va dépendre le niveau des deux sous-caractéristiques qui lui sont associées. En effet, la somme des points attribués à ces dernières devra être égale à la valeur de la caractéristique dont elles dépendent. Ainsi, allouer 4 points en Perspicacité vous permettra de répartir autant de points, comme bon vous semble, entre les sous-caractéristiques Cueillette et Vigilance. De cette attribution dépendra la réussite à vos jets de compétence. Dans le cas général, les joueurs devront lancer six dés Ty et comparer le nombre de réussites (faces blanches) avec le nombre de cercles vides de la sous-caractéristique testée. On peut voir l'échelle des sous-caractéristiques



comme une échelle de succès. À chaque point mis dans une des sous-échelles, c'est une réussite automatique, en sachant qu'il vous en faudra cinq pour réussir votre action. Ainsi, plus vous aurez mis de points dans une sous-caractéristique, plus il sera aisé pour vous de réussir une action, et moins de succès à votre jet de Ty seront demandés.

Ce double niveau de caractéristique va vous permettre de personnaliser votre *alter ego*, et de justifier son niveau de compétence. Par exemple, votre personnage peut être très pragmatique (4/5 en Pragmatisme), un très bon artisan (4 points en Artisanat) mais incapable de comprendre le fonctionnement d'un objet inconnu (0 point en Identifier).

La lutte pour sa survie est un élément important quand on est un homme

préhistorique. Les combats sont simulés en rounds, subdivisés en 4 phases d'action. Lors du jet d'initiative, représenté par le jet d'autant de D4 que le nombre de points attribués à la sous-caractéristique Initiative, le résultat de chaque dé indique le rang de la phase durant laquelle son personnage agit. De cette manière on peut imaginer ne jeter que 3D4 (si l'on n'a que 3 points en Initiative) et donc ne pas agir pendant au moins une phase d'action pour le round en cours. De plus, il se peut que deux ou plusieurs dés indiquent la même phase, ce qui se traduit par le fait d'agir autant de fois durant la phase indiquée que de fois où le chiffre est sorti. La résolution des actions se déroule selon le sens horaire en partant du premier joueur à la gauche du MJ. Pour blesser un adversaire, il faudra réussir un jet de Ty sous sa sous-caractéristique Frapper ou Jet. Le nombre de succès est à comparer avec celui de l'adversaire pour sa Défense. Vous avez la possibilité de Parer automatiquement une attaque en sacrifiant une de vos phase d'action, à la condition d'annoncer cette intention avant le jet d'attaque de son adversaire.

LES TRIBUS

Au nombre de sept, les tribus de *Préhistorisk* vont chacune vous



offrir des capacités spéciales. La structure hiérarchique pyramidale est la même pour toutes, avec à sa tête un Grand Ancien (qui n'a rien à voir avec Cthulhu), des Bedjaks (les chasseurs) et les Jentaux (les femmes et les enfants). Afin d'assurer une cohésion entre les personnages, l'auteur recommande aux joueurs d'appartenir à la même tribu. Si cela ne leur convient pas, ils ont la possibilité d'appartenir à celle des Exys, c'est-à-dire celle des parias. Ce choix a un impact sur la création des personnages puisqu'un nombre de points plus faible leur est attribué.

Chaque tribu est présentée de la même manière, à savoir un petit descriptif sur sa mentalité, ses us et coutumes, la description de l'aspect général de ses membres, les relations qu'elle entretient avec les autres tribus et les capacités spéciales qu'elle accorde. Ces dernières sont une manière d'orienter son personnage, en lui octroyant des bonus, bien souvent dans des sous-caractéristiques (la Défense, l'Artisanat, la Vigilance, etc.) mais aussi des pouvoirs. En effet, la magie existe dans ce jeu. Elle est liée aux éléments. Son utilisation se fait via la dépense de points de tribu (reçus notamment en récompense après la réussite d'un scénario).

Les Jez (ou pouvoirs magiques) se déterminent aléatoirement selon une table fournie en fin d'ouvrage. Ces cercles chamaniques sont au nombre de quatre, décomposés en dix pouvoirs chacun. Ces pouvoirs vont permettre d'infliger des dégâts à l'adversaire, réduire des blessures, d'améliorer et d'handicaper un personnage, etc.

Même s'il y a une volonté de singulariser chaque tribu, la plupart du temps l'impression qui en ressort est une typicité basée sur l'aspect physique plus que sur les capacités spéciales, puisque beaucoup d'entre elles sont communes à plusieurs tribus.

Pour finir la création de votre personnage, vous aurez à choisir un Dieu, divinité qu'il faudra vénérer et





à laquelle il faudra rendre hommage selon un ensemble de rites présentés, sous peine de subir des pénalités au cours de la partie. Toutefois, un Dieu heureux vous récompensera en points de tribu de manière à améliorer votre personnage.

LES OUTILS DU MJ

Cette partie du livre (et de cette présentation) va lever le voile sur le secret de ce jeu. Loin d'avoir pour thème les hommes de Cro-Magnon, la vérité est tout autre. Les personnages vivent dans un futur proche et sont les cobayes d'expériences scientifiques. Ils rêvent de leurs vies antérieures. Le nom même du jeu est un acronyme pour le programme scientifique qui se cache



derrière. Le MJ en apprendra un peu plus sur le contexte, la manière dont les personnages sont devenus des objets d'expérience(s) et sur la manière dont ces dernières se déroulent. Chaque OVA (Odyssée de Vie Antérieure) va permettre à vos joueurs de revivre des moments-clés de notre histoire et de tenter d'influer sur les événements concernés. Il est à noter que lorsque vos joueurs vont explorer, au cours des scénarios (ou OVA), diverses époques historiques, ils vont garder leur aspect physique d'homme préhistorique.

Les scénarios proposés sont au nombre de cinq, tous situés à des périodes bien distinctes les unes des autres, les PNJ rencontrés ont réellement existé.

CONCLUSION

Préhistorisk est un jeu amateur qui souffre de ce statut. L'idée de base du jeu est plutôt sympathique au départ, pour un *one-shot*. En effet, la manière de la traiter au travers des scénarios la dessert complètement. Au lieu de proposer une série de scénarios se déroulant uniquement sur l'île de Paléo, mettant en avant la survie, les relations entre les différentes tribus, entretenant le mensonge sur la véritable condition des joueurs et d'insérer petit



à petit quelques éléments étranges avant de basculer dans les voyages temporels, ici, vous entrez de plain-pied dans cette « réalité » et comprenez immédiatement que votre condition d'homme des cavernes n'est qu'un leurre. Prenant ainsi conscience qu'à chaque scénario ils vont vivre un événement important de l'histoire du monde, les joueurs vont avoir l'impression de vivre des aventures à la *Code Quantum* (l'aspect Cro-Magnon en plus), se désintéressant des introductions sur l'île de Paléo pour attendre de voir dans quel nouveau contexte historique ils vont basculer. De plus, les scénarios proposés sont plus des trames d'histoires que des réalisations abouties. Les MJ devront donc les travailler et les enrichir sous peine de vite tourner en rond.

Pour pallier cette carence l'auteur assure mettre en ligne, sur son site, de nouveaux scénarios se déroulant exclusivement sur l'île, sans Odysée de Vie Antérieure. Un premier scénario, intitulé «*A Mont Synal... Prêts... Partez !!!*», est d'ailleurs déjà disponible. Si vous souhaitez donner la possibilité à vos joueurs d'interpréter des hommes des cavernes, sans véritables contraintes de cadre, en les transportant d'une période historique à une autre, *Préhistorisk* est fait pour vous.



FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39,90 euros
- Format : Couverture souple, 21 x 21
- Nombre de pages : 113
- Éditeur : Oliz

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT

FEUILLE DE PERSONNAGE

RECTO

PERSONNAGE

JOUEUR

Prehistorisk

INFORMATIONS CAPITALES

TRIBU		POINTS de TRIBU		DIEU	
SYMBÔLE					
SEXE		RITES DIVINS			
ÂGE					
TAILLE					
POIDS					
CHEVEUX					
MAIN					
POINTS de VIE (POINTS + VIE À L'ÉCRÉAN + "VIE" x 3)					

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ()		VIOLENCE ()	
PRESSION	RAVAGES	FRAPPER	DÉSARMER
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
REFLEXE ()		AGILITE ()	
JET	INITIATIVE	DÉFENSE	GRIMPER
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
ENDURANCE ()		VIGUEUR ()	
NAGER	VIE	RÉCUPÉRATION	MORT
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
PRAGMATISME ()		PERSPICACITE ()	
ARTISANAT	IDENTIFIER	CUEILLETTE	VIGILANCE
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
INSTINCT ()		INFLUENCE ()	
CHASSE	NATURE	POLITIQUE	US & COUTUMES
○○○○○	○○○○○	○○○○○	○○○○○
		SÉDUCTION ()	
		SEXUALITÉ	POUVOIR
		○○○○○	○○○○○

CAPACITÉS DE TRIBU

1-	
2-	
3-	
4-	
5-	

UTILISATION DES POINTS DE TRIBU

AMÉLIORATION DU PERSONNAGE	COÛT EN POINTS DE TRIBU
Nouveau cercle de sous-caractéristique	Niveau du cercle à acquies x 3
Capacités de Tribu	15
Augmenter une caractéristique de 1	10
Augmenter les Points de Vie de "Vie" x 3	6

NOTES PERSONNELLES

--

ARME DE COMBAT

Nom :	Dégâts spéciaux :
Touche : ○○○○○	
Ty :	
Dégâts de base :	



VERSO

[illegible]

NOTES PERSONNELLES





RAIDERS OF ADVENTURE POUR HOLLOW EARTH EXPÉDITION

À l'origine *Raiders of Adventure* était un zine de qualité consacré en grande partie au jeu *Arkéos* et aux univers *pulp* écrits par Samuel Tarapacki. Cette publication a connu trois numéros avant de disparaître et de voir son auteur rejoindre la maison d'édition Sans-Détour. Le nom est donc repris pour ce supplément écrit par Samuel Tarapacki pour *Hollow Earth*

Expédition. Un premier supplément 100 % français pour ce jeu US.

UN COUP D'ŒIL SOUS LA SURFACE

Passé la jolie couverture rigide à l'illustration très « *Indiana Jones* », le lecteur découvre un ouvrage de 144 pages riche d'images. Des dizaines de photos d'époques, de gravures, d'affiches et des plans parsèment le livre, nous plongeant agréablement dans l'atmosphère du jeu. Certains d'entre eux sont d'ailleurs facilement utilisables comme aides de jeu durant une partie. Ces images sont harmonieusement complétées par la dimension imaginaire des illustrations de Green Cat et de El Théo. De ce côté là c'est une pleine et entière





réussite, *Raiders of Adventure* donne envie d'être lu.

LECTURE DE LA TABLETTE SACRÉE

Reprenant le même concept que le zine, *Raider of Adventure* est un recueil d'articles indépendants. Au total pas moins de dix-sept chapitres, répartis en trois catégories : Articles, Documents et Aventures.

Les Aventures sont au nombre de cinq, plus trois synopsis. Proposant des péripéties variées : courses-poursuites, nazis, cité perdue, momies, source de Jouvence, cannibales... Tous les ingrédients du *pulp* sont proposés, certains scénarios se déroulant en Terre Creuse et d'autres

sur notre bonne vieille Terre.

Les Documents présentent quant à eux, sous la forme de textes écrits « façon époque », des lieux ou personnages intéressants. On y retrouve pêle-mêle les origines de la Terre Creuse, L'Épopée de Gilgamesh, les mystérieuses pierres d'Ica, l'histoire de l'Amiral Byrd... Chacun est une source d'inspiration pour le MJ, qui pourra utiliser ces éléments comme textes à fournir aux joueurs ou comme idées d'aventures.

Enfin, les Articles sont des réflexions/analyses de l'auteur construites autour de thèmes réels ou imaginaires. On retient par exemple l'étude des serial players ou du cliffhanger pour



les articles réels et une réflexion sur les cycles du temps en Terre Creuse ou sur un ciel sans lune pour ceux qui répondent de l'imaginaire. Ils constituent donc en premier lieu des sources intéressantes en matière de mise en scène.

C'EST LE MOMENT DE CONCLURE PROFESSEUR JONES

Ce qui fait le défaut de *Raiders of Adventure* c'est le côté *patchwork* du supplément. En effet, il n'a aucune cohérence, chaque chapitre abordant un élément différent du jeu, ce qui introduit une certaine hétérogénéité, notamment dans le ton employé. Cela peut désorienter, voire déplaire à certains lecteurs. Mais c'est aussi ce qui fait sa force, car cela permet aux MJ d'avoir une quantité incroyable et variée de matière pour jouer. *Raiders* nous montre toutes, ou presque, les facettes du *pulp*.

Les deux premiers suppléments (*Mystères de la Terre Creuse* et *Secrets de la Surface*) étaient plus gé-

néralistes, proposant des archétypes et du matériel pour les PJ ainsi que des lieux et des habitants pour le MJ. *Raiders* vient quant à lui proposer de la matière plus précise, de quoi jouer pendant longtemps dans l'univers d'*Hollow Earth Expédition*.

En somme il complète utilement et différemment la gamme du jeu.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Sans-Détour

Prix : 25 €

Nombre de pages : 144 noir et blanc

Format : A4

JÉRÉMIE COGET





La face cachée de l'horreur



328 PAGES • 42 €



448 PAGES • 55 €



A PARAÎTRE



REMEMBER TOMORROW

Ce jeu de rôle narratif, pour 2 à 5 joueurs, vous transportera dans un futur proche. Un futur fait de factions menaçantes, d'équipements technologiques et surtout d'ambitions, de soif de réaliser ses propres objectifs au détriment de ceux des autres. C'est dans cet univers relativement sombre et absolument individualiste que *Remember Tomorrow*, via la Boîte à Heuhh qui l'édite, vous propose de jouer.

C'EST QUAND ? C'EST OÙ ?

Le cadre du jeu n'est pas à proprement parler défini. Les règles esquissent les contours d'un espace-temps modulable selon le bon vouloir des joueurs. Une chose est certaine, ce *Quelque Part* (lieu du jeu) est multiculturel, fait d'une mosaïque de lieux où les gens vivent à cent à l'heure pour ne pas se perdre, ou le contraire. C'est un monde violent où tout un chacun est en droit d'être armé, voire se doit de l'être, car ces gens sont dangereux ! Il ne sera pas rare de rencontrer à un coin de rue, ou dans votre lit, un « Synth », un être artificiel chargé la plupart du temps des basses besognes, exploité à des fins militaires ou sexuelles.

QU'EST-CE QU'ON FAIT LÀ ?

Chaque joueur va incarner plusieurs personnages, dont un dit « réservé », c'est-à-dire que lui seul sera en mesure de l'interpréter. Les autres PJ sont appelés « partagés » et pourront être utilisés par n'importe lequel des joueurs.

Chaque personnage va se voir défini par une Identité (activité) qui va dessiner ses contours. Sera-t-il un dealer, un hacker, un employé de bureau ?



Dans un monde aussi impersonnel, il vous faudra définir sa motivation principale, ce qui le fait avancer dans la vie (la fierté, le pouvoir, la vengeance, etc.). Bien entendu, pour s'en sortir, il vous faudra l'équiper (- trois objets pour commencer - en recourant à des améliorations technologiques comme une armure dermique, des réflexes améliorés, ou des bien matériels conventionnels tels que des armes, des véhicules, un appartement.

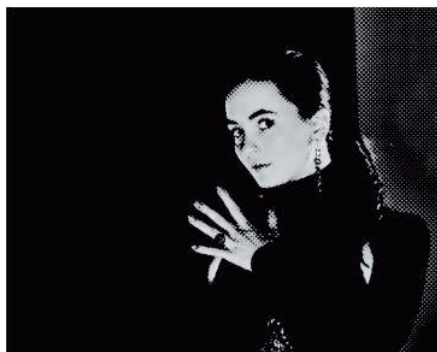
Chaque personnage est défini par trois paramètres, Préparé, Déterminé et Apte. Le fait d'être préparé vous permet de retourner une situation à votre avantage. Votre détermination fera la différence dans les moments cruciaux, si votre adversaire hésite, vous en revanche, ce ne sera pas votre cas. Enfin, votre aptitude, traduisant votre entraînement et expérience, vous permet de réussir ce que vous entreprenez. Vous aurez à répartir un certain nombre de points entre ces trois paramètres, valeurs qui représenteront les seuils de réussite lors des confrontations. Pour donner encore plus de couleur à votre personnage, il vous faudra choisir une condition avantageuse (telle que Armé, En colère, Aimé, etc.) qui vous aidera dans la réalisation de votre objectif et une condition handicapante (Agonisant, Exténué,

Humilié, etc.) qui elle vous limitera dans vos actions.

Une fois votre personnage caractérisé, il vous faut lui donner un objectif à atteindre au cours de cette histoire, un objectif qui ne soit pas réalisable immédiatement et qui nécessitera d'accomplir trois choses distinctes pour l'atteindre, c'est-à-dire, faire en sorte que votre personnage soit Préparé, Déterminé et Apte en cochant les cases correspondantes. À ce moment là, votre personnage quitte l'histoire, cette dernière se terminant lorsque trois sorties ont eu lieu.

SOMMES-NOUS SEULS ?

Pas tout à fait. Dans ce *Quelque Part* règnent des Factions. Elles peuvent être des gangs, des multinationales, des groupes de yakuzas, etc. Elles ont - elles aussi - leurs propres objectifs, dont celui de voir leur influence grandir. Ces factions sont définies





par les différents joueurs et vont avoir un impact sur la vie des PJ, soit en les pourchassant, les harcelant ou en passant des deals avec eux. Ces factions sont définies par leur type (corporation, gang, etc.), leur motivation ainsi que par des conditions avantageuses et handicapantes. Une caractéristique supplémentaire leur est liée, l'Influence. Commencant à 4, elle va évoluer au cours du temps, les joueurs pouvant tenter de nuire aux factions (et dont à leur Influence) ou au contraire à renforcer leur emprise sur ce *Quelque Part* en concluant des arrangements avec elles.

COMMENT ÇA SE JOUE ?

Une session de jeu se décompose en scènes. Chacune d'entre elles sera gérée par un joueur qui endossera le rôle de Contrôleur. Il donnera l'orientation de la scène en choisissant parmi trois possibilités : une scène d'introduction (d'un personnage ou d'une faction), une scène de deal ou une scène de confrontation.

La seule obligation imposée par les règles est celle de faire un tour de table durant lequel chaque joueur, devenant Contrôleur à tour de rôle, va introduire son personnage réservé, puis un second tour de table introduira les factions créées. Une fois tout le monde présenté, on est libre de proposer ce que l'on souhaite. Il faut être bien conscient que la plupart des scènes consisteront en des confrontations dont le but va être de jouer à l'encontre des objectifs des autres. Lorsque vous serez Contrôleur, vous ne pourrez pas impliquer votre personnage réservé, par contre, vous serez parfaitement libre de malmenier le personnage réservé d'un autre joueur en le mettant en face d'un autre personnage partagé ou d'une faction, afin de lui rajouter une condition handicapante, voire de le blesser, mais dans tous les cas de l'éloigner de son objectif final.



Les conflits sont résolus par le jet de 3D10 (plus un dé de réserve si l'on en dispose d'un) dont on compare les résultats à une valeur de paramètres. La différence entre le nombre de « réussites » du vainqueur et celui du vaincu se traduit en marge de réussite. Celle-ci reflète le nombre d'effets que le perdant va subir. Cela peut être l'ajout d'une condition handicapante, le fait de lui supprimer une condition avantageuse, de lui diminuer une de ses valeurs de paramètres, etc. mais ces effets peuvent agir sur le vainqueur comme lui permettre de cocher une des cases paramètres de son personnage et ainsi le rapprocher de son objectif.

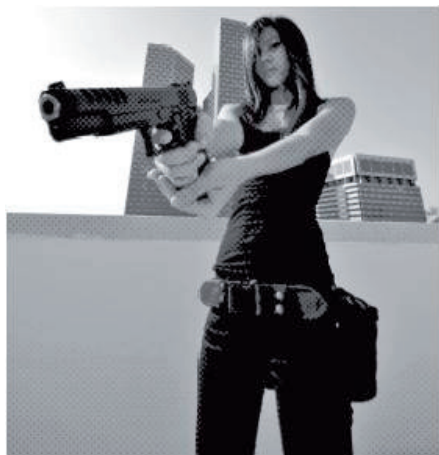
De cette manière, les personnages vont se croiser, s'affronter, s'allier contre des factions, souffrir, se débattre et tenter de survivre pour atteindre leur objectif. Une fois que trois entités (personnages réservés et/ou factions) ont atteint leur objectif, la partie se termine.

CONCLUSION

Ce jeu narratif, projetant les joueurs dans un futur proche, se veut prendre toute son importance en campagne (même si l'auteur nous signale que le jeu supporte aisément

le jeu en *one-shot*). Pour ma part, j'ai beaucoup de mal à envisager ce jeu en campagne, la réalisation des objectifs semblant être relativement aisée. Mais il y a trois choses qui me gênent beaucoup plus. Premièrement, l'auteur, en ne décrivant pas l'univers dans lequel les joueurs se trouvent, ne prend pas parti et on ne sait si cet univers est proche de *Blade Runner*, du *Cinquième élément* ou de *Babylon A.D.* Bien entendu, il nous laisse la possibilité de faire nos propres choix, mais de ne pas ancrer son univers conduit à un sentiment de manque de typicité (ce qui n'était absolument pas le cas pour *Dirty Secrets*). On nous parle, sur trois lignes, des Synthés, mais à aucun moment l'auteur ne les intègre dans l'univers. La seconde chose est le fait que les règles sont confuses. En plus des jets de dés, dont on ne sait pas toujours à quoi on doit les attribuer, les joueurs ont la possibilité de supprimer des conditions avantageuses à leur per-





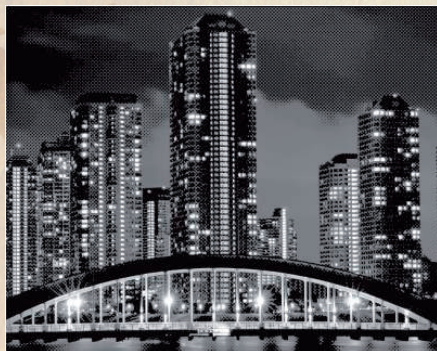
sonnage de manière à diminuer les marges de réussite qui se traduisent par des effets qu'il faut dépenser. Le tout est présenté au fil du livre et on a vite fait d'oublier une règle au passage. Enfin, l'auteur parle souvent du fait de narrer ensemble une histoire, les personnages voyageant d'une scène à l'autre ensemble, cependant, à la lecture, j'ai l'impression d'avoir à faire à une succession de scènes dans lesquelles il n'y aurait qu'un personnage réservé sous le faisceau des projecteurs luttant pour ne pas perdre son objectif de vue. Cette impression conduit à une image d'un jeu « choral » dans lequel tous les personnages joueraient des scènes indépendantes les unes des autres qui pourraient, peut-être, à un moment donné se retrouver au cours d'une scène. Cette impression est renforcée par le fait que le projecteur est braqué plus particulièrement sur un personnage ré-

servé à chaque scène et non pas sur le groupe. Toutefois, pour pallier cela, il est fortement recommandé d'impliquer les autres personnages au cours des scènes pour donner une dynamique de groupe à l'histoire mais aussi d'avoir des joueurs jouant le jeu en faisant en sorte de lier les personnages les uns aux autres, comme le fait de jouer un gang. Il est dommage au final de ne pas avoir un jeu plus typé, plus « coopératif » dans son mode de narration, avec moins de jets de dés pour résoudre les conflits.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 12 euros
- Format : Couverture souple, 16 x 24
- Nombre de pages : 52
- Éditeur : La Boîte à Heuhh

JÉRÔME «SEMPAÏ» BOUSCAUT



REMEMBER TOMORROW

Fiche de Personnage

Nom/Pseudo _____

Description _____

IDENTITÉ

☐ Activiste ☐ Agent ☐ Courier ☐ Hacker ☐ Hacker ☐
☐ Initié ☐ Paria ☐ Salaré ☐ Solo ☐ Tech _____

MOTIVATION

☐ Cupidité ☐ Envie ☐ Fierté ☐ Liberté ☐ Luxure ☐
☐ Pouvoir ☐ Respect ☐ Savoir ☐ Survie ☐ Vengeance _____

OBJECTIF [P][D][A] à atteindre

Donnez une valeur de 1, 2 ou 3
 selon le point auquel la case apparaît

PARAMETRES (à répartition selon les Paramètres, minimum 10 pour chacun)

☐ PRÉPARÉ ☐ DÉTERMINÉ ☐ APTE
 P D A

IMAGE|PHOTOGRAPHIE

CONDITIONS (1 à 3, 100 pour chacun)

AVANTAGEUSES (Choisissez les Conditions: Coût élevé, Faibles, Avec gain, Pas de)

☐ Aimé ☐ Armé ☐ Connaitre ☐ Dangereux ☐ En Colère ☐ Endurci
☐ Enthousiaste ☐ Équipé ☐ Financé ☐ Prêt ☐ Relié ☐ Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES (Choisissez les Conditions: Coût élevé, Faibles, Avec gain, Pas de)

☐ Affaibli ☐ Agonisant ☐ Blessé ☐ Confus ☐ Extrémité ☐ Hébété
☐ Humilié ☐ Indigent ☐ Perdu ☐ Piégé ☐ Sous Pression ☐ Traqué

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR|SOCIÉTÉS

☐ Asuna ☐ Dabun ☐ Domier ☐ ERMA ☐ Glosier
☐ Heinkel ☐ Merkur ☐ Nagant ☐ Otomo ☐ Pontiac

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR|CLIENT

☐ Abner ☐ ANWA ☐ BIRACO ☐ CoDaKIn ☐ Kalophone
☐ Lik Sang ☐ Orange Micro ☐ Pan Am ☐ Plessey ☐ Zonite

ARMES : ARMES À FEU

☐ Carabine ☐ Héchette ☐ Fusée ☐ Fusil ☐ Grenade
☐ Mitrailleur ☐ Fusil ☐ Fusil ☐ Revolver ☐ Taser

ARMES : MAINS

☐ Poing d'Acier ☐ Bâton ☐ Trousseuse ☐ Cutter ☐ Mains Tranchantes
☐ Gorge piégée ☐ Masse ☐ Hache ☐ Épée ☐ Cran d'arrêt

CVBWARE

☐ Annuaire démique ☐ Bête de sexe ☐ Cœur d'acier ☐ Effet de Style ☐ Gorge piégée
☐ Mains tranchantes ☐ Membre artificiel ☐ Rêles améliorés ☐ Sens am. ☐ Vision artificielle

EFFETS POUR LES SCÈNES

INTRODUCTION

P: +1(2) P[D]A, +CA(s), -CH
 Faction: +PC(s), -NC(s)

DEAL

P: +1(2) P[D]A, +CA(s), -CH(s)
 Faction: +1 INF

CONFRONTATIONS

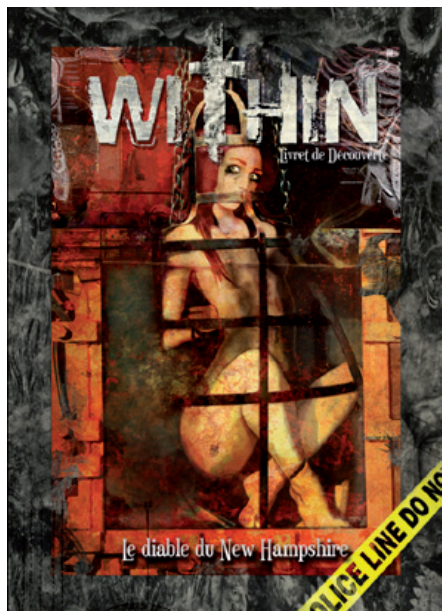
P: +1(2) P[D]A, +CA(s), +CH(s),
 Décoche Objectif PDA si Réussite
 Faction: +1 INF, +CA(s), +CH(s)
 ou ancrer un élément dans l'histoire

ÉQUIPEMENT, DEALS et NOTES

OBJECTIFS ACCOMPLIS

☐
☐
☐

HISTOIRE



WITHIN

Les Écuries d'Augias nous proposent, depuis quelques semaines, de plonger dans l'horreur avec le livret de démonstration du nouveau jeu de Benoit Attinost et de Jérôme Larré, *Within*. Tout au long des 80 pages de ce kit, illustré par Willy Favre, vous aurez un aperçu de ce qui vous fera probablement aborder l'Horreur sous un nouvel angle.

Voyage astral

En survolant l'ouvrage, on peut apprécier la maquette, type cahier à spirale. Elle met en avant de nombreuses aides de jeu et des illustra-

tions, en accord avec le ton sombre et violent du jeu. Le sommaire nous apprend immédiatement qu'une grande partie de ce livret est consacrée à un long scénario, *Le diable du New Hampshire*, sur presque 50 pages. Pour le reste, vous aurez des explications concernant les règles de *Within* ainsi que beaucoup d'indications concernant les PJ et les PNJ.

VOTRE PJ

Within est bien plus qu'un jeu d'horreur. Même s'il vous propose un univers qui n'appartient qu'à lui, il s'agit également d'une boîte à outils qui vous permettra de mettre en scène tout type de scénario terrifiant. Son système est simple et modulable. Aucun dé n'est requis pour résoudre vos actions, tout se passe par l'utilisation de points dits de Potentiel. Votre personnage est défini par plusieurs éléments :

son Occupation qui correspond à sa profession, la plupart du temps, lui octroyant des spécialités ;
ses Aptitudes, des domaines pour lesquels il est meilleur que le commun des mortels, c'est-à-dire ses compétences ou les milieux qu'il connaît particulièrement bien. Toutefois, il en possède invariablement une pour laquelle il est particulièrement mau-



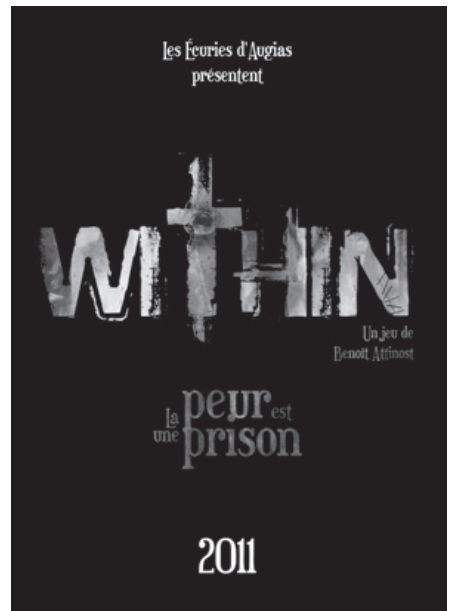
vais appelé d'ailleurs Limite :
son Alpha, la chose qui le fait avancer dans la vie, sa motivation en d'autres termes ;
son Trait dominant qui représente l'élément marquant de son caractère ;
ses Potentiels qui vont lui permettre d'améliorer ses chances de réussir une action.

Au nombre de trois, les Potentiels sont le reflet de sa fatigue, de son stress et de son intégrité physique. Face à des actions au-delà des limites des Aptitudes du personnage, il peut se surpasser en utilisant des points de Potentiel. Pour y faire appel, le joueur décrit en quoi le fait de dépenser un point de tel ou tel Potentiel l'aide à parvenir à ses fins. Ces points dépensés ne sont pas perdus pour tout le monde, puisqu'ils vont venir alimenter un pot commun qui représente, d'une certaine manière, la menace qui plane sur les joueurs.

UN POOL COMMUN HORS DU COMMUN

Cette menace, représentée par un pot au centre de la table, dans lequel les points de Potentiel dépensés par les joueurs sont symbolisés par des jetons. Elle aura tendance à augmen-

ter graduellement avec les situations stressantes. À partir d'une certaine limite, tout point supplémentaire se traduit par des blessures automatiques sur les PJ, que le MJ justifie par sa narration. Pour éviter d'en arriver à cette extrémité, il peut retirer des jetons pour agir directement sur l'environnement des personnages, rajouter des embûches, des éléments troublants, etc. Ainsi, il pourra inciter les joueurs à douter de la santé mentale de leur personnage. Un second moyen existe, pour lequel ce sont les joueurs qui retirent des points de ce pot. Pour cela, chacun d'entre eux dispose, au début de la partie, d'une carte dite d'Alpha impactant directement sur un des autres joueurs, sans qu'il ne sache sur lequel (seul le MJ





le sait). En activant cette carte, tout un ensemble d'événements vont venir se mettre en place et s'intégrer au scénario sans que les joueurs ne sachent si cela fait ou non partie de l'histoire initiale.

UN JEU EXIGEANT POUR LES MJ

Le système se base sur l'implication des joueurs par la description de leurs actions, mais aussi sur la capacité du MJ à intégrer divers éléments. Nous avons vu, juste avant, la question des cartes Alpha. Il faudra, pour

que les joueurs ne découvrent pas à qui appartient la carte qu'ils ont entre leurs mains, que le MJ fasse preuve de subtilité. Il serait judicieux qu'il n'intègre pas ces nouveaux éléments immédiatement dans l'histoire mais qu'il attende d'avoir eu au moins deux activations avant d'introduire les effets qui en découlent. De plus, le MJ est encouragé à entretenir l'incertitude dans l'esprit de ses joueurs. Même si ces derniers sont certains de réussir une action (comme le crochetage d'une porte), le MJ se doit de tourner cette réussite en quelque chose amenant un doute. Enfin, pouvant utiliser les points de Potentiel dépensés pour agir sur la réalité des joueurs, il se doit d'être réactif, imaginatif et créatif.

VOUS N'ÊTES PAS SEUL

Within est une boîte à outils pour scénarios d'horreur et tout est fait pour vous accompagner afin d'offrir à vos joueurs les meilleurs sensations. D'une part, vous avez à votre disposition de très nombreuses notes de maîtrise disséminées au fil des pages du scénario du livret de découverte. D'autre part, les concepteurs vous conseillent également sur les effets générés par les différentes cartes Alpha.



De manière à ne pas faire de *spoiler* sur le scénario proposé, je ne vous dévoilerai pas son contenu. Je peux vous dire qu'il s'agit d'un scénario très dense, très bien écrit, très sombre, impliquant de nombreux PNJ. Il nécessitera que le MJ se penche dessus avec le plus grand soin afin de le maîtriser de bout en bout.

CONCLUSION

Ce livret de découverte vous donnera un aperçu de ce que *Within*, le jeu complet sera, c'est-à-dire un système de jeu immersif, stimulant, facile à appréhender et à mettre en œuvre, un moyen de plonger vos joueurs dans différents styles d'horreur. Le scénario proposé est riche, une enquête où il ne faudra rien négliger et c'est peut-être le seul bémol au kit. Il est génial, c'est une enquête comme on aimerait en lire plus souvent.

Pour autant l'histoire ne met absolument pas en valeur les points forts du jeu notamment l'utilisation des potentiels qui est limitée, ici,

au strict minimum. Finalement, ce scénario pourrait être très facilement adaptable à n'importe quel autre jeu d'enquête et c'est peut-être dommage.

En tout cas, *Within* est un jeu à surveiller. Prévu pour être un jeu à secrets au cours d'une gamme restreinte édité par les Écuries d'Augias, on peut faire confiance aux auteurs pour nous proposer un jeu excitant, passionnant avec des révélations sur certains éléments majeurs de ce livret ainsi que de nombreux conseils de maîtrise.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 10 euros
- Format : Couverture souple, 16 x 24cm
- Nombre de pages : 80
- Éditeur : Les Écuries d'Augias

JÉROME «SEMPAÏ» BOUSCAUT





L'AMOUR D'UNE ÉTOILE, CRIMES

SALUTATION,

Vieille Racine, vagabond sur papier, jette ses dés spatio-rolistiques. Hummm... le score est élevé, ça s'annonce bien. Me voilà projeté dans un supplément distribué par *Les Écuries d'Augias*, dans la série *Contes de Crimes*. Une couverture d'un vert sombre toute en nuances invite à la lecture de ce scénario baptisé *L'amour d'une Étoile*. Un titre bien énigmatique, poétique mais surtout flou. En fait non, comme quoi lire la quatrième de couverture n'est

pas forcément mauvais. Sur l'autre versant de la couverture les auteurs donnent un peu plus d'information. L'étoile représente ici un rêve, l'impossible à la limite de l'inaccessible. Sans en dévoiler plus, cette idée de rêve prend tout son sens quand on connaît la particularité de ce scénario. Il propose de jouer certes des adultes, mais aussi des enfants beaucoup plus proches du rêve. Cette nuance entre réalisme d'expérience et imagination enfantine est présente tout au long du scénario. Le meneur de jeu est guidé dans la manière d'intégrer cette différence. Les joueurs ne sont pas laissés en reste puisqu'en fonction des personnages les pistes et indices peuvent différer. La combinaison des deux éléments offre à n'en pas douter une expérience de jeu tout à fait singulière pour les joueurs délaissant les Grands pour découvrir le monde avec les yeux d'un Petit.

Hop je refais un tour par la couverture pour me régaler des trois personnages se détachant de du fond couleur émeraude : une artiste charmeuse, un militaire austère et un savant farfelu. Trois non, quatre en fait, une bête étrange rappelant une hyène étend son ombre sur eux... voilà de quoi piquer ma curiosité. Je vous l'ai dit, j'ai fait un bon jet, l'ou-



vrage est franchement intéressant. Je me perds avec plaisir dans ses 48 pages en noir et blanc. Loin d'être lassante, la sobriété des couleurs se mélange très bien avec le raffinement des illustrations. Donc graphiquement le support est plaisant, en étant riche de détails sans tomber dans la surcharge.

Je reviens à mes quatre personnages pour m'étendre sur le scénario, sans en révéler l'intrigue. Le point de départ de l'histoire est le savant, décrit comme une passerelle entre adultes et enfants. En effet, le scientifique est un rêveur d'âge avancé, farfelu mais explorant des pistes uniques. Sa position est pratique pour justifier dans son entourage presque tout type de personnage (employé, curieux, rival, etc...) si les pré-tirés ne vous conviennent pas. Donc pour la petite histoire, notre bon professeur travaille sur une pierre tombée du ciel. On pourrait le deviner, manque de bol on lui a dérobé. Point de départ classique, mais la suite est assez originale et intègre plusieurs possibilités de style de jeu. Les amateurs de roleplay pourront s'épancher avec des PNJ principaux comme secondaires assez caractérisés. Les puristes de la réflexion devraient trouver leur compte puisque l'histoire est assez généreuse de re-

bondissements. Enfin, les amoureux de l'aventure physique auront des opportunités de course-poursuite, voir de traque. L'ombre de la bête s'étend sur cette phrase, peut être...

Pour le MJ un scénario très détaillé, concernant notamment les décors et les ambiances. Un autre point qui mérite d'être signalé est la structure de chaque partie. Tout d'abord, elle est résumée. Ensuite, elle est développée en plusieurs points. Enfin, elle se conclut par une ouverture. L'intérêt est que les





auteurs proposent différentes possibilités dans la poursuite de l'action, évitant de tomber dans une linéarité parfois lourde à suivre. Les PNJ principaux sont travaillés et assortis d'une belle illustration. Et cerise sur le gâteau, plusieurs pièces jointes à fournir aux joueurs terminent l'ouvrage (coupures de presse et plan de la ville).

J'achève ma ballade par les pré-tirés. Ils sont au nombre de huit : quatre adultes et trois enfants, dont trois féminins. En bref, deux aspirants scientifiques (un adulte et un enfant), une femme au foyer en quête de liberté, un domestique africain (statut particulier dans le contexte du XIX^{ème}), une noble dame, une jeune fille, un enfant de la rue et un

fil de noble sans famille. Tous sont liés au professeur et à plusieurs pré-tirés. Ils ont chacun un élément de leur historique qui peut se révéler un moteur d'interprétation du personnage.

Mes dés spatio-rolistiques commencent à faiblir, et me voilà ressorti de *L'amour d'une Étoile*. Une expérience intéressante qui donne envie d'être partagée autour d'une bonne table. Sur ce, puissent Saint Gygas et les Grands Anciens vous inspirer.

VIEILLE RACINE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 10 €
- Format : Couverture souple, 16x24cm
- Nombre de pages : 48 noir et blanc
- Éditeur : Ecuries d'Augias



WWW.SANS-DETOUR.COM

Les Chroniques des Féals



La fin du M'Onde ne fait que commencer



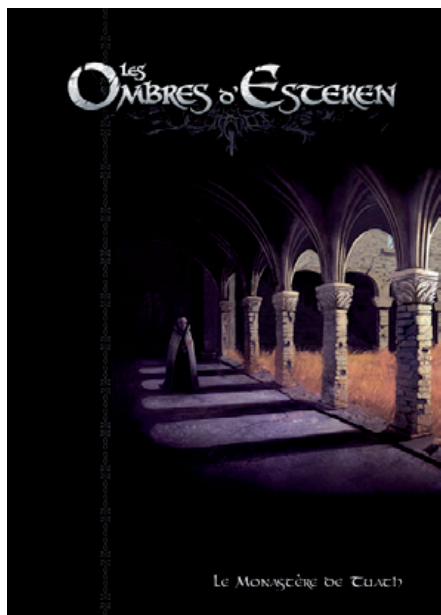
Les Chroniques des Féals

D'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

La frontière entre les vivants et les morts s'est effondrée. La Charogne marche sur un M'Onde qui doit se transformer pour survivre. Les royaumes nés des Féals, ces créatures mythiques qui guident les hommes, se préparent aux heures les plus sombres de leur histoire. La menace charognarde en cache une autre, moins palpable, un mal sourd qui s'insinue dans la trame même de la Création. Des héros brisés se regroupent, conscients que, si la guerre des Cendres est terminée, la fin du M'Onde ne fait que commencer.

Les Chroniques des Féals proposent un univers original très riche, où chacun, comme véritablement habité par un Féal, tente une nouvelle fois de repousser les limites de la fantasy.

À PARAÎTRE CET AUTOMNE - LES CHRONIQUES DES FÉALS - LE LIVRE UNIVERS



LE MONASTÈRE DE TUATH

La gamme d'Esteren s'étoffe avec ce troisième ouvrage accompagné d'un CD de musiques d'ambiance composées spécialement pour *Les Ombres d'Esteren*.

AU SORTIR DE L'OMBRE QUE VOIT-ON ?

Outre le CD, ce supplément se compose d'un livre de 52 pages tout en couleurs, un plan A3 et neuf feuilles volantes (bichromie ocre) contenant des annexes, des portraits ou des indices à découper. Encore une fois avec *Les Ombres d'Esteren* la qualité graphique est au rendez-vous : une belle maquette, de nombreuses et magnifiques illustrations et des aides de jeu somptueuses. On imagine sans mal les sourires ébahis fleurir sur les visages des joueurs qui recevront ces images pendant la séance de jeu.

L'UNIQUE VOUS OUVRE LES BRAS

Dans la première partie de ce supplément consacré à l'Unique et à son culte vous découvrirez le Temple et la vie religieuse qui s'y déroule (les prières et l'organisation de la vie spirituelle). Il propose aussi la possibilité aux joueurs dont les PJ sont membres du Temple d'utiliser une règle optionnelle sur les vœux prononcés et leurs conséquences.

Un court deuxième chapitre présente les monastères de l'Unique, pourquoi les moines choisissent de



s'y retirer, comment ils y vivent, de quelle manière ils y servent et prient leur divinité.

La troisième partie vient en complément de la seconde puisqu'elle détaille un monastère particulier, celui de Tuah. Une courte présentation de la région où il est édifié est suivie par celle du monastère, de son organisation journalière et de son plan. Une place de choix est occupée par la description détaillée de tous ses habitants.

Enfin vient le scénario « Mots vengeurs » qui a pour cadre le monas-

tère de Tuah et permettra au MJ de mettre en pratique tout ce qu'il vient d'apprendre. Sans déflorer l'intrigue il s'agit d'une bonne enquête complexe dans la tradition du *Nom de la Rose*. Ce scénario, qui est présenté en détail, propose des options d'événements (gore, surnaturel...) de mise en scène et indique quand utiliser la bande originale accompagnant le supplément. Seul regret, le scénario est un peu court à jouer et comme il va remettre en question l'avenir d'une bonne partie des habitants du monastère de Tuah cela implique une utilisation unique et succincte de celui-ci.





D'hommes et d'obscurité

Le CD de musique d'ambiance qui accompagne ce supplément permet aux MJ d'agrémenter leurs parties. Il ne s'agit pas de grande musique ou de sonorisation élaborée, mais de dix-neuf morceaux permettant de donner une « atmosphère Esteren » à vos séances de jeu. Si le scénario propose d'utiliser certains extraits particuliers, on peut tout aussi bien utiliser l'intégralité du CD en fond sonore, les musiques n'étant pas trop forte ou trop rythmées pour dénoter (rien de tel pour plomber l'ambiance qu'une musique entraînante pendant un moment dramatique de l'aventure). Ah si, un petit conseil (du vécu), faites attention avec la pochette du CD, il ne tient pas bien dedans, si vous la manipulez sans précaution le disque risque de s'envoler !



Où le moment est venu de retourner dans les Ombres

Encore un supplément de qualité pour *Les Ombres d'Esteren*. Bien entendu on peut reprocher un côté un peu flou et généraliste des informations données sur le Temple et l'Unique, mais cette publication n'est pas non plus là pour tout détailler de façon exhaustive, puisqu'il accompagne le CD de musique et que le principal demeure le scénario prêt à jouer (musique, aides de jeu, tout y est).

Finalement on peut imaginer, en attendant (ou en parallèle) du supplé-

ment *Secret*, que *Les Ombres d'Esteren* voient fleurir des ouvrages de ce type, sans le CD mais avec un petit peu plus de pages. Des suppléments détaillant une faction (démorthèn, magientistes...), un lieu particulier qui lui est associé et un scénario s'y déroulant.

Fiche technique

Éditeur : Agate RPG

Prix : 24,90 €

Nombre de pages : 52 en couleurs + un CD + neuf feuilles + un plan A3

Format : A4

JÉRÉMIE COGET



LES SCIENCES ET L'INFINI

Quatrième supplément de Métal Adventures, *Les Sciences et L'infini*, nous présente la Ligue des planètes libres. Comment des pacifistes peuvent-ils survivre au dernier millénaire ?

«QUE MONSIEUR M'EXCUSE, MAIS CETTE UNITÉ D2 EST EN PARFAIT ÉTAT, UNE AFFAIRE EN OR»

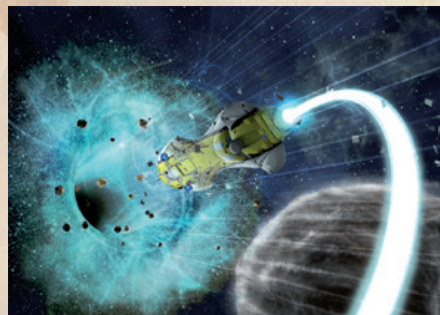
La gamme de Métal Adventures nous y a habitué, et cet ouvrage ne déroge pas à la règle. L'ouvrage, tout en couleur, est magnifiquement illustré, l'immersion est immédiate, les personnages, les vaisseaux et tous les objets inventés par les scientifiques

de la Ligue sont tout autant d'invitation à l'aventure. La maquette, la même que pour le reste de la gamme, participe aussi à cette agréable impression.

Le supplément suit le découpage classique de ses prédécesseurs. Une première partie, indiquée par des lumières vertes en bas à gauche de la page, destinées à donner de nouvelles règles aux joueurs. Une deuxième partie, signalée en orange, donne des informations sur la Ligue des planètes libres dont l'accès n'est autorisé qu'aux PJ originaires de la Ligue. Enfin, la dernière partie, en rouge, est réservée au MJ, présentant les secrets de la Ligue et un scénario.

«QUI EST LE PLUS FOU DES DEUX, LE FOU OU ALORS LE FOU QUI LE SUIT ?»

La Ligue des planètes libres est née d'un regroupement de planètes désireuses de sortir des guerres permanentes que se livraient l'Empire de Sol et l'Empire Galactique. Profitant de leur éloignement des conflits





principaux, de nombreuses planètes s'unirent secrètement pour se libérer. Passé un temps de résistances discrètes, la guerre devint classique. Malgré un rapport de force déséquilibré, la Ligue des planètes mit tout son cœur dans la bataille, luttant pour sa liberté, et poussant les Empires à abandonner ces planètes qu'ils ne dominaient que partiellement. Une fois libres, les planètes se regroupèrent dans une idéologie égalitaire et libertaire, utilisant la science et l'exploration spatiale pour défendre leurs idéaux.

Outre l'historique et la description de la vie au sein de la ligue, ce supplément, suivant le même modèle que les précédents ouvrages de la gamme, nous propose des règles sur la haute technologie, des règles optionnelles pour la navigation et les voyages (hyper)spatiaux, du matériel inédit et de nouveaux vaisseaux et les secrets de la Ligue des planètes libres.

L'ouvrage se termine par le cinquième épisode de la campagne *El Barco del Sol* initiée dans le *Guide du Meneur* et qui se poursuit dans chaque supplément de la gamme.

«EH BIEN VOTRE HONNEUR, ON DIRAIT QUE VOUS VOUS ÊTES ARRANGÉE POUR QUE JE RESTE ENCORE UN PEU DE TEMPS.»

On pourrait regretter le côté un peu moins utilisable pour les pirates que



les Barrens par exemple, mais *Les Sciences et L'infini* apportent la lumière sur des acteurs majeurs et particuliers du dernier millénaire donnant encore un peu plus d'épaisseur à cet univers de jeu. La gamme de Metal Adventures poursuit donc sa croissance, en conservant sa qualité graphique et rôlistique.

Alors moussaillons, il est tant d'embarquer ! *La Barco del Sol* nous attend.

JÉRÉMIE COGET

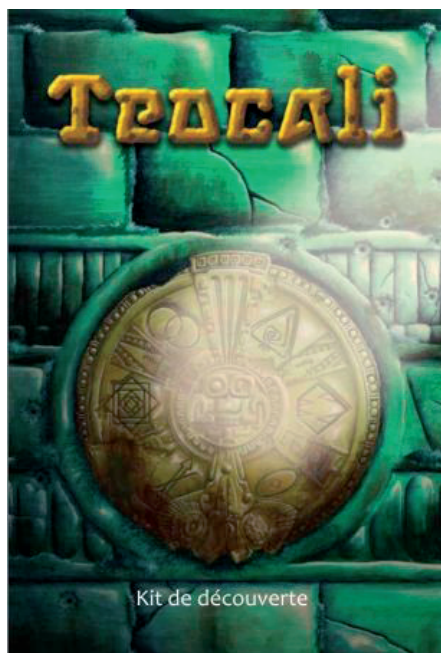
FICHE TECHNIQUE :

Prix : 37,50 €

Format : 21 x 29,7 cm

Nombre de pages : 160 pages couleur

Editeur : Matagot



TEOCALI, KIT DE DÉCOUVERTE

SALUTATIONS,

Sans surprise pour cet été, il n'y a pas de soleil. En quête de chaleur et d'exotisme, votre vagabond sur papier jette ses dés spatio-rolistiques. Mes finances sont au plus bas, suivant la tendance de l'époque et c'est tant mieux. Non, non le soleil absent ne m'a pas tapé sur la tête. Mon sauveur s'appelle *Teocali*, avec son kit de découverte GRATUIT!

Il est téléchargeable sur le site www.teocali-jdr.com (ou au format papier en boutique spécialisée). Ce jeu devrait sortir en automne chez *Footbridge*.

Hop, j'approche de l'ouvrage de vingt pages. La couverture d'un vert émeraude est ornée d'un magnifique motif inca doré. Voilà de quoi me mettre dans le bain. C'est parti pour une plongée dans un univers d'inspiration sud américaine. Mais attention, ce n'est pas un jeu historique pour puriste. En effet, la carte qui suit est celle d'un monde imaginaire. On y lit quelques noms exotiques comme Teotitlan, mais aussi d'autres tels que « les milles lacs » ou « le domaine noir » qui évoquent facilement des paysages fabuleux. Je suis tenté de laisser mon esprit y vagabonder mais un sommaire efficace me rappelle à l'ordre. Il annonce six parties essentielles pour une découverte du jeu. Les trois premières offrent, dans l'ordre, une description du jeu, du système et des Magies. Les trois suivantes composent le scénario. Elles donnent au MJ la trame, des conseils pour le faire jouer et quatre personnages pré-tirés.

Avant de rentrer dans les détails, je dois vous faire un aveu. Les illustrations m'ont franchement intéressé. En effet, elles sont colorées



et plutôt jolies, rien de marquant me direz vous. Pourtant, elles apportent un véritable plus. Tout d'abord, dans ce kit, on trouve deux cartes, une du monde et une de l'île du scénario. Leur style « dessiné à la main » leur donne un certain cachet, qui ne gâche pas leur côté pratique. De plus, c'est toujours un plaisir d'avoir un élément à donner au joueur rendant plus vivant n'importe quel scénario. Ensuite, il y a plusieurs représentations de sortilèges ce qui est intéressant dans la mesure où tous les PJ pratiquent la magie. Enfin, beaucoup d'entre elles montrent des personnages, ce qui permet de nourrir les descriptions. En effet, c'est bien beau un décor original, mais si on ne sait pas à quoi il ressemble ça limite l'immersion.

N'y tenant plus, je me jette dans l'univers des Téolts. Le cadre d'une île couverte de statues d'or en proie à d'agressifs colons n'est pas la seule originalité du monde. Ces « sculptures » servent de réceptacle aux âmes des défunts qui autrement hanteraient les rêves des vivants d'effroyable manière. Elles ont été créées par des divinités qui ont aussi légué des pouvoirs à leurs adeptes. En cadeau bonus, elles ont aussi imposé des tabous, qui sont cruciaux pour les personnages. Pour faire simple,



être irrespectueux des lois et céder à la violence est puni de diverses façons. Derrière un côté « bisounours » on découvre une invitation à un jeu subtil et mesuré, avec une menace contre les vivants en toile de fond.

Le système de jeu est véritablement à tester. Il fait une proposition mettant l'accent sur la facilité de prise en main et la narration. Ainsi, les caractéristiques, ici judicieusement nommées Aspects, sont au nombre de quatre : Âme, Corps, Respect et Sens. L'intérêt est qu'elles varient en fonction de l'évolution de l'aventure du personnage de fa-



çon logique et pratique. Les compétences prennent la forme d'Acquis et sont (d'après les pré-tirés) généralement aux alentours d'une dizaine par personnage, permettant de vite cerner ses capacités. L'aptitude à pratiquer la Magie est un Acquis, ce qui est d'autant plus notable que tous les PJ lancent des sorts.

La Magie appelée Grâce est un autre moteur de jeu. Elle est vraiment le fruit de la volonté du joueur dans ses effets comme dans sa mise en place. Pour en saisir toute la teneur, un meneur de jeu au point sur les règles et des rôlistes motivés

sont nécessaires. On est bien loin, des sorts de donjon et dragon! Sans rentrer dans les détails, les Grâce se divisent en « six branches », en fonction du dieu du personnage. Ces pouvoirs agissent sur un domaine particulier qui peut-être les éléments, l'esprit des vivants, le façonnage du métal et de la chair, les connaissances liées à la guerre et à la médecine, les animaux et les âmes.

Pour ce qui est du scénario, je n'en dirais rien si ce n'est qu'il mêle un incontournable du genre mais le traite du point de vue du monde, ce qui le rend unique. Son autre atout est sa très faible linéarité. Néanmoins, l'écueil de ce genre de scénar est qu'il demande une véritable connaissance du sujet. Il est donc déconseillé pour une partie à l'arrach. Par contre, avec les conseils de jeux aussi variés que pratiques, il aura une saveur toute particulière.

Enfin, les pré-tirés. Il y en a quatre, ce qui est dommage car il y a six tribus, deux ne sont donc « pas jouables » dans ce kit. Pour autant, les quatre devraient plaire au plus grand nombre. Tous ont bien sur le devoir de protéger l'Harmonie, mais chacun avec sa particularité. L'intérêt est que celle-ci réside non pas dans les capacités type guerrier-mage-



voleur-prêtre mais dans le rôle du personnage. Le premier est un juge éventuellement exécuteur respecté par les dirigeants. Le second pourrait s'assimiler à un moine faisant le lien avec les esprits élémentaires. Le troisième est un personnage très proche des animaux (et non de la flore). Enfin, la dernière, car c'est une femme, est une médium pouvant agir avec les esprits des défunts, un des enjeux de Teocali.

Un embrun fait rouler mes
dés spatio-rolistiques vers d'autres
horizons, vite il faut conclure. En



bref, c'est un kit bien ficelé. Pour peu qu'on lui consacre du temps, il devrait combler les amateurs de nouveautés. Le système des Grâces semble un excellent compromis entre créativité et côté pratique. L'univers a quant à lui l'air très séduisant, donc affaire à suivre. Sur ce, puissent Saint Gygax et les Grands Anciens vous inspirer.

Fiche Technique :

Prix : 0 €

Format : 24 x 16 cm

Nombre de pages : 24 pages couleur

Editeur : Footbridge

VIEILLE RACINE



LES ÉCURIES D'AUGIAS

COMME D'HABITUDE, ON VA VOUS DEMANDER DE VOUS PRÉSENTER ET D'INFORMER NOS LECTEURS SUR VOTRE PARCOURS TANT PERSONNEL QUE SOUS LA FORME DES ÉCURIES D'AUGIAS...

Yann : Mon parcours est assez simple : un catapultage rapide en compagnie de Christophe aux commandes de la gamme de *Crimes* en 2006, à l'époque édité par Caravelle. La concrétisation de cinq ans de gestation du jeu, qui s'est poursuivie avec la tenue d'une gamme devenue pléthorique. Une logique s'imposait avec la banqueroute de Caravelle : soit on partait sur un (très fin) matelas de billets provenant des droits d'auteur, soit on fondait notre propre écurie pour continuer l'aventure.

Christophe : J'ai 34 ans et je suis analyste programmeur. Depuis 2006

je suis co-gérant des Écuries avec Yann. Pendant deux ans nous nous sommes consacrés à la partie créative et à la production de notre jeu. En 2008, lorsque Caravelle a arrêté son activité, il était temps pour Yann et moi de faire un point. Nous avions l'expérience de la création et nous avons donc décidé de prendre l'édition de notre jeu en main. Depuis, nous avons appris de nouvelles choses. De mon côté, je m'occupe surtout de la maquette, de la gestion et de la fabrication. Aujourd'hui nous ne désirons plus nous contenter uniquement de nos jeux et nous passons à la vitesse supérieure. Mon côté ultra carré et exigeant m'aide dans cette tâche. Sur *Within*, j'assume les rôles de directeur de gamme, de chef de projet et de maquettiste.

Par ailleurs, pourquoi ce nom d'Écuries d'Augias ?

Yann : Dans cette longue quête d'un nom qui nous collerait à la peau pendant plusieurs lustres, nous sommes partis dans la mythologie grecque. Je ne sais plus si c'est pour rester dans la tragédie (un studio orphelin de la retraite de son éditeur), ou si c'est parce que c'était l'un des bouquins qui traînaient sur ma table lorsque la discussion est advenue. Les métaphores chevalines sont porteuses (se



voulant étalons, nous sommes plus souvent têtus comme des ânes, mais dans nos sorties, poulinières comme des juments...). Mais c'était surtout ce travail d'Hercule, de débayer des écuries gigantesques en peu de temps, qui nous a mis sur la voie. Il fallait remettre le pied à l'étrier, sauver la gamme de *Crimes*, et depuis que le fumier est évacué, la paille sèche, et les poulains lavés et brossés, on peut songer à agrandir notre haras de jeux.

Christophe : Tout est écrit sur notre site dans la page « À propos », je ne vois pas ce que je pourrais ajouter de plus.

Vous vous êtes rassemblés autour d'un projet commun, le jeu Crimes. Ce jeu, devenu une gamme solide, continue sa vie et sa base de fans de se dément pas. Par la suite, plusieurs jeux en souscription sont apparus et aujourd'hui vous lancez Within qui, si nos informations sont correctes, est destiné à devenir le fer de lance d'une gamme complète. Ce virage indique-t-il la transformation des Écuries en un éditeur prêt à lancer de nouveaux jeux régulièrement ?

Yann : On ne peut rien vous cacher... Sauf que le moderato vient du fait que nous lançons aussi des ouvrages uniques, courts, dans des collections à forte personnalité

comme *In Vitro*. Ce qui signifie que nous ne resterons pas un éditeur « à gamme phare ou unique » encore longtemps, mais que nous souhaitons nous diversifier en continuant à faire les funambules sur notre ligne éditoriale : de l'historique et / ou de l'horreur, de l'original ou de l'expérimental, ou le triptyque bière/coke/belles carrosseries, cela dépend des courants de pensée internes aux Écuries.

Christophe : En fait les gens ont tendance à oublier que nous étions coéditeurs d'*Aventures dans le Monde Intérieur*, nous avons intégralement géré la v2, son PDF et son écran. Mais cette coédition a été, pour nous, un fiasco : nous avons donc perdu un an à travailler sur un projet qui ne nous rapporte absolument rien. C'est souvent le problème lorsque l'on s'associe à des personnes qui ne sont pas pros et qui ne respectent pas leurs engagements. Nous avons en effet l'ambition de lancer de nouveaux jeux régulièrement, c'est dans cette optique que nous avons en 2010 recruté des associés ; aujourd'hui nous sommes 6. Nous avons d'ailleurs un planning rempli jusqu'en 2013 mais nous acceptons toujours de jeter un œil sur les propositions. C'est dans cette optique que nous avons mis en place un comité de lecture. Si vous



avez des jeux à proposer, rien de plus simple, écrivez-nous : propositions@ecuries-augias.com

Comme vous avez ouvert votre gamme Crimes à des collaborations externes, est-ce que ce sera le cas de Within et de vos autres jeux ?

Yann : En effet, on connaît bien les dégâts de l'endogamie, qui mènent le plus souvent à une grande stérilité artistique. La condition pour espérer encore surprendre, c'est de coucher avec d'autres (re)producteurs de jeux pour faire de beaux enfants. Plus sérieusement, c'est aussi pour nous un énorme plaisir que de travailler avec des personnes dont nous sommes fans, amis, voisins, bref, des proches. Et si nous pouvons aussi atteindre l'objectif moral qui est de lancer de jeunes et frais auteurs dans la galaxie des édités, ce sera encore plus stimulant pour nous.

Christophe : Nous sommes un éditeur ouvert aux contributions extérieures et il est possible que *Within* accueille des séries de scénarios, à l'instar des Carnets de *Crimes*. En tout cas c'est mon envie mais cela reste soumis à l'acceptation de l'auteur et il nous faut d'abord sortir le livre de base.

Avez-vous d'autres gammes/jeux prévus d'ici fin 2012 ? Si oui, lesquels ?

Yann : Une partie de ma famille étant surveillée par les autres associés, je ne peux pas trop me prononcer. Sauf (mode chuchotement) que cela devrait fleurir bon l'époque médiévale, que de vieilles marmites feront encore de savoureuses soupes remises au goût du jour, et que (mode chuchotement off) quoi ? Moi ? Non, je ne disais rien...

Christophe : Nous en avons oui, mais malheureusement pour vous, notre politique d'annonce est ultra stricte et nous préférons ne rien faire filtrer tant que les jeux ne sont pas prêts à sortir. Nous préférons nous concentrer sur la création plutôt que sur les effets d'annonces. Et puis Yann en a déjà trop dit.

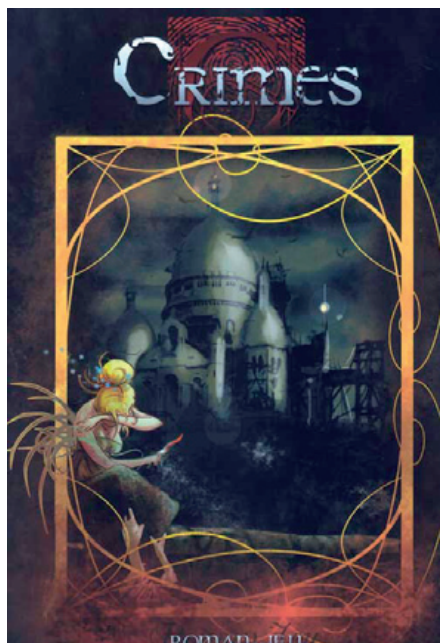
Lancer un kit de démo payant est un pari assez risqué car un double achat kit plus livre de base pourrait dérouter les rôlistes. Pourquoi avez-vous retenu cette option, vous éloignant des kits gratuits ?

Christophe : À vrai dire, *Le Diable du New-Hampshire* n'est pas un kit de démonstration, si nous l'avons appelé « Livret de Découverte » ce n'est pas pour rien ! Nous voulions vraiment nous démarquer des kits gratuits car la démarche est tout de même différente. Il n'a pas été



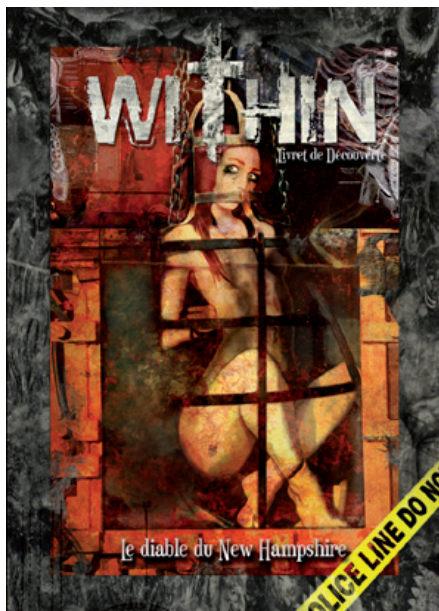
conçu comme l'a été celui de *Crimes* par exemple. D'ailleurs, le livre a été pensé pour être encore valable lorsque le livre de base sera sorti. Pour nous, c'est surtout un scénario d'introduction au monde de *Within*. D'ailleurs, 65 pages du livret sont consacrées au scénario, on est loin du double achat. Rien de ce qui se trouve dans le livret ne se retrouvera dans le livre de base, même pas les illustrations. Pour moi, c'est plus un supplément sorti avant le livre de base qu'un kit de démonstration gratuit. Si nous avions décidé de faire un kit gratuit, nous n'aurions pas sorti un livret aussi important, nous nous serions sûrement contentés d'une trentaine de pages. En fait, nous avons fait un énorme effort sur le prix de vente puisque là on a 80 pages pour 10 € (soit le prix de nos scénarios pour *Crimes*) alors que le prix d'un tel livret devrait plus être de 15 €. Mais nous voulions que le jeu trouve sa place en boutique, et au vu des chiffres de ventes, c'est le cas : nous venons de commander une réimpression du livret.

Within se veut différent... Peux-tu nous expliquer cette différence ? En quoi Within abordera l'horreur et la noirceur d'une façon qu'on ne retrouve nulle part ailleurs ?



Christophe : Le jeu ne prétend pas révolutionner le genre horrifique, par contre il proposera en effet une approche différente. Premièrement, le jeu bénéficie de mécanismes ludiques et narratifs qui devraient mettre les joueurs dans des états psychologiques propices à faire naître une ambiance horrifique autour de la table. La paranoïa et la suspicion sont par exemple renforcées par la présence des cartes alpha. Il y aura d'autres mécaniques dans le livre de base mais je ne peux pas en dire plus, car *Within* est un jeu à secrets.

Avec Benoît Attinost et Jérôme Larré, vous vous assurez deux noms connus et porteurs du JdR français. Est-ce un



hasard chanceux ou bien avez-vous voulu vous reposer sur des personnes ayant déjà fait leurs preuves en temps qu'auteurs pour débiter une nouvelle gamme ?

Christophe : Nous n'avons pas recruté Benoît et Jérôme pour leur pedigree. En fait, Benoît développe *Within* depuis pas mal d'années maintenant et j'ai personnellement découvert son jeu à la CJDRA 3 (Convention des Jeux de Rôle Amateur) lorsque Jérôme nous a mené une partie assez traumatisante pendant toute une nuit. Plusieurs années après, nous cherchions un jeu pour remplacer la place laissée vacante par AMI dans notre planning. Afin d'éditer *Within*

et qu'il réponde à nos attentes d'éditeur nous avons demandé à Benoît de changer son système que nous trouvions un peu daté et qui, selon nous, ne mettait pas le jeu en valeur. J'ai fait une proposition de système que j'ai soumis à Jérôme, car à part Benoît, c'est lui qui connaissait le mieux le jeu. Comme il ne l'a pas vraiment apprécié, je lui ai donc demandé de faire une proposition, sur les critères que nous avons définis. Comme Benoît désirait travailler avec Jérôme, cela s'est presque fait naturellement.

Quels sont d'ores et déjà les suppléments prévus pour Within ?

Christophe : Nous nous concentrons pour le moment sur la sortie du livre de base, qui n'est pas encore acquise. Il est donc trop tôt pour nous pour répondre à cette question, mais bon, je pense qu'il y aura un écran !

Si vous deviez résumer les Écuries en une seule phrase d'accroche, que diriez-vous ?

Yann : Petits OVNIS ludiques entre amis.

Christophe : Un éditeur qui a la hargne !

ROMUALD « RADEK » FINET



WWW.SANS-DETOUR.COM

L'Appel de CTHULHU



30^E ANNIVERSAIRE

Édition commémorative



L'Appel de CTHULHU

Voilà déjà 30 ans que les investigateurs de tous les pays suivent les indices laissés par le maître de l'épouvante, Howard Phillips Lovecraft. Parcourant les continents, ils tentent de percer les secrets de l'indicible et d'approcher les sombres entités qui patientent à la frontière des mondes.

Plongez dans un nouveau livre de base, entièrement couleur, de 400 pages qui abrite plus de 100 pages de matériel inédit. Vous y découvrirez aussi une toute nouvelle campagne sur les bords de la Mer Rouge : « Les Trois Tourments de Tadjourah » et toujours selon les règles de la 6^e édition française.

L'édition commémorative du 30^e anniversaire de *L'Appel de Cthulhu* est destinée autant aux anciens joueurs qu'à la nouvelle génération, avides d'aventures et de soirées inoubliables.

L'APPEL DE CTHULHU 30^E ANNIVERSAIRE • 400 PAGES COULEUR • 45 €



starashi games

PANTY EXPLOSION est un jeu de rôle aux règles simples et originales qui vous propose de vivre des aventures fantastiques dans la peau d'une étudiante japonaise.

Que vous soyez une adolescente délurée et frivole ou une inquiétante parapsychique à l'emploi trouble, la scolarité et contrairement de vos histoires boudiera une dans le choc ; confrontées à des *Yakuza* monstrueux émergeant des enfers pour affirmer leur domination ou traquées sans relâche par des agents du gouvernement aux motivations occultes, elles ne trouveront pas plus de répit dans l'enceinte de leur lycée où leurs rivales de classe prendront un malin plaisir à les défier.

Revivez les histoires de vos mangas préférés ou inventez vos propres intrigues en plein cœur de *Tokyo* grâce à ce jeu plein de rebondissements.

Quelques amis, quelques dés et un peu d'imagination suffiront pour vous plonger dans l'ambiance si particulière de **PANTY EXPLOSION**.



WILLY DUPONT AUTEUR DE DÉS DE SANG ET LAURENT RAMBOUR DE GAME FEVER

• **SALUT À TOUS LES DEUX, POUR ÉVITER LE SEMPITERNEL « ON NE VOUS PRÉSENTE PLUS », BEN MOI JE VAIS VOUS DEMANDER DE VOUS PRÉSENTER ET PAS UNIQUEMENT À PROPOS DES JDR. QUI ÊTES-VOUS ?**

Laurent : Salut à toi, et toi lecteur. Je suis juste un sale gosse capricieux

rêveur et joueur, que ce soit avec une guitare électrique, une manette ou des dés. J'ai été élevé aux comics Marvel avec Strange, Titans et tout ce que publiait les éditions LUG, sans oublier Star Wars. Après avoir compris que je ne serais jamais une star du Hard Rock, j'ai fait différents boulots qui payaient mes factures (de jeux essentiellement) mais qui m'emmerdaient profondément. La crise de la quarantaine a été salutaire : j'ai viré ma femme et changé de vocation. J'ai fondé le label Max Ravage pour publier la version française de Panty Explosion, puis, avec



Corinne, ma nouvelle épouse, nous avons fondé La Role Agency (un blog de recrutement de talents dans le jeu de rôle), et enfin Game Fever, un site de vente de jeux. Elle occupe le poste très convoité de patronne et moi de chef de projets pour le pôle édition. Je sers aussi le café.

Willy : Je suis un rôliste qui approche également de la quarantaine, je m'appelle Willy dans la vraie vie et Le-Dupontesque dans l'autre. Je viens des Ardennes, riante contrée aux frontières de la Belgique mais je vis à Lyon depuis un moment maintenant. Je suis fonctionnaire/éleveur de champions pour la France et sinon depuis que j'ai 13 ans je joue et j'écris des jeux de rôles pour les copains. J'ai collaboré à Jeu de Rôle Magazine, surtout au début : un scénar Cthulhu An Mil et un projet sur P.K. Dick entre autres ; je m'amuse un peu avec le Studio 9 maintenant. Ah, et je dessine aussi pour les Ecuries d'Augias à l'occasion.

• *Pour Laurent, on connaissait le traducteur de Panty Explosion, le marchand de jeu et voilà que sortent l'éditeur, auteur et paoïste... Il y a d'autres Laurent en stock ? N'as-tu pas peur de la schizophrénie ?*

Laurent : [voix de DarkVador on] « Il est déjà trop tard pour moi mon fils... PoohhPffuiii ». Oui, il y a d'autres facettes que je garde au

chaud pour plus tard, quand il sera temps pour moi de voir autre chose. Pour l'heure la multiplicité des casquettes est essentiellement due à la nécessité de serrer les budgets quand on démarre une jeune entreprise, qui plus est dans le secteur du jdr. Et puis quand on est capricieux et que l'on a une idée en tête, une vision, il faut savoir mettre la main à la pâte pour façonner les choses comme on le souhaite. Mais avoir des gens talentueux qui te comprennent, ça aide.

• *Pour Laurent toujours, Dés de Sang se situe dans une gamme de jeux, les jeux Pulp Fever. Tu peux nous expliquer ce qu'est ce machin ? Quel genre de jeu va-t-on y retrouver ?*

Laurent : Des jeux *plug 'n'play* et furioux. L'idée est de retrouver la saveur des vieux comics pour adultes qu'on adorait lire plus jeune dans les toilettes. De l'action, du gore, des filles sexy, du rock'n'roll et du fantastique extravagant, le tout livré dans un emballage cheap et tapageur. C'est aussi l'esprit des magazines pulps ou du cinéma bis des 70's, version moderne. En fait, ce sont plus des histoires à jouer et à partager que des jeux sans histoires. Les règles ne sont là que pour soutenir les délires fantasmagoriques issus de nos cervelles dérangées. Vous avez des amis qui viennent ce soir et vous n'avez



Livre-jeu
Nécessite des dés à :
10, 6 & 20 (optionnel) faces



Pour public averti

juillet 2011
PULP FEVER
N° 1



Ecrit et illustré par Willy Dupont
Couverture par Marko Blasing-Deed
Présenté par Laurent Rombour

pas envie de vous taper 500 pages de règles ? Vous voulez impressionner votre petite amie, ou décoincer celle d'un pote ? Jouez aux jeux Pulp Fever !

- Pour Willy, pourquoi avoir choisi de démarrer la création par Dés de sang ? Le sujet est rude et très hardcore ... Certains auraient visé la simplicité avec un bon vieux med-fan tout classique. Alors pourquoi ? Willy : Et bien, parce qu'il est probablement super difficile de proposer quelque chose d'original dans le med-fan vu l'offre qu'il existe déjà. Si j'avais une idée digne d'intérêt en la

matière, pourquoi pas... Il faut dire aussi que je maîtrise peu de med-fan ; et si je voulais faire jouer un donjon aujourd'hui, peut être que j'adapterais le système de Dés de Sang justement. Sérieusement hein !

Pour revenir à la question, c'est surtout une coïncidence ; Il y a deux ans, j'étais assez actif dans l'équipe de *Jeu de Rôle Magazine* et un numéro spécial « horreur » s'annonçait. J'avais imaginé un petit système qui permettrait de simuler les situations de survie en « milieu extrême » propre aux films gore et j'avais proposé un mini-jeu au mag ; un système en 5 pages + un scénario. Une bonne par-



tie de l'équipe me suivait et Max Ravage (le type à côté là – Laurent Rambour- il se fait parfois appeler comme ça) s'était greffé sur le projet. Au final, pour me démarquer de l'existant, notamment Brain Soda ou d'autres jeux d'horreur j'ai choisi de circonscrire fortement le cadre : pas de fantastique, un côté historique années 70 et surtout un traitement plus premier degré et malsain. Je dois dire que je partage avec Laurent un certain mauvais goût pour les contre-cultures un peu underground et que je suis assez fasciné par cette période des années 60-70. Enfin voila, quand la bête est devenue difficilement assimilable par Jeu de Rôle Mag (ce que je conçois parfaitement), Laurent s'est promis de faire quelque chose de ce jeu et on a entamé un développement plus poussé.



♦ Pour les deux, Dés de sang c'est de l'horreur pure. A contrario de jeux comme Campus ou Brain Soda où on interprète du jeu au second degré, ici on est dans du vrai slasher qui tâche et qui a pas honte ! Je vous jette pas la pierre, je jouerai à ce jeu mais c'est vrai que là on est plus dans du cinéma de genre (merci Téléràma) que dans du teenmovie. Vous n'avez pas peur que le public ne soit pas prêt pour un tel niveau de recul ?

PULP FEVER

JEUX DE RÔLE D'ACTION ET D'HISTOIRES EXTRAVAGANTES

www.dés-de-sang.com



Laurent : Tu devrais poser cette question à Tarantino et Rodriguez pour leurs films Grindhouse. Sans se comparer à ces légendes vivantes, la démarche reste toutefois la même : du jeu de geek passionné pour joueurs geeks passionnés. On ne s'adresse pas au public en général, mais à un public en particulier qui partage les mêmes délires, les mêmes codes. Les vieux « moRâlistes » n'aimeront pas, mais on s'en fout. Au risque de surprendre, il y a de nombreux joueurs qui en ont ras le bol de jouer à des jeux trop timides et qui cherchent d'autres sensations.

Willy : C'est vrai que dans les parties

tests, il y a eu de grands moments, notamment dans certaines conventions où les joueurs ne savent pas toujours où ils vont en acceptant une démo et qui se retrouvent à se faire hurler dessus par un MJ aux yeux fous, qui bave presque en proférant des menaces <rires>. Bon, si c'est premier degré dans le traitement, en jeu, le premier degré ça n'existe pas. Sauf si vous êtes schizophrène. Les parties sont presque toujours jubilatoires et « dé-foulatoires ». D'ailleurs, même dans le traitement, si ce n'est pas abordé sur un axe comique, ça ne veut pas dire qu'un peu d'humour ne transparait pas. Enfin j'espère.





• Pour les deux encore et pour finir, votre duo semble avoir bien fonctionné. Des idées, des projets en commun pour la suite ?

Laurent : Avec qui ? Lui ? Certainement pas, ce type est dérangé et dangereux. Cela dit, je crois que je n'aurais pas trop le choix... On est devenu un peu comme ce duo infernal, Lawrence Bittaker & Roy Norris, inséparables dans nos perversions ludiques !

Willy : Il faut avoir une sacrée énergie. Laurent a une idée ou un nouveau projet par semaine. Et sur un même projet, il arrive qu'il ait plusieurs idées par jour. Certains jours, tu reçois une dizaine de mails : « Tu

peux pas me dessiner une scie égoïne », « Tu veux pas rajouter une règle optionnelle sur les armes », « Tu veux pas me dessiner un postérieur qu'on flagelle ?

Heu... pour Dés de Sang ?

Non, non, juste pour mettre en fond d'écran chez moi... » <Rire>

Mais c'est sympa parce qu'on fonctionne à peu près sur le même mode et qu'on a les mêmes perv... délires. Par exemple, dans Dés de Sang, c'est Laurent qui a proposé d'inclure de véritables tueurs en série. En terme d'illustration, je gribouille mais lui, c'est vraiment une force de proposition.

Pour ce qui est de la collection Pulp Fever, dans l'avenir, je compte bien m'incruster dans le projet Road Gore Movie que je suis depuis un moment ; en tant qu'illustrateur mais pas seulement. L'idée de base est énorme et le pitch de départ, qui promet du fantastique à la Twilight Zone dans un univers à la Rodriguez, bien cradingue, et surtout sans véritables héros... Bref, j'ai hâte de m'y mettre et surtout, j'ai hâte d'y jouer. En plus la philosophie de la collection Pulp Fever c'est de permettre des liens entre les différents numéros. Par exemple, on peut imaginer des scénar Road Gore Movie motorisés en Dés de Sang.

ROMUAL «RADEK» FINET

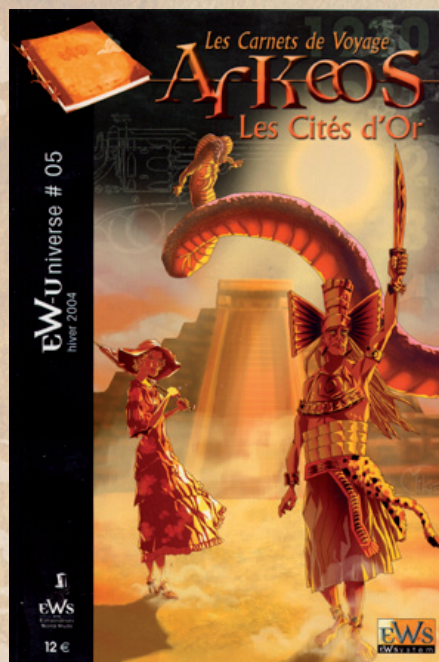


INTERVIEW ARNAUD CUIDET.

Tout d'abord présente-nous ton parcours rôlistique (jeux joués et professionnels).

Je suis un rôliste passionné depuis le début de mon adolescence. J'ai commencé dans les années 80 avec *Donjons & Dragons*, boîte rouge, puis j'ai joué à presque tous les jeux qui sortaient à l'époque : *Cyberpunk*, *Shadowrun*, *Rolemaster*, *Star Wars* (beaucoup), *Ambre* (diceless), *Feng-Shui* (plus tard), *Nephilim* (plus tard aussi), toutes les éditions de *D&D*, et bien d'autres encore.

Après mes études de droit, j'ai décidé de me lancer dans l'aventure, et de travailler dans ce secteur d'activité. J'ai commencé comme vendeur dans une boutique de jeux (Phénomène J, à Paris), pour ensuite travailler pour un distributeur de jeux (Hexagonal). Ensuite, je suis devenu auteur (ou concepteur, je n'ai ja-



mais bien su quel terme employer) : d'abord en participant à *Nephilim III* et *RetroFutur* chez Multisim, en contribuant à *Casus Belli V2*, puis en participant à *Arkéos* et *COPS*. J'ai ensuite travaillé pour Rackham (*Cadwallon*, *Confrontation*, *AT-43*), puis pour Play Facotyr chez qui j'ai été rédacteur en chef de *Dragon Rouge* et *Codex Interdit*, ainsi que responsable éditorial de *D&D 4*. Il était temps de me lancer dans mon propre projet, et c'est ce que j'ai fait avec *Metal Adventures* !

Peux tu nous parler de la gestation de Metal Adventures ?

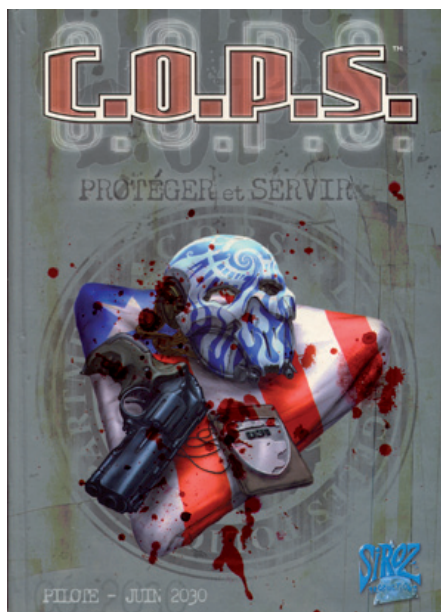


En 2004, EWS, l'éditeur d'Arkéos, m'a proposé de lui proposer un JdR original. J'ai beaucoup réfléchi, et j'ai eu le déclic en allant voir *Les*



chroniques de Riddick : je ferai un jeu de SF dark et grandiose, dans la lignée de *Whog Shrog* (célèbre jeu des années 80) et du magazine *Métal Hurlant* ! Tout ça a bouillonné dans ma tête, et j'y ai rajouté un élément fondateur : les pirates de l'espace. Pas tant par nostalgie pour *Albator* (encore que), mais à cause d'un anime méconnu, *Sol Bianca*, qui raconte les aventures d'un équipage de filles pirates.

Le cocktail était prêt. J'ai débuté les tests. Lorsque EWS a disparu, j'ai refondé le jeu avec un système original, et j'ai continué les tests et la rédaction. Quelques années plus tard (on est maintenant en 2007), je l'ai proposé entre autres à Matagot, qui a été intéressé et avec qui



j'ai noué une relation éditoriale fort sympathique !

Quelques contrats et beaucoup de travail plus tard, le jeu sortait en juillet 2009. Mais l'aventure ne fait que commencer.

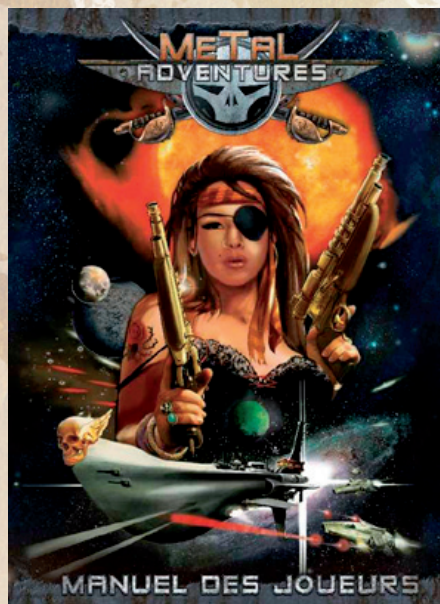
Peux tu expliquer et justifier le système ? (la brouette de dés Faktor)

Pourquoi des brouettes de dés ? Parce que c'est cool ! Et ça fournit un critère simple pour évaluer les chances de réussite de mon personnage : si ma main n'est pas assez grande pour contenir tous les dés auquel j'ai droit, c'est que je suis balaise !

Plus sérieusement, le système de jeu de Metal Adventures utilise des $d6$.

Le score du personnage indique le nombre de dés à lancer. Tous les dés qui indiquent « 4 » ou mieux sont des succès, et il faut en accumuler au moins autant que la Difficulté de l'action. Voilà, c'est simple comme bonjour (et, en fait, c'est ça la vraie raison des brouettes de dés : aucune opération mathématique n'est nécessaire pour résoudre un jet, ce qui arrange bien ceux qui n'ont pas la bosse des maths).

Après, il y a des astuces. Tout d'abord, les PJ ont la possibilité de s'entraider en donnant des dés supplémentaires à leurs petits camarades (c'est ça la fraternité pirate !). Surtout, les personnages





peuvent faire appel à une réserve de dés commune à l'équipage, le Metal Faktor, qui simule l'agressivité dont ils font preuve. Malheureusement, les dés ainsi utilisés sont ensuite transférés au MJ, qui peut les utiliser pour ses PNJ ! (Il rend ensuite les dés aux joueurs).

Ces deux mécanismes ont l'avantage (inattendu) de souder le groupe de PJ et de leur donner le sentiment d'appartenir à un équipage, voire carrément une famille. En outre, ils ajoutent une dimension tactique au jeu, tout en restant très simple à comprendre.

Metal Adventures commence à avoir une belle gamme, chose rare de nos

jours (encore plus si on se base sur les jdr français), une fois les principales factions présentées, la campagne terminée (et le planning de l'année sortie) la gamme se terminera ? ou d'autres suppléments sont en réflexions ? Si oui quels genres ?

Oui, il y aura d'autres suppléments. Nous sommes en ce moment en train d'y réfléchir. Leur format sera différent des six ouvrages consacrés à la campagne *El Barco Del Sol*, mais il est encore trop tôt pour en dire plus !

As-tu d'autres projets jdr prévus après ou parallèlement à Metal Adventures ?

R : Oui, je suis en train de réfléchir à un JdR de « super-espions », mais sérieux, dans une ambiance proche de *Mission Impossible*, *Metal Gear Solid* et *Jason Bourne*. Pour en savoir plus, n'hésitez pas à vous connecter à ma page Facebook.

Hasta la vista,

JÉRÉMIE COGET



HOMMAGE À UWE BOLL POUR L'ENSEMBLE DE SA CARRIÈRE

Me remettant à peine du visionnage de *Rampage : sniper en liberté*, je profite de la possibilité de publier un nombre de pages illimité dans le *Maraudeur* pour consacrer l'une d'entre elles à ce réalisateur qui est notre inspiration à tous, à savoir Uwe Boll.

Pour rappel, il est l'auteur de cette célèbre phrase : « un poing dans la gueule, c'est le meilleur moyen d'aimer mes films ».

Voilà ce qui arrive quand on laisse un enfant jouer avec une caméra super 8 et entreprendre des études de cinéma... Le père Boll est actuellement reconnu comme le pire réalisateur de tous les temps ! Certes, Ed Wood faisait des mauvais films ; mais il a été reconnu, alors qu'Uwe, lui, n'est pas récompensé. Si ce ne sont ses *Razzie Awards* pour «la pire carrière» ou «les pires films», personne ne semble apprécier ses œuvres. Il faut savoir qu'il a débuté en utilisant une loi fiscale allemande qui permettait de financer des films à perte pour obtenir d'importantes déductions d'impôt, et s'est ensuite lancé dans les adaptations de jeux vidéos où seul le nom devait servir à vendre. Maintenant, il est passé directement à des films provocateurs et sans complexes, bien loin du « sérieux » de certains réalisateurs de cinéma de genre ou encore des délires cosmiques d'une certaine approche du cinéma ...

Uwe fait des films pour se marrer, un point c'est tout. Il a quand même reconnu que la principale leçon que lui appris l'échec de « *Alone in the dark* » est que « finalement, un scénario c'est pas une mauvaise idée » ... Quel réalisateur reconnaîtrait s'être planté à ce point ?

En fait, pour nous rôlistes et plus particulièrement scénaristes, il y a beau-

coup à apprendre de la filmographie d'Uwe Boll.

Avant tout, ses films acceptent de se baser sur des pitches plus bancals les uns que les autres... Entre le vampire gentil qui combat des nazis, les cannibales italiens et autres zombies de jeux vidéo, il y a le choix dans l'absurde.

Le mot d'ordre de ses films est l'envie. L'envie de réaliser cette histoire de cette façon là ! On aime ou on n'aime pas, là n'est pas la question. Le but est de divertir, en reconnaissant qu'on n'est pas tous les jours en état de regarder des films de Scorsese ou de Coppola, encore moins de Woody Allen !

Oui, la ficelle est bien trop grosse, les explosions trop fortes, les effusions de sang trop voyantes ; mais le but



n'est pas d'être réaliste, juste de se laisser aller, parfois (enfin souvent) dans le mauvais goût.

Nous non plus, nous ne sommes pas tous les jours disposés à jouer à *LSR*, à *Tenga* ou à *Dés de Sang* ! Parfois il nous faut du *Campus* pour se lâcher, accepter que les films soient trop voyants, que le méchant ben il a



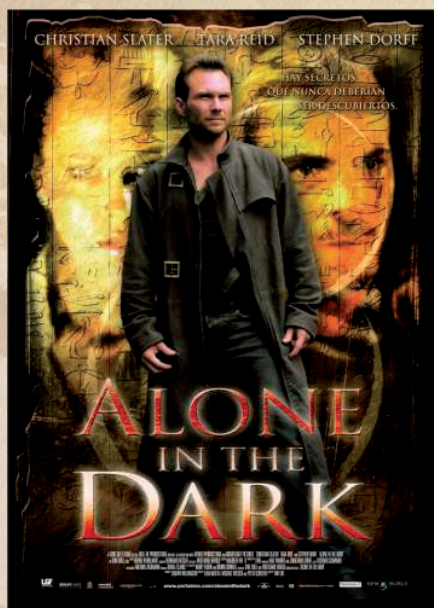


vraiment une tête de méchant, que le type sympa il finira par révéler qu'il était en fait le frère caché du héros qui-même-qu'il-est-vénère-que-son-père-ait-abandonné-sa-mère ...
En un mot, regardez du Uwe Boll et puis faites péter *Campus* !!!

**SA FILMOGRAPHIE CONTIENT,
ENTRE AUTRES :**

1991 - German Fried Movie
1993 - Barschel – Mord in Genf ?
1994 - Amoklauf
1997 - Das Erste Semester
2000 - Sanctimony
2002 - Blackwoods
2003 - Heart of America
2003 - House of the Dead
2005 - Alone in the Dark
2005 - BloodRayne
2007 - In the Name of the King : a
Dungeon Siege Tale
2007 - Seed
2007 – Postal
2007 - BloodRayne II : Deliverance
2008 - Tunnel Rats
2008 - Far Cry
2009 - BloodRayne 3
2009 - Janjaweed
2010 - Eaters
2010 – Max Schmeling
2011 – Auschwitz

ROMUALD « RADEK » FINET





L'Age d'Or du merveilleux scientifique



256 PAGES • 36 €



ECRAN 3 VOLETS • 20 €



152 PAGES • 29 €



ELRO LES BONS TUYAUX 2 : MAÎTRISEZ LIGHT

Aujourd'hui, c'est aux MJ que je m'adresse ; particulièrement aux MJ paresseux. Oui, je sais, il y a déjà des tas de gens qui conseillent les MJ sur la «bonne» façon de jouer, sur Internet et ailleurs... Mais là, je ne vais pas vous faire la leçon sur ce que vous devez faire pour «bien» jouer. Je vais vous apprendre (ou vous rappeler) comment en faire *moins* dans un scénario pour arriver au même résultat, *ou mieux*.

Je suis sérieux ! Maîtriser une partie de ce genre est comme un art martial : vous utilisez le moins possible d'énergie, vous utilisez la puissance de l'adversaire (enfin, des joueurs)... Soyez souple comme le roseau ! Ces quelques paragraphes pour-

raient être destinés aux MJ débutants ; mais ils sont aussi bons à prendre pour tous les maîtres de jeu à court d'idées, qui souffrent d'un peu de trac, de démotivation, de manque d'enthousiasme, du syndrome de la routine, ou du vertige de la page blanche quand ils s'appêtent à créer la prochaine aventure de leurs joueurs, ou simplement préparer la prochaine séance.

Si vous lisez ceci, c'est que vous n'êtes probablement pas un rôliste débutant... Mais peut-être n'avez-vous encore jamais mené une partie. Pensant avoir plein d'idées, vous voulez vous essayer au rôle du maître de jeu... Bravo à vous, c'est le premier pas vers une activité éminemment gratifiante ! Néanmoins, la tâche vous fait peur : mettre en place l'univers autour des héros semble être un travail qui semble titanesque !

Ne vous y trompez pas, c'est parfois difficile, mais on y arrive très bien. Et ce n'est pas aussi titanesque que ça. Par exemple, il y a tout un tas de choses que, contrairement à la croyance populaire, vous n'aurez *pas besoin de faire*... Mais laissez-moi plutôt vous expliquer. Voyez-vous, le maître de jeu est responsable de l'intrigue autour des protagonistes, des événements, et du bon déroulement de la partie... Pas plus. C'est déjà beaucoup.

**PREMIÈRE CHOSE DONT VOUS
N'AUREZ PAS BESOIN : UN UNIVERS
COMPLET.**

Oh, bien sûr, il vous faut un cadre de jeu, par exemple «médiéval fantastique», ou «contemporain», ou «cyberpunk»... Mais vous n'avez absolument aucun besoin de créer (ni même de piocher quelque part dans les multiples suppléments ou sources à votre disposition) un monde entier, complexe et détaillé... Un défi agréable pour certains, oui, mais il est inutile de se lancer dans les grands travaux !

Qui a besoin de connaître la géopolitique des pays asiatique en 2070 lorsque les personnages démarrent le scénario dans une petite bourgade anonyme des États-Unis ? Qui a besoin de savoir qui est le Roi, ou même quel est le nom du pays, quand vos héros sont dans un village près d'une forêt ? Inventez simplement ce dont vous avez besoin pour cette aventure, connaissez les faits importants du quotidien pour votre cadre de jeu... Et c'est tout.

Vous inventerez ou chercherez le reste des détails de votre monde, l'étoffant petit à petit, au moment où vous en aurez besoin. Tout ce dont vous avez besoin pour commencer, c'est d'une description à peu près correcte de la région dans laquelle démarrent les personnages, et une

vague idée de ce à quoi ça peut ressembler au delà... Vous aurez aussi besoin de détailler un peu la ville, le village, ou ce qui sert de «base d'opérations» aux joueurs.

Certaines de mes meilleures aventures se sont déroulées dans un cadre médiéval fantastique avec un village doté d'un nom que j'ai oublié, près d'une forêt profonde, à côté d'un donjon sans nom... Je n'ai jamais su dans quel royaume nous vivions exactement, ni quelle était l'importance sociétale et les tenants théologiques de la religion du clerc que nous avions dans le groupe, ni où se trouvait l'université dont était issu le magicien...

Et peu importe !





DEUXIÈME CHOSE DONT VOUS
N'AUREZ PAS BESOIN : **UNE
CAMPAGNE COMPLÈTE.**

Si vous avez une idée pour une intrigue de campagne sur une douzaine de scénarios, avec quêtes, sous-quêtes et compagnie, très bien... Loin de moi l'idée de décourager les initiatives. Cependant, vous n'en aurez pas besoin. Petit secret de MJ expérimenté : même si vous jouez plusieurs scénarios qui n'ont quasiment rien à voir entre eux à part les PJ, vos joueurs trouveront probablement des liens entre eux. C'est humain.

Utilisez, par exemple, un personnage non-joueur récurrent (même mort), ou des monstres similaires dans certaines aventures... Permettez aux joueurs de revoir les mêmes têtes de scénario en scénario (des marchands, un aubergiste, la demoiselle en détresse qu'ils avaient sauvés, etc.), lâchez une ou deux références à quelque chose qui s'est produit il y a deux scénarios de cela, et vos joueurs commenceront à échafauder des théories fumeuses !

Buvez leurs paroles. Choisissez la théorie que vous aimez le plus, et, devant vos joueurs, faites comme si vous aviez tout prévu depuis le début... Ajoutez-y un ou deux retournement de situations, une ou deux surprises, si vous voulez. N'hésitez pas à remplacer votre intrigue par la

leur, ou à orienter dans un sens ou dans l'autre les idées que vous aviez eues tout seul, si les leurs vous semblent plus adaptées... Ou vice-versa.

Si vous trouvez de bonnes idées en construisant la partie du monde (au fur et à mesure, souvenez-vous !) dans laquelle vont atterrir les joueurs la prochaine fois, incluez-les. Si quelqu'un vous fait remarquer une erreur ou un problème de continuité, souriez d'un air machiavélique en disant «Eh oui, c'est étrange, hein !»... Cela vous vaudra au moins quelques idées lorsque les joueurs en discuteront entre eux, et ça vous laissera le temps d'inventer une explication..

TROISIÈME CHOSE DONT VOUS
N'AUREZ PAS BESOIN : **UN GRAND
MÉCHANT.**

Ben oui, je sais, ça fait drôle... On dit souvent qu'un film n'est jamais meilleur que son grand méchant final. Eh bien justement, là, on n'est pas dans un film. Si vous avez des idées, tant mieux, mais, encore une fois, vous n'en aurez pas besoin immédiatement. Votre scénario, quel qu'il soit, sera bien plus efficace si vous ne révélez pas l'identité de «Celui-Qui-Est-Derrière-Toute-L'Histoire» dès la première séance. Par voie de conséquence, vous-même n'avez pas besoin de savoir qui il est avant que vos joueurs n'aient



progressé ! Oh, vous aurez besoin d'un méchant de niveau «local» pour mettre face aux PJ, ou peut-être un laquais ou deux, oui, mais il ne vous en faudra pas plus au début. Lorsque, après deux ou trois scénarios avec les mêmes personnages, vous en arriverez à avoir besoin d'un Grand Méchant, vous aurez déjà des idées.

Eh oui, pensez-y : vous avez déjà fait un ou deux de ses serviteurs (les méchants locaux), vous savez ce qu'ils cherchaient à faire... Il vous suffit de trouver quel plan machiavélique les connectait entre eux. Et pour trouver ce grand plan d'envergure, n'oubliez pas que vous aurez accès aux idées des joueurs, qui feront eux-mêmes tous les liens nécessaires entre chaque scénario à force d'hypothèses !

Pour pousser un peu vos joueurs, et au cas où on vous demanderait quelque chose, il vous faudra un nom... Juste un nom. Un nom à faire lâcher par un méchant avant qu'il ne meure, du genre «Vous croyez que vous m'avez vaincu ? Mais non ! X me vengera !». Puis à faire lâcher par un autre méchant local... Et là, écoutez les engrenages se mettre en marche dans les caboches de vos joueurs !

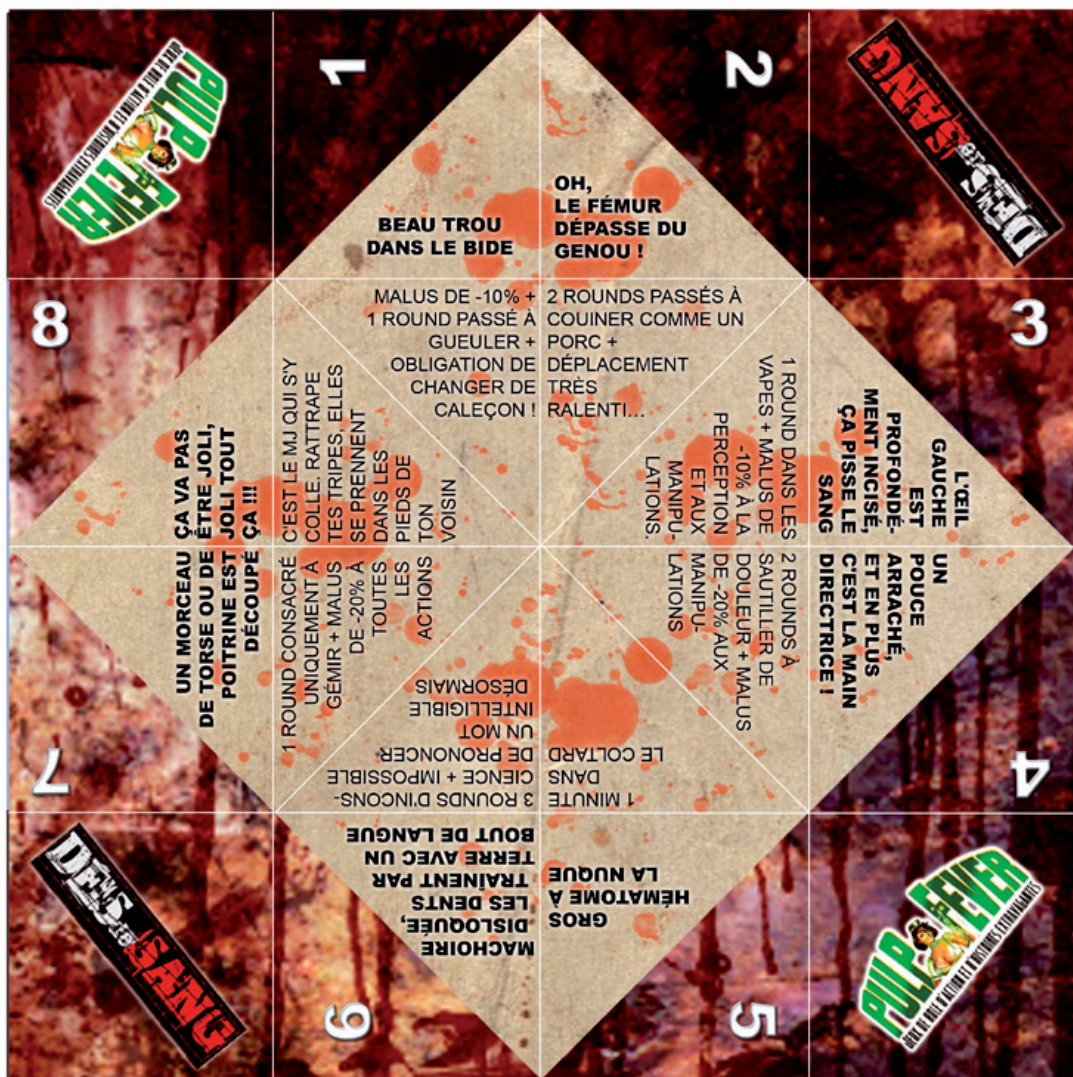
Et ayez toujours un carnet à portée de main !

Voilà donc tout ce qui peut être superflu dans une campagne, du moins au début.

Parfois, les meilleures aventures sont justement de ce genre ! Incidemment, la technique du «Grand Méchant semi-inconnu» a été employée avec succès dans la série X-Files. Eh oui. Ils ont tenu *des années* sans révéler quoi que ce soit sur la fameuse Grande Conspiration, sans vraie intrigue globale, en reliant de temps à autres un épisode ou deux grâce à UN personnage récurrent (l'homme à la cigarette) dont on ne sait d'ailleurs rien !

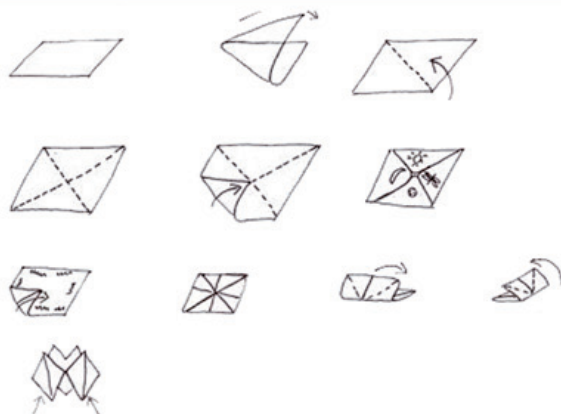
Alors avec tout ce que je viens de vous dire, vous tiendrez bien jusqu'à ce que vous ayez une bonne idée... Mais avec un peu de chance, si vous vous débrouillez bien, l'idée vous tombera toute rôtie dans le bec sans que vous n'ayez rien à faire.

ELRO



MODE D'EMPLOI DE LA COCOTTE DE LA MORT :

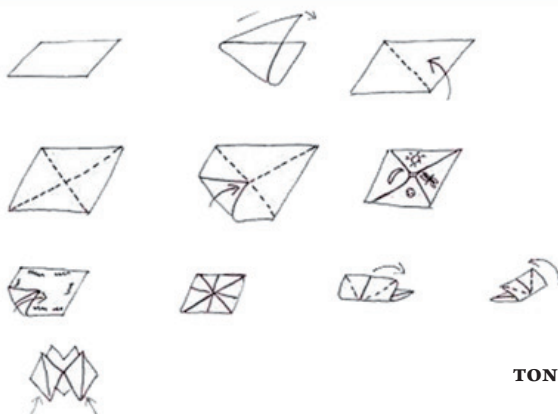
SUIVEZ LA METHODE DE PLIAGE
SUIVANTE...





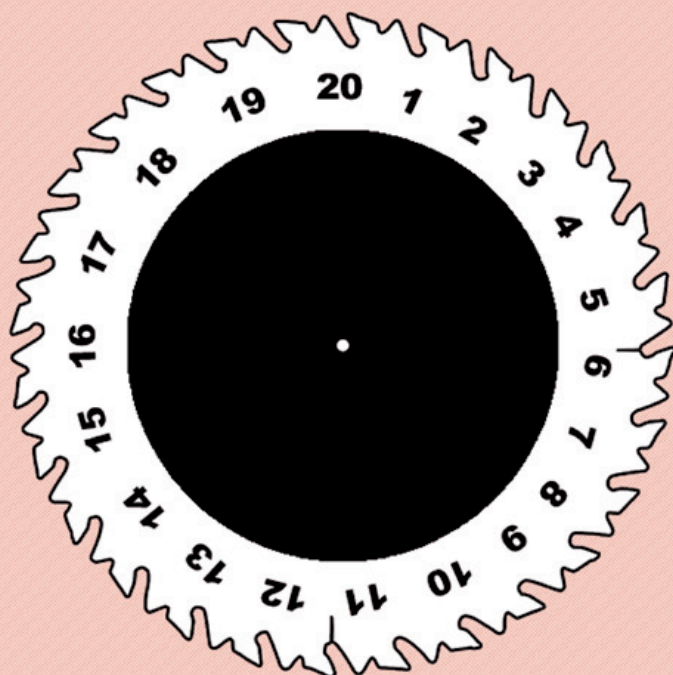
MODE D'EMPLOI DE LA COCOTTE DE LA MORT :

SUIVEZ LA METHODE DE PLIAGE SUIVANTE...



POINT DE SUEUR MISES

DES SANG



Sueur:
Cumul:

DÉS DE SANG

 Le jeu de rôle qui saigne

Nom: _____ Prénom(s): _____		
Concept: _____		
Description: _____		
Talents: _____ _____ _____	Points de Talent	
Blessures Légères ☐ ☐ ☐ Blessures Graves ☐ ☐ Pétage de Plomb ☐	Handicap(s): _____	
What the Fuck !?!: _____		
Note de roleplay: _____		
		Equiptement: _____

Sueur:
Cumul:

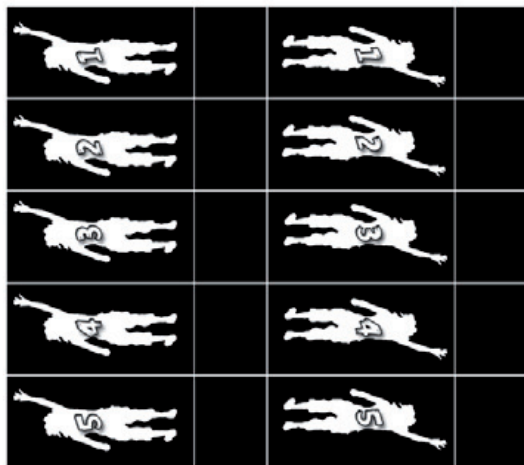
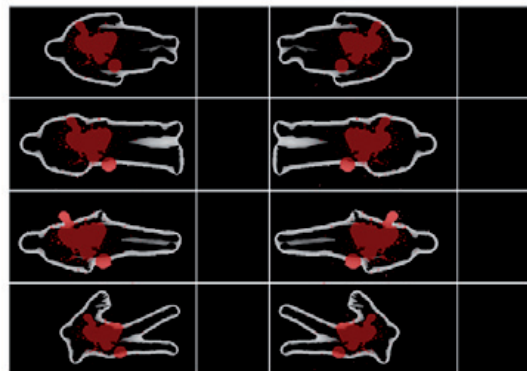
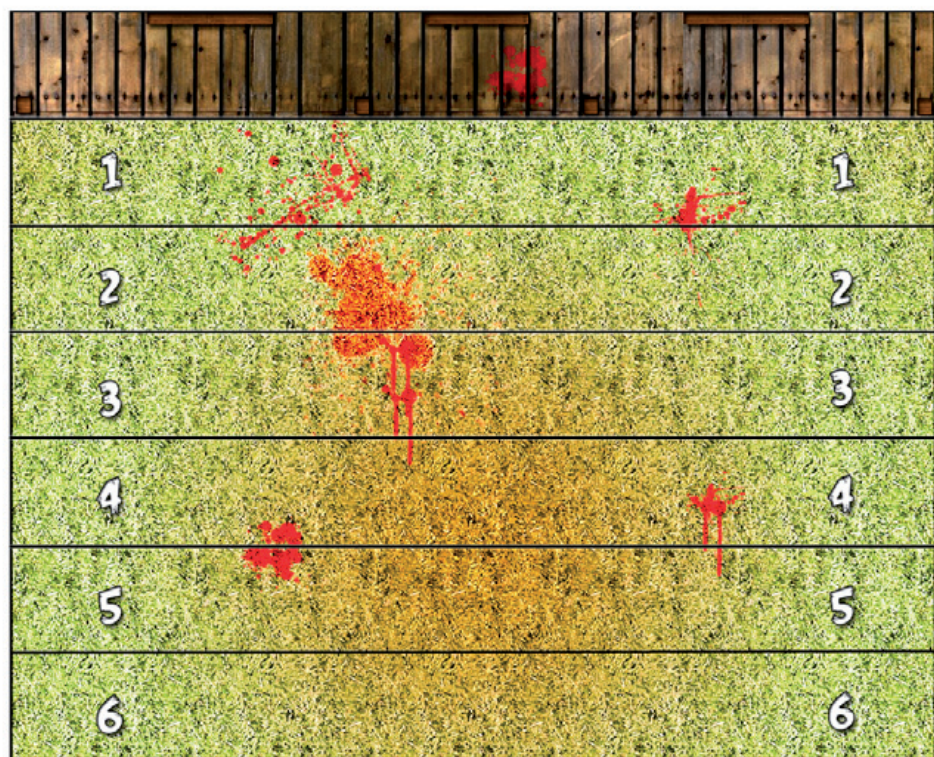
DÉS DE SANG

 Le jeu de rôle qui saigne

Nom: _____ Prénom(s): _____		
Concept: _____		
Description: _____		
Talents: _____ _____ _____	Points de Talent	
Blessures Légères ☐ ☐ ☐ Blessures Graves ☐ ☐ Pétage de Plomb ☐	Handicap(s): _____	
What the Fuck !?!: _____		
Note de roleplay: _____		
		Equiptement: _____

HOUSE OF THE RISING DEAD

THE DEAD ZONE



RIEN !



SOMBRE
LA PEUR COMME AU CINÉMA

JEU DE CARTES



Un petit Poker ?

SOMBRE
LA PEUR COMME AU CINÉMA

PETIT SAC À DOS



Contient un objet
Je l'invente durant la partie,
quand je le sors de mon sac.
Ni vivres ni eau ni arme
ni munitions ni essence.

SOMBRE
LA PEUR COMME AU CINÉMA

REVOLVER



Barillet

○ ○ ○ ○ ○

Réserve

○ ○ ○ ○

SOMBRE
LA PEUR COMME AU CINÉMA



OSWALD

Semper FI



PNJ 9



SOMBRE

LA PEUR COMME AU CINÉMA



PNJ _____



SOMBRE

LA PEUR COMME AU CINÉMA



PNJ _____



SOMBRE

LA PEUR COMME AU CINÉMA

Vous êtes les survivants de l'incendie...
accusés officiellement d'un crime fédéral
que vous n'avez pas commis !
La traque est lancée. Mais vous apprendrez
vite qu'il ne s'agit pas d'une simple
chasse à l'homme...

Project :

PELICAN



www.cds-editions.com



Dans un monde où **ROCK N ROLL**,
GUERRE, PAIX et **DROGUES** coexistent,
l'HORREUR sera votre quotidien...



Des différentes manières de jouer à L5A il en est une qui a toujours eu ma préférence, celle de la saga familiale et dynastique. Les rapports familiaux, les questions de statut, la cohésion d'équipe qui, au delà des divergences personnelles, soude les joueurs à travers une supra-entité, à savoir le fief ou la famille, sont des ressorts d'intrigues inépuisables pour les jeux de campagne. De même les joueurs collaborent à une construction commune à laquelle leurs futurs personnages, s'ils sont amenés à en changer, contribueront également. Le Maraudeur est donc heureux de vous présenter la famille Masuda : un fief et une saga familiale clefs en mains pour vous permettre de vous lancer, à l'orée de la quatrième édition de L5A,

dans une nouvelle campagne aux intrigues bien éloignées des contingences de la storyline, qui saura s'adapter à toute époque de jeu.

RÈGLES

Cette aide de jeu est adaptée aux règles de la troisième édition du *Livre des Cinq Anneaux* et non la quatrième car il utilise certaines techniques (notamment celles de la famille Kaiu) qui n'existent pas encore pour la 4^e édition.

Néanmoins il est très facilement adaptable à la 4^e édition, car il y a peu de différences entre les deux éditions. Pour ce faire il vous suffit notamment de doubler le score d'Honneur des personnages décrits, de remplacer les techniques, vérifier les sorts...



FAMILLE MASUDA (VASSAUX KAIU)

HISTORIQUE ET GÉNÉRALITÉS

La famille Masuda reçut ses titres de noblesse durant un conflit contre le clan de la Grue. En ces jours funestes, Kaiu Masuda était le patriarche déjà âgé d'une petite famille et, à titre de gokenin, administrait quelques terres en bordure des domaines Hida. Le destin voulut qu'il ne soit pas convoqué pour participer à cette guerre. Mais au fil des mois de lutte et devant l'issue incertaine du conflit, Kaiu Masuda prit ses responsabilités. Disposant de bonnes terres arables, il vendit ses richesses personnelles et familiales afin d'engager quelques ronins et d'armer ses gens, et leva également des troupes parmi ses paysans. Il prit alors le commandement de cette armée hétéroclite de ronins, d'ashigarus et des quelques membres de sa propre famille et, n'osant lever la bannière Kaiu par crainte d'offenser ses maîtres, il se contenta de faire peindre son mon personnel sur les drapeaux et bannières.

À peine arrivé en terre Yasuki, il tomba sur une puissante forteresse assiégée par l'avant-garde d'une armée Grue. Son étrange bannière causa un instant le doute mais, les prenant pour un groupe de mercenaires, une ambassade menée par les Grues lui proposa de l'engager. Le vieux Masuda accepta et il leur fut assigné une place dans le campement. Malgré le déséquilibre des forces, il agit promptement la nuit même. Alors qu'il était convoqué à une réunion d'état-major, ses hommes avaient ordre au plus fort de la nuit de semer le chaos au sein de l'armée Grue. En un instant une bonne partie du camp s'embrasa, les machines de guerres furent sabotées et Kaiu Masuda plongea un tanto dans la gorge du général Grue, avant de périr sous les coups des gardes du corps. Son propre fils mena alors l'attaque sur les portes du camp fortifié, en prenant possession. Dans la panique générale les défenseurs, voyant le camp en flammes, firent une sortie. Accueillis par les bannières Masuda et par le nom de « Kaiu ! », ils tombèrent sur les assiégeants qui les attendaient de pied ferme. La panique se transforma en déroute.

Après ce coup d'éclat, Kaiu Ogai, le fils de Masuda, prit le commandement sous le nom de maître Masuda, attribué par ses hommes exaltés et



par les défenseurs Yasuki à l'espoir ravivé. Prenant conscience de la situation désespérée de la forteresse, seule saillie Crabe dans un périmètre de soixante kilomètres, Kaiu Ogai fit de toute urgence porter le ravitaillement Grue à l'intérieur de la forteresse, et releva les défenses mal entretenues. Seul espoir des défenseurs, il prit tacitement le commandement et résista plus de neuf mois au siège de l'armée Grue. Malgré les assauts, les pilonnages et la famine, la citadelle tint bon, organisant des raids contre les machines de guerre, construisant catapultes et balistes et bâtissant même un autre mur à l'intérieur qui brisa net le moral des assaillants qui, après des pertes effroyables et six mois de luttes intenses, venaient d'arracher l'enceinte. Quand enfin une armée Hida fit se replier l'armée Grue, les défenseurs exsangues apprirent au général Hida que leur commandant était un certain maître Masuda.

Quelques semaines plus tard le jeune Kaiu Ogai recevait le nom de Masuda Ogai, et put intégrer dans sa famille tous les survivants de l'unité.

La famille, de petite taille, est restée très proche de sa famille lige et ne possède pas d'école particulière. La plupart de ses membres suivent l'école de bushi Hida ou celle d'in-

génieur Kaiu. La famille dispose d'ailleurs de ses propres senseis pour l'école Kaiu. Ils insistent beaucoup sur les disciplines militaires : art de la guerre et siège.

Mon: Une montagne rougie sur fond bleu ardoise

Bénéfice: Perception + 1

Les membres de cette famille qui suivent l'école d'ingénieur Kaiu peuvent sacrifier l'une de leurs compétences pour obtenir un +1 en Art de la Guerre. Il est assez facile de rejoindre l'école de bushi Hida également. Par contre toutes les autres écoles nécessitent la dépense d'un point de création de personnage et, de toute l'histoire de la famille, jamais un seul membre ne s'est souillé à aller apprendre au contact des Kuni.

GÉOGRAPHIE ET

ORGANISATION

Le fief se situe dans les Montagnes du Crépuscule, à quelques jours au nord du Col des Bâtisseurs, à peu près à mi-chemin entre celui-ci et le Château des Émissaires de l'Est.

Les terres de la famille Masuda se constituent en majeure partie d'une grande vallée encaissée de moyennes



montagnes dont les flancs sont en partie rongés par des rizières en terrasses avant de le laisser à la rocaille ou à une peu hospitalière végétation montagnaise. La vallée permet des cultures de riz en eau stagnante autour des deux petites rivières qui traversent la vallée, l'Ombrageuse (nom qui est dû aux fortes différences de débit entre l'été et l'hiver, conséquence directe de la fonte des neiges) et la Yusen. Au fond de la vallée le voyageur aventureux pourra découvrir les magnifiques et sauvages chutes de l'Ombrageuse.

En moyenne les rizières en terrasses permettent une ou deux récoltes par an, et celles d'eau stagnante deux, exceptionnellement trois ou une seule (ces années-là restant marquées par la faim et de nombreux décès dus à la malnutrition).

La région nord, dans laquelle s'élève Shiro Masuda, compense sa très faible capacité agricole par la présence de forêts d'altitude denses ainsi que de bambouseraies qui permettent une exploitation sylvicole correcte. On y trouve aussi une mine de fer de faible rendement, ainsi qu'occasionnellement quelques veines de charbon à flanc de montagne, principalement utilisées par les paysans et qui ne permettent pas une réelle exploitation économique. Enfin, le village le plus méridional

porte le nom de Village de la Pierre Grise, ceci grâce au recueil aquifère de pierres ponces d'une grande qualité. L'abondance et la qualité de ce gisement a permis la naissance d'un artisanat basé sur la sculpture de la pierre ponce, ainsi qu'une exploitation commerciale assez lucrative¹.

On compte six villages, correspondant également aux six districts administratifs de la région.

VILLAGE DE LA PIERRE GRISE

Village frontalier situé le plus au sud des terres et bénéficiant de toutes les retombées économiques de l'exploitation de la pierre ponce, c'est l'un des plus peuplés et certainement celui dans lequel la vie est la plus douce. Avec près de mille deux cents habitants, ce village possède notamment une auberge, *Au plaisir de Daikoku*, et un autre troquet, ainsi que de nombreux artisans. Le chef du village, Orobo, profite largement de ce commerce et est fort opulent.

¹ La pierre ponce est notablement utilisé dans les établissements de bains, les maisons de geisha ainsi que les maisons nobles soucieuses de la pureté et de la propreté de la peau. Le commerce est au jour d'aujourd'hui assez diversifiée, même si certaines tractations des Yasukis en ont pour objet de leur assurer le quasi-monopole de l'achat (et évidemment de la revente avec plus-value) des pierres ponces.



À quelques kilomètres s'élève également le seul temple de la vallée, dédié à Inari et Ebisu, dont le culte est assuré par un vieux shugenja, Masuda Jodoru.

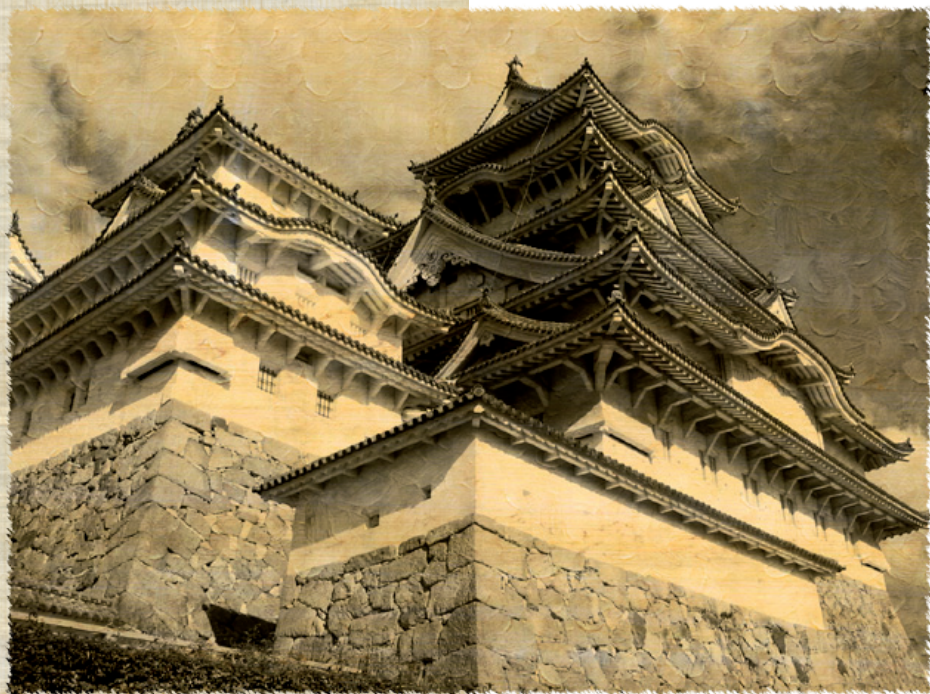
Non loin se trouve également une petite tour fortifiée, la Tour de l'Orage qui Vient. Assez ancienne, son rôle de sentinelle de la vallée est quelque peu tombé en désuétude, tout comme son apparence... Elle est toutefois toujours habitée par une petite famille de samurai à qui ce rôle est dévolu.

PNJ principaux : Masuda Jodoru, le prêtre du temple d'Ebisu et Inari - Orobo, le chef du village - Razan, le propriétaire de l'auberge

NIMAKI

Petit village d'une centaine d'habitants, assez pauvre, perdu dans les montagnes du nord de la vallée. Ses seules ressources proviennent de l'exploitation de la forêt avoisinante, dont les revenus permettent tout juste au village de vivre. Il y a quelques années le village a été la cible des méfaits d'un tigre mangeur d'hommes, qui fut tué par les envoyés du daimyo. La peau du tigre est aujourd'hui conservée dans un autel dédié à Bishamon, très révérend par les habitants assez superstitieux et repliés sur eux-mêmes de ce village. Il est vrai que l'endroit, peu accessible et entouré de sombres et très





denses forêts, est propice à l'angoisse et aux contes terrifiants. Le chef de village se nomme Jorobai. C'est un personnage austère, assez irascible, encore plus depuis que son fils aîné a été tué par le tigre.

En dehors de ce village on compte également quelques familles très isolées dispersées dans les montagnes du nord. Pratiquement ignorées par la collecte d'impôts, elles viennent parfois au village faire du troc, lors du « grand » marché annuel.

PNJ principaux: Jorobai, le chef du village - Atenki, l'un des solides anciens du village et le meilleur guide

de la région - Kendaru, fils d'Atenki, bon guide.

SHIRO MASUDA

Situé au fond de la vallée, le shiro est construit sur une petite éminence bordant la rivière Ombra-geuse. En général, les douves du château sont alimentées par la rivière, sauf en hiver, époque à laquelle elles sont seulement remplies d'une fine pellicule de glace. Massif, le shiro est constitué d'un épais et austère rempart de pierres percé d'une unique porte dont le pont-levis, soutenu par d'impressionnantes chaînes d'acier, est pratiquement toujours baissé.



Les seules décorations extérieures sont constituées par l'encadrement de l'entrée décoré de bas-relief, et la herse de métal (baissée durant la nuit) dont les entrelacs aigus soulignés de bronze sont l'œuvre de Masuda Shozaburo, l'un des plus célèbres artisans de la famille, décédé il y a de cela cent soixante-dix ans. Les remparts sont surplombés par des mâchicoulis sur les trois quarts de leur pourtour. Le reste du shiro est principalement composé de bâtiments de bois, solides et fonctionnels : on y compte une petite écurie, les logements des serviteurs, un dojo, une forge et un atelier de charpenterie. Seul le temple des ancêtres et le donjon, qui constitue également le corps principal, sont construits en pierre. Le corps principal, à l'architecture plus légère que les remparts, s'élève sur trois étages. Les appartements du seigneur sont situés au dernier étage, où habite également sa concubine. Au sous-sol se trouve une source naturelle d'eau chaude qui permet des bains d'une qualité rare, réputés pour leurs vertus thérapeutiques. Aménagé en respectant une grande partie de la configuration naturelle, ce sous-sol est un mélange de maçonnerie et de bassin naturel, les seuls aménagements visant à assurer un confort minimal (banc, escalier taillé dans le roc, etc.).

Très près du château se situe la cité du château, habitée par près de mille habitants. C'est un village plutôt agréable, muni d'une auberge accueillant parfois les invités ne pouvant loger au château, ou leur suite (la rumeur veut d'ailleurs que le patron puisse vous trouver quelques prostituées si vous le désirez). Elle possède aussi une grande forge, qui travaille une grande partie du fer extrait de la mine de Son-lo. Ces ateliers, quoique de taille modeste, ont déjà abrité nombre de forgerons assez célèbres localement. L'autre raison du bon accueil de cette ville est que les seigneurs de Shiro Masuda ont toujours mis un point d'honneur à ce que même en période de famine, ce village ait toujours de quoi se sustenter. Aussi, même s'il y a eu quelques années difficiles, les villageois vouent une loyauté indéfectible à la famille.

En amont du château, enfin, se dresse le pavillon du printemps, élégante construction de bois sise dans une anse de l'Ombrageuse, qui servait initialement de pavillon de chasse, rôle qu'elle ne remplit que rarement aujourd'hui. Elle sert surtout de retraite au seigneur ou à sa concubine, voire de maison aux hôtes de marque. Un jardin zen disposant d'un pavillon de thé y est aussi présent.



PNJ principaux : la famille Masuda - Sanzo, un puissant ashigaru affilié à Masuda Masamune - Masuda Funomori, le responsable des forges et meilleur forgeron de la région - Visqueux, le boutiquier

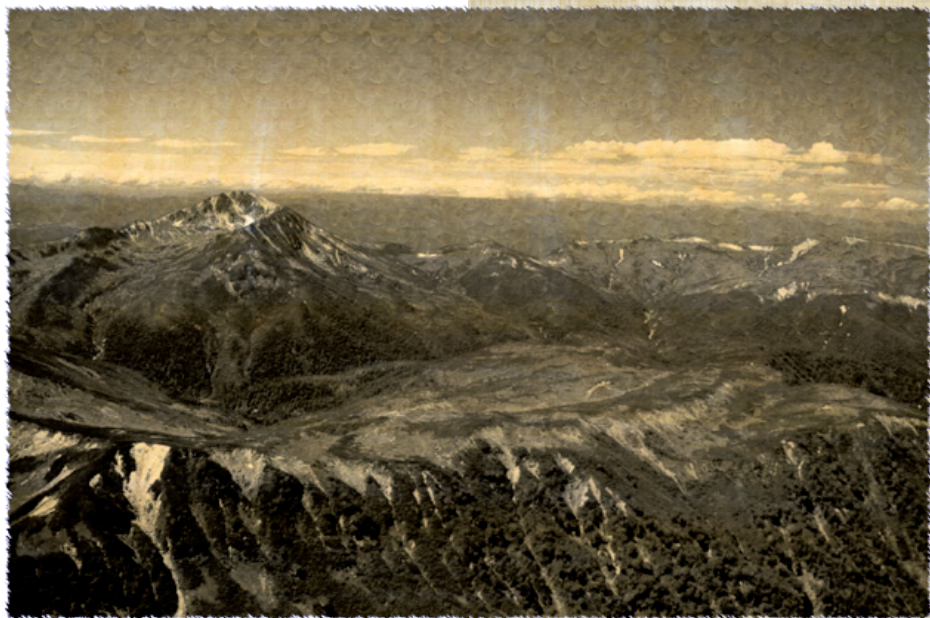
VILLAGE DES DEUX RIVIÈRES

Situé à la confluence de l'Ombreuse et de la Yusen et à peu près à équidistance du Village de la Pierre Grise et de Shiro Masuda, c'est un village exclusivement paysan, dont toute la vie est rythmée par la culture du riz. Hors du gros bourg, nombre de petites maisons dispersées dans la vallée y sont administrativement rattachées, permettant à la population d'atteindre pratiquement les mille habitants malgré le fait que

le bourg lui-même n'en compte pas plus de quatre cents. Très calme, ce village situé sur les meilleures terres agricoles de la région fournit à lui seul la moitié de la production annuelle de riz de la région. On y trouve aussi la « Dame d'eau », un énorme rocher qui est également le sanctuaire naturel des kamis des deux rivières (Kami no Muretsu et Kami no Yusen) et près duquel on trouve régulièrement des offrandes. PNJ principaux : Namika, la prostituée - Espérance, sa fille

VILLAGE DU MOINE DE PIERRE

Nommé ainsi à cause du pic qui le surplombe et dont la forme évoque vaguement celle d'un moine agenouillé, ce village situé sur les



contreforts nord-ouest de la vallée a deux activités principales : l'exploitation des rizières en terrasses et celle d'une petite mine de fer. Comprenant au total près de huit cents habitants (en comptant les fermes environnantes), ce village abrite également la deuxième route permettant l'accès à la vallée. Cette route de col n'a toutefois pas l'ampleur de celle qui arrive au Village de la Pierre Grise ; elle serpente jusqu'au Shiro Masuda et n'est utilisée que par les heimins pour les échanges et voyages locaux.

La population, du fait des nombreux contacts avec les villages de la seigneurie voisine, est assez ouverte et fière de son hospitalité. Les villageois entretiennent toutefois un

certain sentiment de supériorité par rapport aux villages du centre de la vallée, qu'ils estiment beaucoup plus renfermés, voire arriérés, ainsi qu'une légère rancune envers la bourgade de Shiro Masuda, qui par ordre du dai-myō dispose d'un droit de préhension totale sur l'achat du minerai de Son-lo, et de ce fait l'achète à un prix assez bas. Cela a d'ailleurs entraîné un petit trafic de contrebande organisé par le contremaître de la mine et impliquant une bonne vingtaine de heimins (notons d'ailleurs que le karo, Ojorai, est vaguement au courant de ce trafic et réfléchit encore sur la manière la plus intéressante d'exploiter l'information à ses propres fins).

PNJ principaux : Masuda Kuenkai, le responsable véreux de la mine - Ro-

kuemon, le passeur du minéral

VILLAGE DE JIKOJUN

Exploitant les rizières des flancs est de la vallée, ainsi qu'une partie des bois, ce paisible village composé d'une petite bourgade et de fermes éparses doit son nom à la fortune du vent de l'est qui amène chaque année la pluie salvatrice, synonyme de bonne récolte. Un très vieil autel dédié à Jikojun est d'ailleurs situé non loin du village. Nombre d'ermites ou de moines errants ne manquent pas de faire leur dévotion en ces lieux.

Pour le reste la population, qui ne dépasse pas les deux cent cinquante habitants, est très sédentaire

et relativement autosuffisante ; rares sont ceux qui se déplacent plus d'une fois par an, à Shiro Masuda ou au Village de la Pierre Grise, pour y effectuer quelques achats indispensables. Cela est dû en partie à leur type d'exploitation qui, s'il peut produire suffisamment, nécessite beaucoup de travail par rapport aux rizières du centre de la vallée. Qui plus est, les montagnes de l'est sont peu praticables et hormis quelques voyageurs exceptionnels (moines errants), on aura tôt fait de penser que toute personne arrivant par ces montagnes est un criminel en fuite.

PNJ principaux : Sans-âge, la sorcière





ÉCONOMIE ET

ADMINISTRATION

Un district correspond à la population d'un secteur dans sa globalité. Par exemple, si celles de Masuda ou Pierre Grise sont regroupées, les populations de Deux rivières ou Jikojun sont beaucoup plus éparpillées.

Population totale : 4 350

dont Samurai : 150 parmi lesquels ont peut dénombrer 40 combattants

Heimins : 3 500 parmi lesquels on peut lever 175 ashigarus

Hinins : 700

Ressources

Collecte moyenne des impôts par récolte: $21d10 + 112$, soit avec deux récoltes en moyennes: $42d10 + 224$ koku

Frais

Impôt direct : 20% au daimyo Kaiu

Entretien direct :

1 karo en moyenne 50 koku (sur lesquels il doit payer ses 15 auxiliaires de justice heimin et un yoriki)

1 taisha en moyenne 40 koku

2 gunsos 2X15 en moyenne 30 koku

1 sensei en moyenne 15 koku

20 samurai 20X(5-10) en moyenne

150 koku

Règles de gestion économique simplifiées (inspirées de *Way of the Daimyo*) :

Une unité fermière (UF) correspond à la production d'un petit village, c'est à dire environ 250 habitants, inactifs compris. Cette unité sert de socle aux règles de gestion et rapporte $1d10 + 5$ par récolte. Les ressources supplémentaires sont de divers types :

Commerce, gisement, artisanat : ils rapportent des sommes fixes, 3 koku par saison, 4 koku si ce sont des ressources majeures (M), 5 koku si ce sont des ressources importantes (I).

Fermes supplémentaires : $+1d10$ par saison.

Dans un cadre classique, on peut compter sur deux récoltes de riz par an.

Les d10 correspondent aux aléas de la production (climat, insectes dévastateurs, etc.). Ils peuvent être fixés par le MJ selon que l'année est bonne, mauvaise ou moyenne.

La répartition de la population est fixée à 80 % de heimins, 15 % de hinins et 5 % de samurai. Ces rapports pouvant varier selon les lieux et clans.

Population et imposition

Nom	Pop- tale	to-U nités fermières	Ressources supplémentaires	Collecte des taxes
			Gisement pierre ponce (I), Com- merce (M), Artisanat (M)	
District Pierre Grise	1 200	5		5d10+ 38 koku
District Deux rivières	1 000	4	3 Fermes supplémentaires	7d10 +20 koku
District Masuda	1 000	4	Atelier de forge (I)	4d10+25 koku
District Nimaki	100	0.5		1d10 koku
District Jikojun	250	1	Bois (M)	1d10+9 koku
District Moine de Pierre	800	3	Mine de Fer (I)	3d10 +20 koku

30 ashigarus 30X1
en moyenne 30 koku
40 Serviteurs 40X1
en moyenne 40 koku
Soit 345 koku minimum en frais
d'entretien

ADMINISTRATION POLITIQUE ET MILITAIRE

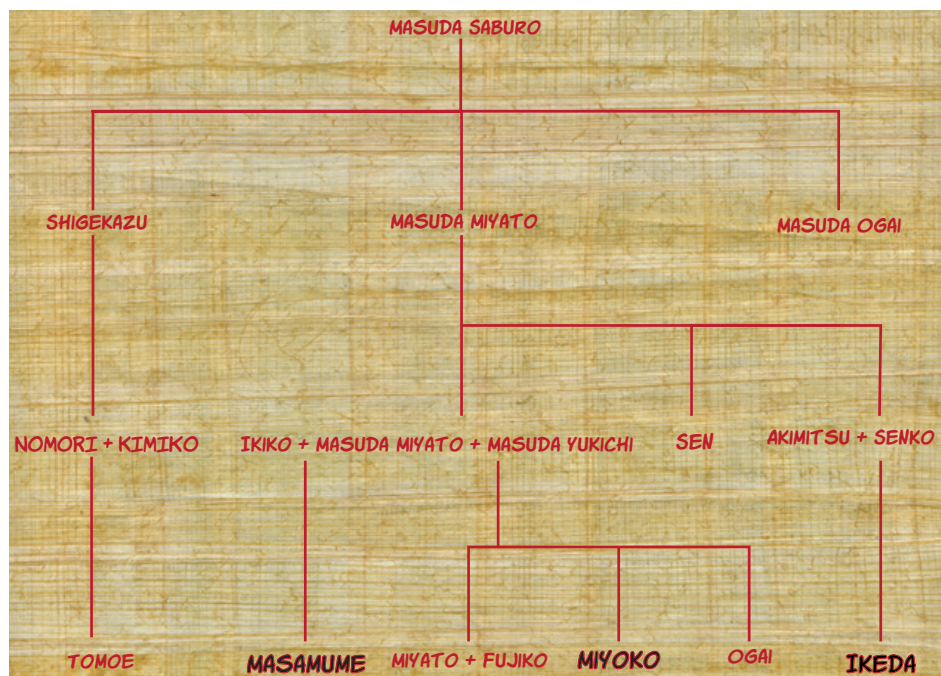
Daimyo : Masuda Koresada
Karo (politique & justice) : Masuda
Ojorai

1 yoriki : Masuda Gonkuro
15 auxiliaires de justice heimins
Hatamoto (diplomatie & écono-
mie) : vacant ; candidats : Masu-
da Masamune, Otoyoro
Taisa (militaire) : Masuda Nomori
2 gunsos : Masuda Renji et
Masuda Hanazono
Magistrat (justice) : ce poste n'existe
pas

Nom	Population Totale	Unités Fer- mière	Ressources supplémentaires	Collecte des taxes (koku)
Pierre grise	1200	5	Gisement de Pierre ponce(I), Artisanat(M), commerce(M)	5D10+38
Deux rivières	1000		3 fermes supplémentaires	7D10+20
Masuda	1000	4	Atelier de forge	4D10+25
Nimaki	100	0,5		1D10
Jikojun	250	1	Bois (M)	1D10+9
Moine de Pierre	800	3	Mine de fer (I)	3D10+20



Les personnages Importants





Principaux membres de la famille

Nom	Position	Statut familial	Âge	École	
Masuda Koresada	Daimyo famille vassale	Chef de famille	53	Ingénieur Kaiu	
Masuda Shigekazu	-	Oncle du daimyo	72	Ingénieur Kaiu	
Masuda Miyato	Héritier présomptif	Fils aîné du daimyo	25	Ingénieur Kaiu	Malade
Masuda Miyoko	-	Fille du daimyo	18	Bushi Hida	PJ
Masuda Ogai	-	Fils cadet du daimyo	11	Ingénieur Kaiu	Otage
Sen	Moine	Frère cadet du daimyo	44	Moine	
Masuda Fujiko (née Yasuki)	Épouse de Masuda Miyato	Belle-fille du daimyo	19	-	
Masuda Masamune	-	Fils illégitime du daimyo	21	Ingénieur Kaiu	PJ
Masuda Ikeda	-	Neveu du daimyo	18	Bushi Shinjo	PJ
Masuda Tomoe	-	Nièce du daimyo Petite-fille de Masuda Shigekazu	15	Bushi Hida	
Masuda Nomori	Taisa de Shiro Masuda	Père de Masuda Tomoe	46	Bushi Hida	
Masuda Kodai	Shugenja familial	-	27	Prêtre Traditionnel	
Masuda Ojorai	Karo (police & justice)	Cousin éloigné de Fujiko	36	Courtisan Yasuki	



Autres samurai

Nom	Position	Statut familial	Âge	École	
Masuda Jodoru	Shugenja du temple d'Ebisu et Inari	-	57	Prêtre Traditionnel	Village de la Pierre Grise
Masuda Funomori	Forgeron des ateliers de Shiro Masuda	-	37	Ingénieur Kaiu	Shiro Masuda
Masuda Kuenkai	Contremaître de la mine de fer	-	32	Ingénieur Kaiu	
Masuda Renji	Gunso	-		Bushi Hida	
Masuda Hana-zono	Gunso	-		Ingénieur Kaiu	
Masuda Gonkuro	Yoriki	-		Bushi Hida	
Ikiko	Heimin	Concubine du daimyo Mère de Masamune	36	-	
Otoyoro	Ronin	Fils de l'ancien hatamoto	22	Courtisan Yasuki	PJ
Masuda Yoshaki	-	Ami de Masuda Ikeda	21	Éclaireur Hiruma	PJ



Heimins et autres

Nom	Activité	Âge	Lieu
Sanzo	Un ashigaru, fort et tire-au-flanc, aux ordres directs de Masuda Masamune.	33	Shiro Masuda
Jonjo	Un jeune ashigaru, aspirant à la vie de samurai.	19	Shiro Masuda
Yukio	Une jeune servante du shiro quelque peu effrayée par le comportement scabreux de Masuda Shigekazu.	16	Shiro Masuda
Visqueux	Boutiquier à l'échoppe bien achalandée et unanimement méprisé.	28	Shiro Masuda
Oboro	Chef de village, commerçant.	41	Village de la Pierre Grise
Razan	Riche propriétaire de l'auberge Au Plaisir de Daikoku. Peu scrupuleux et en cheville avec quelques marchands Yasuki.	32	Village de la Pierre Grise
Jorobai	Chef du village, bûcheron.	35	Nimaki
Atenki	Paysan, meilleur guide de la région.	49	Nimaki
Kendaru	Fils d'Atenki, un solide gaillard, bûcheron, et également très bon guide.	24	Nimaki
Rokuemon	Individu assez louche. C'est lui qui mène les convois de contrebande à travers les montagnes.	34	Village du Moine de Pierre
Sans-âge	Une très très vieille femme, qui est aussi la guérisseuse la plus réputée de la région, malgré son caractère.	?	Village de Jikojun
Namika	Prostituée très désirée et haïe.	31	Village des deux rivières
Espérance	Fille de la précédente, d'une rare beauté.	14	Village des deux rivières



LE TEMPLE DES ANCÊTRES

Masuda Miyato, père décédé de l'actuel daimyo.

Masuda Kimiko, épouse décédée de Nomori, ingénieur Kaiu morte de maladie (fausse couche).

Masuda Akimitsu, frère cadet de Masuda Koresada, père de Masuda Ikeda, bushi Hida mort au combat.

Masuda Senko, épouse de Masuda Akimitsu, ingénieur Kaiu, morte en couches.

Masuda Yukichi (née Kaiu), épouse de Masuda Koresada, ingénieur Kaiu, emportée par la maladie deux ans après la naissance d'Ogai.

Morinaga, ancien hatamoto du daimyo, mort de maladie.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

SAMURAI

SHIRO MASUDA

MASUDA KORESADA, 53 ANS

Daimyo vieillissant

Ingénieur Kaiu rang 2

Honneur : 3.2 – Gloire : 2.0 – Statut : 5.0

Réputation : 172

Apparence

À plus de cinquante ans, Koresada a gardé toute son autorité. Il est maigre, le visage sévère, la posture droite au point d'en être raide. Son visage osseux dont les rides marquent l'empreinte du temps, ses moustaches longues et soignées et son bouc sévère inspirent respect et autorité, tout comme ses mouvements secs et précis dénotent l'homme d'armes. Il arbore un air soucieux en permanence et rares sont ceux qui se souviennent de l'avoir vu sourire ces cinq dernières années.

Traits et anneaux

FEU : 3 – AIR : 2 (Réflexes : 3) –
TERRE : 3 – EAU : 3 – VIDE : 4

Compétences principales

Art de la Guerre (Combat de masse) 3, Artisanat (Fabrication d'armes) 1, Artisanat (Fabrication d'armures) 1, Connaissance (Histoire) 4, Ingénierie (Siège, Construction, Style Crabe) 4, Kenjutsu (Katana) 4, Connaissance : bushido 1, Défense 3, Chisaijutsu 2, Étiquette 3, Équitation 3, Iaijutsu 2, Théologie (Shintao) 2

Techniques

Technique rang 1 : La voie de la guerre

Technique rang 1 : La voie de la pierre

Technique rang 2 : La voie de la pierre

Avantages et désavantages

Vieux (+5 au ND des actions physiques), Aristocratie terrienne, Statut social : daimyo, Intègre (rang 2)

Caractère et background

Koresada est un homme sec et traditionaliste qui, avec le temps, s'est détourné de presque tout plaisir. Déjà peu enclin à la joie de vivre, il est encore assombri par la maladie de son fils aîné, les risques politiques par rapport à son épouse qu'il sent bien être malheureuse et le fait que Shigekazu n'ait pas fait sa retraite ; le comportement infantile de celui-ci l'agace aussi. Pour le reste c'est un administrateur compétent et intègre qui ne recherche que le bien de sa famille et de son domaine, malgré un conservatisme bien ancré.

En fait, au fond de lui, il écrase une profonde envie de se retourner vers des choses plus spirituelles et ne rêve que du jour où il pourra abandonner les rênes de son domaine à son fils. Homme marqué par la mort qu'il a connue sur le Kaiu



Kabe et le décès il y a quelques années de son épouse, il s'est tourné vers une démarche de détachement du monde à travers l'étude du bushido, du Shintao et l'accomplissement constant de ses devoirs spirituels envers ses ancêtres. Ceci l'amène parfois à avoir l'air un peu distant ou distrait face à ses interlocuteurs. La seule personne qui arrive encore parfois à lui arracher quelque sourire est Ikiko, sa concubine.

Son règne commença alors qu'il avait la trentaine, après quelques années de musha shugyo dont il ne parle jamais, et fut marqué par un certain nombre de grands travaux, dont la restauration du château ainsi que des travaux de voirie. Il fit également réaliser des travaux agraires, qu'il supervisa parfois per-



sonnellement avec l'aide de son ancien hatamoto Morinaga, décédé il y a un an d'une pneumonie.

Relations

Koresada a une grande affection pour tous ses enfants, même s'il n'est guère expansif à ce sujet.

Il a tendance à en demander beaucoup plus à Masamune, non parce qu'il est enfant illégitime, mais parce qu'il le considère à raison beaucoup plus sage que ses enfants légitimes, à qui il attribue l'excuse de la jeunesse. Il espère que Masamune sera capable de conseiller son héritier quand celui-ci montera sur le trône

Shigekazu, malgré tout le respect qu'il se sait lui devoir, commence à l'ennuyer sérieusement par ses remarques parfois incisives, et son comportement étrange... Il reste toutefois l'un de ses partenaires préférés au go quand il réussit à rester concentré, ce qui est de moins en moins le cas.

Fort ennuyé par la faiblesse de son fils aîné, il se voile la face en espérant que celui-ci prendra avec l'âge suffisamment de maturité pour reprendre brillamment la tête de la famille

Ikiko est son jardin secret, la seule personne à laquelle il peut confier ses émotions et avec qui il

peut sortir de son rôle de seigneur sûr de lui et irrécusable ; c'est la seule surtout qui soit capable de lui arracher un sourire. Raison pour laquelle il ne préfère pas la mêler aux réunions officielles, outre son statut de heimin.

Il apprécie Ojorai qui, s'il a mis du temps à gagner sa confiance, a démontré sa compétence et lui permet aujourd'hui de se décharger de certains de ses devoirs.

Note de jeu

Koresada doit apparaître comme quelqu'un de fort, juste et déterminé. Dans les premiers temps de la campagne c'est lui qui sera juge et maître, en cela il doit apparaître comme le père garant de la loi, irrécusable, juste et sévère.

Équipement

Daisho ancestral (la lame du katana est extrêmement fragilisée), armure de guerre exceptionnelle (ND +10, effet de carapace de 2)

MASUDA SHIGEKAZU, 72 ANS

Grand-père fatigant

Ingénieur Kaiu rang 3

Honneur : 2.5 – Gloire : 3.9 – Statut : 2.0

Réputation : 179

Apparence

Un vieillard ridé qui se déplace avec une canne et se montre bavard et parfois extravagant. S'il paraît parfois un peu sénile on se rend rapidement compte que ce n'est qu'un jeu, et quand il le peut (lorsqu'il va en « cure » chez son médecin), il fréquente encore les établissements de geisha après s'être teint les cheveux et avoir abandonné sa canne dont il n'a nul besoin.

Traits et anneaux

FEU : 3 – AIR : 2 (Intuition : 4) –
TERRE : 3 (Volonté : 4) – EAU : 3
– VIDE : 3

Compétences principales

Art de la Guerre 1, Artisanat (Fabrication d'armes) (Katana) 7, Artisanat (Fabrication d'armures) 3, Connaissance (Histoire) 3, Ingénierie (siège) 3, Kenjutsu 3, Étiquette (Conversation, Sincérité) 3, Courtesan (Commérages) 3, Tromperies (Mensonge, Séduction) 3, Art du conteur (Art oratoire, Fanfaronnade) 3, Jeu (Shogi, Go) 3

Techniques :

Technique rang 1 : [La voie de l'acier](#)

Technique rang 2 : [La voie de l'acier](#)

Technique rang 3 : [La voie de l'acier](#)

Avantages et désavantages

Vénérable (+10 au ND des actions physiques), Compulsif (présence féminine), Indiscret (notamment concernant les histoires sentimentales de petits-neveux et petits enfants !), Relations secondaires (quelques vieilles mama-sama de plusieurs maisons de thé de l'empire), Mauvaise réputation (sénile)

Caractère et background

Shigekazu fut un très célèbre forgeron, peut-être le meilleur que la famille ait jamais eu l'honneur de posséder. Honoré pour son art, il eut l'occasion de participer à de nombreuses cours d'hivers et d'effectuer de nombreux voyages, où il put goûter des aspects de la vie rokugani nettement moins austères que ceux de sa famille et de son clan... Mais il n'y





a plus personne aujourd'hui pour se souvenir des rumeurs concernant un jeune, puissant et courtois samurai Crabe et ses discrètes frasques amoureuses, hors peut-être quelques vieilles mama-sama qui se souviennent avec émotions de sa courtoisie et de sa prodigalité.

Cette vie riche en gloire et turpitude prit fin il y a quinze ans à la mort de sa fille unique, qui précéda de peu celle de son épouse brisée par le chagrin. Très affecté, il mit plusieurs années à s'en remettre et abandonna l'art de la forge. À lui qui avait toujours vécu l'instant présent en toute quiétude, l'inéluctabilité de la mort apparut dans toute son horreur...

Il se releva pourtant et resta à ce Shiro qu'il n'avait que si peu fréquenté pendant des années. Pourquoi ? Il ne le sait pas réellement lui-même. Peut-être par hommage pour ses morts, peut-être pour être sûr de ne pas décéder loin de chez lui ? À moins que ce ne soit pour apporter son expérience à la nouvelle génération ! En tout cas, il n'a jamais envisagé de faire son inkyo, l'ascétisme, tout comme la méditation et le Shintao restent des préoccupations bien éloignées de lui. Car même s'il s'est bien calmé, il a gardé une grande partie de son caractère épicurien et se priver des alcools fins, des bains

chauds (avec de gentilles servantes pour vous masser et vous laver !), du savon parfumé, d'une bonne flambée de cheminée en écoutant une musique romantique jouée par une douce et gracile demoiselle, lui paraissent des sacrifices digne d'un saint et il n'a pas cette prétention.

L'âge lui permet même de se montrer moins conformiste et plus capricieux, et il aime jouer sur sa vieillesse, sa mort prochaine, voire sa sénilité pour se faire dorloter. Au demeurant, il prend beaucoup de plaisir à voir grandir la nouvelle génération et n'hésite pas à les conseiller sans y toucher (ah, les anecdotes du grand-père Shigekazu !), essayant parfois de faire un contrepoids à la rigidité du daimyo. Certes il a tendance à s'enquérir un peu trop de leurs affaires sentimentales et n'aime rien tant que mettre un peu de rouge aux joues de ces jeunes puceaux et pucelles... Mais c'est pour la bonne cause et, à l'occasion d'un grand voyage, les plus réticents risquent fort de se retrouver emmenés dans une maison de geisha avec un grand-père qui aura abandonné sa canne, se sera maquillé et fait teindre les cheveux, et aura payé fort cher la mama-sama, forcément de ses amies, pour qu'une accorte geisha déniaise son petits-fils (comprendre par là tout membre de la jeune génération !).



Relations

Shigekazu est appelé grand-père par quasiment tous les membres du château dont il est l'habitant le plus âgé.

Il a beaucoup d'affection et d'intérêt pour tous ses « petits-enfants », Tomoe, Masamune, Miyato, Miyoko, Ogai et Ikeda... Mais il préfère taquiner les plus « coincés », Miyoko et Ikeda. Il essaiera tant que faire se peut de les conseiller, de cacher ou d'implorer le pardon pour leurs erreurs... et de les initier aux meilleurs aspects de la vie (théâtre, jeu de l'amour, alcool, nourriture...).

Il apprécie son neveu, actuel daimyo, même s'il a choisi de lui apparaître comme sénile pour lui éviter la réprobation pour certaines de ses frasques ; qui plus est, quand celui-ci s'emporte trop, il n'hésite pas à utiliser le chantage affectif et la culpabilité : « Oui, j'ai compris, je ne suis qu'un vieux fou, une bouche inutile, mais rassure-toi, je ne vous ennuierais plus très longtemps », « Non, inutile de me retenir, après tout l'hiver est assez doux, et arpenter les chemins jusqu'aux terres du Dragon ne me fait pas peur, et puis si je meurs de faim ou de froid sur la route c'est que les kamis l'auront voulu ainsi ! »

Il n'aime pas Ojorai, son ambition étant claire à ses yeux. Cela étant, ses jeux de cour le distraient

et il prend un plaisir mesquin et assumé à tenter de le déstabiliser et à lui envoyer des piques acerbes... à tel point que le daimyo est parfois obligé de le remettre à sa place.

Pour le reste il est unanimement respecté au sein du fief, tant pour sa gentillesse que ses histoires ou son ancienne gloire... Quant à son impudeur, nul ne préfère trop penser à cela.

Note de jeu

Contrepoids social de Kore-sada, Shigekazu est un personnage qui doit apporter une touche d'espièglerie et de dédramatisation auprès des joueurs... Un bon moyen également pour leur donner subtilement des conseils ou les tirer d'un mauvais pas.

Équipement

Destin, la dernière de ses lames qu'il compte donner à l'un de ses petits-enfants ou neveux si l'un d'eux montre de réels talents d'escrimeur (minimum 4) et un fort sens de l'honneur (minimum 3) et qu'il l'apprécie.

MASUDA MIYATO, 22 ANS

Héritier dégénéré

Ingénieur Kaiu rang 0 - *Sa faiblesse ne lui a jamais permis d'acquérir même les pré-requis*



Honneur : 2.2 – Gloire : 0.5 – Statut : 3.0

Réputation : 80

Apparence

Pâle, maigre, les yeux fiévres, le visage creusé et la voix faible, Miyato ne peut cacher sa mauvaise santé, même s'il essaie de la camoufler au mieux en arborant des maquillages qui remettent un peu de couleurs sur son visage et des kimonos bien coupés afin de rehausser sa prestance.

Sa maladie est caractérisée par une perte progressive de ses fonctions musculaires, y compris respiratoires, qui l'amèneront à moyenne échéance à la paralysie. Le processus n'est pas indolore.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Intelligence : 3) – AIR : 2
– TERRE : 1 (Volonté : 2) – EAU : 1 – VIDE : 2

Compétences principales

Connaissance (Histoire) 1, Artisanat (Peinture) 3, Étiquette (Sincérité) 3, Théologie (Shintao) 1, Discrétion 1

Techniques

Aucune

Avantages et désavantages

Faiblesse de caractère, Statut social : Héritier, Faiblesse : Constitution (Maladie dégénérative), Sombre secret (Mariage non consommé), Amour sincère (Fujiko)

Caractère et background

Miyato a toujours eu un caractère timide et plutôt rêveur, mais c'est vers la fin de l'adolescence que son état physique et mental s'est brusquement dégradé. Épuisé par la maladie, il s'est peu à peu retransché sur lui-même, ne quittant plus guère ses appartement que pour les repas familiaux, quelques cérémonies officielles et d'occasionnelles ballades à cheval autour du château. C'est une âme dépassée et épuisée, écrasée entre la personnalité puis-



sante de son père et celles de ses frères et sœurs. Le mariage avec Fujiko était une obligation, mais malgré ses remords d'être marié à une si jolie jeune fille, elle soulage nombre des maux de son cœur et de son corps grâce à son attention et ses soins constants.

Pour l'instant impuissant à cause de sa maladie, il tente avec son épouse de remédier à cela en absorbant des remèdes compliqués (parfois fournis sans qu'il le sache par Ojorai). C'est peut-être là le dernier rêve d'un homme qui a abdiqué, et qui se concentre sur ce point : se comporter en digne époux en honorant son épouse, accomplir un dernier devoir pour son clan, faire un héritier, être un homme en pouvant combler une femme.

Ce peu est beaucoup pour un homme qui se sent faiblir d'années en années depuis dix ans.

Quand il se sent bien, il s'adonne secrètement à la peinture, la seule activité qui lui fasse oublier son état. Seule Fujiko est au courant et a vu ses estampes, il l'a d'ailleurs de nombreuses fois prise pour modèle.

Relations

Aucune. Il a tellement conscience de son incapacité qu'il tente de se faire le plus discret pos-

sible, de se faire oublier. Il se contente de sourire quand on lui demande des nouvelles de sa santé, expliquant que « cela va bientôt s'améliorer si la fortune le veut. »

Il aime profondément Fujiko, la seule personne avec qui il ait put parler de sa peur de la mort et de sa honte de n'être qu'un malade inutile dans cette famille.

Il apprécie également Ojorai qui sans mot dire lui a fait livrer certaines encres rares et des toiles superbes.

Note de jeu

Sauf exception, ce personnage doit rester presque inconnu des joueurs, voire légèrement méprisé... C'est seulement après sa mort qu'ils comprendront peut-être quelle tragédie aura été sa courte vie.

MASUDA FUJIKO, 18 ANS

Épouse malheureuse

Pas d'école - *elle n'a jamais fini son apprentissage*

Honneur : 2.0 – **Gloire** : 1.0 – **Statut** : 2.5

Réputation : 123

Apparence

Dix-huit printemps à peine, un visage de porcelaine éclairé par un sourire doux et des traits fins et



élégants, le tout encadré par une magnifique chevelure noire descendant en longues tresses le long de ses reins. Sa voix est douce et charmante, mais ses propos parfois trop protocolaires ou sentencieux lui donnent un air un peu hautain. Elle arbore souvent de longues robes dans les tons bleu gris qui allongent sa silhouette, et des piques à cheveux chargés de lapis-lazuli qui s'accordent à merveilles à son regard gris. Un observateur très attentif pourra peut-être se rendre compte que sous son masque de parfaite épouse à la fois discrète et attentive se cache une lancinante tristesse.

Traits et anneaux

FEU : 3 – AIR : 2 (Intuition : 4) –
TERRE : 2 – EAU : 2 – VIDE : 2

Compétences principales

Étiquette (Bureaucratie, Sincérité) 3, Commerce (Marchandage) 2, Artisanat (Ikebana) 2, Médecine (Herboristerie) 3, Tromperie (Séduction, Mensonge) 3

Techniques

Aucune

Avantages et désavantages

Bénédiction de Benten, Amères fiançailles (Masuda Miyato), Mauvaise réputation (Hautaine), Obligation (Ojorai), Sombre secret (Connaît

les intentions de sa famille), Sombre secret (Mariage non consommé)

Caractère et background

Fujiko est née dans une petite famille Yasuki. Il y a de cela deux ans, elle fut mariée à Masuda Miyato, l'héritier des Masuda. L'ayant déjà vu auparavant lorsqu'elle avait accompagné son père à Shiro Masuda lors de l'un de ses voyages d'affaires, elle était tombé sous son charme... Ce mariage aurait pu être la plus belle chose de sa vie, mais il n'en fut rien.

Tout paraissait pourtant si simple au début : épouser un homme, lui donner un héritier et suivre les directives de son cousin afin de faire des Masuda une famille satellite de la famille Yazuki.

Et tout est devenu si dur... D'abord l'austérité et la froideur des Masuda à son égard. Puis partager la vie d'un homme malade et fragile qui ne demandait qu'à se laisser manipuler par la moindre trace d'affection, son incapacité à accomplir son devoir devant l'impuissance de son époux, sa tristesse pour lui et le dégoût pour elle-même devant la facilité avec laquelle il lui a ouvert son cœur... La solitude loin de tout, dans un rôle qui n'est que fausseté.

Au bout d'un an, pensant que peut-être son époux était un inverti, elle tenta le tout pour le tout et

pris sur elle de lui proposer de s'accommoder d'un « entremetteur » pour qu'ils puissent tout de même avoir un enfant et donner un héritier à la famille. Elle avait proposé cela tant par pitié familiale que par amour, mais la tristesse de Miyato devant cette proposition l'a profondément touchée, se rendant compte à tel point elle avait été insultante vis à vis de lui en étant prête à les avilir tous deux à ce point. Fallait-il qu'à la tristesse de la situation elle y ajoute ce déshonneur ? Depuis, elle est rongée par les remords et la honte.

Et pourtant elle doit continuer, continuer malgré tout car c'est son devoir envers sa famille. Continuer car elle ne peut pas faire marche arrière, continuer car elle ne peut pas faire souffrir l'homme avec qui elle est mariée, qui ne le mérite pas... Continuer aussi à cause de son cousin et des devoirs familiaux.

Ses rares moments de quiétude se résument à quelques promenades, et les moments plus rares encore où son époux est en meilleure forme et qu'il essaie de la distraire. Au moins en ces instants a-t-elle l'impression d'essayer de faire le bonheur de quelqu'un. Si seulement elle pouvait avoir un enfant, elle aurait au moins un être qu'elle pourrait aimer simplement du fond de son cœur et sans fausseté.



Le seul plaisir qu'il lui reste est parfois d'aller chevaucher quand une occasion le lui permet, et les deux petits chats qu'Ikiko lui a offerts.

Notons enfin que ses piques à cheveux lui ont été données par sa grand-mère et sont de haute valeur.

Relations

Elle éprouve une grande pitié pour Miyato. Consciente de la fausseté de son mariage, elle essaie de se montrer la plus attentive et la plus affectueuse possible en le soulageant de ses douleurs physiques et morales. Certes pour soulager sa



conscience et jouer son rôle, mais aussi car elle est attendrie par sa faiblesse.

Elle n'a que très peu de liens avec le reste de la maisonnée. La méfiance froide de certains d'entre eux la dissuade de le faire, tout comme son propre malaise, ainsi que le fait qu'elle leur reproche inconsciemment de s'être montrés si peu attentif envers les souffrances de Miyato.

Elle est extrêmement respectueuse et apeurée par Koresada qu'elle a en permanence peur de décevoir.

Elle fuit la présence de Shigekazu, ne voulant ni paraître impolie avec l'aïeul de la maison, ni qu'on puisse croire qu'elle ne réagit pas à ses remarques inconvenantes.

Elle craint Ojorai et lui obéit en tout point. À la fois par devoir et également car elle ne supporterait pas de briser le cœur de Miyato s'il lui était révélé la fausseté de son épouse.

Elle apprécie le réconfort plein de tact que lui apporte Ikiko lors de leurs rencontres occasionnelles.

Note de jeu

Un personnage qui au départ doit cristalliser d'éventuels soupçons des joueurs. Prise par un dilemme et des souffrances morales,

on imagine une terrible issue fatale, où elle finira par apparaître comme un être profondément blessé voire brisé par la tragédie, à la fois victime et coupable.

SEN, 43 ANS

Moine pragmatique

Moine des Milles Fortunes rang 4

Honneur 2.0 – Gloire : 2.0 – Statut : 0.0

Réputation : 208

Apparence

Grand et athlétique, les épaules larges, les mains grandes et robustes et un léger sourire patient flottant toujours sur ses lèvres, Sen semble irradier la vie et la sérénité. Bien loin de l'image des moines ascétiques ou intellectuels, son physique tout comme ses propos laissent transparaître ce qu'il est en toute limpidité : un homme serein, aimant l'humanité et la nature et ayant trouvé la paix dans cet amour. Toutefois, sa démarche tout comme son physique laissent transparaître le pratiquant des arts martiaux, ainsi que l'ancien bushi.

Traits et anneaux

FEU : 3 – AIR : 3 – TERRE : 4 –
EAU : 3 – VIDE : 4

Compétences principales

Jiu-jitsu (Atemi) 4, Connaissance (Superstitions) 2, Connaissance (Histoire) 1, Méditation (Zanji, jeûne) 5, Théologie (Shintao) 4, Bo-jutsu 4, Défense 3, Athlétisme 3, Médecine 3, Chasse (Survie) 4, Art de la Guerre 2, Subojutsu 2, Kenjutsu 2

Techniques

Le Temple des Mille Fortunes

Avantages et désavantages

Grand, Trompe la mort

Kiho

Effleurer le Dragon du Vide, Chevaucher le Dragon de l'Eau, Tsuchi-Do, Esprit Purificateur, Frappe de l'Air

Caractère et background

Sen a coupé son chignon il y a seulement trois ans, mais il a entamé son chemin spirituel depuis plus de quinze ans. Le Tao a répondu à ses interrogations, et il arpente le chemin avec la félicité de celui qui a accepté l'imperfection du monde, la brièveté et la vanité de la vie, mais qui a aussi su ouvrir son regard sur les joies et les beautés simples de l'instant.

Sen ne donne guère de leçons, mais sa présence rassurante, la force morale et physique qu'il dégage sont de celles qui chassent les an-

goisses et les peurs et permettent de goûter le calme et la sérénité. Il n'est pas moraliste, préférant la voie de l'exemple à toute autre pour laisser l'harmonie s'installer. Qu'une maison soit incendiée dans un village, il ira se mettre au travail qu'on le suive ou non ; que l'on couvre d'avanie quelqu'un et il ira juste lui toucher l'épaule et lui sourire. Bien sûr, interrogé et questionné, il peut entrer dans de plus longs discours, mais c'est avant tout un homme d'écoute qui pense que chacun peut trouver et trouvera son juste et propre chemin dans la paix de Shinsei si on lui permet de remettre ses idées en place.

Théologiquement, ses idées se rapprochent de celle des Yamabushi avec quelques composantes du Rin-zai.





Relations

Sen aime profondément chaque humain de cette terre. Mais il n'a pas oublié sa famille et apprécie de pouvoir y revenir le long de ses pérégrinations.

Note de jeu

Rarement présent, Sen est une sorte de joker dont il est possible de se servir pour distiller un peu de sérénité après des moments trop difficiles, ou pour clore une affaire délicate et cruelle par une jolie parabole métaphysique.

MASUDA NOMORI, 51 ANS

Taisa loyal

Bushi Hida rang 2,

Honneur : 2.2 – Gloire : 1.0 – Statut : 4.0

Réputation : 150

Apparence

Massif, les épaules larges, des bras d'ours, le tout monté sur un torse exagérément développé et des jambes courtes, il arbore une vilaine cicatrice qui court de sa pommette à son menton, et que sa barbe drue n'arrive pas à masquer. Quand Nomori se met à hurler de sa voix de stentor, il impose le silence et donne aux plus faibles l'envie de se retrouver loin.



Mais s'il fait régner la peur dans les rangs, ses intimes peuvent découvrir un homme simple et droit qui adore fanfaronner et rire avec de bons camarades. Il peut lui arriver de boire beaucoup mais en général, il tient bien la route... du moins pour encore quelques années. Il dispose enfin d'une grande expertise en matière de jurons datant de l'époque où il fréquentait les corps de gardes du Kaiu Kabe.

Il porte en permanence une amulette en jade représentant Bishamon.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Agilité : 3) – AIR : 2 (Réflexes : 3) – TERRE : 3 (Constitution : 4) – EAU : 3 (Force : 4) –



VIDE : 2

Compétences principales

Armes Lourdes 4, Art de la Guerre (Ennemi Spécifique : Outremonde) 3, Connaissance de l'Outremonde 2, Défense 3, Jiu-jitsu (Kobo ichi-kai) 3, Kenjutsu (No dachi) 4, Kyujutsu 1, Équitation 3, Jeu 3, Art du conteur (Fanfaronnade) 2, Iaijutsu 2

Techniques

Rang 1 : **La voie du crabe**

Rang 2 : **Impassibilité de la montagne**

Avantages et désavantages

Intègre (rang 2), Compulsif (Alcool), Vieux (+5 au ND sur les actions physiques)

Caractère et background

Nomori est un personnage plutôt taciturne et vaguement lunaïque depuis le décès de son épouse. Il est de plus assez formaliste et légèrement obtus et coléreux. Il n'en reste pas moins que c'est un homme d'autorité qui, même s'il laisse apparaître certains défauts, est pourvu d'une loyauté sans faille tant envers son daimyo qu'envers ses soldats, doublé d'un profond sens de la justice et de l'équité. Il ne faut toutefois pas l'emmener sur des sujets trop spirituels et au grand jamais ne lui parler de son

épouse. Parfois, quand il ne trouve pas le sommeil, assailli par le souvenir de sa femme, il lui arrive de s'abrutir à grands coups de shoshu.

Compagnon de Koresada, la vie de Nomori a été marquée par une défaite en duel face à un samurai Grue lors d'une ambassade. Même des années après il en garde un profond ressentiment.

Pour le reste c'est un homme droit, qui joue sur son apparence pour faire croire à un caractère intraitable, alors que la réalité est toute autre. C'est en fait une bonne pâte, avare de la vie de ses hommes en cas de conflits et du genre à croire qu'un chef doit toujours être celui qui se donne le plus. Quand on le connaît un peu plus on découvre un bon vivant aimant la boisson, les banquets, et les jeux de toutes sortes ; pour cela, bien sûr, il ne faut pas être sous ses ordres, car jamais il ne se montrera sous ce jour face à un subalterne.

Ses rares moments mélancoliques sont liés au souvenir de sa défunte épouse qu'il aimait beaucoup, mais quand ça lui prend, en général, il traite le problème au shoshu. Il consomme d'ailleurs sans problème ses deux litres de saké par jour, mais il n'est pas encore affecté par les dégâts de la boisson.

Dernier point, les considérations politiques et diplomatiques



sont totalement hors de son champ mental.

Relations

Une loyauté sans faille envers son daimyo (même s'il regrette le temps où celui-ci était moins distant), puis ses héritiers dans l'ordre de succession.

Nomori n'a qu'un seul ami proche, Masuda Funomori le maître forgeron.

Il a beaucoup de respect pour Shigekazu à qui il doit son arme qu'il lui a offerte pour tous les services accomplis pour le clan et qui est aussi un partenaire de go et de shogi agréable. Accessoirement, il l'a accompagné une fois ou deux dans les maisons de geisha, même s'il trouve qu'à son âge, c'est un peu exagéré.

Malgré son coté bourru et renfermé, il adore, et le mot est faible, sa fille Tomoe. Elle est la seule chose qui déclencherait chez lui un basculement dans une rage et une vengeance définitive. Qu'on la blesse, l'enlève, lui fasse du mal, et les coupables présumés se retrouveront face à l'incarnation de la vengeance et de la rage meurtrière faites homme.

Pour le reste il est rare qu'il sorte de son formalisme taciturne envers qui que ce soit.

Note de jeu

Personnage autoritaire mais assez limité au niveau de ses compétences stratégiques et humaines, il donnera l'occasion aux personnages de se heurter puis de s'affirmer dans le domaine de la direction militaire. Qui plus est, homme entier, il recèle deux lignes de faille : sa loyauté inconditionnelle à la lignée (en cela il pourra être un obstacle face à des joueurs ayant la velléité de modifier l'ordre de succession... Tragique puisque sa fidélité est sans faille et qu'il est dans le juste par rapport au code du bushido) et sa fille, qui pourra être l'occasion d'un éventuel drame humain et permettra de le manipuler cruellement le cas échéant.

Équipement

Funérailles, No-dachi 3g3, réduit l'armure et la carapace de 5, incassable (Funérailles fut la dernière œuvre de Shigekazu). Amulette de Bishamon en jade.

MASUDA OJORAI, 36 ANS

Karo ambitieux

Courtisan Yasuki rang 2

Honneur : 2.8 (0.8) – Gloire : 1.5 –

Statut : 4.0

Réputation : 157



Apparence

Ojorai est un homme rassurant. Il est de taille moyenne, trapu, la mâchoire bien pleine, le front soucieux du travailleur motivé, les mains portant les cals de quelqu'un n'hésitant pas mettre la main à la pâte... Heureusement, il sait se détendre lorsque viennent les occasions sociales, se permettant enfin de sourire et d'arborer un franc parler qui le fait apprécier des heimins et des soldats, ou un discours pertinent et fin lorsqu'on aborde des sujets plus grave... Rien de plus faux donc puisque cette homme n'est qu'un sinistre ambitieux qui ne s'embarrasse guère de scrupules.

Traits et anneaux

FEU : 3 (Intelligence : 4) – AIR : 3 (Intuition : 4) – TERRE : 3 (Vo-

lonté : 4) – EAU : 2 (Perception : 3) – VIDE : 2

Compétences

Commerce (Marchandage) 3, Cour-tisan 3, Discrétion 3, Étiquette (Bu-reaucratie, Sincérité) 3, Tromperie (Mensonge) 5, Monde du Crime 2, Kenjutsu 2, Tantojutsu 4

Techniques

Rang 1 : [La voie de la carpe](#)

Rang 2 : [Écailles étincelantes](#)

Avantages et désavantages²

Éloquent, Indifférent, Chantage (Masuda Kuenkai, Ikiko, Fujiko & Miyato : notons que ce sont juste des chantages potentiels qu'il se garde en réserve juste au cas où), Honneur ap-parent (deux rangs)

Caractère et background

Ojorai est le dernier fils d'une grande lignée Yasuki. Il fut embarqué à seize ans par son oncle, un guerrier brutal, pour « faire ses armes ». Durant deux années, il l'accompagna avec un ramassis de brutes à ses côtés. Puis, appelé à

² Il est possible si la simple ambition humaine ne vous satisfait pas de faire d'Ojorai un agent Kolat qui obéit aux ordres de sa secte en souhaitant asseoir son pouvoir sur cette famille. Question d'ambiance.



d'autres devoirs, il accompagna des ambassades, d'abord dans le clan de la Mante, puis auprès des familles du clan du Scorpion et de la Grue. Enfin vint le jour béni où il apprit que le daimyo Masuda cherchait à marier son fils. Un plan germa dans son esprit et ses supérieurs décidèrent de lui laisser le champ libre. Les Yasuki ayant déjà quelques liens ténus avec la famille Masuda (commercialisation de la pierre ponce et accueil du fils du précédent karo au sein de leur école), il fut décidé au vu des paramètres politiques (daimyo vieillissant, famille de faible importance et héritier incapable), d'asseoir plus avant l'emprise sur cette famille.

Le plan d'Ojorai était simple : dans les négociations du mariage avec une héritière Yasuki, ce qui était un honneur difficilement refusable pour cette famille vassale, il fut inclus qu'Ojorai se marierait aussi avec une dame de la famille afin de renforcer les liens d'amitié avec la famille.

Rapidement les compétences d'Ojorai lui valurent la place de karo après le décès du précédent et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il s'acquitte avec efficacité de sa tâche... du moins pour le moment. Quand il aura le pouvoir, ses objectifs sont de « rationaliser » et de commercialiser les produits des

forges Masuda pour son plus grand bénéfice, et pour celui des Yasuki. Ce qui au vu de la réputation des armes Kaiu devrait permettre de confortables revenus. Il envisage également d'installer directement des ateliers de transformation pour la pierre ponce. Bien sûr, cela obligera nombre de paysans à changer de profession, mais après tout que savent ces gens de l'économie ! De même, l'instruction des samurai devrait mettre en avant la forge avant toute chose. Il connaît les réticences à ce propos et le secret dont aiment à se parer les maîtres forgerons, mais tout cela changera quand il aura le pouvoir, et si les traditions militaires en sont heurtées peu importe. De même cette vallée serait idéale pour donner un accès tranquille au trafic de l'opium, si un homme intelligent savait fermer les yeux.

Bien sûr tout cela nécessite deux événements qui tardent à arriver : l'engendrement d'un héritier par Miyato, et la mort de Koresada. Mais il est patient, et puis le cas échéant l'agenda peut être raccourci... Après tout, le daimyo peut subir un accident, et qui saura qui est le vrai père de l'enfant de Miyato si celui-ci s'avère trop lamentable pour engrosser sa femme ? Sa cousine saura bien se sacrifier pour la famille, et elle n'oserait pas briser le cœur de



son époux, ni même que son impuissance soit déclarée. Bien sûr le géniteur devra être choisi pour sa discrétion. Lui-même se sait très discret, et Fujiko est fort à son goût... Que ne faut-il pas faire pour sa famille !

Relations

En apparence, il est très absorbé par son travail, mais est réellement impressionné par l'esprit de cohésion et de traditions de la famille.

En réalité, il pose ses jalons et tente de découvrir des alliés potentiels. Il sait déjà que le taise appuiera tout héritier légitime et estime pouvoir le compter dans ses alliés. De même, son yoriki est un peu limité et il l'a complètement sous son emprise, et le shugenja devrait le suivre également. Restent quelques éléments inconnus : le fils illégitime du daimyo, Masamune, sa fille Miyoko, et Otoyoro. Il faudrait faire en sorte de nourrir prudemment leurs ambitions afin qu'ils se décrédibilisent en s'affrontant, ce qui lui permettrait également de se positionner comme garant de la paix et de l'équilibre !

Quant à sa cousine Fujiko, il maintient la pression sur elle afin qu'elle reste loyale dans ses devoirs envers le clan.

Note de jeu

Le grand méchant de cette

saga, le serpent caché et tentateur. Il faut juste s'arranger pour qu'il réussisse à cacher son jeu assez longtemps, ce qui devrait être possible s'il apparaît sympathique et droit avec les joueurs et que ses ascendances Yasuki sont tues le plus longtemps possible. Par contre, il faut éviter de le faire apparaître trop caricatural... après tout il ne veut que le bien de la famille.

MASUDA KODAI, 27 ANS

Shugenja familial

Shugenja Traditionnel rang 1

Honneur: 2.5 – Gloire: 0.5 – Statut: 1.5

Réputation : 117

Apparence

Le visage glabre et un peu enrobé, Kodai pourrait paraître beaucoup plus jeune s'il n'était vieilli par une calvitie précoce. Dans la plupart des occasions officielles il porte la triple robe de sa charge – kimono rouge, kimono bleu et robe grise – encore alourdie par les deux lourdes amulettes qu'il porte au coup. La première est composée de sept pièces d'or et bronze figurant les Sept Fortunes ; la deuxième, aux énormes maillons d'étain, supporte une lourde et luxueuse miniature d'un sage en position du lotus, où



se mêlent jade, corail, ivoire et argent. Cette statuette est la relique du temple familial contenant les cendres de Kaiu Masuda, et la tradition veut que le shugenja du temple en soit le gardien. Pour finir, il porte également le lourd couvre-chef noir symbolisant sa charge. Son phrasé lors des rituels est pesant, le shugenja n'utilisant que les formules les plus complexes et les plus anciennes, le tout étant rendu encore plus pesant par une éloquence et un charisme personnels proches du néant.

On serait bien surpris de le voir dans ses appartements en simple kimono, ou quand il s'attelle au soin d'un malade dans un village et qu'il peut

enfin se débarrasser des triples robes qu'il a revêtues pour le voyage (par peur de désacraliser sa charge). Il se montre alors un médecin efficace, qui malgré ses propos empesés et ses appels constants aux Fortunes se montre acharné à sauver la vie de tous ceux qui font appel à lui.

Ceux qui gagneraient son amitié verraient enfin s'effacer le voile d'emphase et de formalisme qui le masque et se retrouveraient face à un homme modeste, portant une charge bien trop lourde pour ses épaules et qui n'aspire qu'à exercer au mieux sa lutte contre la douleur et la mort.

Traits et anneaux

FEU : 3 (Intelligence : 4) – AIR : 1 (Réflexes : 2) – TERRE : 2 (Volonté : 3) – EAU : 2 (Perception : 3) – VIDE : 2

Compétences principales

Art de la Magie 1, Calligraphie 2, Méditation 1, Théologie (Fortunes) 3, Médecine (Herboristerie, Maladies) 5, Étiquette 2, Anatomie (Autopsie, Diagnostic) 3

Techniques

Aucune

Avantages et désavantages

Dessein supérieur (Faire progresser la médecine), Faible (Intuition)



Affinité en Feu, déficiences en Air
Sorts

Invocation, Communion, Sensation
Terre : Glyphe de Protection Élé-
mentaire, Toucher de Jurojin, Mu-
raille de la Terre

Feu : Bénédiction d'Amaterasu,
Glyphe de Protection contre le Mal

Eau : Bénédiction de la Pureté

NB : il a tellement peur d'être indigne
de sa tâche et de provoquer le cour-
roux des kamis qu'il faut vraiment
qu'il soit poussé dans ses derniers
retranchements pour les utiliser.

Caractère et background

Kodai est tout l'inverse de que l'on
peut en penser au premier abord.
C'est un homme simple, modeste qui
n'a pour seule crainte que de se mon-
trer indigne de sa charge (crainte en-
core augmentée par ses faibles dons)
et pour seul désir de s'adonner à ses
recherches médicales et soulager les
souffrances physiques de ses ouailles,
se sentant bien incapable de les aider
dans le domaine de l'âme, si ce n'est
par une prière. Il ne trouve en effet
jamais ses mots quand il s'agit du
domaine des sentiments et des émo-
tions. Perfectionniste, ce trait de ca-
ractère s'affirme dans sa manière de
gérer sa charge et son travail médical.

Relations

Kodai se montre le plus ré-

vérencieux possible envers le daimyo
et craint par dessus tout de faillir à
ses yeux.

Il n'ose plus trop s'occuper
de Miyato, la vision de celui-ci le
renvoyant à son échec personnel de
n'avoir pu le guérir.

À mots très couverts, il
blâme le vieux Shigekazu de ses com-
portements impudiques.

Il appréhende les visites de
Sen, ayant l'impression d'usurper la
charge de ce dernier.

Il apprécie le fait qu'Ojorai
lui ait demandé conseil afin d'assai-
nir au mieux la contrée.

Note de jeu

Un personnage d'arrière
plan, qui ne devrait pas attirer les
joueurs. Faire jaillir son humanisme
après un premier jugement dépré-
ciatif pourra tout de même s'avérer
intéressant... Une autre possibilité
étant également de créer un doute
concernant ses activités médicales et
nocturnes, une fausse piste de maho-
tsukai.

IKIKO, 35 ANS

Concubine prudente

Concubine

Honneur : 2.0 – Gloire : 0.3 – Sta-
tut : 0.2

Belle femme de trente-cinq



ans, Ikiko allie grâce, courtoisie et discrétion. Liée au daimyo depuis plus de vingt ans, nul ne sait pourquoi elle fut choisie pour concubine. Eux deux seuls savent qu'Ikiko permit au daimyo d'éviter une tentative d'assassinat alors qu'il était en déplacement à Ryoko Owari, et qu'en samurai reconnaissant et honorable qu'il était celui-ci racheta le contrat de celle qui n'était alors qu'une simple maiko... Lorsqu'il se maria, elle sut se faire très discrète et même se lier d'une sincère amitié avec son épouse. Lorsque celle-ci mourut, Ikiko reprit son rôle d'amie et de confidente. Heureuse et assez libre,

seule la tristesse de savoir que la profondeur de sa passion n'a jamais été partagée jette un voile sur son bonheur. Mère aimante et concubine compréhensive et apaisante pour son seigneur, elle montre une courtoisie sans faille teintée de modestie envers le reste des samurai. Parfois elle invite à boire le thé la jeune Fujiko dont elle devine la tristesse.

Traits et anneaux

FEU : 3 – AIR : 3 – TERRE : 2 –
EAU : 2 – VIDE : 2

Compétences principales

Cérémonie du thé 4, Art oratoire

(Poésie) 3, Étiquette (Conversation) 3, Courtisan (Commérage) 3, Spectacle (Musique) (Biwa) 3, Tromperie (Séduction) 2

Avantages et désavantages

Bénédiction de Benten, Amour sincère (Koresada), Sombre secret (Heimin)

Note de jeu

Ce personnage sortira de scène à peu près en même temps que Koresada. Son principal objet est d'être un soutien pour Masamune et peut-être d'aiguiser son ambition par un désir de revanche sociale contre ses origines à moitié heimin, et la discrétion que le statut d'heimin impose à sa mère (elle ne participe pas aux cérémonies religieuses ou officielles).

MASUDA TOMOE, 14 ANS

Adolescente espiègle

Bushi Hida rang 0 (en apprentissage)

Honneur : 1.5 – Gloire : 0.1 – Statut : 0.2

Ravissante, impulsive et bondissante jeune fille de quatorze ans, Tomoe irradie de fraîcheur, de candeur et de joie de vivre partout où elle passe. La tête pleine des contes de grand-père Shigekazu, des faits d'armes de sa grande cou-

sine qu'elle idolâtre, elle rêve de devenir comme son papa ou sa grande cousine une vaillante bushi...

Certes avec son mètre cinquante et sa silhouette menue, cela paraît difficile à croire ! Mais quand elle vous en parle avec son sourire d'enfant, ses grands yeux de biches et sa voix passionnée, qui trouverait le courage de la contredire ?

Tomoe aime et idolâtre depuis sa plus tendre enfance sa cousine Miyako, qu'elle a prise pour modèle. Elle aime son père et souhaite devenir comme lui un grand officier au service de la famille.

Ajoutons enfin qu'elle a l'âge de tomber amoureuse du premier héros venu, qu'elle aime se





promener toute seule avec le faucon que son papa lui a acheté, qu'elle a donné un nom à son boken (Vic-toire), que les intrigues lui passent par-dessus la tête et que tout le monde l'aime.

Traits, anneaux et compétences principaux

Armes Lourdes 1, Kenjutsu 1, Équitation 1, Étiquette 2 (elle est peut-être apprentie guerrière, mais papa et tonton voulaient aussi une demoiselle courtoise !), Art oratoire 1

Avantages et désavantages

Idéaliste, Bénédiction de Benten

Note de jeu

Une touche de candeur au milieu d'ombres naissantes. Elle sera sans doute très attachante et valorisera vos joueurs en prenant modèle sur eux, son espièglerie candide leur permettant sans doute de se sentir plus « adultes ». Elle pourra par la suite suivre une éventuelle trajectoire tragique avec au choix, « la mort d'une innocente victime de la folie des hommes », « l'enfance envolée avec la perte de l'innocence au fil des sombres événements » ... Elle peut aussi être une bonne occasion de prouver son héroïsme ou de rassembler la famille si elle se retrouve en danger.

MASUDA FUNOMORI, 37 ANS

Maître des forges

Ingénieur Kaiu rang 3

Honneur : 2.5 – Gloire : 0.6 – Statut : 1.0

Réputation : 195

Funomori est le maître des forges Masuda. C'est un homme de haute taille, au physique puissant et à la voix de stentor. Il tyrannise ses apprentis et tous ceux qui travaillent avec lui. Ce qui lui vaut une réputation assez mitigée, d'autant plus qu'il lui arrive de s'isoler durant des jours pour achever certaines œuvres des plus importantes... Toutefois sous ces airs bourrus se cache un homme plutôt mystique et superstitieux qui ne commencerait jamais une forge importante sans honorer les kamis et pratique le jeûne quand il tente de créer une œuvre majeure. Il a gagné au fil des ans une excellente réputation quant à ses kabutos dont la qualité ne le laisse qu'à l'esthétisme. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'il reçoive des commandes provenant de glorieux samurai de tout le clan du Crabe.

Traits et anneaux

FEU : 3 – Air : 2 – TERRE : 4 –
EAU : 3 (Force 4) – VIDE : 3

VILLAGE DU MOINE DE PIERRE

MASUDA KUENKAI, 32 ANS

Contremaître véreux

Ingénieur Kaiu rang 1

Honneur : 1.5 – **Gloire** : 0.5 – **Statut** : 0.5

Réputation : 146

L'apparence de Kuenkai garde les vestiges d'un homme de belle allure ; il peut encore faire illusion quand on n'y regarde pas de trop près. Certes, il est toujours élancé, mais l'on devine le début de bedaine ; ses traits sont toujours assez fins, mais ils s'alourdissent, tout comme son nez présente déjà une ou deux veinules éclatées, et que son menton s'affaisse, caché par le col montant de la grande tunique qu'il arbore. Sa voix se voudrait toujours grave et puissante, mais on sent trop de sécheresse quand il s'adresse aux heimins, et trop souvent le langage châtié qu'il utilisait à une époque encore récente le cède aux vulgarités qui ont cours chez les heimins.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Intelligence : 3) – AIR : 2
– TERRE : 3 – EAU : 3 – VIDE : 2

Compétences principales

Artisanat (Fonte) 4, Ingénierie



Compétences principales

Artisanat (Fabrications d'armures) (Kabuto) 5, Artisanat (Fabrications d'armes) 5, Kenjutsu 2, Iaijutsu 2, Commerce (Estimation) 3, Ingénierie 3

Avantages et désavantages

Grand, Asocial (modéré)

Techniques

Rang 1 : La voie de l'acier

Rang 1 : la voie de l'enclume

Rang 2 : la voie de l'enclume

Relations

Ami du taisa Nomori, c'est un homme taciturne qui entretient peu de relations. Il respecte profondément le précédent maître des forges Shigekazu.



(Siège, Mine) 5, Kenjutsu 3, Jiu-jitsu 3, Commerce (Estimation) 3

Techniques

Rang 1 : La voie de la pierre

Avantages et désavantages

Cupide (2 rangs), Chagrin d'amour (ses fils), Impulsif.

Caractère et background

Kuenkai a toujours eu un sale caractère, et il a toujours été fier et exigeant. Aussi exigeant pour lui que pour ses fils. Son épouse lui en avait donné trois. Il avait de hautes aspirations pour eux, très hautes même ! Tous les trois moururent la même année sur le Kaiu Kabe. Sa femme, elle, mourut quelques mois

plus tard d'un inconsolable désespoir. Il ne réalisa pas tout de suite, et tout le monde prit pour du stoïcisme et de la force de caractère le fait qu'il ne montrait aucune émotion. Ce ne fut que bien des mois plus tard qu'il se rendit compte que tout ce à quoi il avait rêvé, tout ce pour quoi il avait vécu était réduit à néant. Il fut pris d'accès de colère, brutaux et intransigeants, comme pour se venger sur quelque chose.

Et puis il en vint à accepter le trafic qu'on lui proposa. Pour l'argent, bien sûr, pour élever un temple entier à la mémoire de ses fils. Aussi pour continuer à couvrir de présents sa dernière enfant, mariée à un samurai de la famille Kitsune, pour qu'elle ne manque de rien... En fait surtout pour salir tout son travail passé, le détruire, se salir lui-même, parce que tout est si vide de sens et si creux, depuis que tous ceux à qui il avait consacré sa vie sont morts. Parfois même il en vient à haïr le clan du Crabe dans son ensemble, parfois seulement la stupidité qu'il y a à accomplir un travail qui au final lui a juste permis d'enterrer ses fils.

Quand il peut, il part quelque temps, histoire de s'étourdir dans une maison de geisha bas de gamme, pendant plusieurs jours.

Relations



Ses relations restent strictement professionnelles avec les samurai en charge du convoyage des minerais et très autoritaires avec les artisans chargés de fondre le minerai en lingots de fer ; quant aux mineurs, sans leur reconnaissance pour son savoir (aucun incident d'éclavage n'est à déplorer depuis sept ans), cela ferait longtemps que l'un d'eux lui aurait mis son poing dans la figure tant il les traite comme des chiens.

VILLAGE DE LA PIERRE GRISE

MASUDA JODORU, 57 ANS

Shugenja patient

Shugenja Traditionnel rang 2

(Prêtre d'Inari)

Honneur : 3.0 – **Gloire** : (3.5) 0.5 –
Statut : 1.0

Réputation : 170

Un vieil homme de petite taille mais très corpulent. Son sourire n'a d'égal que son embonpoint et sa bonne santé. Il porte de longs kimonos jaunes ou rouges en l'honneur d'Inari et Ebisu dont il s'est fait un serviteur méticuleux. Prêtre du temple depuis maintenant trente ans, il considère avec bienveillance tous les habitants du village et arbitre souvent les rares conflits. Totalement hermétique au Shintao et croyant

profondément à la présence toute puissante des Fortunes, il est voué à son sacerdoce et s'avère extrêmement pointilleux dans la réalisation de ses liturgies. Ainsi fait-il chaque année confectionner une nouvelle robe pour Inari et a-t-il présidé à la sculpture d'une nouvelle effigie en bois d'Ebisu après que la dernière eut brûlé. Il est intarissable quant aux histoires locales, que ce soit sur le folklore ou l'histoire de la famille Masuda.

Son jeune apprenti Osai tente avec assiduité de comprendre l'enseignement un peu hors norme du vieux Jodoru.

Traits et anneaux

FEU : 2 (**Intelligence** : 3) – **AIR** : 2
(**Intuition** : 3) – **TERRE** : 3 – **EAU** : 3 – **VIDE** : 4

Compétences principales

Calligraphie 2, Théologie (Fortunes, Superstitions) 5, Spectacle (Chant) (Liturgique) 3, Étiquette 2, Connaissance (Histoire) (Locale) 3, Art du conteur (Art oratoire) 4

Avantages et désavantages

Vieux, Bénédiction d'Inari (Jodoru ne peut mourir de faim en aucune circonstance, par ailleurs il gagne +2g0 pour résister à tous poisons), Apprenti (Osai)



Techniques

Jodoru a deux augmentations gratuites quand il demande une faveur en lien avec les domaines d'Inari.

Affinité en Eau, déficience en feu

Sorts

Les sorts indiqués sont en maîtrise innée, Jodoru ne s'abaisserait jamais à dérouler un parchemin.

Eau : Purification de l'Eau, Voie vers la Paix Intérieure, Revers de Fortune, Appel de la Pluie

Terre : Paralysie de la Terre, Influence de la Terre

Air : Lumière de Seigneur Lune.

Relations

Très connu dans la vallée Masuda, il est aussi unanimement respecté et l'on vient tant de Jikojun que des Deux Rivières pour lui demander d'intercéder auprès des Fortunes. Il entretient toutefois des relations difficiles avec le shugenja de Shiro Masuda, celui-ci au grand dépit de Jodoru semblant le fuir et ne pas comprendre grand chose à sa charge...

MASUDA GONKURO, 35 ANS

Yoriki austère

Yojimbo ronin rang 1

Honneur : 2.5 – Gloire : 1.0 – Statut : 2.0

Réputation : 140

Grand et mince, au milieu de la trentaine, vêtu d'un kimono gris, propre mais usé, s'exprimant peu et avec un ton grave, Gonkuro apparaît austère et quelque peu ennuyeux...

Ce qu'il est. Célibataire, animé d'aucune ambition ni passion, de peu d'émotions, Gonkuro se contente d'accomplir scrupuleusement ses missions, qu'il s'agisse d'une tournée d'inspection l'obligeant à quinze jours de marche, la collecte des impôts ou la mise aux arrêts d'un samurai sous l'emprise de l'alcool... Malgré tout, son équanimité et ses visites très fréquentes aux temples lui ont valu une réputation d'honnêteté et de probité, y compris vis à vis des paysans. Honnêteté qui ne compense cependant pas son manque d'imagination quand il s'agit de mener des enquêtes à bien. Physiquement, ses va-et-vient continuels sur tout le territoire lui ont procuré une très bonne santé et il est par ailleurs très entraîné au jitte et au sasumata, pour circonvier les rixes de la manière la plus efficace possible.

Cet étrange détachement de Genkuro est dû en grande partie à son caractère hypocondriaque : cela fait vingt ans que Gonkuro est persuadé qu'il va mourir dans les mois



qui viennent et est constamment pris entre ses angoisses de maladies mortelles à la moindre douleur physique et son détachement du monde, tentant de trouver la paix dans l'étude du Tao.

Il est plus fréquemment présent au Village de la Pierre Grise afin de récolter les taxes sur les marchandises et vérifier les papiers des voyageurs, commerçants et pèlerins.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Agilité : 3) – AIR : 2 (Réflexes : 3) – TERRE : 3 (Constitution : 4) – EAU : 2 (Perception : 3) – VIDE : 2

Compétences principales

Chasse 3, Défense 2, Kenjutsu (Katana) 2, Kyujutsu 1, Enquête 1, Connaissance (Droit) (Crabe) 3, Étiquette 3, Athlétisme (Escalade) 3, Jiujitsu 2, Tantojutsu (Jitte) 3, Arme d'Hast (Sasumata) 3, Théologie (Shintao) 3, Méditation 3

Techniques

Rang 1 : La voie du sacrifice.

Avantages et désavantages

Serviteur (Eta), Serviteur (Scribe paysan), Ascète, Folie Mineure (Hypocondrie)

Relations

Ses relations restent dans le cadre strict de la hiérarchie, il ne tisse de lien personnel avec personne. Les shugenja de Shiro Masuda et de la Pierre Grise le considèrent toutefois comme un homme de piété au vu de ses nombreuses offrandes et dévotions et de son respect d'absolument toutes les indications rituelles.

Il est parfois, à demi-mot, victime de quelques railleries portant sur son austérité et ses superstitions, mais au vu de sa charge, ça ne va jamais très loin. Quand bien même Gonkuro s'en rendrait compte que cela l'indifférerait au plus haut degré.

HEIMINS

SHIRO MASUDA

YUKIO, 16 ANS

Servante

Cette très jolie jeune fille est certainement la plus belle de toutes les servantes de Shiro Masuda, et plus d'un souhaiterait l'épouser ou, plus simplement, la mettre dans sa couche. Yukio toutefois a toujours rabroué ses soupirants et a décidé de conserver sa virginité pour l'homme de sa vie, le vaillant Masuda Ikeda, qui dès qu'elle l'a vu revenir a fait chavirer son cœur. Innocente et rêveuse, elle se montre parfois très



choquée par le comportement scabreux de Masuda Shigekazu.
Beauté du diable.

JONJO, 19 ANS

Aspirant Budoka

Ce jeune homme est ashigaru à Shiro Masuda. Très athlétique et courageux, il aspire de tout son cœur à devenir Budoka. On peut le voir tôt le matin s'entraîner avec assiduité au bo ou à la lance. De même il s'attelle à comprendre le bushido, mais ne sachant pas lire se montre parfois un peu trop présent auprès des samurai qui peuvent lui montrer de la sympathie.

Rapide, Yarijutsu 2, Bojutsu, Défense : 2

SANZO, 33 ANS

Ashigaru

De taille moyenne, le ventre proéminent et bien tendu, de longues moustaches grasses descendant sous le menton et une intonation braillarde ou égrillard dans la voix, Sanzo fait parfois penser au croisement d'un porc sauvage et d'un homme... Courage et fierté exceptionnels, il sait fort bien s'écraser devant quiconque lui semblant supérieur.

Gras, égrillard, profiteur, tire au flanc et relativement couard, doté de plus d'attirance pour les femmes et le saké que pour le maniement de

la lance, Sanzo a eu le malheur de confondre un jour la fille du daimyo avec une paysanne... Depuis, il leur sert souvent à elle et son frère de souffre-douleur mascotte, rôle avec lequel il a appris à composer, bien trop content de n'avoir pas été décapité sur-le-champ.

Traits et anneaux

FEU : 1 (Agilité : 2) – AIR : 1 –
TERRE : 2 – EAU : 1 (Force : 4) –
VIDE : 1

Compétences principales

Yarijutsu 2, Connaissance (Agriculture) 2, Défense 2, Jeu 2, Jujitsu 2, Spectacle (Bouffonnerie) 3,

Avantages et désavantages

Grand, Couard (modéré)

Note de jeu

Un bouffon idéal pour détendre l'atmosphère et servir de repoussoir burlesque à vos vaillants samurai.

VISQUEUX, 28 ANS

Boutiquier méprisé

Visqueux doit son surnom à sa peau huileuse et boutonneuse et à un défaut de prononciation qui le fait postillonner de manière fort impolie. Dénudé d'amour propre, il se montre d'une obséquiosité sans faille envers

tout le monde, à l'exception de ses débiteurs. C'est le propriétaire de la boutique la mieux achalandée de la cité du château. Certaines rumeurs inquiétantes courent cependant sur ses étranges absences pendant lesquels il disparaît dans la montagne ou bien encore toutes ces fois où, aux heures les plus obscures, on voit encore la lumière filtrer de son arrière-boutique... Et en effet, Visqueux a un terrible secret : il est passionné de cerf-volant et garde avidement ce plaisir pour lui, tant dans les confecti-
ons nocturnes que dans les essais qu'il effectue seul dans les mon-
tagnes.

Malédiction de Benten , Artisanat (Cerf-volant) 3, Commerce (Marchandage) 4

VILLAGE DU MOINE DE

PIERRE

ROKUEMON, 34 ANS

Trafiquant

Arborant de longues moustache et un faciès buriné, Rokuemon à l'habitude de se déplacer dans toute la vallée avec ses mules pour apporter des nouvelles et produits de villages en villages. Ni son nez cassé, ni ses dents manquantes n'entachent sa gouaille naturelle. Accessoirement

c'est aussi un trafiquant qui mène de la pierre ponce en contrebande jusqu'au fief voisin et qui a même deux ou trois fois servi de convoyeur pour les Yasuki.

Grand Voyageur (Terres Masuda), Élevage (Mule) 4, Athlétisme 3, Tan-
tojutsu 3, Tromperie (Mensonge) 3

SEIRYO, 41 ANS

Chef des mineurs

Souriant et en bonne forme physique, Seiryō est le chef des mineurs. C'est lui qui constitue les équipes et sert de courroie de transmission au contremaître Masuda Kuenkai. Sous ses airs de bon père de famille, élevant seul ses trois filles et gardant à charge une épouse han-





dicapée, se cache un être pervers jouissant des abus de pouvoir de sa charge, quand il envoie les fortes têtes dans les galeries les plus dures ou octroie discrètement quelques avantages contre un droit de cuissage sur une sœur, fille ou épouse. C'est aussi un ignoble tyran domestique qui abuse de ses trois filles et a tellement frappé sa femme qu'elle en est restée tétraplégique.

Il est au courant des activités du contremaître et n'en a touché mot à personne pour le moment. Poing de pierre, Artisanat (Mine) 4, Nofojutsu 2, Jiujitsu 3, Tromperie (Intimidation) 3.

VILLAGE DE LA PIERRE

GRISE

OBORO, 41 ANS

Chef de village et commerçant

Oboro est le chef incontesté du Village de la Pierre Grise. C'est lui qui organise la récolte de la pierre ponce dans le fleuve, et il en a retiré suffisamment de bénéfices pour ouvrir une boutique où les villageois viennent se ravitailler. C'est un robuste gaillard aux mains calleuses et à la voix forte qui gère sa maisonnée en bon père de famille et se montre d'une fidélité absolue à la lignée

Masuda. Il entretient une animosité consommée à l'égard de Razan et le dénigre à la moindre occasion. Son fils Eizo a une liaison secrète avec la fille de Razan.

Intègre rang 2, Commerce (Marchandage) 3

RAZAN, 33 ANS

Riche propriétaire de *Au plaisir de Daïkoku*

Ce trentenaire bien portant possède la seule auberge du Village de la Pierre Grise, un lieu plutôt propre dont la réputation tient pour beaucoup aux marinades de truites que servent son épouse et ses deux filles. Razan a ouvert son auberge grâce à un prêt d'un marchand Yasuki, en échange de quoi son établissement sert de dépôt et de transit pour





certaines objets illicites (armes récupérées sur les champs de bataille, alcool frelaté et opium) et comme lieu de revente de certains produits peu licites. Sa fille aînée, Prune, est amoureuse du fils aîné d'Oboro. Obligation (Yasuki), Tromperie (Mensonge) 3

NIMAKI

JOROBAI, 35 ANS

Chef de village et bûcheron

Superstitieux et un peu frustré, Jorobai est une force de la nature bien plus capable d'abattre un arbre que de mener les affaires du village et qui ne doit son titre qu'à ses six pieds de haut et sa capacité à allonger n'importe lequel de ses administrés. Par ailleurs il boit et bat sa femme et sa fille dès qu'il boit trop, ce qui arrive très souvent.

Grand, Force : 4, Jiu-jitsu 3, Subojutsu (Ono) 3

ATENKI, 49 ANS

Paysan et chasseur

Ancien chef du village de Nimaki, il a perdu son titre il y a de cela dix ans. Depuis il s'est retiré dans les montagnes et vit à l'écart du village dans les montagnes, cultivant quelques légumes et chassant pour assurer le reste de ses besoins. Ses

pérégrinations l'on déjà mené assez loin dans les montagnes de l'Aube et il garde pour lui certaines ruines qu'il a trouvées. Intègre mais taiseux, c'est le meilleur guide de la région. Sens de l'orientation, Perception 4, Kyujutsu 3, Chasse (Expert de la nature) 5

KENDARU, 24 ANS

Bûcheron et guide

Fils aîné d'Atenki, Kendaru s'est établi non loin. Il est de robuste constitution et beaucoup plus affable que son père, mais s'inquiète beaucoup pour sa femme à la santé fragile et leur nouveau-né. Il hésite à partir de Nimaki pour s'établir dans la vallée, mais n'a pas encore eu le courage de réfléchir à la manière de s'y prendre.

Grand, Force : 3, Chasse 3 (Pistage, Expert de la nature)

VILLAGE DES DEUX

RIVIÈRES

NAMIKA, 31 ANS

Prostituée détestée

La beauté sensuelle de Namika lui vaut la haine de nombre d'épouses du paisible Village des Deux Rivières et le désir de la plupart des hommes. Elle y exerce en effet



le métier de prostituée, hissant son lampion rouge les nuits où elle est libre. Son cynisme, sa langue acide et sa relative impiété, sont l'armure sous laquelle elle a protégé la jeune femme qu'elle était, devenue veuve à 17 ans et qui fut violée un soir de beuverie par un samurai... Elle a aujourd'hui trois enfants, dont deux garçons en bas âge et Espérance, une fille née du viol et dont elle compte bien mettre la virginité aux enchères afin d'assurer un avenir à ses deux fils.

Séduction 4

ESPÉRANCE, 14 ANS

Jeune fille triste

Un doux visage, cerné d'une longue chevelure jais, Espérance su-



bit depuis des années les brimades de sa mère. Récemment elle a appris le projet qu'avait sa mère pour elle, et s'y résout avec mélancolie.

JIKOJUN

SANS-ÂGE

La sorcière

Déjà vieille à l'époque où les grands-parents des générations actuelles étaient jeunes, elle vit seule dans la forêt, de plus en plus grâce aux offrandes et cadeaux qu'on lui apporte. Sa connaissance des herbes médicinales, de quelques potions et ses conseils ambigus lui valent le plus grand respect des villageois. Certains racontent même qu'un jour on aurait vu deux moines fuir son repaire comme s'ils avaient tout Jigoku qui leur courait au train...

Vénérable, Contrariante, Médecine (Herboristerie) 7, Divination 3

VI) Personnages prêts à jouer (troisième édition)

Les cinq personnages présentés ici semblent être les plus logiques à jouer. On peut aussi imaginer que le shugenja Masuda Kodai devienne un personnage joueur. Dans tous les cas, deux des personnages paraissent indispensables, afin de permettre une bonne intensité dramatique : Masuda Masamune et Masuda Miyoko. Si certains ne sont pas choisis ils doivent être utilisés comme des PNJ du fief Masuda.

Néanmoins il est aussi possible d'intégrer à cette campagne bon nombre de personnages extérieurs : un Kaiu venu ici pour surveiller, enseigner ou travailler, une Kuni chasseuse de sorcières venue enquêter ou surveiller la région, une Yasuki ou un Mante marchand venu faire des affaires, un Licorne ami d'Ikeda, un ambassadeur d'un autre clan (c'est une petite punition pour lui), un ambassadeur d'un clan mineur, un magistrat d'émeraude venu enquêter ou surveiller...

OTOYORO, 21 ANS

Administrateur ronin
Courtisan Yasuki rang 1

Honneur : 1.7 – **Gloire** : 1.2 – **Statut** : 0.6

Réputation : 125

Initiative : 4g1

ND : 15

Attaque : 3g2/ 5g2

Apparence

Une frange noire assombrit encore le regard ténébreux et le profil aigu de son visage. Ses pommettes hautes et saillantes et sa bouche sensuelle adoucissent tout de même ses traits.

Souvent vêtu d'un kimono noir (il ne possède pas d'armure personnelle), il arbore un daisho complet de fort belle facture...

D'ailleurs, sa main se pose souvent fort délicatement sur le pommeau de son katana, comme s'il y cherchait





l'inspiration. Il faut également noter que son daisho est toujours tourné lame vers le sol en signe de paix.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Intelligence : 3)

AIR : 3 (Intuition : 4)

TERRE : 2

EAU : 2 (Perception : 3)

VIDE : 2

Compétences

Commerce (Marchandage) 2

Courtisan 2

Discrétion 1

Étiquette (Bureaucratie) 2

Tromperie (Mensonge) 1

Monde du Crime 1

Iaijutsu 2

Kenjutsu 1

Jeu 1

Connaissance (Droit) 2

Capacités de Maîtrise

-

Avantages et désavantages

Bénédiction de Benten

Employeur (Daimyo Masuda)

Héritage (Ancêtre sensei de Iaijutsu, Iaijutsu +1)

Statut Social (Père hatamoto de Masuda : + 0.2 Honneur)

Obligation (Famille Yasuki), mineure

Obligation (Masuda Koresada), majeure

Désavantage social : ronin

Caractère et background

Otoyoro est né il y a vingt et un ans des amours fugaces de Morinaga, son père, et d'une geisha, disparue quelques mois après sa naissance. Peut-être est-ce cela qui poussa son père, alors duelliste errant, à se fixer à Shiro Masuda, quand il eut l'occasion d'y entrer au service du jeune Masuda Koresada.

Son enfance se déroula entre les jupes de sa nourrice, les jeux avec les autres enfants et la surveillance étroite de son père, qui semblait vouloir le protéger et lui enseigner de nombreuses choses... Il ne se passait pas deux jours sans qu'il n'entende de nouvelles admonestations, de nouvelles histoires concernant ses ancêtres ou de nouvelles directives concernant son devoir.

Un peu plus âgé, il fut envoyé dans les terres Yasuki afin d'y apprendre les lettres et tout ce qu'un futur serviteur aurait besoin de savoir. D'après son père, Shiro Masuda ne manquerait jamais de guerriers, d'officiers et d'architectes, alors en tant que ronin ils se devaient d'être utiles afin de conserver une place privilégiée auprès du daimyo, voire un jour d'entrer définitivement à son service. Son père n'avait pas eu cette chance, mais il semblait fonder de grands espoirs en lui, d'autant



plus que c'est par l'intermédiaire du daimyo lui-même qu'il avait pu obtenir cette faveur. Cette opportunité devait lui permettre de devenir un parfait conseiller, administrateur, ou magistrat, dont ne saurait se passer la famille Masuda. Parallèlement, selon son père, cela ne devait pas l'empêcher d'honorer ses ancêtres en préservant les techniques de Iaijutsu de la famille, celles-là même que Morinaga lui avait apprises en secret, comme lui-même les avait apprises de son propre père, un grand sensei.

Sur les terres Yasuki, l'apprentissage se passa bien malgré quelques légères difficultés : insultes voilées de quelques personnages hautains, hypocrisie latente du comportement des Yasukis. Son honneur fut mis à mal, mais ses hautes raisons d'être ici, ainsi que la pratique constante du Iaijutsu (au grand dépit de certains de ses maîtres) lui permirent de garder foi en lui-même. Son charme naturel lui permit d'ailleurs souvent d'apaiser des conflits et d'éviter qu'ils ne dégénèrent. Il côtoya également les tavernes Yasuki, les tripots clandestins, et apprit à laisser traîner ses oreilles là où il fallait, ainsi qu'à savoir laisser son orgueil de côté quand il s'agit de traiter des affaires officielles avec les heïmins... Cela, Morinaga ne lui avait pas dit de l'apprendre, mais s'il de-

vait un jour être conseiller, alors...

Il revint tous les ans au sein de Shiro Masuda ; son père semblait vieillir, mais il avait gardé sa vivacité d'esprit, ainsi que ses ambitions le concernant. Il dut de nombreuses fois lui montrer l'étendue de ses progrès et de ses connaissances, tout comme de nombreuses fois, Morinaga s'arrangea pour que son fils ait l'occasion de briller aux yeux du daimyo... parfois à l'agacement de certains bushis de la famille, qui n'admettaient pas qu'un simple ronin ait eu le droit de suivre une école de clan, et qui plus est une école non guerrière. Ils avaient plus de respect pour la fille du daimyo, Miyoko, véritable furie de bataille, plutôt que pour Morinaga, dont les bons conseils et les actions au niveau de l'agriculture permettaient pourtant que ces samurai mangent à leur faim...

Il y a de cela un an, Morinaga est décédé, avant même qu'Otoyoro ne passe son gempukku. Il aurait été tellement fier de voir son fils unique devenir un samurai, peut-être même, pour la première fois de sa vie, se serait-il senti serein...

Avant de quitter définitivement les terres Yasuki pour revenir faire son gempukku sur les terres Masuda, Otoyoro a été reçu par Yasuki Taka, daimyo de la famille Yasuki. Il a compris que le fait qu'il ait été



accepté comme élève auprès de l'un des ses proches vassaux avait été une grande faveur.

Cela fait six mois qu'il est rentré à Shiro Masuda, mais à son grand regret, le vieux daimyo ne semble pas pressé de le nommer hata-moto. Otoyoro a d'ailleurs remarqué que le propre fils illégitime du daimyo, Masuda Masamune, semblait souvent faire office de conseiller. Sa principale tâche a été de superviser la récolte des impôts auprès des paysans et des rares artisans. Pour le reste, le fait qu'il soit très occupé ne l'a pas empêché de se rendre compte que la situation de Shiro Masuda risquait de devenir critique si le daimyo actuel, fort vieillissant, venait à disparaître : son fils aîné est malade depuis des années, et sa jeune épouse n'a pour l'instant pas porté les fruits de leur union ; sa fille est une guerrière beaucoup trop enfermée dans sa haine pour devenir une dirigeante ; son fils cadet, âgé de onze ans, est encore très jeune et est actuellement sur les terres Kaiu ; enfin, celui qui semble le plus apte à prendre la relève est justement Masuda Masamune... en tout cas parmi les enfants qui sont connus, Morinaga ayant un jour laissé entendre à Otoyoro que le daimyo avait eu un autre enfant, samurai lui aussi. Il semblait craindre que ce secret ne soit un jour ébruité.

Morinaga en tout cas l'a emporté dans sa tombe, laissant Otoyoro avec cette question.

Otoyoro est un personnage fort capable, mais qui souhaiterait être encore plus doué ; quelque peu mal à l'aise avec son statut de ronin, il sait qu'il doit, pour l'honneur de ses ancêtres et par devoir envers la mémoire et les sacrifices de son père, se montrer irréprochable... Toutefois, si ce devoir est énorme et difficile à porter, Otoyoro sait jouer de ses qualités personnelles que sont le charme et la diplomatie.

Relations

Il respecte Masuda Masamune, même s'il le connaît encore peu. Il préfère ne pas avoir d'opinion sur Masuda Miyato... ou sinon elle serait certainement négative, ce qu'en tant que loyal serviteur de la lignée familiale il ne peut se permettre.

Quand a Miyoko, puisse-t-elle être une bonne guerrière si ça lui chante, mais surtout, il espère qu'elle ne viendra pas se mêler de politique et laissera ça aux personnes intelligentes et sensées.

Techniques

Rang 1 : La voie de la carpe

Un Yasuki utilise une alliance unique de charme douxereux et d'intimidation éhontée lors de chaque

rencontre. Joueur expérimenté, le Yasuki est toujours prêt quand son adversaire fait monter les enchères. À chaque fois qu'il est impliqué dans un jet d'opposition de Compétence Sociale, le personnage gagne une Augmentation Gratuite pour chaque tranche de deux Augmentations que son adversaire déclare. Il ne perd pas d'Honneur quand il se livre au commerce en public. Il peut ajouter son Rang d'Eau au résultat des jets de n'importe laquelle de ses Compétences d'École.

Équipement

Kimono, une robe de cour, daisho d'excellente facture, sac à dos en osier, rations de voyage, sac de couchage, poney avec sacoches, parchemins, nécessaire à écriture, 8 koku

MASUDA IKEDA, 18 ANS

Héros en puissance

Bushi Shinjo rang 1

Honneur : 3.0 – **Gloire** : 0.5 – **Statut** : 0.6

Réputation : 124

Initiative : 4g1 + 3

ND : 15/25

Attaque : 6g3+5/6g3

Apparence

Ikeda est un jeune homme de taille moyenne à peine âgé de dix-



huit ans. Sa musculature sèche et ses mouvements vifs et altiers trahissent de longues années de pratiques martiales. Sur son visage, l'intensité de son regard et son port de tête noble laissent percer sa dévotion inébranlable au bushido.

Quant à sa prestance à cheval, elle est indéniable. Le panache noir de son kabuto, ses épaulières gris-bleu rehaussées de la vague rouge de la famille, sa lance décorée de rubans de soie rouge nonchalamment posée sur l'encolure de son cheval, et son carquois pendant le long de son tapis de selle bigarré, lui donnent un air à la fois farouche et assuré.

Traits et anneaux

FEU : 2 (**Agilité** : 3)



AIR : 2 (Réflexes : 3)

TERRE : 2

EAU : 3

VIDE : 2

Compétences

Défense 1

Équitation 3

Chasse 1

Kenjutsu (Katana) 3

Kyujutsu (Yomanri) 1

Yarijutsu 2

Connaissance (Bushido) 1

Art du conteur 1

Art de la guerre 1

Capacités de Maîtrise

Équitation rang 1 : Le personnage peut combattre à cheval

Équitation rang 3 : Le personnage peut utiliser les manœuvres d'esquive et d'assaut à cheval

Avantages et désavantages

Lignée vassale (Statut : 0.5)

École différente: bushi Shinjo

Impétueux

Statut social (Neveu du daimyo Masuda Koresada, Statut : + 0.1)

Alter ego (Masuda Yoshaki)

Héritage : Un ancêtre a pratiqué un seppuku honorable. Legs d'une bannière de guerre venant d'un preux ancêtre

Caractère et background

Honnêteté, courage, compassion, courtoisie, honneur, sincérité, devoir. Ce sont les sept vertus du bushido, les sept vertus qui brûlent en lui pour éclairer la route de sa passion.

Fils du frère cadet du daimyo, Masuda Akimitsu, Ikeda a eu la chance d'être le premier membre de la famille à être envoyé dans une école en dehors du clan du Crabe. C'est à la fois un honneur et une responsabilité vis à vis de sa famille, qui a probablement dû user une grande partie de son potentiel diplomatique pour qu'un simple fils de famille vassale puisse être accepté dans l'école d'un clan majeur.

À l'Académie Shinjo, Ikeda fit connaissance avec de nombreux membres de la famille Hiruma, ainsi que d'un membre de la famille Masuda, Yoshaki ; celui-ci suivit la noble école du clan du Crabe des éclaireurs Hiruma, installée sur les terres Shinjo depuis que leurs terres ont été ravagées par l'Outremonde. Instinctivement, Ikeda lui a accordé son amitié et toute sa confiance. L'expérience ne l'a pas déçu, car même si au premier abord Yoshaki ne paraît pas très impressionnant, il a de la ressource, et surtout une grande détermination.

Ikeda a rejoint les terres Masuda récemment, il y a effectué son gempuku.



Pour le reste, il est quelqu'un de plutôt énergique et instinctif. Le bushido l'accompagne et chaque fois que le doute s'installe, c'est à lui qu'il revient afin d'y trouver la vérité. Certains le croient trop idéaliste ; ils ont tort, car ils oublient que le samurai doit laisser libre cours à sa passion, être spontané pour pouvoir agir et réagir de la meilleure manière, quand le besoin est là.

Enfin, Ikeda a mené de pair l'apprentissage du kenjutsu et du yarijutsu, apprenant à maîtriser correctement ces deux armes. Durant ses brèves périodes de loisirs, son intérêt s'est tout naturellement porté vers le chant des bardes et les sagas épiques, qui déjà enfant faisaient briller ses yeux devant les héros du passé, et qui aujourd'hui encore ne l'ont jamais lassé. Il lui arrive même parfois de les conter à ses propres camarades, où aux cadets qu'il a déjà entraînés... L'un de ses autres plaisirs est l'équitation. Même si elle est relativement peu développée au sein du clan du Crabe, il ne connaît guère de plus grand bonheur que de chevaucher en harmonie avec sa monture... Et puis, tous les samurai Crabe savent qu'il faut respecter leurs frères d'armes, peut-être ne savent-ils pas encore que pour lui, son cheval est son frère d'armes.

Relations

Il entretient une bonne amitié avec Masuda Yoshaki.

Pour le reste, il connaît assez peu ses cousins, les enfants du daimyo, ainsi que les autres membres de la famille, ayant fait son apprentissage sur d'autres terres. Toutefois la fille du daimyo lui paraît être une farouche bushi et il aimerait mieux la connaître afin de voir comment elle vit le bushido.

Techniques:

Rang 1 : La voie de la Licorne

Les samurai du Clan de la Licorne apprennent à chevaucher avant de savoir marcher, et l'agilité naturelle qu'ils tirent de cette formation intensive les aide dans tous leurs gestes. Quand il est à pied, le personnage ajoute la moitié de son rang d'Équitation (arrondi au supérieur) au résultat de tous ses jets d'initiative et de compétences de Bugei. Quand il est à cheval, il ajoute son rang d'Équitation au résultat de tous ses jets de compétences d'armes. De plus, il ajoute son rang d'Eau au résultat de tous ses jets d'initiative.

Équipement

Wakizashi, katana, yomanri, 20 flèches normales, armure légère, rations de voyage, heaume, kimono (avec obi), monture, tanto, yari, ban-



nière de guerre ancestrale (cette ban-
nière fut offerte à son grand-père ma-
ternel par le père de l'actuel daimyo,
Masuda Saburo), 10 koku

MASUDA MASAMUNE, 20 ANS

Fils tourmenté

Ingénieur Kaiu rang 1

Honneur : 2.5 – **Gloire** : 0.5 – **Sta-
tut** : 0.6

Réputation : 118

Initiative : 3g1

ND : 10/20

Attaque : Katana 4g2 / 5g2

Apparence

Âgé d'une vingtaine d'an-
nées, Masamune arbore une attitude
martiale et digne : le dos droit, les
mouvements énergiques, le visage
impassible, des kimonos à la coupe
simple et pratique (même si ceux-ci
sont de préférence fort bien déco-
rés), le daisho passé à l'obi... Tou-
tefois, ce masque n'est pas encore
parfait, et la démarche paraît parfois
un peu trop raide, tout comme le vi-
sage se laisse également déborder par
l'émotion.

Son visage lui est assez éma-
cié, ses yeux d'un noir d'ébène sem-
blent toujours soucieux ou concen-
trés, et les traits de son visage sont
souvent tendus, rendus encore plus
sévères par une moustache et un



bouc parfaitement taillés. Ses che-
veux sont rasés sur la partie avant, et
réunis en un chignon transpercé de
deux baguettes de métal.

Toutefois, ces détails se
laissent facilement oublier, lorsque
s'élève la voix chaude et un peu grave
de Masamune. Ses intonations sont
si honnêtes et si pleines de convic-
tion que ses propos apparaissent
alors comme une facette de la vérité,
si ce n'est la vérité même.

Fils de la concubine du dai-
myo Masuda, celui-ci l'a toujours
traité dignement et il en ressent une
forte loyauté. Sa pratique de la céré-
monie du thé, art rare dans les terres
Crabe, lui fut enseigné par sa mère.



Traits et anneaux

FEU : 2 (Intelligence : 4)

AIR : 2 (Intuition : 3)

TERRE : 2

EAU : 2 (Perception : 3)

VIDE : 2

Compétences

Art de la Guerre (Combat de masse)

3

Artisanat (Fabrication d'armes) 1

Artisanat (Fabrication d'armures) 1

Connaissance (Histoire) 2

Ingénierie (Siège) 2

Kenjutsu 2

Pièges 1

Étiquette 2

Art oratoire 2

Défense 1

Cérémonie du Thé 1

Capacités de Maîtrise

-

Avantages et désavantages

Lignée vassale

Amour sincère (Masuda Miyoko)

Tacticien

Jaloux (Lignée légitime)

Caractère et background

Réaliste, amer mais sincère.

Son plus vieux frère, malade, risque de ne pas pouvoir succéder à leur

père et donc il se prépare « au cas où », car sa sœur pourrait également hériter. Il est certes habité d'une ambition personnelle, mais il s'est également rendu compte qu'il était beaucoup plus capable de régner que les deux enfants légitimes du daimyo.

Il reste avant tout quelqu'un de profondément droit et doté d'un grand sens des responsabilités.

La seule tache à la ligne qu'il s'est fixée est ce sentiment et ces émotions qui naissent quand il regarde sa demi-sœur. Il admire son enthousiasme, sa détermination, son inflexibilité et sa beauté... et cela le torture quand elle vient hanter ses rêves.

Relations

Son cœur s'agite et s'enflamme pour sa demi-sœur Miyoko.

Ses sentiments pour son père sont ambigus : à la fois honorables et respectueux de la confiance qu'il lui témoigne, mais entachés de la place inférieure réservée à sa mère.

Techniques

Technique rang 1 : **La voie de la guerre**

Quand il mène des hommes au combat, le personnage sait comment répartir ses soldats pour une efficacité maximale. Les soldats qui sont sous ses ordres lors d'un com-



bat bénéficient d'un bonus égal au triple de son Rang dans cette Voie au résultat de leurs jets d'Initiative et d'Art de la Guerre. Le personnage peut conférer ce bonus à un nombre maximal de soldats égal à son Rang de Réputation x5. De plus, il gagne une Spécialisation gratuite dans la Compétence Art de la Guerre pour chaque Rang qu'il possède dans cette Voie.

Équipement

Kimono (avec obi), katana, waki-zashi, armure lourde, outil de surveillance, nécessaire à écriture, boîte à parchemins, boîtes de fer à serrure, 3 koku

MASUDA MIYOKO, 18 ANS

Féroce guerrière

Bushi Hida rang 1

Honneur : 1.5 – Gloire : 0.5 – Statut : 1.0

Réputation : 130

Initiative : 4g1

ND : 15/25

Attaque : Dai Tsuchi 7g3+3/ 5g3+3

Apparence

Mesurant environ 1,60 m, Miyoko arbore un visage au menton pointu et aux traits lisses et harmonieux. Sa belle chevelure noire tombe sur ses épaules, quand elle

n'est pas réunie en un petit chignon. Il n'est pas rare que des mèches noires plaquées par la sueur s'attachent avec charme sur son visage.

Pour le reste, sa démarche est celle d'une guerrière, et lorsque qu'elle fronce les sourcils, plisse les yeux et referme ses mains sur son dai tsuchi, on regrette sincèrement de s'être montré désobligeant.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Agilité : 3)

AIR : 2

TERRE : 3

EAU : 3

VIDE : 2

Compétences

Armes Lourdes 4

Art de la Guerre (Ennemi Spécifique : Outremonde) 1

Connaissance de l'Outremonde 1

Défense 1

Jiu-jutsu 1

Ken-jutsu 1

Kyujutsu 1

Capacités de Maîtrise

-

Avantages et désavantages

Force de la Terre (deux rangs)

Statut social (fille du daimyo Masuda Koresada, Statut : 1.0)

Beauté du Diable



Lignée vassale

Présomptueuse

Obnubilée (Combattre l'Outremonde)

Mauvaise réputation (Brute)

Héritage : son grand-père Kaiu Saburo est mort en combattant l'Outremonde, son désir de vengeance l'immunise à la terreur inspirée par ces créatures.

Caractère et background

Deuxième enfant du daimyo, Miyato a été profondément affectée par la disparition de sa mère lorsqu'elle avait six ans. Elle n'a jamais voulu de l'affection de la concubine de son père et, grandissant dans un univers d'hommes (ses tantes étaient également décédées), elle a fini par chercher son équilibre dans

le souvenir de ses ancêtres et notamment de sa mère, la pratique assidue du subojutsu et le devoir du clan.

Miyato est totalement déconnectée de toute réalité politique. Profondément respectueuse, elle ne passe pas une journée sans honorer la mémoire de ses ancêtres et notamment celle de sa mère.

Dénuée de toute peur, féroce au combat, elle est impétueuse et se laisse porter par une vague de joie sauvage lorsqu'elle lutte contre l'Outremonde. Toutefois, cela ne reste qu'une apparence, et bien souvent la souffrance des enfants et des mères ne la laisse pas indifférente... Il lui arrive également encore de se sentir très seule.

Relations

Elle montre une froide politesse envers sa belle-sœur Fujiko et la concubine de son père, qu'elle méprise au fond d'elle-même.

Elle aime beaucoup son « grand-père » Shigekazu.

Ses sentiments vis-à-vis de son frère aîné sont fort mitigés. Si elle ne peut se départir d'une certaine affection, sa faiblesse et le fait qu'il ait épousé une Yasuki lui paraissent fort inquiétant.

Techniques

Rang 1: **La voie du crabe**

Le personnage est passé



maître dans l'art de puiser dans la force innée de la Terre qui l'habite. Il peut ajouter son Rang de Terre au résultat de tous ses jets d'attaque et de dommages au corps à corps. Il peut ignorer les malus au ND qu'impose le port de l'armure lourde à toutes ses Compétences excepté Discretion.

Équipement

Wakizashi, katana, daikyu, 20 flèches, armure lourde, ration de voyage, heaume, kimono (avec obi), dai tsuchi, 5 koku

Masuda Yoshaki, 23 ans

Éclaireur plein de ressources

Éclaireur Hiruma rang 1

Honneur : 2.0 – **Gloire** : 0.5 – **Statut** : 0.5

Réputation : 119

Initiative : 4g1

ND : 18

Attaque : Hankyu : 6g3+3/ 2g2
(pointes d'obsidienne)

Wakizashi : 5g3+2/ 3g2

Biface d'obsidienne : 5g2/ 2g2

MASUDA YOSHAKI, 23 ANS

Éclaireur plein de ressources

Éclaireur Hiruma rang 1

Honneur : 2.0 – **Gloire** : 0.5 – **Statut** : 0.5

Réputation : 119



Initiative : 4g1

ND : 18

Attaque : Hankyu : 6g3+3/ 2g2
(pointes d'obsidienne)

Wakizashi : 5g3+2/ 3g2

Biface d'obsidienne : 5g2/ 2g2

Apparence

Yoshaki est un samurai âgé de vingt-trois ans. Il est petit et trapu. Ses jambes courtes sont puissamment musclées. Il a le crâne rasé à l'exception d'une queue de cheval, qu'il noue souvent en une tresse qui descend dans son dos. Son visage est marqué, la peau cuivrée par le soleil, des rides à l'encoignure des yeux et les yeux très bridés.



Il sourit souvent, dévoilant parfois une canine et une incisive brisées (souvenir d'un coup de jo mal placé).

Il est habillé légèrement, ses protections d'épaules peu larges, et les jambes libres de toute armure. Le baudrier qui passe sur son torse porte quatre étuis contenant 4 lames d'obsidienne et retient un carquois qui bat sur sa hanche droite. Son wakizashi est passé dans son obi à gauche, tandis qu'on voit dépasser le manche du katana accroché dans son dos, au-dessus de son épaule.

Traits et anneaux

FEU : 2 (Agilité : 3)

AIR : 2 (Réflexes : 3)

TERRE : 2 (Constitution : 3)

EAU : 2 (Perception : 3)

VIDE : 2

Compétences

Kenjutsu (Wakizashi) 2

Athlétisme 2

Chasse 1

Connaissance de l'Outremonde 2

Discretion (Furtivité) 3

Kyujutsu (Hankyu) 3

Artisanat (Taille de pierre) 2

Tantojutsu 2

Défense 2

Capacités de Maîtrise

-

Avantages et désavantages

Alter ego (Masuda Ikeda), Sens de l'Orientation, Langue (Nezumi)

Lignée vassale, Petit, Antisocial (modéré)

Caractère et background

Yoshaki est un samurai de très petite lignée. Enfant assez solitaire et guère attiré par les arts de l'esprit, il débuta très tôt de longues promenades dans les montagnes. Son père le destina à l'école Hiruma, et le jeune Yoshaki trouva là un enseignement fort à son goût, convenant à son côté taciturne.

Endurant, débrouillard et malin, Yoshaki s'est montré un élève studieux et tenace. Il a d'ailleurs dès sa première expédition dans l'Outremonde noué de bons liens avec des Nezumi, dont il apprécie sincèrement la présence simple et amicale et dont il maîtrise bien la langue.

Il s'est lié avec Ikeda qui, dès leur première rencontre, s'est avéré un compagnon qui, contrairement à nombre de ceux qu'il avait rencontrés, ne l'avait jugé ni sur son apparence, un peu négligée, ni sur sa petite taille. Sa naïveté ainsi que son idéalisme ont d'ailleurs assez amusé Yoshaki par leur candeur, mais aussi par leur sincérité qui contraste absolument avec les manières plus prag-



matiques de mener les combats et les expéditions de ce dernier.

À part cela, il n'adore rien de plus qu'une bonne promenade dans des paysages agréables, les montagnes silencieuses et tailler une bonne pierre pour en faire de petits objets.

Relations

Yoshiki entretient une très forte amitié avec Ikeda. Il apprécie sa naïveté et son idéalisme, et s'arrange pour que son propre pragmatisme lui évite les embuscades des séides du Sombre ou des hommes.

Techniques

Rang 1 : Danser sur le fil du rasoir

Le personnage est leste et agile. Il peut se déplacer normalement même durant une Esquive, et peut ajouter son Rang de Compétence Discretion à son ND pour être touché. Il est doué pour la survie, et peut faire durer toute nourriture, boisson et ration de jade deux fois plus longtemps que d'ordinaire.

Équipement

Vêtements, wakizashi, sandales de course, pièce de jade sculptée, peinture corporelle noire, rations de voyage, 4 lames bifaces d'obsidienne, baudrier de cuir, percuteur de silex et poinçon de granit, han-

kyu, carquois avec flèches à pointes d'obsidienne

LES VOISINS

AU NORD-NORD-OUEST : DES MONTAGNES ARIDES

Elles sont théoriquement sous contrôle Kaiu et appartiennent à la chaîne des Montagnes du Crépuscule.

Au nord-est : une lignée vassale, le fief Tagamori

L'irascible famille Tagamori est officiellement vassale des Kaiu même si de fait leurs alliances et liens sont plus forts avec les familles Hida et Yasuki. Le daimyo actuel Tagamori Kinchi est âgé de vingt-trois ans et vient d'hériter d'un domaine prospère dont l'opulence, basée sur la culture du thé, se voit tant dans ses infrastructures que sur son armée bien entretenue. Il s'est récemment marié avec une Hida issue d'une bonne lignée. Beau, riche, excellent sabreur (on dit qu'il maîtriserait la technique de Sun Tao), excellent aux arts du Cha-no-yu, il jouit d'une excellente réputation. Il est malheureusement extrêmement ambitieux et se plaît à rêver de rassembler son domaine et celui des Masuda.



**TAGAMORI KINCHI, 23 ANS, LE
REGARD DE SUN TAO, DUELLISTE
RONIN RANG 1**

Économie : Forte
Militaire : Forte
Politique : Moyen

À l'ouest : un daimyo mineur Kaiu, le
fief du Château aux Trois Cèdres

Kaiu Hiroshi est la seule survivante de tous les enfants de Kaiu Taisuke et a très récemment été introduite daimyo des mains de son oncle et tuteur. Ce dernier, malade, s'y est résolu après avoir réussi à conserver l'indépendance de son domaine face au gouverneur Kaiu Tetsuro qui comptait bien assurer la régence et se marier avec l'héritière afin d'agglomérer ce fief autonome au territoire Kaiu. Les relations sont donc très tendues et le sang a déjà coulé entre les Kaiu du Château aux Cèdres et la province Kaiu par le biais d'incidents frontaliers ou de duels Iaijutsu. Ces incidents se sont multipliés suite à la mort du frère cadet d'Hiroshi il y a deux ans alors qu'il était otage aux mains du gouverneur Kaiu Tetsuro.

Le fief est essentiellement composé de territoires montagneux où les forêts ne le laissent qu'aux rizières en étages et a déjà eu à souffrir de plusieurs disettes. Le château lui-même, qui doit son nom au bosquet de cèdres qui dévore sa cour, est en

mauvais état. La jeune héritière es-soulée risque à très court terme de devoir choisir un mari capable de protéger le domaine.

Kaiu Hiroshi, 19 ans, pas d'école : orientation Étiquette, Kyudo, et Théologie (ancêtres)

Économie : Faible Mi-
litaire : Moyen Politique : Faible

**VERS LE SUD ET AU SUD-EST : LA
PROVINCE KAIU**

Cette province est sous le gouvernement de Kaiu Tetsuro ; ses terres s'étendent jusqu'au Col des Bâtisseurs. Âgé d'une cinquantaine d'années, l'homme a été amputé d'un bras il y a de cela vingt-cinq ans. Homme rigide, il se méfie par principe de toutes les familles vassales et a installé un système d'otages sur toutes les terres des Montagnes de l'Aube, afin de disposer à loisir d'un moyen de pression si jamais des vassaux ou des fiefs mineurs ne montreraient pas une collaboration absolue à l'effort de guerre Kaiu. Il accueille à cette fin un cadet de la famille régnante, Masuda Ogai. À terme, il envisage de marier le jeune Ogai à une fille loyale d'une famille Kaiu afin de resserrer l'emprise sur les Masuda. Pour le reste, il ne s'intéresse guère à la famille, se contentant d'être intran-sigeant sur le versement des impôts. Il se montre également quelque peu



agacé par la relative célébrité dont jouissent les kabutos forgés à Shiro Masuda.

Ses relations avec les Tagamori sont bonnes, mais basées surtout sur l'amitié personnelle qui le liait à l'ancien seigneur, vétéran du mur tout comme lui. Avec le domaine des Trois Cèdres en revanche elles sont exécrables, mais il espère bien qu'un mariage intelligent avec un membre Kaiu renommé réglera la situation, sans quoi il n'exclut pas une rapide expédition militaire pour forcer la main à la jeune fille.

Ajoutons enfin que depuis quelques temps il est en querelle avec la famille Yasuki concernant

l'acquittement des droits de douanes de Kaiu Roka.

**KAIU TETSURO, 50 ANS,
INGÉNIEUR KAIU RANG 2 (VOIE
DE LA GUERRE & VOIE DE LA
PIERRE)**

Économie : Forte

Militaire : Forte

Politique : Moyen (il a des comptes à rendre)

LÉGENDES, COUTUMES ET ARTEFACTS

LA LÉGENDE DES FILLES DE L'ORAGE

L'été est la saison où, avec la fonte des neiges, les cours de l'Ombrageuse et de la Yusen sont les plus hauts. C'est aussi la période où de violents orages viennent souvent frapper la vallée Masuda. Une légende tenace veut que ces orages soient la cour impétueuse que certains esprits aériens viennent mener auprès des filles de l'Ombrageuse – les ruisseaux qui rejoignent aux chutes la rivière – qui profitent de cette période pour venir se rafraîchir dans le lac au pied des chutes.

On dit que certains paysans avides de voir la beauté nue de ces esprits auraient été foudroyés sur



place par les esprits jaloux, et que d'autres trop pressants auraient péri noyés par l'étreinte mortelles des « farouches », comme on nomme les filles de la rivière. Des expressions sont nées de ces légendes ; ainsi quand la foudre frappe trop près, on entendra souvent dire « gare à la jalousie » ou « seigneurs de l'orage, j'ai ma femme » ; pour un noyé, on le nommera plus sûrement un « étreint ».

Il est de coutume pour se protéger de la foudre de jeter de l'eau vers le ciel afin de signifier aux seigneurs de l'orage qu'on leur laissera leurs belles.

LE FESTIVAL DES FIANÇAILLES

Ce festival du début du printemps associe les cultes de l'Ombra-geuse, des Kami no Yama et d'Inari, voulant représenter l'alliance des montagnes et de l'eau qui seule permet la récolte du riz. Une jeune fille non mariée choisie pour être la plus belle de la vallée représente l'esprit de l'Ombra-geuse, Kami no Muretsu, tandis qu'un homme robuste est choisi pour incarner l'esprit de la montagne, Kami no Yama. La veille, chacun des époux accompagné d'une vaste escorte de son sexe se rend en un lieu distant où ont lieu de premières festivités et où leur est dévoilé leur costume cérémoniel.

Le lendemain, après une matinée dévolue à une double procession, d'un côté les hommes descendant des montagnes, de l'autre les femmes montant du fond de la vallée, le mariage symbolique a lieu au Village des Deux Rivières à la « Dame d'eau ».

Durant l'après-midi ont lieu des festivités plus profanes où les mariés sont traités comme des Kamis et reçoivent moult présents contre leurs bénédictions. De nombreux couples profitent également de ce jour sacré pour être mariés par le prêtre. Le soir a lieu la deuxième partie de la cérémonie où, après avoir changé de vêtements, le couple est sensé s'unir sur la terre afin de consommer l'alliance. Cette union publique est aujourd'hui symbolique (le marié est allongé sur la terre et la mariée s'assoit sur lui, puis s'étend accomplissant la dernière phase du rituel) et est saluée par les vivats de la foule (quand ce ne sont pas des commentateurs un peu grivois). Le reste de la nuit est très festif – et parfois quelque peu licencieux...

LE DAISHO ANCESTRAL MASUDA

Forgé il y a plusieurs siècles, le katana présente un aspect archaïque : la lame est plus courte et plus épaisse que celles que l'on trouve aujourd'hui. Bien qu'entretenu avec soins, la lame est très fragilisée et me-



nace de se rompre en cas de combat (trois 1 aux jets de dommages provoqueront le bris de l'arme). Bien que n'étant pas à proprement parler éveillée, ayant été portée par tous les daimyo Masuda au fil des siècles, elle est dépositaire de tout l'honneur familial et le daimyo Masuda qui fait appel à son honneur pour des motifs ayant strictement trait à la famille bénéficie d'un +10 à son jet.

LES RELIQUES DE KAIU MASUDA

Ce nemuneraï est une magnifique statuette d'un vingtaine de centimètres de haut. Elle représente un vieil et digne homme en position du lotus. L'homme est de jade, son kimono d'argent, ses yeux de corail et son wakizashi d'ivoire. À l'intérieur sont conservées les cendres de Kaiu Masuda premier du nom. Celui qui porte cette statuette bénéficie de deux dés en plus pour résister à la Souillure, et provoque d'atroces douleurs à un individu souillé si elle rentre en contact avec sa peau.

LE TESSEN MASUDA

Forgé par Masuda Tobunaga pour le quatrième daimyo de la famille, ce tessen est constitué de sept pales d'acier aux reflets azurés, chacune d'elles étant ornée du mon Masuda. Le porteur de ce tessen peut, une fois par bataille, remplacer son

jet d'événement par une opportunité héroïque en bataille et jette un dé de plus à ses jets de défense.

LA DERNIÈRE ŒUVRE DE MASUDA SHIGEKAZU : DESTIN

Cette superbe lame est le chef d'œuvre de Shigekazu, achevé quelques jours avant le décès de sa fille, il y a quatorze ans. C'est une lame longue au tranchant parfait dont les lignes sont d'une élégance que ne renierait pas un forgeron Kakita. N'ayant pas encore décidé à qui il ferait don de cette arme, il la conserve actuellement dans une shirasaya traditionnelle en magnolia. Les dégâts de cette lame sont de 3g3 et réduisent la carapace de 2.

OPTIQUE DE CAMPAGNE

Quelles que soient les aventures qui prendront place dans ce décor de campagne, les grandes lignes de l'évolution devraient suivre un cycle.

L'ÉTÉ

La prise de responsabilités des personnages au sein du fief, et le fait qu'ils devront endosser certaines responsabilités en intriguant éventuellement pour les obtenir, ou être obligés de les accepter, voire de



faire leurs preuves. L'environnement est ici assez stable et ce sera aux personnages de faire leurs preuves sous le regard de leurs aînés.

L'AUTOMNE

Dans un deuxième temps, l'équilibre sera brisé par la mort de l'élément régulateur, le daimyo. La querelle de succession devrait commencer par des intrigues, des oppositions à fleuret moucheté. Et puis, peu à peu le crescendo viendra au fil de l'affirmation des ambitions de chacun et de l'aboutissement des manigances du karo et probable futur régent Ojorai (à ce propos, il n'aura guère de mal à faire signer Miyato).

L'HIVER

Avec la mort de Miyato et la tombée des masques, l'environnement se dégradera encore. Il n'y aura guère plus d'innocence chez les joueurs qui auront vu périr leur père, puis leur frère et peut-être d'autres membres de la famille. Qui plus est, les premières dispositions d'Ojorai devraient probablement les pousser à la révolte, ouverte ou non. De là, on peut imaginer une guerre civile avec interventions ou non d'éléments extérieurs, une invasion de troupes Yasuki et ronins soutenue par un Ojorai se battant au nom du fils de Miyato...

Suicide, meurtres, famine, guerre... Le pays et la famille que les PJ auront pris plaisir à découvrir seront saccagés, qu'en adviendra-t-il ? Et puis quel camp choisiront les joueurs, peut-être tireront-ils l'épée les uns contre les autres ?

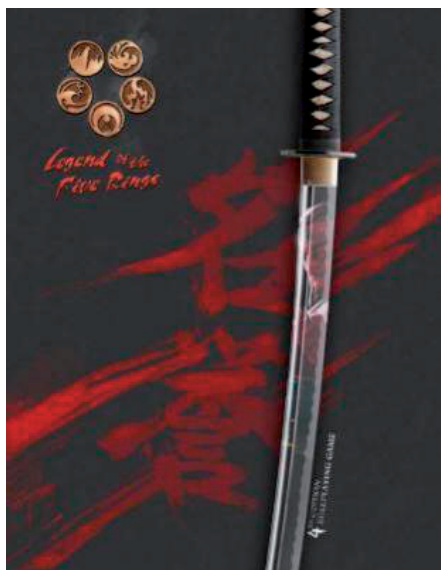
LE PRINTEMPS

Quelle que soit l'issue de l'hiver, une nouvelle période pourra être la reconstruction du fief de nouveau en équilibre, et pourquoi pas le mariage de survivants qui refonderont une nouvelle famille ?

BRIÈVEMENT, QUELQUES RESSORTS SECONDAIRES :

la contrebande du Village du Moine de Pierre et la trahison du contre-maître ;
les obligations handicapantes envers la famille Yasuki ;
les relations tendues avec la famille lige des Kaiu qui peut considérer ces nombreux liens avec les Yasuki comme des signes avant-coureurs de trahison (missions d'ambassade en vue) et qui pourra aussi expliquer leur non-intervention dans les problèmes de succession de la famille. Peut-être garderont-ils même le jeune Ogai en otage ;
les rapports politiques avec les trois voisins.

ANTOINE DESROCHES



LE DÉMON DE LA FORÊT

SYNOPSIS

Des rumeurs inquiétantes ont été rapportées par un messager du village de Nimaki. Il semblerait qu'un « démon » y sème la mort. Le daimyo va y envoyer les personnages joueurs afin d'enquêter. La vérité est beaucoup plus simple. Deux faits sont entrés en conjonction pour créer une situation de terreur dans le village. D'abord, un hiver terrible ayant fortement réduit le gibier, un tigre solitaire sème la mort dans les

alentours, s'attaquant à ceux qui quittent le village seuls. Et par ailleurs, l'un des habitants a tué son épouse lors d'une altercation... Il a alors décidé de faire passer sa mort pour un crime du « démon ».

Ce scénario se déroule avant la description qui est faite de Nimaki dans la partie II.

LE VOYAGE

Quatre bons jours de marche séparent Nimaki de Shiro Masuda. Mise à part la première journée, le sentier chemine à travers des montagnes boisées et pentues. Le dégel rend les chemins boueux et propices aux accidents. C'est un bon moment pour faire connaissance autour d'un arbre tombé qu'il faut contourner ou déplacer, d'éventuelles glissades dans les parties caillouteuses et autre bonheurs de même sorte.

LE VILLAGE

Blotti sur un plateau couvert d'une forêt composée à majorité d'épineux, Nimaki est constitué d'une trentaine de bâtiments de bois, dont un seul semble posséder un étage. Les bâtiments les plus importants sont la maison du chef attenant à la grande salle communale, trois entrepôts à bois, une scierie et un saloir commun bien vide en ce moment. Les murs de bois soutien-



nent une charpente et des tuiles de bois recouvertes d'aiguilles de sapin (très isolant) ; on trouve les réserves de bois près de chaque maison.

L'ENQUÊTE

Les PJ sont accueillis par le chef ; celui-ci et les quatre notables du village leur narrent avec angoisse les événements du village. Entre les supputations des uns, les revendications des autres, les demandes d'escortes pour que tout le village puisse s'enfuir, les récriminations au vu du peu de samurai envoyés, certains habitants demandent pourquoi il n'y a pas de moine ou de shugenja pour

repousser le démon ou même se disputent entre eux.

Avec tout ça, les joueurs devraient finir par apprendre les éléments principaux :

jusqu'ici, dix personnes on été tuées ;

les corps n'ont pas été retrouvés sauf l'avant-dernier ;

depuis sept jours, le chef a donné l'ordre de se replier dans le village et personne n'est sorti. Il y a tout de même eu deux meurtres. Le premier il y a cinq jours qui a frappé en plein cœur du village et un deuxième il y a trois jours ;





L'avant-dernier meurtre a été commis il y a cinq jours, c'était une jeune femme, Jiki, qui a été retrouvée la gorge arrachée. Autour d'elle se trouvaient des empreintes énormes en formes de pattes munies de trois longue griffes ;

le dernier meurtre, un enfant, a laissé une grande flaque de sang, puis une traînée jusqu'à deux mètres de la forêt avant de se « volatiliser ». En fait le tigre a simplement sauté dans les branches avec sa victime.

Des informations plus précises pourront apparaître durant l'enquête :

la jeune femme a été violée (vrai - une vieille femme ou une voisine

interrogée sur le dernier meurtre pourra donner cette information) ; tous les meurtres ont été commis sur des victimes solitaires ;

il existe un « témoin » : Iko, un petit garçon de dix ans. Lui et ses deux sœurs plus jeunes ont été recueillis par leur tante (qui d'ailleurs ne sait pas comment les nourrir, elle-même ayant déjà deux enfants). Il pourra décrire la scène suivante : « il y a sept jours, je me promenais avec mon père pour l'aider à aller couper du bois, quand soudain alors qu'on se trouvait du côté de Kabai, nous avons trouvé des ossements sur le sol. Il m'a poussé sur l'épaule puis m'a dit que nous devions partir, puis un cri a retenti. Terrible ! Alors papa



m'a dit de courir sans me retourner, et j'ai couru jusqu'à la maison. » Le papa en question était un solide bûcheron armé d'une cognée et connu pour son mauvais caractère et sa force physique ;

tout le monde ne s'est pas replié dans le village, deux frères (Kwenchai et Tabeku) peu aimés du village et habitant à au moins douze heures de marche ne sont pas venus ;

l'enchaînement des meurtres montrera que le démon s'est peu à peu rapproché du village au fil des attaques ;

incidemment en se demandant ce qu'elle faisait en pleine nuit dans le village on pourra peut-être apprendre que Sadai, le pauvre mari de Jiki, était cocu. Si les joueurs insistent, on leur donnera peut-être aussi le nom de l'amant (Yomori, un chasseur) ;

si les eta sont interrogés sur le cadavre de Jiki, qui a été brûlé, ils pourront apprendre aux PJ que celle-ci portait également de nombreuses contusions sur le corps, et éventuellement « des griffes, ouais ou autre chose, en tout cas plutôt bien aiguisé. Si ç'aurait pu être fait avec un couteau ? Bah, j pense bien monseigneur ».

Les contacts avec les montagnards doivent rester difficiles. La terreur fait la part belle aux supers-

titions : entre autres, on verra de plus en plus de personnes porter des masques derrière la tête (les oni « ne pouvant pas supporter le regard de leur victime ») et on parlera du fantôme de Bugai, un ronin traqué qui aurait été abattu dans ces bois par la justice du daimyo il y a quatre générations. Certains en profitent pour régler des comptes : « le chef fait mal les offrandes, c'est une vengeance des trois familles d'eta, d'ailleurs trouvez pas ça bizarre qu'aucun d'eux ne soit mort ? », « ce serait bien les frères Kwenchai et Tabeku qui feraient de la magie noire » ...

À terme, s'il se produit un autre assassinat, des accidents pourront émailler la présence des person-nages, par exemple une bagarre entre plusieurs villageois, des discours puis des actes proposant de brûler et chasser les eta, voire un raid sur la cabane des deux frères ...

Parmi ces villageois notons : Jorobai, le chef du village, assez revendicatif par rapport aux person-nages et n'hésitant pas à leur mettre la pression ;

Atenki, l'un des solides anciens du village, est le meilleur guide de la région – l'un des très rares à avoir la tête suffisamment froide pour entendre une bonne argumentation ;



Kendaru, fils d'Atenki, bon guide, qui sera le seul à accepter sans ergoter de guider les joueurs dans la forêt s'ils s'y décident ;

Gujo, une vieille bonne femme dont les ragots et la confection de grigris pourront amuser les joueurs (elle pourra également leur apprendre que Sadai lui avait demandé un philtre d'amour il y a six mois) ;

Sadai le veuf, très triste, taciturne et fort occupé à s'alcooliser. Il est profondément triste de l'acte qu'il a commis. En fait, une nuit il a suivi sa femme et l'a vue entrer chez son amant. Quand elle est rentrée, il avait trop bu et se sentait prêt : il lui a dit avoir découvert la vérité, elle a voulu fuir craignant sa réaction, il l'en a empêché et l'a frappée, projetant la tête de la jeune femme contre un mur. Sa victime à moitié assommée, il lui a arraché ses vêtements et l'a violée. Finalement il l'a égorgée puis, s'étant confectionné des fausses sandales en bois (c'est le menuisier du village), il l'a amenée dans la partie est du village et a fini de lui arracher la gorge avant de disposer des fausses empreintes autour. Mis devant le fait accompli, il avouera, rongé par le re-

mords, en implorant la miséricorde des joueurs.

LES TRAQUES

La traque de l'assassin : qu'elle ait lieu en premier ou non, elle devrait logiquement se conclure par une exécution publique avec l'exercice du droit de justice, à moins que les joueurs décident de le garder pour le livrer à la justice, ce qui ne serait guère au goût de l'amant, ni de la nombreuse famille de Jiki.

Celle du démon-tigre devrait être plus sportive. En effet traquer un fauve de quatre cents kilos, aussi silencieux qu'un ninja et plus puissant qu'un bushi Matsu, ne devrait guère être de tout repos, surtout sur son territoire.

POINTS D'EXPÉRIENCE :

Tuer le tigre : 2

Découvrir l'assassin : 2

ANTOINE DESROCHES



Tales of the Spooky South MISSISSIPPI

La légende raconte qu'une nuit,
le malin apparut à un carrefour,
sur la route qui mène chez le vieux Joe...



www.les12singes.com



BLEUE COMME UNE ORANGE

Les Héros sont actuellement à Veracruz, sur la côte du Golfe du Mexique. La ville comptait son demi million d'habitants avant l'invasion, elle en a facilement deux cent mille de plus, essentiellement des réfugiés américains. Ceux-ci ont d'abord transité par Cancun avant d'être transférés à Veracruz où ils participent désormais à l'effort de guerre, notamment en servant de bras pour l'agriculture locale. Le Mexique était le troisième producteur d'oranges

avant l'invasion, et il faut continuer à maintenir la productivité pour nourrir la population mondiale.

Nos Héros ont été appelés en urgence par le général Filipe Gomez, en route vers Cancun. D'ordinaire ils sont plutôt déployés sur le champ de bataille, mais Gomez aime régler les problèmes le plus vite possible. Faut dire qu'une invasion extra-terrestre, ça finit par vous stresser un peu.

SCÈNE 1 : MORT D'UN FONCTIONNAIRE VOYAGEUR.

Les Héros ont peut-être déjà rencontré le général Filipe Gomez (dans *Manga BoyZ 1.5*). Il reste toujours un grand amateur de thés divers et variés, ne boit pas une goutte de tequila, mais fume le cigare et porte ostensiblement une cartouchière en travers du torse, ses visiteurs appréciant ce côté folklorique. Et il le dit lui-même : « j'ai horreur d'être à court de munitions. »

Le général était dans le Chiapas pour évaluer les risques d'une révolution possible due aux révolutionnaires locaux (forcément). De retour de sa mission, il est passé par Veracruz, une ville majeure des environs et un point de détail a attiré son attention. Il ne peut pas rester longtemps mais



compte sur les Héros pour faire le ménage, même si certains des personnages sont de l'Armée Rouge, après tout, tant qu'ils font le boulot...

Veracruz s'est adaptée à sa nouvelle population. Des banlieues de caravanes et de tentes se sont constituées autour d'elle pour héberger les travailleurs expatriés. Il faut le reconnaître, leur situation n'est pas brillante mais au moins ils sont loin du front.

Gomez est descendu à l'hôtel de luxe, la Villa Aldrich. Mais laissons-le parler :

« *Bienvenido amigos !* Un petit thé vert ? Il faut en profiter, la production a été plutôt perturbée. D'ailleurs, c'est pour une question d'ordre agricole que je vous ai faits venir. Non, inutile de me regarder ainsi, la fatigue n'a pas dérangé le cerveau de ce vieux Gomez ! Mais comme vous le savez, il y a eu énormément de populations déplacées dans le monde, et de nombreuses zones agricoles sont tombées aux mains de l'ennemi. S'il a des mains. L'OTAN et la Russie veillent donc à ce que la production mondiale soit performante pour ne pas aggraver les situations de famine qu'il faut gérer un peu partout. Or, un des scribouillards payés pour ré-

fléchir à tout ça devait remettre un rapport sur la production d'oranges à Veracruz. En effet, l'État de Veracruz reste le plus gros producteur du Mexique. Et notre bonhomme, paix à son âme, a été assassiné. Trouvez-moi le ou les coupables et coffrez-les, on ne joue pas avec la nourriture ! »

UN PETIT JEU DE QUESTIONS- RÉPONSES :

- COMMENT A-T-IL ÉTÉ TUÉ ?

« On l'a retrouvé sous une Coccinelle. La voiture, pas l'insecte. Et quand je dis sous, c'est parce que, d'après le légiste, on lui a jetée dessus. Vous comprenez pourquoi je fais appel à vous maintenant. »

- QUI ÉTAIT LA VICTIME ?

« Un certain Esteban Lebœuf, un expert dans le domaine, une rareté de nos jours. On ne lui connaissait pas d'ennemis, mais faut avouer que son dossier est mince. Son corps est à la morgue, aussi mince que son dossier désormais. »

- UNE PISTE ?

« Il a été tué ce matin, et on m'a prévenu parce que ce type d'accident de



la circulation, ce n'est pas très commun. La police locale est débordée, je pense qu'elle n'est pas préparée à ça. Je soupçonne un problème plus grave. »

- OÙ LE MEURTRE A-T-IL EU LIEU ?

« Sur la plaza Mayor, ce n'est pas très discret, à deux pas du bureau de la gestion agricole. Il devait y avoir un paquet de témoins. »

- CARTE BLANCHE ?

« Attention, vous n'êtes pas sur le champ de bataille, je ne veux pas de victimes innocentes ni de civils massacrés. N'utilisez la grosse artillerie qu'en cas d'extrême urgence, c'est bien compris ? Et faites vite ! »

L'enquête commence sur les cha-peaux de roue.

Incitez les Héros à se diviser pour se renseigner rapidement en plusieurs endroits.

LA MORGUE

Le corps d'Esteban est à la morgue. Celle-ci est surchargée et le légiste, un certain Docteur Burstein, est très fatigué. Le taux de mortalité de Veracruz est très élevé. Esteban a bien été écrasé par un véhi-

cule, et toutes les données prouvent qu'il a reçu le véhicule sur la tête, et tout le reste. Le véhicule est à la fourrière.

Si vos Héros parlent de la situation générale à Veracruz au Docteur, et qu'ils lui font bonne impression (BAGOUT s'il le faut), il avouera que le taux de mortalité l'inquiète, notamment chez les réfugiés. Beaucoup meurent d'épuisement, voire de mauvais traitements, peut-être dans les orangeries. En plus, la précarité a engendré une forte criminalité et un marché noir vivace.

LA FOURRIÈRE

Des types s'apprêtent à démonter l'arme du crime pour revendre ce qu'ils peuvent. Ils seront faciles à disperser. La Coccinelle modèle 21 semble bien être tombée de haut et sur quelqu'un. Les gars de la fourrière ne savent rien. Il n'y a aucune empreinte (ceci dit, personne n'a songé à en relever).

LA PLAZA MAYOR

L'ambiance est bizarre. Il y a une silhouette dessinée à la craie autour d'une grosse tache. Un type est occupé à nettoyer sous la surveillance d'un policier. Les gens filent, rasent les murs...



Au bureau de la gestion agricole, tout le monde s'est fait porter pâle et est parti consulter une cellule psychologique à Cancun. Les Héros peuvent vérifier, c'est vrai. Cela a dû être impressionnant.

Sur la place, il n'y a qu'un seul homme à continuer de faire comme si de rien n'était, c'est le vendeur de burritos, Juan l'aveugle, un vieux monsieur. Si les Héros interrogent des badauds, ils ne savent rien mais un personnage perspicace sentira une sorte de malaise.

Les Héros devineront qu'en « toute logique », le ou les tueurs se trouvai(en)t en haut d'un parking couvert et a/ont poussé la voiture en bas lorsque passa Esteban. Le policier peut leur indiquer l'hypothèse retenue. Le type, la bagnole en a fait du Pulco citron.

JUAN L'AVEUGLE.

L'homme sait quelque chose, il a tout entendu et n'a rien vu. Il continue à vendre ses burritos. Il ne dira rien si les Héros sont grossiers, il faudra le malmené dans ce cas, ce qui ne les rendra pas populaires.

Que sait Juan : « *Aye, hombre*, j'ai entendu des gens s'exclamer avant de crier d'horreur et de s'enfuir. Ils ont dit une chose que je ne comprends pas encore : *El Sepulcro* ! »

SCÈNE 2 : EL SEPULCRO !

Vous le constatez, l'indice est sûr. Juan est une aberration mexicaine : il ne suit pas le catch. Quand il était plus jeune, ses parents l'emmenèrent voir un match. Malheureusement, un spectateur surexcité lui éclaboussa le visage avec du tabasco frelaté, qui brûla la cornée du jeune garçon. Mais tous les autres *jarocho*s (habitants de Veracruz) connaissent El Sepulcro, le célèbre catcheur. Ils donneront l'information de mauvaise grâce car la rumeur s'est déjà répandue : El Sepulcro aurait commis un crime horrible. Vous pouvez donner des explications très variées, abracadabrantes mais qui ont toutes un point commun : un type finit broyé sous quelque chose.

Où trouver El Sepulcro ? On le disait parti se battre pour la liberté en Floride. La police ignore son adresse, il faudra payer des coups, se faire des amis ou montrer les dents, mais les parieurs connaissent son repaire : l'église de Santa Maria du Ring. On l'a baptisée ainsi car une vieille école de catch est accolée à l'église.



Nos Héros commencent sans doute à réaliser que ça va être chaud. Sur-tout que, populaire comme il est, El Sepulcro est sûrement au courant de leur enquête (et il le sera).

Quand vos Héros s'approcheront de l'église, ils devront réussir un jet en opposition avec El Sepulcro s'ils veulent s'approcher discrètement (ce qui échoue automatiquement avec un Panzer ou un exosquelette, etc.).

En somme, si El Sepulcro est au courant de leur venue, il met son costume et sort les défier sur le parvis de l'église. Précisons qu'il y a un ring sur ce parvis.

Si vos joueurs arrivent à être suffisamment discrets, ce qui n'est pas gagné (malus de 2, car il est sur le qui vive) ils peuvent surprendre ce Mexicain baraqué, juste en short, en train de s'échauffer.

L'école de catch ? C'est surprenant, elle est fermée. Le *padre* de l'église, Diego, n'est autre que le frère d'El Sepulcro. Il sent bien que son frère a commis quelque chose de terrible mais il ne le trahira pas pour autant. Notez que sur la porte de l'école est marqué : « NS est en vacances. »

NS, ce n'est autre que la Naranja Sanguina, l'Orange Sanguine, un mythique catcheur local au costume

orange et rouge. C'est lui qui a formé El Sepulcro (qui a choisi ce nom par respect envers les vœux de son frère).

Il est possible, en cas de gros souci, de faire baisser les bras à El Sepulcro en capturant son frère (ce n'est pas beau) ou en réussissant à convaincre son frère de lui demander de se rendre (c'est plus joli, ça). Sinon, faudra cogner plus fort.

EL SEPULCRO

Il a été contaminé par la Drine en Floride. Son costume le fait ressembler à un squelette sur fond noir, avec une couronne d'épine autour du crâne.

Agilité	8
Combat	10
Technique	6
Manga	0
Bagout	8
Pilotage	6
Ténacité	8

Il a commis un crime, il ne mérite pas de points de Manga.

Aptitudes :

Catch : n +2 au corps à corps dès qu'il lutte à mains nues et ses coups de pied, poing ou tête font tous 1d+1 de dégâts.



Seigneur du Ring : Au prix d'un point de Manga, ses coups sont si puissants qu'il broie son adversaire. Lancez 1 dé et divisez sa protection par ce chiffre (arrondissez à l'inférieur). Ne fonctionne pas sur les cibles blindées (avec Blindage à 0 ou +) et ne s'utilise qu'à mains nues.

Ceinture de Force : Au prix d'un point de Manga il peut soulever même un camion et le jeter au loin ! Gare ! L'effet de la Ceinture de Force dure 1d rounds. Pendant ces rounds, ajoutez 1 dé de bonus à ses jets de dégâts au corps à corps.

Sans point de Manga, El Sepulcro est très limité.

Euh, comment peut-on lancer un véhicule avec Ceinture de Force ? Prenez la règle indiquée dans la FAQ sur le site de *Manga BoyZ* ou celle à la fin de *Manga BoyZ 3*, à propos des exosquelettes de combat. On ne parle pas de surchauffe, mais de tour de reins (1d heures pour s'en remettre). Oui, il peut soulever un camion (attention, pas un semi-remorque) : vous lancez le double de dés pour la distance (gare au tour de reins) et divisez le résultat par deux, mais vous lancez bien aussi le double de dés pour les dégâts.

LA TERRIBLE HISTOIRE

D'UN CATCHEUR MEXICAIN :

« Aye, c'est horrible ce qui arrive. Un homme, un certain Esteban quelque chose, allait dénoncer les crimes d'un autre homme. Il y avait beaucoup d'argent en jeu, une histoire de trafic. Cet Esteban, c'était un type bien. Et je l'ai tué. Jamais je n'oublierai son cri atroce avant d'entendre l'impact de la voiture. Pourquoi j'ai fait cela ? Pour le catch. Pour la Naranja Sanguina. Manuel Sanchez, un ami de mon vieil entraîneur, m'a dit qu'il trempe dans des affaires louches, il détourne et revend les colis destinés aux *gringos* des plantations. Pourquoi fait-il cela ? Pour financer l'école de catch, évidemment. Lors de son dernier match contre El Monstruo de Mexico, l'Orange Sanguine avait reçu une grave blessure l'empêchant de remonter sur le ring. De savoir Naranja Sanguina compromis, déshonoré... j'ai fait ce que m'a dit Manuel Sanchez. J'ai jeté une voiture, pour faire passer cela pour un accident. »

Vos Héros vont réaliser une chose : El Sepulcro, ce n'est pas un malin. S'ils posent des questions ils comprendront qu'il n'a pas pensé à mettre en



doute la parole de Manuel Sanchez, puisque Naranja Sanguina s'est réfugié chez lui. De même, Sanchez lui a conseillé de faire passer cela pour un accident de la route... il l'a joué comme sur un ring.

QUI EST MANUEL SANCHEZ ?

« C'est un des plus gros producteurs d'oranges, il a un cœur d'or. Devant l'afflux de réfugiés *gringos*, il a accepté de les accueillir sur ses terres et de leur donner du travail dans ses plantations. Quand il a su que Naranja Sanguina détournait l'aide envoyée aux réfugiés, il n'a rien dit, par respect envers ce grand monsieur du catch. Mais quand il a su que le scandale risquait d'éclater, déboussolé, il est venu me parler. »

Vous, vous l'avez compris, Sanchez retient Naranja Sanguina, qui avait découvert le trafic et mis Esteban Lebœuf sur le coup. Les jours de l'Orange Sanguine sont pressés.

Si les Héros font comprendre la vérité à El Sepulcro, il sera anéanti, il a tué un innocent par méprise. Il voudra se rendre à la police. Si on lui dit que son ancien entraîneur est en danger, il sera pris de terribles remords pour sa bêtise.

En fait, cela dépend de votre groupe de Héros. Si vous pensez qu'ils ont

bien besoin d'un catcheur chez Sanchez, El Sepulcro les accompagnera. Dans ce cas, il récupérera automatiquement 1d points de Manga. Il est sur la voie de la rédemption. Sinon, il se fera arrêter.

SCÈNE 3 : LA BATAILLE DE SANTA NARANJA.

Oui, *naranja*, c'est un terme qui revient souvent dans le coin, l'orange c'est un peu le pétrole local. En plus, avec le Golfe du Mexique, il y a du pétrole. De quoi créer de beaux tyrans blindés de pognon, non ?

Manuel Sanchez vit retranché au cœur de ses orangeries, qui s'étendent sur des milliers d'hectares. Il a baptisé son ranch Santa Naranja. Au moins, il est reconnaissant envers ce fruit qui a fait de lui un homme riche. Dans ses plantations près de Veracruz on peut observer les files de réfugiés, accablés de fatigue, qui partent tôt le matin et qui rentrent tard le soir. Si les Héros veulent observer plus en détail, ils verront les contremaîtres mexicains se comporter de façon odieuse avec leurs travailleurs, une sorte de revanche au goût concentrationnaire. Car peu importe l'état des « employés », la misère de la guerre amène toujours des remplaçants. Si les Héros veulent faire parler les ré-



fugiés, la peur leur cloue le bec. Faut se mettre à leur place : un contre-maître, même si c'est un bourreau, c'est toujours mieux que de se retrouver face à un bitopode concupiscent

(bon, d'accord, c'est un pléonasme). Il est quand même possible de les faire parler, et les Héros apprendront des choses effroyables sur les mauvais traitements. D'ailleurs,



récemment, il y a eu beaucoup de disparitions inexplicables... Certains ont vu un type en costume (Esteban Lebœuf) aller dans les orangeries, poser des questions. Il ne s'agit pas de poser les mauvaises questions, pour Sanchez poser des questions suffit déjà à rendre suspect.

Santa Naranja, El Sepulcro ou son frère Diego savent où ça se trouve. N'importe qui d'autre peut d'ailleurs l'indiquer, Manuel Sanchez est un homme important. Il est de notoriété publique que sa résidence est bien gardée, pour décourager les voleurs. La police locale ne voudra rien faire : se dresser contre Sanchez, c'est de la folie.

Vos Héros seront seuls et auront donc en tout et pour tout trois options :

l'infiltration, rapide et silencieuse, jusqu'à ce que ça dérape
l'infiltration par le bluff et la ruse, jusqu'à ce que ça dérape
le coup de poing, qui correspond à un dérapage automatique.

Ils doivent se rappeler que le général Gomez veut éviter les victimes innocentes. Encore une fois, les armes lourdes paraissent inappropriées. S'il y a des gardes pourris jusqu'à la moelle chez Sanchez, il

y a aussi du personnel de ménage, des cuisinières, etc. Tout le monde ne mérite pas de finir sous la sulfateuse d'un exosquelette.

De même, il est préférable de neutraliser les gardes plutôt que de les pulvériser, des témoignages et des renseignements c'est toujours bon à prendre.

Voilà pourquoi El Sepulcro peut être amené à donner un coup de main aux Héros. Son frère Diego a aussi un bon profil pour approcher Santa Naranja sans éveiller trop de soupçons (même si c'est vrai qu'on ne voit pas beaucoup de prêtres dans les environs). On peut aussi se faire passer pour de pauvres exploités.

Comme Naranja Sanguina va sûrement se faire liquider comme témoin gênant, les Héros n'ont pas trente-six heures devant eux. Laissez-les élaborer un plan astucieux s'ils le veulent, et le peuvent, mais il faudra bien bouger.

Le ranch, qui n'a de ranch que le nom car il n'y a ni bétail ni chevaux, est entouré d'un mur blanchi à la chaux, haut de 4 mètres, avec des caméras (vision normale) tous les cinq mètres et un projecteur. Il y a des patrouilles de deux *rancheros*.



CHANCES DE TOMBER SUR UNE PATROUILLE :

Dans un jardin : 1 sur 6
 Dans l'allée : 2 sur 6
 Dans les bungalows etc. : 2 sur 6
 Dans les réserves etc. : 2 sur 6
 Dans la résidence principale : 3 sur 6
 Sur la plaza Sanchez : 3 sur 6
 Dans les garages : 1 sur 6

Si le jet signale une patrouille, cela ne veut pas dire qu'elle a repéré les Héros, du moins pas tout de suite.

À l'entrée, il y a toujours 2d gardes postés à la porte immense à double vantail. Porte comme mur, donnez un blindage de 1. Faire un trou dans un mur serait long et bruyant. Les gardes qui surveillent les caméras sont dans un bungalow reconverti en PC de sécurité, il y a toujours 1d+1 gardes à l'intérieur.

COMPORTEMENT GÉNÉRAL :

Manuel Sanchez sait que le fouineur a été éliminé, d'une façon un peu grossière, mais il se croit au dessus de tout soupçon d'autant plus qu'il n'a effectivement pas tué lui-même Esteban Lebœuf.

Naranja Sanguina est détenu dans les réserves, au milieu de quartiers de viande. Il est suspendu par une chaîne reliée au plafond grâce à un crochet et les gardes ont reçu l'ordre

de jouer à la piñata avec lui à coups de batte de baseball. Quand on vous dit qu'il n'en a plus pour longtemps, c'est vrai !

Les *rancheros*, comme se font appeler les gardes de Sanchez, sont fidèles à leur patron car dans leur horizon étriqué, ils ne voient rien de plus grand que lui.

RANCHEROS (MINABLE)

Ces petites frappes cultivent la cruauté et la mesquinerie avec un art consommé de la méchanceté et de la bêtise. Pas un pour sauver l'autre.

Protection : 2 (veste)

Aptitude : Maltraiter les péons +2

Pistolet-mitrailleur (2 dés), machette (1 dé+1), Lance-grenades en cas d'alerte (5 dés), chapeau.

Comme véhicule, donnez leur des pick-up (blindage 0, avec une mitrailleuse légère, 4 dés, montée sur pivot) et des motos tout terrain.

MANUEL SANCHEZ (AFFREUX)

Cet entrepreneur qui place l'humain au cœur de ses préoccupations, comme il aime se définir, n'a jamais pensé qu'au fric qu'il pouvait retirer de la sueur des autres, engrossant quand il en avait l'occasion les malheureuses qu'il croisait en visitant ses terres. Odieux, pourri, ignoble, mais il n'a jamais tué quelqu'un de sa main. Il est bien trop malin pour ça.



Protection : 2 (veste)

Agilité 3

Combat 5

Technique 4

Nuisance 5

Bagout 6

Pilotage 4

Ténacité 5

Aptitudes :

Exploiter son prochain +2

Ici c'est chez moi ! : En dépensant un point de Nuisance, tant qu'il est sur ses terres, il peut faire hésiter ses adversaires et avec ses hommes il aura automatiquement l'initiative pendant ce round.

Armement : pistolet Senor Muerte (2d !), machette (1d)

L'Orange Sanguine a l'air d'une orange éclatée. Il faut conduire l'ancien catcheur à l'hôpital. Il est néanmoins conscient et cela facilitera un peu la tâche si un Héros arrive à l'extraire sans donner l'alerte.

Pour faire simple, nous vous donnons les points de vue de Sanchez et de son prisonnier.

MANUEL SANCHEZ :

« Un *hiro de puta* de contrôleur est venu foutre la merde. Qu'est-ce que cela pouvait bien lui faire comment mes péons, mes *gringos*, étaient traités ? Je n'ai jamais autant fourni

d'oranges, je nourris l'humanité, et l'autre il vient me parler d'éthique et de respect de l'être humain. Et les envahisseurs, ils le respectent l'être humain ? Les colis pour les réfugiés ? Oui, je les ai revendus, mes gens à moi ils sont bien traités, ces *gringos* ils n'ont besoin de rien. Ils ont profité de la sueur des pauvres Mexicains pendant des siècles, et il faudrait que je leur donne de l'aspirine quand ils ont mal à la tête ? Madre de Dios, c'est un bon coup de trique qu'il leur faut ! Jamais vu des ouvriers aussi faibles et maladroits ! Allez tenir une production élevée avec ça ! Cet Esteban il ne voulait rien comprendre, alors que j'aurais pu faire de lui un homme riche. Il a fallu que je trouve une solution pour que quelqu'un lui remette les idées en place. El Sepulcro m'a pris au mot, qu'est-ce que j'y peux moi ? Quoi ? L'entraîneur ? Naranja Sanguina ? C'est lui qui m'a mis cet Esteban dans les pattes. À eux deux ils se sont arrangés pour faire fuir des ouvriers, pour empoisonner mes plantations ! Non, il fallait agir ! »

LA VERSION DE NARANJA SANGUINA :

« Manuel Sanchez est un porc. Il exploitait les Mexicains avant comme il exploite les *gringos* aujourd'hui, il a juste trouvé de nouvelles justifications à sa conduite. Je savais tout



pour les détournements des aides aux réfugiés. Mais je ne disais rien, c'est vrai, c'est la guerre et il était généreux pour mon école de catch. Mais quand j'ai su que des gens disparaissaient en masse, j'ai décidé qu'il allait trop loin. Il est encore plus pourri que je ne le pensais. »

Vos Héros pourront découvrir le « discours » de Sanchez à travers ses notes ou en interrogeant ses gardes si jamais il n'a plus de dents pour parler.

Et vos Héros constateront une chose : les deux types se rejettent la disparition d'ouvriers. Sanchez croit que c'est le vieux catcheur et le fonctionnaire qui les ont aidés à fuir, et eux croyaient qu'il s'en débarrassait manu militari.

Nos Héros finiront pas recouper les informations et découvrir une zone où les oranges tombent malades et où les ouvriers disparaissent. Hum, ça ne sent pas bon ça.

SCÈNE 4 : CINQ FRUITS ET TERRIENS PAR JOUR !

Comme disait le poète, la Terre est bleue comme une orange. Vous pensez bien que les envahisseurs ont longtemps médité cette phrase sans jamais n'y rien comprendre. Ce n'est pas simple de traduire la poésie. Mais

du coup, l'un d'eux a estimé que les oranges devaient avoir un rôle culturel important chez les Terriens. Suite aux exploits inexplicables des commandos humains à travers le monde, cet extra-terrestre a émis l'hypothèse que les oranges étaient peut-être la source d'énergie secrète des Manga BoyZ et autres Pictes. En effet, le nombre de publicités vantant les méritent des jus de fruits a fini par l'intriguer.

Résultat, à l'intérieur de sa soucoupe il a produit des Maraudeurs, des bio-combattants conçus pour pourrir les récoltes terriennes d'oranges. De surcroît, si les Terriens ont faim, ils consommeront plus facilement des aliments imprégnés de Drine, ce qui permettra leur contrôle par les ondes alpha, comme il était prévu dans le plan de base. On notera l'obstination des envahisseurs à maintenir leur plan même s'il est parti joyeusement en vrille. C'est rassurant : sur Terre comme dans l'espace, on revient rarement sur ses erreurs.

Débarqués en Floride, les premiers Maraudeurs ont été testés sur les orangeraias à l'abandon. Le résultat fut probant. Mais il était nécessaire de les réorienter là où les Terriens se massaient et résistaient, au Mexique. Ils traversèrent donc le Golfe du Mexique pour venir se terrer dans



les plantations de Sanchez. Seuls quelques uns arrivèrent, un peu fatigués tout de même par le voyage. En premier lieu, ils ont contaminé les oranges. Une fois devenues bleues, celles-ci deviennent impropres à la consommation humaine et au bout de quelques jours elles sont un régal pour les Maraudeurs.

Vite nourris et gavés de leurs fruits favoris, ils sont passés à l'étape suivante : « Cinq fruits et Terriens par jour. » Ils ont donc bouloité du réfugié. Rien de tel pour garder la forme. Il faut être honnête, on ne contrôle pas toujours tout dans les laboratoires extra-terrestres.

Incitez vos Héros à la prudence, et cette fois, il est peut-être plus sage d'aller explorer les orangeraias « contaminées », où disparaissent les gens, avec des gros moyens. D'ailleurs s'ils vérifient, la dernière patrouille de *rancheros* que Sanchez a envoyée dans le coin n'est pas revenue. Une de plus... Lui qui croyait qu'il s'agissait de désertions...

Maraudeur bleu-orange (Véhicule, si, si !)

Oui, les extra-terrestres ont traversé la galaxie juste pour nous piquer nos oranges. C'est à vous déguster du space opera !

Un Maraudeur ressemble à un

phasme, long comme un minibus et bien plus solide. Quand il ne bouge pas, tranquille au milieu d'une orangerie, il peut surprendre sa proie. Le seul détail, c'est qu'il est bleu zébré d'orange.

Pour faire bonne mesure, en plus de ses horribles pinces, on lui a greffé une lance à acide. En ingérant des oranges, il produit un acide extrêmement corrosif, spécialement étudié contre les véhicules.

Notons qu'avant de manger un Terrien, une fois tué et contaminé, il attend qu'il devienne bleu (1d jours). Donc vos Héros tomberont sur un charnier, un bleuisse.

Nombre : mettez deux Maraudeurs par Héros. C'est une vraie menace.

Blindage : 0

Aptitudes :

Piéger sa proie +2

Armement : pinces (2 dés), mandibules (2 dés), lance à acide (arme à distance, 5 dés pour 1d tirs, puis 4 dés pour 1d tirs, puis 3 dés etc., la réserve d'acide s'épuise).

ÉPILOGUE :

Les Maraudeurs sont exterminés et le trafic de Manuel Sanchez révélé au grand jour. Un membre de l'OTAN va être nommé pour prendre en tutelle l'exploitation et offrir des conditions de vies un peu meilleures aux réfugiés. La production d'oranges ne



souffrira pas trop de la baisse de rendement et c'est plein de vitamines que nos Héros repartiront vers de nouvelles aventures !

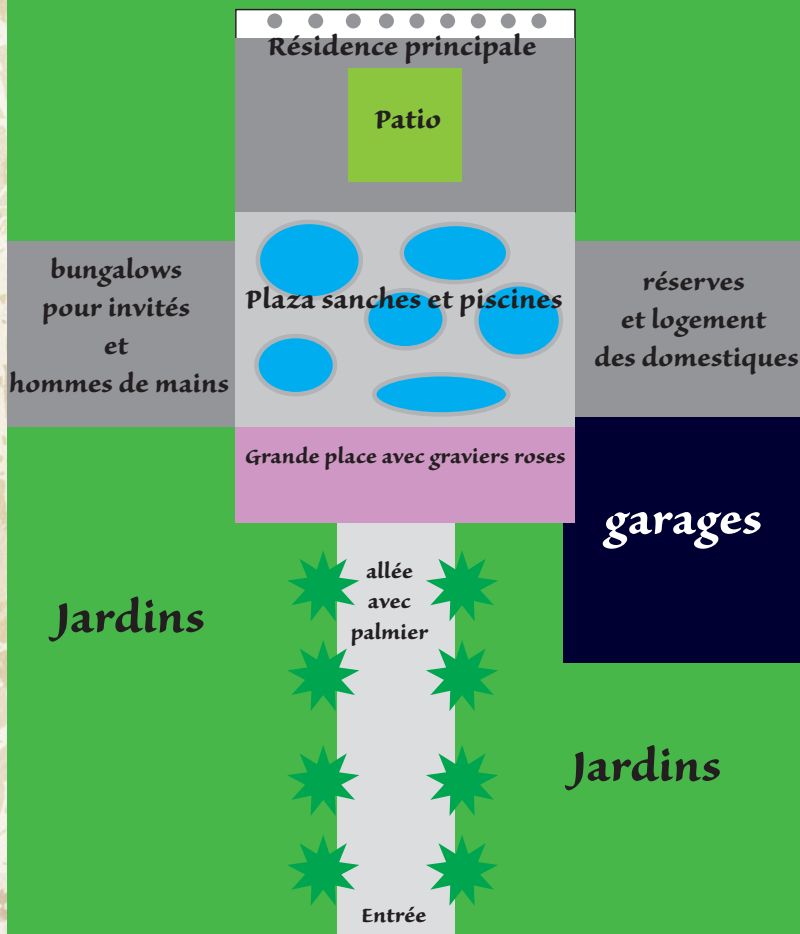
Si El Sepulcro est vivant, il sera condamné à lutter pour l'OTAN jusqu'à la libération de la Terre. Il ne

pourra plus jamais monter dans une Coccinelle sans songer à son crime abject.

GABRIEL FÉRAUD

*Santa Naranja, le ranch de
Manuel Sanchez.*

Jardin





SHARE THE BLOOD

UNE SALE HISTOIRE POUR **DÉS DE SANG**

- Les plaies sont impressionnantes car les os ont explosé et les esquilles ont déchiré les chairs. Pour le reste, c'est le soleil qui a fait gonfler les corps.

... On m'avait parlé de l'affaire du Conté de Travis en 69, mais je priaïis pour ne jamais voir, de mes propres yeux, les dégâts causés par une tronçonneuse.

- RmmurGGll...

- Vous vomissez sur vos chaussures !

Ce scénario est prévu pour 3 ou 4 personnages. Il ne respecte pas

tout à fait le format attendu pour le jeu de rôle Dés de Sang, car en plus de plonger les personnages dans une situation de survie nauséabonde, il va leur donner un rôle d'investigateur. Généralement les PJ de Dés de Sang ne cherchent pas à en savoir plus, ils cherchent à sauver leur peau. Les joueurs vont cette fois interpréter des policiers, enquêteurs de la police d'État du Nouveau-Mexique qui, en cette fin juin 1977, se déplacent sur le charnier laissé par un déséquilibré de la pire espèce. Si la partie démarre avec des personnages en position de force, le scénario va s'employer à les remettre en position de victimes. Des personnages pré-tirés vous sont proposés en annexe. L'un d'eux, Nolan WILDEKHEN, est indispensable à l'intrigue.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE :

Une équipe d'enquêteurs est envoyée dans la petite ville de Stridder, près de Colombus, au sud du Nouveau-Mexique. Des corps démembrés ont été retrouvés dans la campagne environnante. Aussitôt le shérif a contacté la police d'État. Les cadavres ont subi d'atroces mutilations, littéralement tronçonnés en morceaux.

Au fil de l'enquête, une survivante passablement traumatisée dé-



clare avoir été témoin du carnage et avoir échappé à la traque menée par l'assassin depuis un bordel clandestin près du Mexique. Au comble de l'hystérie, la pauvre fille prétend reconnaître le meurtrier chez l'un des enquêteurs envoyé par le bureau de Las Cruces. Un agent qui justement est originaire de la région : Nolan Wildekhen.

L'enquête remonte rapidement vers une maison près de la frontière, où des prostituées mexicaines œuvraient et où le massacre a commencé. Alors que l'on récolte les premiers indices, les adjoints du shérif font grise mine. Le trafic qui se déroulait en ces lieux ne leur était pas étranger. Par ailleurs, plusieurs détails semblent faire écho aux dires du témoin ; Wildekhen lui-même doute. Entre les soupçons pesant sur l'officier Wildekhen et les preuves pouvant lier les adjoints du shérif à un trafic sordide, la situation va rapidement se dégrader jusqu'à ce qu'une bataille rangée oppose la police d'État aux gars du coin, bien décidés à garder leurs petits secrets. Mais une fois que les forces de l'ordre se seront sauvagement étripées, il restera toujours l'assassin, un monstre surgit du passé de Wildekhen, bien décidé à trancher encore dans la chair et le sang...

LE SECRET D'UNE BONNE

GROSSE PSYCHOSE :

Il y a trente ans de cela, les Wildekhen vivaient très à l'écart de Stridder, dans une petite ferme, comme piégée au XIX^e siècle. **Jonas Wildekhen** était un ermite, élevé dans une secte adventiste isolée, puis rejeté par les siens. Il était devenu extrêmement paranoïaque. Sa femme, une sauvageonne, n'était pas tellement plus sociable. À Stridder, on croisait Jonas ou son épouse trois fois l'an, et encore.

Un après-midi d'octobre, la grossesse de **Rosa Wildekhen** arriva à son terme. Sur l'insistance de son épouse, Jonas avait fait venir le jeune **docteur STACCIO** de Stridder pour l'assister. Le médecin fit de son mieux, oppressé par la présence de Jonas dans son dos. Malgré les conditions d'hygiène épouvantables dans lesquelles vivait la famille, il délivra la pauvre Rosa. Les jumeaux Wildekhen présentaient une importante malformation, même Éric Staccio en fût impressionné et dû sortir s'aérer. Les deux frères étaient siamois, reliés par la hanche. Pendant que le médecin fumait une cigarette et que Rosa sanglotait, ses fils dans les bras, Jonas s'empara



d'un grand couteau et délirant sur le caractère diabolique de sa progéniture, entrepris de séparer lui-même les jumeaux. Dans la boucherie qui s'en suivit, il laissa un de ses fils pour mort sur le sol. Couverte de son propre sang et de celui de ses enfants, Rosa était prostrée. Le docteur, découvrant la scène, chercha à écarter Jonas du petit survivant. Mais le père Wildekhen accusa le médecin et entra dans une fureur démente. Staccio reçut un coup de couteau à l'épaule et chercha à battre en retraite, emportant le nourrisson. Il ne dut sa survie qu'à la colère froide de Rosa qui abattit le couvercle de fonte du poêle à bois sur la tête de son mari, lui défonçant le crâne. Blessé et terrifié par les hurlements suraigus de la mère hystérique, le jeune médecin de Striddler fuit vers la ville avec le petit Nolan Wildekhen.

Au retour des autorités à la ferme, il ne restait plus que le cadavre de Jonas. On n'entendit plus parler de Rosa, probablement en fuite au-delà de la frontière. On oublia jusqu'à la ferme et le chemin qui y menait fût rendu aux mauvaises herbes. Le petit Nolan grandit dans un orphelinat de Colombus dans l'ignorance des circonstances réelles de sa naissance (voir la fiche de Nolan, en annexe).

LE CAUCHEMAR NE

S'ARRÊTE PAS LÀ :

Si Nolan a réussi à se construire et à devenir policier, le traumatisme initial de son enfance a laissé des traces. Il a toujours été l'objet de cauchemars insupportables, pleins de mutilations et de plaies béantes. Il éprouve un malaise inexplicable à la vue du sang ou des armes blanches et rencontre des troubles psychiatriques qu'il minimise et qu'il cherche à dissimuler. Sa hiérarchie a d'ailleurs déjà pensé à lui faire rencontrer un psychiatre après des épisodes pratiquement hallucinés.

Ses souvenirs précoces vont resurgir à la lumière des événements récents. Le MJ prendra un soin particulier à décrire les images confuses mais atroces qui vont assaillir le personnage au fur et à mesure qu'avancera le scénario, le sentiment étrange de familiarité qu'éprouvera Nolan à la vu des victimes ou des lieux qu'il semble connaître même s'il est censé ne jamais les avoir fréquentés. L'intrigue avançant, l'ambiguïté et le soupçon doivent monter en puissance, d'autant qu'il apparaît que l'officier Wildekhen sort d'une « semaine de vacances ». Un de ces épisodes schi-





zoïdes où il reste terré chez lui, sans voir personne et dont il ne garde presque aucun souvenir...

Si tout indique que Nolan pourrait bien être le monstre qui a découpé ces pauvres filles (on le reconnaît, ses empreintes sont retrouvées sur place et par ailleurs, il réagit d'une manière de plus en plus bizarre et ne peut pas justifier son alibi), vous aurez compris qu'en fait, il n'y est pour rien; son jumeau a bien survécu et sa mère l'a élevé, dissimulée chez son frère **Todd ROLAND. Jonas Junior**, le frère de Nolan, héritier de la culpabilité de la pauvre Rosa devenue folle, élevé dans le sous-sol d'un oncle pervers, s'est mué en monstre. Un monstre vivant caché, rodant la nuit près de la frontière et qui porte le visage de Nolan. Ce dernier garde depuis la naissance un lien étrange et primitif avec ce jumeau dont il ne sait rien ; ses rêves et ses hallucinations pourraient s'expliquer par ce sang qu'ils partagent.

ARTICULATION DU

SCÉNARIO :

Pour vous guider dans la progression de l'intrigue, elle est découpée en scènes articulées selon le plan présenté ci-dessous. Le MJ

gardera deux lignes directrices dans l'animation de la séance :

Il faut rendre Nolan suspect. Grâce aux indices découverts et aux flashes hallucinatoires que le meneur va lui infliger, il va falloir alimenter la suspicion des PNJ, des autres personnages et finalement du joueur qui interprète Nolan.

Le niveau d'hostilité de l'environnement monte progressivement autour des personnages. De sympathiques, les PNJ vont devenir méfiants, puis hostiles. Les alliés des personnages vont disparaître ou se retourner contre eux. Bientôt, les personnages vont se retrouver coupés de tout, vulnérables.

LE PLAN DU SCÉNARIO :

Scène 1 : L'introduction et l'arrivée des personnages à Striddler.

Scène 2 : L'investigation autour du massacre, la collecte d'indices et la découverte d'un témoin hystérique qui reconnaît Nolan et oriente l'enquête vers le « lupanar ».

En aparté : Nolan rencontre-t-il l'oncle Todd, la seule famille qui lui reste à Striddler ?

Scène 3 : L'investigation au lupanar de la frontière et le malaise des adjoints du shérif.

En aparté : le Docteur Staccio essaie



de prendre contact avec Nolan, mais reste étrangement introuvable.

Selon l'avancée de l'exploitation des indices (empreintes, traces de sang, autopsie), on s'orientera vers la scène 4 ou la 5.

Scène 4 : Les PJ exploitent les indices et découvrent l'implication des adjoints du shérif et/ou de Nolan.

Ou **Scène 5 :** Les PJ ne cherchent pas trop mais sont témoins de la tentative des adjoints de faire disparaître des preuves.

Scène 6 : Guerre ouverte avec les adjoints et leurs alliés.

Scène 7 : Final. L'implication de l'oncle Todd mise à jour, il est traqué jusque chez lui et l'on rencontre Jonas Jr.

SCÈNE 1 : DÉBARQUEMENT À STRIDDLER

Une équipe d'investigation de Las Cruces échoue à Striddler après 4 heures de route, dans une voiture de fonction inconfortable. L'État ne se soucie visiblement pas trop de l'entretien des routes dans ce trou perdu. Et après avoir traversé la grande rue minable qui tient lieu de « centre-ville », on se dit qu'en fait, personne ne se soucie de Striddler, pas même les 1200 péquenauds qui y vivent.

En évitant les crottes de chien minant le perron, on accède

au bâtiment de bois qui fait office de bureau du shérif. Dans le hall, monstrueux piège à fumée et à poussière, le shérif **Marcus DOMINGUEZ**, ses quatre adjoints et deux corniauds pleins de pelade attendent les PJ en soignant leurs cancers. Tous semblent méchamment tendus.

Le shérif a prévenu Las Cruces dans la matinée, juste après que Ravier AMADOR, un fermier, se soit pointé au bureau, blanc comme un linge après avoir trouvé des morceaux de corps humains dans l'un de ses champs.

Dominguez ne laisse pas le temps aux PJ de faire connaissance. Il est pressé de les conduire sur le lieu du massacre. Avant de les accompagner, il leur indique qu'ils peuvent être hébergés chez son adjoint **Nick BORDEN** qui a un ranch pas très loin. L'hôtel le plus proche est à Columbus, à 50 minutes de voiture.

Le shérif **Marcus DOMINGUEZ** a bientôt quarante ans mais il garde un visage assez juvénile, le teint mat et les favoris épais. Il a la sympathie des habitants, car c'est un homme serviable, probablement le premier shérif d'origine hispanique à Striddler depuis des lustres. Il est marié et fait son job avec un solide sens moral. Une fois que la tension sera un





peu retombée et qu'il se déridera, les PJ pourront constater que ce n'est pas un mauvais bougre. Il est de Dangerosité faible, porte un revolver et a deux chiens (Lee & Grant), des pinchers bruyants mais inoffensifs.

Nick Rufus BORDEN est le premier adjoint du shérif. C'est un grand type, solidement bâti qui a de plus en plus de mal à boucler son ceinturon. Nick a 10 ans de plus que le shérif Dominguez. Il n'est pas shérif, car le maire ne lui fait pas confiance à cause de son penchant pour la *cerveza* et de ses activités louches à la frontière. Nombreux à Striddler sont ceux qui savent que Borden et ses amis tiennent une sorte de maison close où sont asservies des jeunes Mexicaines. Il est suffisamment craint par les gens de Striddler pour que le shérif n'en sache rien. Dans son for intérieur, il ravale sa fierté en servant sous les ordres d'un jeune chicanos et ne laisse rien paraître. Il s'arrange pour que ses « copains » portent l'étoile comme adjoints honoraires et Dominguez, dans sa naïveté, n'y voit rien à redire. Nick est de Dangerosité élevée, outre son revolver de service, il trimbale un shotgun.

Sean LEVITT, **Seamus LEVITT** et **Charley « Snake » STOCKWORTH** sont les trois autres adjoints. Sean est le seul à être officiellement adjoint à mi-temps. Les deux autres portent l'étoile en renfort et ne sont pas payés. Tous sont impliqués dans les trafics de Nick.

Sean Levitt est un jeune gaillard un peu rond, avec une bouille de gosse pleine de taches de rousseur qu'il tente de viriliser par une grosse moustache merdique.

Son frère Seamus est plus vieux, il va avoir 30 ans et est ouvrier agricole chez Nick. Il ressemble à Sean en plus mince et en moins bien fini. Il ne respire pas la santé.

« Snake » doit son surnom au fait qu'il est maigre comme un clou et qu'il zézaye horriblement. Il fait très propre sur lui mais n'est pas très équilibré. Outre quelques menus travaux chez les particuliers (jardinage, bricolage), il passe le plus clair de son temps à essayer d'espionner les gens avec ses jumelles, surtout s'il y a des filles. Jeunes...

Ces trois gars obéissent à Nick. Ils ne feront rien sans le consulter et n'oseraient pas le trahir.

Sean est de Dangerosité moyenne, les autres de Dangerosité faible. Tous sont armés de revolvers.



SCÈNE 2 : SUR LES LIEUX DU

(PREMIER) MASSACRE

Le champ du vieux AMADOR est à 10 minutes en voiture de Striddler. Le fermier y mène parfois ses vaches, comme ce matin. La vision qu'offre l'endroit est assez surréaliste ; au milieu des bovins, parmi les hautes herbes, sont dispersés des bouts de cadavres, comme si des statues s'étaient brisées en morceaux en tombant du ciel. Les mouches ont colonisé les carcasses éparpillées et vont passablement gêner le travail des policiers. Le docteur Staccio est là, avec Sean Levitt et une ambulance de Colombus. Ils attendent que la police d'État fasse son boulot et n'ont touché à rien.

Concrètement, il y a deux corps de femme dans ce champ ; plutôt jeunes et visiblement de types hispaniques. L'une a été découpée de l'épaule gauche à la hanche droite et on lui a en plus coupé une jambe. L'autre a été tronçonnée de haut en bas depuis la base du cou. Le boucher a ensuite pris soin de trancher la tête en deux « profils » symétriques. Les mutilations ont apparemment été faites à la tronçonneuse. Des investigations plus poussées révéleront qu'au vu des traces au sol et du

sang qui souille les hautes herbes, les victimes ont été abattues et « débitées » sur place, entre 6 et 24 heures avant l'arrivée des PJ. Les morceaux de corps s'étalent sur 200 mètres. Les personnages pourraient déduire de l'observation du terrain et de l'autopsie qu'une première victime a été tuée rapidement, puis que le meurtrier a poursuivi l'autre proie, pour l'abattre 150 m plus loin. La seconde victime était déjà blessée à la jambe et boitait, ce qui a permis à son assassin de la rattraper aisément. Ensuite seulement, il s'est occupé de la boucherie et de disperser les bouts de cadavres. S'il est facile de suivre les traces de la poursuite dans le champ, en revanche, le terrain plus aride qui s'étend au sud ne permet pas de poursuivre la piste plus avant.

La découverte de **Palmeda ROSARIO** va être instructive. Palmeda est une jeune prostituée de 20 ans, importée de Juarez. Elle est terrée dans un trou, non loin. Son genou est complètement tordu et elle gît comme morte, sa jambe formant un angle impossible. Elle s'est évanouie sous le coup de la douleur et c'est sûrement ce qui l'a sauvée des griffes de celui qui les poursuivait, elle, Nina HERNANDEZ et Pieta SOLIN. Ses deux amies ont juste eu moins de chance. Elle est inconsciente depuis cette nuit. Depuis que « *el monstruo*



a la sierra » (le monstre à la scie) a attaqué la « *Casa del Pájaro Ciego* » (la maison à l'oiseau aveugle) où elle vit. Le problème c'est qu'il ne va pas être simple d'amadouer Palmeda, d'autant qu'elle va reconnaître dans Nolan Wildekhen celui qui a semé la mort au *Pájaro Ciego* et qu'elle va devenir hystérique, cherchant à détalier, quitte à se broyer le genou en essayant de fuir. Elle est formelle, même s'il ne porte pas les mêmes vêtements, même s'il semble calme : c'est l'homme qui est entré dans le bordel clandestin où elle et ses amies sont exploitées et qui a commencé à tuer leur garde, les filles, à coups de fusil de chasse et de tronçonneuse. Palmeda peut indiquer la direction du lupanar (à 3 km plus au sud, vers la frontière). L'adjoint Borden et ses « collègues » accusent le coup mais ne montrent rien. D'un regard noir, il a fait comprendre à Palmeda qu'elle avait plutôt intérêt à tenir sa langue. C'est d'ailleurs en grande partie l'apparition de Nick qui va ramener la pauvre fille à un calme craintif.

EN APARTÉ : L'ONCLE TODD – DES INDICES SUSPECTS ?

Il est probable que Nolan Wildekhen cherche à contacter son oncle Todd Roland. Le frère de sa mère est le seul membre de sa famille encore vivant. Ils ne se sont ren-

contrés que 2 fois et se connaissent finalement très peu. Todd est charpentier. Il vit confortablement, sans famille, dans une grande maison en périphérie de la ville. Si Nolan se présente, il se montrera accueillant, sans débordement d'émotion. Évidemment peu de gens connaissent les turpitudes qui hantent ce brave Todd ; la liaison coupable qu'il a entretenue avec sa sœur devenue folle et qu'il cachait sous son atelier ; l'éducation sadique qu'il a donnée à son neveu Jonas Jr ; sa part de responsabilité dans l'exploitation esclavagiste de la *Casa del Pájaro Ciego*. Tout cela, il le cachera et fera mine d'aider son neveu Nolan, avec en arrière-pensée la ferme intention d'en savoir plus, car il se doute que Jonas Jr, qui s'est échappé récemment, n'est pas étranger à ce carnage.

Todd Harry ROLAND

est un vieil homme de soixante ans qui promène partout son Stetson de paille et ses gros cigares malodorants. Il a le cuir tanné par le soleil et des mains calleuses comme de la pierre. Il n'est pas très grand et inspire confiance. Pourtant quand il saisit une des filles de la *Casa*, avec ses doigts puissants comme les serres d'un rapace, elles savent qu'elles vont passer un sale quart d'heure. Todd est de Dangerosité Faible, ne porte



qu'un gros couteau à la ceinture mais si Nick le lui demande, il viendra avec un fusil 22 Long Rifle.

Chez Todd, un personnage particulièrement observateur pourrait noter certains détails qui permettraient de faire des liens avec le lupanar, par exemple la bière espagnole Estrella qu'il achète à Chet (le tenancier de la *Casa*) et qu'on trouve à profusion au *Pájaro Ciego* ; ou encore ce fouet qu'il garde dans son atelier.

SCÈNE 3 : EL CASA DEL PÁJARO CIEGO

Voilà plus de 10 ans aujourd'hui que Todd Roland, Nick Borden et **Chet ARMBRUSTER** ont reconverti la vieille ferme de Jonas WILDEKHEN en maison de passe. La vieille bâtisse grince à tous les vents et seul le salon où se tiennent les beuveries, ainsi que les trois chambres où les filles sont livrées aux habitués, ont été rénovés. Le reste de la « Maison de l'Oiseau Aveugle » tombe en ruine et est d'une crasse repoussante. Certaines pièces, où sont attachées les jeunes Mexicaines rebelles, donnent vraiment froid dans le dos tant les conditions dans lesquelles on peut maintenir ces femmes sont inhumaines.

Quand Jonas Jr est arrivé hier soir, armé d'un fusil et d'une tronçonneuse, la soirée était calme. Seul Chet

veillait sur ces demoiselles. Il a reçu une balle dans la gorge et est mort dans la minute qui a suivi. Ensuite, Jonas a enfoncé sa lame vrombissante dans le bas-ventre de la petite Consuella qui de fait ne verra jamais sa 17^e année et il s'est précipité à la poursuite de Palmeda, Nina et Pieta qui déjà fuyaient l'horreur de la maison. Il ne reste donc que deux corps dans la baraque ; deux corps que Jonas Jr n'a pas eu le temps de couper en deux comme il le souhaitait. Par contre, l'endroit renferme des informations qui pourraient intéresser les PJ.

Premièrement, le corps de Consuella porte des marques de fouet bien antérieures à la blessure mortelle qu'elle a subie. Deuxièmement, Chet Armbruster a ses papiers sur lui, on peut aisément l'identifier. C'est quelqu'un de connu à Stridder où il habite une caravane. Chez Chet, on peut trouver pas mal d'informations, dont un annuaire où sont entourés toutes sortes de numéros (dont ceux des adjoints du shérif ou celui de l'oncle Todd, parmi une quarantaine d'autres noms). À la *Casa*, on peut trouver de l'alcool en grande quantité et notamment de la bière mexicaine importée illégalement, de l'argent (environ 2300 \$), et surtout quantité d'empreintes : celles des adjoints, des filles, de Chet et même si l'analyse est superficielle, des empreintes qui pour-



raient être confondues avec celles de Nolan...

Toutes ces données, qui ne vont pas être exploitées instantanément, vont attirer les soupçons sur des pistes nouvelles ; les adjoints, Todd et même Nolan. D'autant que pour ce dernier, la vue de la ferme qui l'a vu naître, ces murs imprégnés de malheur qu'il ne connaît qu'au travers de ses cauchemars, ne vont pas manquer de le plonger dans une angoisse inexplicable. Lorsqu'une vieille boîte aux lettres, portant le nom de Wildekhen, sera découverte parmi les décombres d'un appentis, ses nerfs pourraient bien céder.

EN APARTÉ : LE VIEUX DOCTEUR STACCIO SAIT PEUT-ÊTRE QUELQUE CHOSE

Il est probable que le joueur qui interprète Nolan cherchera à interroger ses propres origines. Une piste serait d'interroger les gens assez âgés pour se souvenir et pourquoi pas celui qui, déjà à l'époque, était le seul praticien de la ville : le docteur Éric Staccio. Dès qu'il aura identifié Nolan Wildekhen (la rumeur ne va pas tarder à circuler), Staccio essaiera aussi d'entrer en contact avec lui. En fait, le docteur croise Nolan au début du scénario, alors qu'il est convoqué par le shérif pour donner un coup de main dans le champ d'Amador. Mais à ce moment-

là, il n'identifie pas le petit Wildekhen.

Une fois qu'il a fait le rapprochement, Staccio se rend au bureau du shérif alors que les PJ n'y sont pas et laisse un message à l'intention de l'agent Wildekhen, l'invitant à se mettre en rapport avec lui. Mais sur le retour, le vénérable docteur va croiser Todd Roland, qui commence à sérieusement s'inquiéter de la disparition de Jonas Jr. Ils discutent un peu et Todd prend un coup de sang quand il apprend pour le massacre et la venue de son neveu. Il saisit très vite que le docteur peut aider la police à orienter l'enquête vers sa famille et ses petits secrets. Dans la panique, il terrasse le vieux médecin d'un violent coup de portière et le balance à l'arrière de son pick-up. L'oncle Todd va le mettre au frais sous la menuiserie. Les person-nages ne verront donc pas le docteur avant la fin de cette histoire. Par contre, il est possible qu'ils fouillent dans ses dossiers médicaux. Ceux de Todd et de Charley Stockworth sont instructifs : on y apprend que Todd a contracté une chaude-pisse il y a deux ans et que Snake a des tendances au voyeurisme depuis l'enfance.

SCÈNE 4 : DES CONCLUSIONS BIEN EMBARRASSANTES

Les indices à la disposition des PJ sont désormais nombreux :

- Les premières empreintes identi-



fiées au lupanar peuvent être riches d'enseignements. Si elles sont comparées avec celles des adjoints du shérif par exemple (encore faut-il qu'ils consentent à fournir leurs empreintes), on peut constater que Borden, Stockworth et les frères Levitt ont laissé traîner leurs sales pattes partout au *Pájaro Ciego*. Une analyse superficielle des empreintes de Nolan Wildekhen conduit au même constat (pour l'instant on a juste le temps de faire des analyses superficielles).

- Chez Chet Armbruster, les enquêteurs ont peut-être mis la main sur cet annuaire où les noms des adjoints et de l'oncle Todd étaient entourés (parmi d'autres noms de clients du lupanar).

- On peut aussi imaginer que le silence brutal de Palmeda Rosario ait été interprété par les PJ (fort justement) comme une réaction à l'arrivée du premier adjoint.

Tous ces indices vont conduire les joueurs à vouloir obtenir des réponses de la part des adjoints ou même de l'oncle Todd. Nick Borden va sentir le vent tourner. Il sait désormais que tôt ou tard, la police va remonter jusqu'à lui. Il va d'abord essayer de gagner du temps, de se défilier devant les questions. Il va avoir besoin de briefer ses collègues trop bavards, voire de menacer des témoins gênants (comme Palmeda

et Dieu sait que ce gros pervers de Snake s'y entend pour faire pression sur une jeune femme). Une autre option sera de détourner les soupçons sur Nolan et l'adjoint pourra faire mine de vouloir le mettre aux arrêts s'il a l'appui de Dominguez (ce dernier étant un peu dépassé). Après tout, de nombreux éléments rendent aussi Wildekhen suspect.

Puis dès qu'il sera véritablement acculé, lui ou les autres adjoints vont finir par paniquer. Profitant d'un moment favorable (alors que les PJ sont séparés par exemple), Borden et ses trois sbires vont essayer de se débarrasser des gêneurs, et ce, de manière expéditive.

SCÈNE 5 : L'ENQUÊTE PIÉTINE

Et si les personnages ne percutent pas ou prennent les mauvaises décisions ? Si les indices ne sont pas exploités ou que nos enquêteurs ne se posent pas les bonnes questions ? Il n'est pas question de laisser l'enquête s'enliser. Les PNJ vont passer à l'action. Nick a compris que les éléments à la disposition des personnages vont finir par l'incriminer un jour ou l'autre. Lui et ses copains vont donc agir avec la subtilité qu'on leur connaît.

Dans la soirée ou dans la nuit, Borden et ses trois acolytes vont essayer de détruire les preuves. Évidemment, pas question de se débarrasser



des bouts de cadavres qui reposent sur un lit de glace, dans la salle de réunion transformée en salle d'autopsie improvisée. Par contre, ils vont s'employer à corrompre les empreintes en les diluant et à arracher les pages de l'annuaire de Chet Armbruster qui les désignent. Ils prévoient ensuite de filer à l'hôpital de Colombus pour rendre visite à Palmeda Rosario, mais ils n'en auront pas le temps. Le shérif va en effet les surprendre alors qu'ils trempent les relevés d'empreintes dans l'eau. Le pauvre Marcus va enfin tout piger mais ce dégénéré de Seamus va lui éparpiller l'arrière du crâne avec son arme de service, tapissant ses complices médusés de cervelle. Les PJ devraient assister à cela ou tout du moins à leur fuite précipitée. Peut-être même que Nolan est déjà retenu dans les geôles du poste et qu'il va être aux premières loges. Nick Borden pourrait alors vouloir faire passer la mort du shérif sur le compte de l'agent Wildekhen (ce qui serait plus simple s'il était mort).

Cette scène doit être menée avec soin pour faire monter la tension et le suspense. L'idéal étant de faire planer le doute quant à la culpabilité du shérif jusqu'au dernier moment.

**SALE COUP OPTIONNEL :
ENFONCEZ-LES ENCORE UN PEU...**

Deux PJ sont armés dès le départ. C'est assez inédit dans *Dés de*

Sang, je vous suggère d'y remédier. Rappelez-vous que Nick est certainement le véritable méchant de ce scénario ; Jonas Jr n'est qu'un malade mental, l'oncle Todd est pervers mais ce n'est pas vraiment un tueur (sinon il se serait débarrassé du petit Jonas Jr), quant aux autres adjoints, ils se contentent de suivre. Nick lui, est mauvais et il est malin. Il va tout faire pour nettoyer la place. Il sait qu'à Stridder, personne ne se mettra sur sa route. De plus, il est tout à fait capable d'anticiper.

Par exemple, il avait proposé d'héberger les policiers de Las Cruces et il tiendra ses engagements d'autant qu'il a une petite idée pour garder l'avantage si jamais les choses tournaient mal. Il pourrait ainsi s'arranger pour échanger les munitions des PJ avec des balles défectueuses qu'il a en stock. Comment ça ? Rien de très compliqué, avant que ça s'envenime trop, il va inviter les personnages (et le shérif probablement) à venir souffler un peu dans son ranch. Son épouse Lisbeth a préparé des entrecôtes. Après une longue journée sous le cagnard, au milieu des cadavres, les personnages peuvent bien s'autoriser une heure de détente avec une bière fraîche près d'un barbecue appétissant. Au ranch de Nick, l'une des attractions c'est le champ de tir. Ici à la campagne, personne ne



trouve à redire si l'on tire quelques balles sur des bouteilles vides. Les gars du shérif vont gentiment mettre les gars de la ville au défi. Le seul véritable objectif de Borden est de réapprovisionner les armes des PJ avec des munitions victimes de mal-façons qui soit n'explorent pas, soit risquent d'endommager l'arme.

SCÈNE 6 : GUERRE OUVERTE AVEC LES ADJOINTS

Que les joueurs aient progressé selon le schéma suggéré par la scène 4 ou celui de la scène 5 (ou un mélange des deux), les personnages ne pourront pas faire l'impasse d'une confrontation avec Nick Borden et ses trois compères. Cette confrontation aura probablement lieu au commissariat, à moins que ce ne soit au ranch de Nick ou ailleurs (difficile de prévoir où vos PJ vont aller se fourrer). En tout cas, le MJ doit se montrer implacable et chercher par tous les moyens à placer les salopards de Striddler en position de force. Ils attaquent par surprise, voire dans le dos. Ils cherchent à isoler les PJ, à profiter que l'un d'eux est séparé des autres. Bref, ils ne font pas de cadeaux car ils veulent avoir enterré tous les témoins avant l'aube, Palmeda et le shérif compris, si nécessaire. Il n'est pas question qu'une seule information puisse quitter Striddler.

N'oubliez pas que si la ruse de Nick a fonctionné (voir l'encart), les PJ ont des balles défectueuses. Leurs armes vont s'enrayer ou les tirs vont faire long feu. De plus, il est probable que l'oncle Todd sera appelé en renfort. Il ne s'exposera pas outre mesure mais comme il est bien obligé de soutenir Borden, il se postera en embuscade depuis son pick-up et donnera à son 22 Long Rifle l'occasion de cueillir quelques imprudents. En tout cas, même s'il prendrait salement son pied en logeant une balle dans les reins d'un flic, juste pour le plaisir de le voir geindre au sol, Todd ne jouera pas trop longtemps avec le feu et détalera dès qu'il sentira le vent tourner.

SCÈNE 7 : CONCLUSION

À ce niveau du scénario, les personnages ne sont probablement pas indemnes. Mais ils n'ont toujours pas de réponse. La fuite précipitée de l'oncle Todd ne leur échappera pas. S'ils ne connaissent pas son pick-up, les PJ n'auront pas de mal à remonter sa piste jusqu'à la menuiserie de Todd H. Roland. C'est logiquement là que cette sale affaire doit se conclure.

Todd rentre chez lui passablement stressé. Il est trempé de sueur et agité de tics nerveux. Il sait que tout est en train de ficher le camp : Jonas qui s'échappe d'abord, puis la *Casa* découverte par la police



et Borden maintenant... Il se doute qu'il va falloir quitter Striddler, et vite. Mais il ne le fera pas. Alors qu'il ramène une Etrella de la cuisine en pensant au sort qu'il réserve au vieux Staccio enfermé dans son sous-sol, un coup de crosse au visage lui déloge une canine et deux incisives. Il s'affale lourdement, en se mordant la genève. La dernière chose qu'il entend, c'est le feulement mécanique d'une scie circulaire.

Jonas revient une ultime fois chez l'oncle Todd. Il va le séparer en deux sur l'établi de découpe de la menuiserie, depuis le sommet du crâne jusqu'à l'entrejambe, dans une pluie de sang. Il est probable que les PJ entendront le bruit de la scie en arrivant. Puis Jonas se réfugiera dans les ténèbres de l'atelier pour espérer surprendre les personnages, sa tronçonneuse ronronnant discrètement derrière le brouhaha du moteur de la scie. S'il aperçoit Nolan, son double, il n'aura qu'une obsession : scinder en deux ce jumeau infernal qui hante ses cauchemars. Il combattrà jusqu'à la mort pour faire taire ses hallucinations. Le MJ peut exploiter ce décor au maximum. La menuiserie est grande mais elle est sombre et encombrée de tout un tas d'engins dangereux, qui gênent le passage. Sans parler des bidons d'essence qui n'attendent qu'une balle perdue pour

exploser.

Jonas Junior WILDEKHEN
n'a aucune existence officielle. Il n'est jamais né, n'a jamais existé. Il est le sosie parfait de Nolan, en plus mince et plus négligé. Son regard est voilé par la folie ; il sait à peine parler et porte sur tout le corps les marques du fouet de l'oncle Todd. Depuis sa naissance, il est dangereusement schizophrène, voit les gens en double et ressent le besoin impérieux de les « séparer ». Il erre à la périphérie de Striddler, soumis à ses hallucinations. Jonas Jr est de Dangerosité élevée, il porte un fusil de chasse à deux cartouches et une tronçonneuse.

Une fois que Jonas sera tombé, les cris d'Eric STACCIO pourront être entendus. Il est ligoté dans un sous-sol secret et bas de plafonds sous la menuiserie. Dans une puanteur crasse, là où pendant des dizaines d'années Todd a détenu Jonas et sa mère, le vieux docteur se tortille sur une paille grouillante de puces, ligoté dans le noir. Lui seul a des réponses. Encore faut-il qu'il ne perde pas la raison devant le visage du fils de Jonas.

WILLY « LEDUPONTESQUE » DUPONT

Dés de **Sang** – Un jeu Pulp Fever -
<http://www.game-fever.fr>

DELS. SANG

Le jeu de rôle qui saigne

Nom: ROYNETT Prénom(s): John Marcus

Concept: Coroner libidineux en pré-retraite

Description: A 62 ans, John M. mesure 1m87. Il s'est voûté avec les années et ses jambes sont arquées comme celles d'un cowboy. Il n'a plus un cheveux, ses joues sont mangées par une barbe blanche mais il garde l'oeil vif.

Talents:

Médecine légale: déterminer les circonstances d'un décès

Balistique: J.M. en a vu des blessures par balle

Premier soin: il saurait aussi soigner un vivant

Pêche: la retraite, ça se prépare!

Points de Talent

Blessures Légères



Blessures Graves



Pétage de Plomb



What the Fuck:

J.M en a vu des macchabées. Après de longues études de médecine, des années en traumatologie puis en médecine légale, avant de devenir coroner de l'Etat du Nouveau Mexique, il ne les compte plus. Les morts lui sont si familiers qu'il leur donne des petits noms et se permet des familiarité en leur présence, ce qui souvent choque les témoins de son travail.

Pour autant, John n'en est pas moins un bon vivant. Il aime la bonne chair et les femmes. Il y a 20 ans, il collectionnait un sacré tableau de chasse, surtout quand les petites stagiaires infirmières tombaient dans ses pattes.

Aujourd'hui, il commence à se faire vieux et le succès n'est plus au rendez-vous. Ce qui ne l'empêche pas d'essayer d'en croquer une petite au passage. Mais, il s'est tout de même calmé. Il lui tarde maintenant de prendre sa retraite; c'est pour l'an prochain! Du coup il aspire surtout à la tranquillité et il enrage que ce politicien de procureur SANCTO l'ait obligé à partir en mission sur le terrain pour servir sa carrière.

DELS le SANG

Le jeu de rôle qui saigne

Nom: ARDEN

Prénom(s): Loren

Concept: Lieutenant de la Police enceinte... et qui a des "envies"!!!

Description: Loren mesure 1m 69, c'est une femme de 29 ans, blonde et athlétique. Elle porte des chemisiers et une veste à la garçonne. Elle est jolie et son nez, cassé lors d'une bagarre au lycée, lui donne un petit côté canaille.

Talents:

Athlétisme: endurante, souple et agile

Sécurité et intrusion: gérer serrures et alarmes

Relever des empreintes: elle a oeuvré à la "scientifique"

Karaté: ceinture noire!

Points de Talent

Blessures Légères



Blessures Graves



Pétage de Plomb



What the Fuck:

D'ordinaire le Lieutenant Arden est dédiée à son métier. Elle a beaucoup travaillé pour cela. En 77, les femmes sont encore rares dans la police. Elle a dû faire ses preuves, plutôt deux fois qu'une et est reconnue pour son professionnalisme. Mais depuis qu'elle sait qu'elle est enceinte (soit 1 mois et demi), rien ne va plus. Elle passe son temps à dévorer tout ce qui lui passe sous la main et tout vomir dans l'heure qui suit. Elle est capable de hurler sur ses collègues, puis de fondre en larmes. Bref, elle ne maîtrise plus grand chose, autant sur le plan professionnel que familial. Son mari, Eddy, ne comprend pas ce qui se passe et devient jaloux. Il va bien falloir qu'elle lâche le morceau, surtout que son ventre commence à s'arrondir...

Elle a beaucoup d'affection pour son collègue Nolan, mais elle sent qu'il va mal ces derniers temps. En revanche, elle ne porte pas le docteur ROYNETT dans son coeur, ce vieux porc lui a déjà fait des allusions salaces.

Equipement: un revolver S&W (calibre .38, 6 coups)

DELS. SANG

Le jeu de rôle qui saigne

Nom: WILDEKHEN Prénom(s): Nolan

Concept: Lieutenant de la Police d'Etat qui ne supporte pas la campagne

Description: Nolan a 30 ans. Il mesure 1m 82, bien bâti, élancé, avec une calvitie naissante. Ses yeux sont cernés, il a toujours l'air contrarié et fume beaucoup.

Talents:

Arme de poing: Il l'aime son browning

Conduire vite

Pharmacologie: il pourrait remplacer son pharmacien

Ecoute téléphonique: raccorder des réseaux, des émetteurs

Points de Talent

Blessures Légères



Blessures Graves



Pétage de Plomb



What the Fuck:

Nolan est un "gars du coin". Il est né précisément à Striddler, un coin perdu au fond du Nouveau Mexique. Pour lui, c'est l'horreur absolue, la source de ses cauchemars. Il aurait aimé ne jamais y revenir. Il n'a plus personne dans cette cambrousse arriérée, sinon un vieil oncle qu'il a dû voir deux fois dans sa vie. Ici, le jour de sa naissance, son père est mort, après que sa mère lui ait défoncé le crâne alors que le vieux s'apprêtait à le tuer à coups de couteau. Nolan ne garde aucun souvenir de cette agression primordiale, à part une vilaine cicatrice au côté.

A défaut de souvenirs précis de ses parents, Nolan a hérité d'un équilibre psychologique précaire, avec des périodes d'angoisse qui, au sortir de l'orphelinat de Colombus, aurait pu l'empêcher de réussir le concours de la police et d'y faire carrière. C'est d'ailleurs en grande partie son métier et l'investissement qu'il y a mis qui lui ont permis de ne pas sombrer dans la folie; son job et pas mal de tranquilisants...

Equipement: Un browning (9 mm, 8 coups)

DELS le SANG

Le jeu de rôle qui saigne

Nom: SANCTO Prénom(s): Angelo

Concept: Procureur en campagne électorale

Description: Angelo mesure 1m75, il a 43 ans, est assez corpulent, sans être obèse. Il porte généralement une chemise ouverte sur un torse un peu trop velu et des lunettes miroirs passablement ringardes (même en 77).

Talents:

Droit pénal: amendements, procédures et autres filouteries

Espagnol: la langue de papa

Politique: sait rapidement sur quelle épaule taper

Golf: un bon swing, ça peut aider

Points de Talent

Blessures Légères



Blessures Graves



Pétage de Plomb



What the F!ck:

Angelo a été avocat pendant 12 ans, avant de remporter un mandat avec le Parti Republicain et de devenir Procureur à Las Cruces et plus précisément sur le district de Colombus. Aujourd'hui, il arrive au terme de son mandat et va devoir redorer son blason après quelques affaires difficiles s'il veut être réélu. C'est pour cette raison qu'il a quitté son confortable bureau et a décidé d'accompagner la police dans cette investigation aux confins de son secteur. Il espère prouver à son électorat rural (et anglo-américain) qu'il est concerné par ce qui leur arrive.

C'est aussi l'occasion de prendre un peu de distance avec son épouse Milena et ses trois chiens.

Comme il tient à ce que cette affaire ne tourne pas au fiasco, il a embarqué le Coroner ROYNETT, un vieux de la vieille et deux Lieutenants de la Police d'Etat. A ce sujet, il n'est pas complètement rassuré, car il a cru comprendre que le dossier de l'agent WILDEKHEN n'était pas sans tâche... mais il fallait faire vite.



Dans l'OCG, rien ne se perd, rien ne se crée, tout s'achète. Les marchands, les criminels, les joueurs de poker et les pirates de l'espace se croisent et s'affrontent pour les crédits et, parfois, simplement le plaisir de monter une belle arnaque. Les plus talentueux construisent des plans dans les plans, ou simplement profitent de la chance. Ils réussissent alors le rêve de tous les escrocs : un coup double !



COUP DOUBLE

Ce scénario de *Metal Adventures* est prévu pour un groupe de quatre à six personnages débutants. Il peut constituer un premier scénario. Il se déroule avant la bataille d'Havana. **Coup double** confronte les PJ aux arnaques si courantes dans l'OCG, mais également au dangereux monde du crime organisé et des syndicats.

Si vos joueurs connaissent bien *Metal Adventures* ou si les personnages sont expérimentés, des encarts « Mode hard » vous préciseront comment faire pour équilibrer la partie.



EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

Au début de la séance, lisez ce texte aux joueurs pour les mettre dans l'ambiance :

Dans le hall gigantesque d'un casino galactique, un homme en costume noir fend la foule des visiteurs et des joueurs invétérés. Il n'a pas besoin de forcer le passage : des gardes du corps poussent les badauds, et les joueurs professionnels se poussent d'eux-mêmes, car ils l'ont reconnu.

L'homme arrive à une table de poker. Entre les décors reproduisant des vaisseaux spatiaux miniatures et l'agencement architectural, le bruit assourdissant des machines à sous et des jackpots devient un simple murmure. L'homme dévisage les joueurs de poker, et ils prennent tous la fuite, sauf un. L'homme déboutonne légèrement la veste de son costume, et s'assoit.

- Bonjour, capitaine.

Le joueur de poker ne répond pas. Une goutte de sueur glisse sur son front.

- J'ai quelque chose à vous montrer, capitaine.

L'homme fait un geste de la main, et l'un de ses gardes du corps pose un module-mémoire sur la table. Il met en route le mini-projecteur holographique, et une image tridimensionnelle du joueur de poker apparaît au-dessus de la table. Il est en train de jouer aux machines à sous. Il manipule un gadget technologique, et la machine annonce un jackpot.

L'image disparaît. Le joueur déglutit.

- Qu'est-ce que vous voulez, Caïd ?

- Écoutez capitaine, j'ai l'enregistrement, la machine, et des témoignages. Si j'envoie ça à la compagnie Paige, vous êtes banni de Palace, et peut-être même mis en prison. Mais nous ne voulons pas ça, n'est-ce pas ?

- Qu'est-ce que vous voulez ?

- Eh bien, nous pourrions commencer par une petite compensation pécuniaire pour faire oublier à un honnête employé comme moi que je ne dénonce pas un odieux crime

- Et ?

- et un jour je te demanderai un service. Ce jour-là, tu as intérêt à dire « oui ».

Le Caïd sourit au capitaine, qui lui rend un sourire gêné. Les deux hommes se serrent la main. Le garde du corps récupère le module-mémoire et le Caïd se lève, puis fend la foule.

Seul, le capitaine garde le regard fixe. Il retrouve son calme de joueur de poker. Il se dit qu'il suffit d'attendre une bonne main, et il abattra ses cartes.

Fondu au noir.

>>> LE SECRET DE COUP DOUBLE

Au sein de l'OCG, le crime se répand comme une traînée de poudre. La plupart du temps, les syndicats se cantonnent à une planète ou un système, mais de plus en plus, certains d'entre eux étendent leur influence dans d'autres systèmes que celui qui les a vus naître.

Il en va ainsi du syndicat d'Exxalia. Des criminels du système Palace lui doivent des faveurs et sont contraints de reverser une partie de leur chiffre d'affaires, sous peine d'avoir « des problèmes ». Ces versements sont collectés par des équipages qui font l'aller-retour Exxalia-Palace.

*Je suis une
arnaqueuse
professionnelle !*

L'un de ces équipages, celui du vaisseau *Réussite*, a pour mission de percevoir un versement de 30 000 € de la part d'un syndicat de Palace, le syndicat *Royal Flush*. Il a rendez-vous en orbite autour de la planète avec un équipage de ce syndicat, à bord du vaisseau *River* mené par le capitaine Haynes. Pour cela, il dispose des coordonnées du rendez-vous et de la signature radar du *River*, transmises par le syndicat d'Exxalia.

Ce dernier ignore que le capitaine Haynes en a assez de payer cette dime et songe à faire cavalier seul. La puissance du syndicat d'Exxalia l'incite cependant à la plus grande prudence. Après avoir longuement hésité, il a pris la résolution suivante : au prochain versement, il testera la détermination de l'équipage du *Réussite*, afin d'avoir une idée de l'assurance, et donc de la puissance, du syndicat d'Exxalia. Si l'équipage du *Réussite* n'a pas l'air sûr de lui, il en conclura qu'il a une chance de s'en tirer et refusera l'effectuer le versement.

Loin de tout cela, l'équipage du *Réussite* fait escale à *Port-Espérance*, une station orbitale dans la ceinture de débris d'Aldéna. Certains de ses membres boivent malheureusement un verre de trop et commentent à faire du grabuge. Ils ne le savent pas encore, mais ils ne verront jamais Palace



>>> RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Les PJ débütent cette aventure sur *Port-Espérance* : la raison précise de leur présence ici dépend du contexte :

- S'il s'agit d'une première aventure, c'est là qu'ils se sont rencontrés et ont décidé de fonder leur équipage.
- S'il s'agit d'une première aventure, c'est là que l'équipage pirate auquel ils appartenaient a fait naufrage ou s'est séparé. Ils ont décidé de voler de leurs propres ailes, désormais.
- Sinon, ils ont pu faire naufrage ou escale à *Port-Espérance*.

Les PJ sont témoins de la beuverie et de la mauvaise conduite de l'équipage du *Réussite*. Ils y mettent un terme, récupèrent le vaisseau des criminels et lors de la fouille de celui-ci, découvrent les divers éléments qui permettaient à l'équipage de retrouver le *River*. Ils comprennent qu'il y a de l'argent à récupérer. Cela est confirmé par *Alice* (cf. *P&P*, p. 102), qui veut embarquer à bord de leur vaisseau : elle connaissait l'ancien équipage (mais ne regrette pas leur disparition), leur routine de « percepteurs » et connaît même le capitaine Haynes. Elle sait notamment qu'il existe un mot de passe pour s'identifier, mais ignore de quoi il s'agit.

Les PJ font le voyage Aldéna-Palace, en bravant les dangers de l'espace interplanétaire et de l'hyperespace, notamment les terribles *Survivants* de la Ceinture rouge du système Palace (cf. *P&P*, p. 60).

Arrivés à Palace, ils peuvent tenter de tromper Haynes pour lui ravir la somme, forcer tête baissée, ou un mélange des deux. En toute hypothèse, ils ne peuvent pas trop s'éterniser en orbite autour de Palace, car les autorités n'apprécient pas qu'on s'y batte, et les syndicats du crime qu'on les arnaque.

Peu importe : si tout se passe bien, les PJ finissent cette aventure maîtres d'un Galactic Trader et riches de 30 000 €... moins la part d'Alice !

>>> CHRONOLOGIE

Les syndicats savent que les voyages interstellaires ne sont jamais sûrs, mais une date a tout de même été convenue pour le rendez-vous entre le *River* et le *Réussite*. Après un certain délai, un nouveau messager, sans les 30 000 €, sera envoyé pour convenir d'un nouveau rendez-vous, plus sûr. En effet, aucun syndicat n'aime emmener autant de crédits à un rendez-vous qui a peut-être été découvert par les forces de sécurité de l'OCG.

- J-2 : départ du *Réussite* d'Exxalia
- J0 : début de l'aventure
- J+14 : rendez-vous entre le *Réussite* et le *River*
- J+16 : fin de la fenêtre du rendez-vous.

>>> QU'EST-CE QUI S'Y PASSE ?

La vie coule comme un fleuve tranquille à Port-Espérance. Les habitants se contentent des revenus que leur apportent la location des pontons et les petits trafics qu'ils font avec la surface. Cependant, quand on accueille quotidiennement une cinquantaine de truands, on n'est pas à l'abri des pépins :

- **Dépressurisation** : un tel accident est toujours possible sur Port-Espérance. Pour **10d MF**, vous pouvez déclencher une dépressurisation de la taille d'une pièce de monnaie dans le module des PJ (cf. *MdJ*, p. 169). Pour chaque tranche de **10d MF** supplémentaire, lisez la taille une ligne plus bas.
- **Écouler son butin** : on peut commercer sur Port-Espérance comme à la surface d'Aldéna, mais les tests subissent D+1 en raison de la faible taille de la station. En outre, la compétence utilisée est toujours **Illégalités**. Il est toujours possible de vendre de l'oxygène à la station (cf. *P&P*, p. 64), aucun test n'est nécessaire pour cela.
- **Faire ses courses** : on peut commercer sur Port-Espérance comme à la surface d'Aldéna, mais les tests subissent D+1 en raison de la faible taille de la station. En outre, la compétence utilisée est toujours **Illégalités**.
- **Inspection surprise** : parce que Galactic veut faire un exemple, ou parce qu'une station concurrente a soudoyé un cadre, il est toujours possible que des forces de sécurité débarquent pour inspecter la station : dépensez **10d MF** pour cela. Les mercenaires se contenteront de reluquer la soute et de fouiller les vaisseaux des visiteurs ; traitez cela comme un contrôle de douanes (cf. *GdM*, p. 71). Si les PJ transportent des marchandises illégales, ça peut chauffer pour eux. Les habitants, eux, s'en tireront en payant une « amende ».
- **Panne de la gravité** : les systèmes de Port-Espérance ne sont pas très fiables. Dépensez **10d MF** et vous pouvez provoquer l'apesanteur comme sur un vaisseau spatial (cf. *GdM*, p. 44).
- **Recruter/lever des troupes** : a priori, les visiteurs et les habitants ne sont pas très réceptifs à des tentatives de recrutement. Cependant, si les PJ sont déjà allés sur Havana, la simple promesse de poser le pied sur la célèbre planète pirate peut pousser bien des jeunes de la station à s'engager ! S'il s'agit d'un mensonge, l'équipage perdra 5 PS le jour où il s'en rendra compte (cf. *P&P*, p. 16).
- **Se renseigner** : il est possible d'effectuer cette action pour toute question concernant n'importe quelle planète du système, voire le système dans sa globalité. Le test s'effectue avec **Illégalités**.
- **Un équipage fait du grabuge** : il fallait s'y attendre ! Jouez cela comme un monstre errant (cf. *GdM*, p. 72). Il peut s'agir d'un équipage de visiteurs qui s'en prend directement aux PJ (pour leur cargaison peut-être) ou plutôt aux habitants. Mais quel équipage pirate laisserait faire de telles crapules ?

LES HORS-LA-LOI DE PORT-ESPÉRANCE

Le teint halé, le visage souriant et le torse nu, le hors-la-loi se déplace en apesanteur avec une agilité de panthère. Il ne porte qu'un pantalon usé en toile de couleur vive. Les cheveux ébouriffés, le corps luisant à cause de l'humidité ambiante, il semble ne pas se soucier du regard des autres. Il vous gratifie d'un sourire et d'une tape sur l'épaule, puis continue ses évolutions félines.

Les hors-la-loi de Port-Espérance sont des contrebandiers, des marchands, des filous et des joueurs de poker. Plutôt bons vivants, ce sont de sympathiques criminels qui ne recourent à la violence qu'en dernier recours. La plupart sont originaires d'Aldéna et ont préféré vivre dans l'espace que sur la surface gelée de leur planète. D'autres sont des matelots débarqués par leur équipage ou des exclus en provenance d'Exxalia. Malgré leurs différentes origines, ils forment une communauté soudée.

Les hors-la-loi de Port-Espérance ont adopté le mode de vie et les coutumes d'Havana, en se basant sur les histoires de pirates, puisque aucun d'entre eux n'est jamais allé sur la célèbre planète pirate. Ils ne se considèrent pas comme des pirates, car ils sont trop flemmards pour les rigueurs du voyage spatial. Ils apprécient simplement le fait de vivre à leur rythme, sans se soucier du lendemain, et en vivant des quelques magouilles qu'ils peuvent réussir. De toute façon, à la manière des Havanais, ils n'ont pas besoin de grand-chose pour être heureux !



HORS-LA-LOI

Niveau : Normal (Figurant)

Techniques (4) Acrobaties 5d, Armes de poing 5d

Survie (2)* Environnement (Espace) 4d, Mêlée 3d

Espionnage (2)* Discrétion 3d, Systèmes de sécurité 4d

Sciences (1) Connaissance (OCG) 4d

Négociation (2) Bureaucratie 5d, Jeux 4d

Trempe (2)* Illégalités 4d

Origines : OCG (employé)

Traits : Entraînement (+2), Pied marin (+1), Subordonnés (-3)

Mutations (n°3) : Articulations mobiles, Membres surnuméraires

Mutations (n°6) : Pression interne

Équip : combinaison de vol, vêtements simples, 14 €

Armes : pistolet laser (2 chargeurs)

➤ Pistolet laser : 2L SA 5 25m

➤ Poignard : 1L

➤ Mains nues : 1S

Prot : gilet protecteur (1)

Hors-la-loi n°1 Hors-la-loi n°2 Hors-la-loi n°3

L : □□□□ □□□□ □□□□

M ? : □□□□ □□□□ □□□□

EX : □□□□ □□□□ □□□□

Hors-la-loi n°4 Hors-la-loi n°5 Hors-la-loi n°6

L : □□□□ □□□□ □□□□

M ? : □□□□ □□□□ □□□□

Hors-la-loi n°7 Hors-la-loi n°8 Hors-la-loi n°9

L : □□□□ □□□□ □□□□

M ? : □□□□ □□□□ □□□□

EX : □□□□ □□□□ □□□□

ALFONZO

>>> ALLURE

À travers le plexiglas d'un des tuyaux qui serpentent dans la station, un mutant à la peau blanche vous salue de sa main palmée. Ses yeux globuleux pétillent de vie, et une barbe aux reflets marins orne son menton. Mince, il semble pourtant doté de muscles puissants et de branchies. Dans l'eau, il ne porte qu'un maillot moulant, mais vous avez le sentiment qu'il ne s'habillera pas plus une fois sorti

>>> CARACTÈRE

Alfonzo est jovial, sympathique et avenant. Il ne se considère pas comme le chef de Port-Espérance, mais plutôt comme un père bienveillant et un arbitre. Tant que les contrebandiers ne font pas de bêtises, il les laisse relativement libres de leurs mouvements.

Alfonzo est prêt à soigner les PJ, surtout les filles, et surtout si elles sont d'accord pour lui redonner de l'énergie X après ! Il soignera en priorité les mutants, car il sait que ceux-ci ont plus de mal à guérir et à réserver une chambre d'hôpital dans l'OCG.

>>> EXPLOITS

Alfonzo est né sur Port-Espérance. Coincé entre les neiges d'Aldéna et le froid de l'espace, il a fait contre mauvaise fortune bon cœur et s'est construit un réseau de tubes dans la station. Il prend beaucoup de plaisir à nager en apesanteur sans bouteille, les yeux fermés.

Cela fait des années qu'Alfonzo est le « chef » de Port-Espérance et il a toujours su régler les conflits, internes ou pas, grâce à sa bonne humeur et son charisme naturel. Il a maintenu Port-Espérance à l'écart du syndicat d'Exxalia, mais d'une façon qui n'a pas froissé les criminels, et il entretient des relations plutôt amicales avec toutes les factions du système. Le fait que Port-Espérance ait les faveurs des redoutables pirates de l'espace n'est pas étranger au statut un peu particulier dont jouit la station.

➤ **Capitaine Jones** : Alfonzo connaît bien Jones et il peut arranger un rendez-vous avec le capitaine pirate. Pour organiser celui-ci, les PJ doivent dépenser de PP (cf. GdM, p. 79).

➤ **Le syndicat d'Exxalia** : si les PJ deviennent les amis d'Alfonzo, celui-ci peut les présenter à un sous-fifre du syndicat. Le rendez-vous aura lieu dans l'orbite de Meldory, en profitant d'une tempête de gaz. À vous de déterminer ce que cela donnera !



ALFONZO, PROTECTEUR DE PORT-ESPÉRANCE

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (4) Acrobaties 5d
Survie (2) Athlétisme 3d, Environnement (Espace) 3d, Mêlée 3d

Espionnage (2)* Discrétion 4d, Empathie 4d, Falsification 4d

Sciences (2) Connaissance (OCG) 5d, Ésotérisme 3d, Médecine 3d

Négociation (3)* Bureaucratie 6d, Commerce 6d, Éloquence 5d, Jeux 5d

Trempe (3)* Illégalités 6d

Origines : OCG (employé)

Port d'attache : Aldéna (Port-Espérance)

Traits : Entraînement (+2), Pied marin (+1), Statut social (+1), Amarres (-3), Tête de mutant (-0), Wanted (-1)

Mutations : Respiration aquatique, Toucher curatif

Gloire : 1 (honnête marchand) **Gloire minimum** : 0

Équip : communicateur, vêtements simples, poulpe de compagnie, 210 €

Armes : blaster (2 chargeurs)

➤ Blaster : 1L RC 10 15m □ □ (x□ □)

➤ Mains nues : 1S

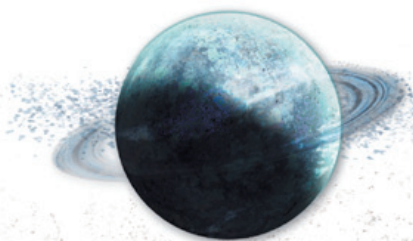
Prot : gilet protecteur (1)

PP : □ □ □ □ EX : □ □ □ □

I : □ □ □ □

L : □ □ □ □

M ? : □ □ □ □



L'ÉQUIPAGE DU RÉUSSITE

L'individu qui vous fait face se comporte avec assurance, voire une pointe de mépris. Ses vêtements, simples, lui vont plutôt bien. Sa mise est impeccable et ferait presque oublier la bosse formée par un pistolet laser, et la présence d'un gilet protecteur. La cigarette à la main, il déambule comme si de rien n'était et vous toise du regard...

Les criminels galactiques sont des employés de l'OCG qui ne respectent pas les règles : fraudeurs, contrebandiers ou proxénètes, ils accumulent le profit sans se soucier du règlement. Certains sont des exclus, d'autres ont un contrat de travail. Beaucoup appartiennent à un syndicat, mais pas tous. En tout cas, ils opèrent souvent en groupe ; dans le dernier millénaire, un criminel seul ne fait pas long feu. Ils s'occupent surtout de planifier et d'organiser, laissant l'exécution des basses œuvres à des mercenaires ou des criminels plus coriaces (utilisez un profil de Pillard).

Les criminels galactiques sont violents et impitoyables... lorsqu'ils sont en position de force. Ils ne s'engagent jamais dans un affrontement s'ils ne sont pas en surnombre ou ne profitent pas d'un avantage certain. Dans les autres cas, ils fuient ou tentent de négocier.



CRIMINEL GALACTIQUE

Niveau : Normal (Figurant)			
Techniques (2)	Armes de poing 3d		
Survie (2)	Mêlée 3d		
Espionnage (2)*	Discretion 4d, Falsification 3d, Systèmes de sécurité 3d		
Sciences (2)	Connaissance (OCG) 5d		
Négociation (2)*	Baratin 3d, Bureaucratie 5d, Commerce 3d, Jeux 4d		
Trempe (3)*	Illégalités 6d, Intimidation 4d		
Origines : OCG (employé)			
Traits : Entraînement (+4), Vaurien (+3), Cupide (-3), Subalterne (-3), Wanted (-1)			
Mutations (n°3) : Musculature hypertrophiée (CAR+1) et Sécrétion agressive			
Mutations (n°6) : Sens radar			
Équip : jeux de cartes, vêtements simples et 12 €			
Armes : pistolet laser (2 chargeurs), poignard			
➤ Pistolet laser : 2L SA 5 25m			
□□□□ (x □□)			
➤ Poignard : 1L			
➤ Mains nues : 1S			
Prot : gilet protecteur (1)			
Criminel n°1	Criminel n°2	Criminel n°3	
L : □□□□	□□□□	□□□□□□	
M ? : □□□□	□□□□	□□□□□□	
EX : □□□□	□□□□	□□□□	
Criminel n°4	Criminel n°5	Criminel n°6	
L : □□□□	□□□□	□□□□	
M ? : □□□□	□□□□	□□□□	
EX : □□□□	□□□□	□□□□	

LES MATELOTS DU RÉUSSITE

Le matelot qui vous fait face est un jeune homme à peine sorti de son établissement de formation. Pas très grand, mince au point d'être maigre, il flotte dans sa combinaison de vol frappée du sceau de l'OCG. Pourtant, la façon ordonnée dont il porte son communicateur et son casque, ainsi que l'entretien irréprochable dont témoigne sa combinaison démontre qu'il s'agit là d'un professionnel des manœuvres spatiales.

Le matelot à louer est un travailleur indépendant issu des diverses académies spatiales de l'OCG. Chacun d'entre eux est spécialisé dans l'un des postes disponibles à bord d'un vaisseau spatial, commandement compris. Ils proposent leurs services aux marchands galactiques, aux flottes de mercenaires et à des équipages moins recommandables.

Leur rêve consiste à accumuler suffisamment de crédits pour acheter leur propre vaisseau et devenir capitaine ou marchand à leur tour. Ils sont un peu perdus lorsqu'il s'agit de vivre en dehors d'un vaisseau spatial ou de faire autre chose que de s'occuper d'un de ces engins. En outre, les longs mois passés dans l'espace et en apesanteur ne les ont pas aidés à développer leurs biceps !



MATELOT À LOUER

Niveau : Normal (Figurant)			
Techniques (3)*	Armes embarquées 5d*, Pilotage (Vaisseau spatial) 5d*, Technologie 5d		
Survie (1)	Environnement (Espace) 3d		
Espionnage (2)*	Senseurs 4d*		
Sciences (3)*	Connaissance (OCG) 6d, Ingénierie 5d, Navigation 5d, Sciences stellaires 5d		
Négociation (2)	Bureaucratie 5d, Commerce 3d		
Trempe (2)	Commandement 4d*, Détermination 3d, Illégalités 3d		
(*) : une seule de ces compétences, au choix.			
Origines : OCG (Employé)			
Traits : Entraînement (+2), Pied marin (+1), Subordonné (-3)			
Mutations (n°3) : Membres surnuméraires, Télékinésie			
Mutations (n°9) : Pression interne			
Équip : combinaison de vol, vêtements simples, communicateur, 20 €			
Armes : -			
➤ Mains nues : 1S			
Prot : -			
Matelot n°1	Matelot n°2	Matelot n°3	
L : □□□	□□□	□□□	
M ? : □□□	□□□	□□□	
EX : □□□	□□□	□□□□	
Matelot n°4	Matelot n°5	Matelot n°6	
L : □□□	□□□	□□□	
M ? : □□□	□□□	□□□	
EX : □□□	□□□	□□□	
Matelot n°7	Matelot n°8	Matelot n°9	
L : □□□	□□□	□□□	
M ? : □□□	□□□	□□□	
EX : □□□	□□□	□□□□	
Matelot n°10	Matelot n°11	Matelot n°12	
L : □□□	□□□	□□□	
M ? : □□□	□□□	□□□	

LE RÉUSSITE



LE RÉUSSITE

Classe :	Transport léger (100 t/30 m)
Manœuvrabilité :	-
Vitesse tactique :	75 K/t
Vitesse de croisière :	0,5 US/h (12 US/j)
Vitesse hyperspatiale :	1 000 PC/j
Autonomie :	10 000 PC
Blindage :	0
Coque :	10
I :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
L :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
G :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
D ? :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Senseurs :	350 K (3,5 US)
Armement :	
➤ P :	Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
➤ V :	Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100/1C)
Équipage :	1 P + 1 V + 2 C + 2 Me (6)
Passagers :	1 + 15 (25)
Soute :	25
Prix :	22 500 €
Origine :	OCG

Les transports légers de classe B appartiennent à des marchands qui sont sur la route de la richesse. En général, ces derniers rechignent à prendre des risques en se rendant dans les Barrens et préfèrent transporter des marchandises ayant un fort rapport crédit/cargo sur des routes sûres. Lorsqu'ils doivent se rendre vers des destinations plus dangereuses, ils sont prêts à louer les services d'une escorte. Comme certains contrats de protection (avantageux) se signent à l'année, il arrive qu'un tel vaisseau soit escorté malgré le fait qu'il transporte une marchandise de faible valeur !

Au combat, les équipages de tels vaisseaux ne prennent pas de risque. Ils tentent une approche timide pour tester les réflexes du pilote adverse et le Blindage de son vaisseau. Si le test n'est pas concluant, ils tentent de fuir en faisant feu de toutes leurs pièces : au pire, le canon blaster permet de toucher presque n'importe quoi. Si le vaisseau est escorté, son équipage laisse les chasseurs se battre pendant qu'il se met hors de portée des senseurs adverses, voire saute en hyperspace !

EQUIPAGE

➤ 0 - Capitaine	Navigation	6d
➤ 1 - Capitaine	Commandement	3d
➤ 2 - Mécanos	Ingénierie	5d
➤ 3 - Vigies	Senseurs	4d
➤ 4 - Pilotes	Pilotage (Vaisseau spatial)	6d
➤ 5 - Canon laser léger	Armes embarquées	5d (6d)
➤ 6 - Canon blaster léger	Armes embarquées	5d (SC)
Équipage :	6 matelots à louer	
Fusiliers :	6 criminels galactiques	

SOUTE

➤ Ration :	1
➤ Eau :	1
➤ Pièces détachées :	2
➤ Radix :	1
➤ Cargo utile :	20
➤ Équipement commun :	4 scaphandres 2 caisses à outils 2 instruments d'électronique
➤ Code d'identification :	valide (OCG)

LE RIVER



GALACTIC PATROL

Classe :	Corvette (100 t/30 m)
Manœuvrabilité :	-
Vitesse tactique :	125 K/t
Vitesse de croisière :	0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale :	-
Autonomie :	1 PC
Blindage :	1
Coque :	10
I :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
L :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
G :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
D ? :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Senseurs :	550 K (5,5 US)
Armement :	
> P :	Canon blaster moyen (tourelle) (1G/RL/250/3C)
> Pr :	Canon blaster moyen (1G/RL/250/3C)
> V :	Canon plasma léger (tourelle) (1G/CC/0/2C)
Équipage :	1 P + 2 V + 8 C + 1 Me (12)
Passagers :	0 + 5 (25)
Soute :	10
Prix :	23 000 €
Origine :	OCC

Le *River* est un Galactic Patrol que Haynes a gagné lors d'une partie de poker. Il ne l'a pas repeint, pour passer le plus inaperçu possible dans le flot de vaisseaux qui gravite autour de Palace. Il s'en sert principalement pour se rendre à des rendez-vous un peu partout dans le système et occasionnellement pour mettre un terme à une « dispute commerciale ». Cependant, Haynes n'est ni un pillard, ni un pirate. Il est content d'avoir un vaisseau militaire car c'est plus confortable pour impressionner des concurrents, mais il ne recourt que rarement à la violence.

Au combat, l'équipage du *River* cherche surtout à impressionner l'adversaire et à le pousser à la reddition. Au début, il adopte une stratégie agressive, mais dès qu'il subit des dégâts, il cherche à s'échapper. Il évite le combat tournoyant et l'abordage car il n'a rien à y gagner. Cependant, s'il peut éviter de faire exploser le vaisseau ennemi, Haynes préfère car il compte bien piller la soute : la victoire ne sert à rien si on n'en tire pas profit !

EQUIPAGE

> 0 - Capitaine	Navigation	2d
> 1 - Mécanos	Ingénierie	5d
> 2 - Vigies	Senseurs	4d
> 3 - Pilotes	Pilotage (Vaisseau spatial)	5d
> 4 - Canon blaster moyen	Armes embarquées	5d (6d) (SC)
> 5 - Canon blaster moyen	Armes embarquées	5d (SC)
> 5 - Canon plasma léger	Armes embarquées	5d
Équipage :	Haynes (capitaine)	
	12 matelots à louer	
Fusiliers :	-	

SOUTE

> Ration :	0
> Eau :	0
> Pièces détachées :	0
> Radix :	0
> Cargo utile :	10
> Équipement commun :	1 scaphandre 1 caisse à outils 1 instruments d'électronique
> Code d'identification :	falsifié (3)

LE CAPITAINE HAYNES

>>> ALLURE

Le capitaine Haynes est un homme d'une quarantaine d'années vêtu d'une veste et d'un pantalon de toile bleue. Une fine cravate descend jusqu'au bas de son ventre, et il porte une grosse ceinture de cuir dont la boucle de métal est finement ouvragée. La mâchoire carrée, le visage marqué par les années, ses cheveux noirs sont courts et descendent le long de ses joues en favoris. Il ne semble pas spécialement commode, ni agressif. En fait son visage ne montre pas grand-chose.

>>> CARACTÈRE

D'ordinaire, Haynes est plutôt un joyeux gaillard, prêt à prendre des risques et désireux de mener « la belle vie ». Cependant, depuis que le Caïd le fait chanter, Haynes a tendance à broyer du noir ; gagner des crédits ne procure pas le même plaisir quand vous en reversez une partie à un type que vous n'aimez pas. Haynes est devenu plus agressif, mauvais perdant et songe plus facilement à l'emploi de la violence.

Haynes espère bien mettre un terme à cette mauvaise passe et reprendre sa vie d'avant. Il pourra alors retourner aux casinos, à la belle vie et à l'argent facile. Il n'a pas envie de se venger du Caïd, il veut juste retourner à l'existence insouciance qu'il menait avant de devenir une victime.

>>> EXPLOITS

Haynes est un ancien croupier licencié, à juste titre, pour fraude et tricherie. Devenu exclu, il décida rapidement de mettre ses compétences au service du crime, et de son propre profit. Il se fit joueur professionnel et arnaqueur. Ses gains et sa gloire lui permirent de rassembler une équipe autour de lui, puis d'acquiescer un vaisseau et de former son propre gang.

L'activité de Haynes consiste principalement à arnaquer des joueurs du dimanche et des visiteurs de Palace. Lorsque les temps sont durs, il met à profit l'armement de son vaisseau pour commettre quelques actes de piraterie dans la Ceinture rouge, mais ne reste jamais très longtemps sur le territoire des gangs.

Récemment, Haynes mit la main sur un module-jackpot (cf. P&P, p. 93). Malheureusement, non seulement la compagnie de machines à sous corrigea rapidement la faille de sécurité, rendant la machine inutile, mais en outre, Haynes se fit repérer par le Caïd, qui utilisa cette information pour le faire chanter. Depuis Haynes ne pense qu'à se libérer de l'emprise du syndicat d'Exxalia.

Haynes connaît Alice, avec qui il partage plusieurs points communs. Pourtant, trop semblables, les deux joueurs sont devenus concurrents !



CAPITAINE HAYNES

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (3) Armes de poing 4d

Survie (2) Environnement (Espace) 3d, Mêlée 3d

Espionnage (3)* Empathie 5d, Falsification 5d, Systèmes de sécurité 5d

Sciences (2) Connaissance (OCG) 5d

Négociation (3)* Baratin 5d, Bureaucratie 6d, Commerce 5d, Jeux 6d

Trempe (3)* Détermination 4d, Illégalités 6d, Intimidation 4d

Origines : OCG (employé)

Port d'attache : Palace (Star Cash)

Traits : Entraînement (+2), Pied marin (+1), Statut social (+1), Cupide (-3), Wanted (-1)

Gloire : 1 (crapule) Gloire minimum : 0

Équip : communicateur, jeux de cartes, vêtements chics, vêtements simples et 37 €

Armes : pistolet laser (2 chargeurs), poignard

➤ Pistolet laser : 2L SA 10 25m

□□□□ (6) □

➤ Poignard : 1L

➤ Mains nues : 1S

Prot : gilet protecteur (1)

PP : □□□□ EX : □□□□

L : □□□□□

M ? : □□□□□

M ? : □□□□□



MATELOT À LOUER

Niveau : Normal (Figurant)

Techniques (3)* Armes embarquées 5d*, Pilotage (Vaisseau spatial) 5d*, Technologie 5d

Survie (1) Environnement (Espace) 3d

Espionnage (2)* Senseurs 4d*

Sciences (3)* Connaissance (OCG) 6d, Ingénierie 5d*, Navigation 5d, Sciences stellaires 5d

Négociation (2) Bureaucratie 5d, Commerce 3d

Trempe (2) Commandement 4d*, Détermination 3d, Illégalités 3d

(*) : une seule de ces compétences, au choix.

Origines : OCG (Employé)

Traits : Entraînement (+2), Pied marin (+1), Subordonné (-3)

Mutations (n°3) : Membres surnuméraires, Télékinésie

Mutations (n°9) : Pression interne

Équip : combinaison de vol, vêtements simples, communicateur, 20 €

Armes : -

➤ Mains nues : 1S

Prot : -

Matelot n°1 Matelot n°2 Matelot n°3

L : □□□ □□□ □□□

M ? : □□□ □□□ □□□

EX : □□□□ □□□□ □□□□

Matelot n°4 Matelot n°5 Matelot n°6

L : □□□ □□□ □□□

M ? : □□□ □□□ □□□

Matelot n°7 Matelot n°8 Matelot n°9

L : □□□ □□□ □□□

M ? : □□□ □□□ □□□

EX : □□□□ □□□□ □□□□

Matelot n°10 Matelot n°11 Matelot n°12

L : □□□ □□□ □□□

M ? : □□□ □□□ □□□

ACTE I : LE VAISSEAU C'EST CADEAU !

>>> PERDUS À PORT-ESPÉRANCE

Cela fait maintenant plusieurs jours que vous vivez à bord de Port-Espérance, une station orbitale perdue dans la ceinture de débris de la planète Aldéna, dans le système Exxalia. Vous vous êtes familiarisés avec les modules et les coursives exigus, encombrés par toutes sortes de colifichets et de totems. Vous avez fait la connaissance d'Alfonzo, chef de ce refuge et êtes les bienvenus ici le temps de débiter votre carrière.

Expliquez aux PJ que Port-Espérance est un terrain neutre pour les criminels et les hors-la-loi du système Exxalia. S'il s'agit de leur première partie de *Metal Adventures*, expliquez-leur où est le système Exxalia, son rôle, et décrivez la planète Aldéna et sa ceinture de débris. Décrivez-leur également l'OCG en général. Utilisez pour cela les informations de *La Prise* et le *Profit*. Voici les informations capitales à leur transmettre :

- L'OCG est une nation de marchands.
- Exxalia est une plaque tournante du commerce galactique.
- Exxalia est le fief d'un puissant syndicat du crime.



Ensuite, dites-leur que vous avez deux nouvelles à leur annoncer, une bonne et une mauvaise :

- La bonne, c'est qu'ils constituent un groupe soudé ayant décidé de fonder un équipage de pirates de l'espace.
- La mauvaise, c'est qu'ils n'ont pas de vaisseau spatial ! Heureusement pour eux, le système Exxalia regorge de vaisseaux marchands et de criminels cherchant à faire un mauvais coup. À un moment ou un autre, ils auront bien l'occasion d'acquérir leur premier vaisseau, quitte à aller remorquer une épave dans la ceinture de débris !

Cela fait, demandez aux PJ ce qu'ils veulent faire aujourd'hui. S'ils ont un peu de mal à se décider, décrivez-leur la station (cf. p. 18) ou faites-leur des propositions à l'aide de la liste ci-dessous :

- **Acheter du matériel** selon les règles du *Manuel des joueurs* (p. 181).
- **Inspecter les docks** : les PJ repèrent un Galactic Trader qui s'appelle *Réussite* et une navette qui fait

la jonction avec la surface et qui débarque, notamment, une jolie fille (Alice).

- **Jouer aux cartes** : les habitants de Port-Espérance jouent beaucoup au poker havanais. Jouer et réussir une **opposition de Jeux (5d)** permet de gagner 25 €.
- **Revendre du matériel** selon les règles exposées dans *Le Manuel des joueurs* (p. 181).
- **Se renseigner**, notamment sur les vaisseaux accostés. Un test d'**illégalités (3)** permet d'apprendre que des vaisseaux de pirates ou de criminels viennent souvent faire escale à la station, car la ceinture de débris est une zone hors-la-loi.
- **Séduire** les jolies filles du coin, avec un test de **Séduction (2)**.

Notamment si les PJ draguent, mettez en scène la promiscuité, l'humidité et la sensualité qui règnent à Port-Espérance (cf. p. 18) : ses habitants sont torse nu, même les filles, et toujours un peu en sueur. Ils sont heureux de voir de nouvelles têtes et « ouverts » aux étrangers.

Si un PJ parvient à séduire une fille de la station, c'est celle-ci qui est prise à partie dans la scène suivante. Si un PJ cherche à entrer en contact avec Alice, celle-ci lui demande de l'inviter à prendre un verre et lui indique le bar de la station.

Lorsque chaque PJ a fait quelque chose, expliquez-leur qu'ils se retrouvent au bar pour boire un verre ensemble, et passez à la scène suivante.

>>> BAGARRE À PORT-ESPÉRANCE

Vous arrivez à l'unique bar de la station, et constatez qu'une certaine agitation y règne. Plusieurs types en costard-cravate tentent vainement de faire la cour à une jeune fille de la station, et l'empêchent de retourner à la table de ses amis. Le patron n'ose rien faire, pour une raison qui vous échappe. Finalement, le seul qui essaye de faire quelque chose, c'est un des types en costume qui tente de calmer ses camarades : « C'est pas le moment de foutre le bordel, on a une mission à remplir ! ». Pourtant, rien à faire, les trois autres ont l'air bien décidés à s'offrir du bon temps.





Même s'ils n'ont pas encore de vaisseau spatial, les PJ devraient réagir en bons pirates et se porter au secours de la jeune fille. Si ce n'est pas le cas, demandez-leur simplement ce qu'ils font, et continuez de leur décrire l'altercation entre la jeune fille et l'équipage du *Réussite*, puisque c'est de lui qu'il s'agit :

Les types en costume-cravate sont six, attablés tous ensemble. L'un d'entre eux a forcé la fille à s'asseoir sur ses genoux, pendant que deux autres repoussent les curieux et les amis de la malheureuse. Les trois autres ont l'air embêtés par l'attitude de leurs camarades, et l'un d'entre eux tente de les calmer : « On n'a pas que ça à faire. ». Ses compagnons continuent de malmenier la jeune fille

Laissez à nouveau l'opportunité aux PJ de réagir. Si ça ne marche toujours pas, faites intervenir le patron du bar :

« S'il vous plaît, faites quelque chose ! Ces types-là sont horribles, mais je n'ose rien faire, ce sont des membres du syndicat. Mais si vous les arrêtez, on vous couvrira. On vous laissera même leur vaisseau ! »

Cette fois-ci, les PJ devraient y aller. S'ils continuent de boire leur verre, vous pouvez reprendre leur fiche de personnage et tout remballer ; ils ne sont pas faits pour être pirates de l'espace

Une fois que les PJ tentent d'aider la malheureuse, demandez-leur comment ils s'y prennent. Si c'est la pagaille, dites-leur de résoudre un test d'initiative en utilisant *Étiquette*, et faites de même pour les **6 criminels galactiques** du *Réussite*. Puis faites agir les PJ dans l'ordre :

- Il est possible de comprendre qu'il s'agit de criminels grâce à une action complexe et un test d'**Illégalités** (2).
- Une action complexe et un test d'**Empathie** (2) permettent de comprendre que seuls trois d'entre eux sont vraiment des fauteurs de troubles, mais que tous se battent si l'un d'entre eux est menacé.
- Il est possible de **Retarder** une action pour se tenir prêt au combat.
- Le seul langage que comprennent les fauteurs de troubles, c'est la force ; pour les dissuader d'embêter la jeune fille, il faut les **Menacer** (5d).
- Si le capitaine du *Réussite* a le temps d'agir, il tente à nouveau de calmer ses compagnons : « Vous allez finir par nous faire rater le rendez-vous ! »

Cette scène s'achève lorsque l'un des PJ menace les criminels : qu'il ait réussi ou non, passez à la scène suivante. De même, si un PJ sort une arme, les criminels l'imitent et la situation dégénère.



PIRATES VS SYNDICAT

Toutes les mains se tendent vers des armes. Les clients prennent peur. Le patron se jette derrière le comptoir. Vos six adversaires vous envoient des regards meurtriers. C'est une question d'honneur. Un combat à mort s'engage, init' !

Le combat s'engage entre les PJ et 6 criminels galactiques (cf. P&P, p. 104). Demandez aux PJ de résoudre une initiative basée sur **Tactique**. Si un PJ a retardé une action au cours de la dernière scène il prend tout le monde de vitesse et inflige TD aux autres protagonistes, éventuellement à ses compagnons s'ils ne sont pas bien coordonnés.

Si un PJ est parvenu à menacer les criminels lors de la dernière scène, trois d'entre eux ne peuvent plus utiliser le MF ; entourez leur moniteur de santé pour vous en souvenir.

Au cours du combat, les criminels adoptent la tactique suivante :

- S'ils le peuvent, ils renversent une table et se cachent derrière (D+1).
- Ils tirent sur celui qui les a menacés, ou sur celui qui leur inflige le plus de dégâts si personne ne les a menacés.
- Ils utilisent leur pistolet laser et n'attaquent au corps à corps qu'en dernier recours.



Pendant ce temps, les autres occupants du bar sont surtout occupés à éviter les tirs perdus. N'hésitez pas à tuer des témoins avec le MF (3d), surtout si les PJ s'en donnent à cœur joie sous prétexte que, intimidés, les criminels ne peuvent pas recourir au MF.

Si les criminels sont forcés à la reddition ou ratent un test de moral, ils ne se rendent pas, mais fuient vers leur vaisseau. Le capitaine crie d'ailleurs : « Vite, au vaisseau ! ». Si jamais ils étaient engagés, il leur faut un tour pour se dégager, et ensuite, ils se mettent à **Courir**. S'ils parviennent à quitter le bar, poursuivez le combat dans les coursives. Si les criminels parviennent à parcourir 100 m, ils atteignent leur vaisseau. Les PJ ne doivent pas les laisser faire !

Si les PJ parviennent à capturer un ou plusieurs criminels, ceux-ci sont prêts à tout pour garder la vie sauve. Ils remettent notamment aux PJ la carte d'accès



CHORÉGRAPHIE DE COMBAT

- 1 PP : un habitant de la station aide le PJ (+1d jusqu'à la fin du combat)
- 3d MF : un client est tué par un tir perdu
- 25d MF : trou de la taille d'une assiette dans la coque
- +25d MF : trou de taille humaine dans la coque



CRIMINEL GALACTIQUE

Niveau : Normal (Figurant)

Techniques (2) Armes de poing 3d

Survie (2) Mêlée 3d

Espionnage (2)* Discretion 4d, Falsification 3d, Systèmes de sécurité 3d

Sciences (2) Connaissance (OCG) 5d

Négociation (2)* Baratin 3d, Bureaucratie 5d, Commerce 3d, Jeux 4d

Trempe (3)* Illégalités 6d, Intimidation 4d

Origines : OCG (employé)

Traits : Entraînement (+4), Vaurien (+3), Cupide (-3), Subalterne (-3), Wanted (-1)

Mutations (n°3) : Musculation hypertrophie (CAR+1) et Sécrétion agressive

Mutations (n°6) : Sens radar

Equip : jeux de cartes, vêtements simples et 12 €

Armes : pistolet laser (2 chargeurs), poignard

➤ Pistolet laser : 2L SA 5 25m

□□□□ (x □□)

➤ Poignard : 1L

➤ Mains nues : 1S

Prot : gilet protecteur (1)

	Criminel n°1	Criminel n°2	Criminel n°3
L :	□□□□	□□□□	□□□□□
M ? :	□□□□	□□□□	□□□□□
EX :			□□□
	Criminel n°4	Criminel n°5	Criminel n°6
L :	□□□□	□□□□	□□□□
M ? :	□□□□	□□□□	□□□□
EX :			□□□
	Criminel n°7	Criminel n°8	Criminel n°9
L :	□□□□	□□□□	□□□□
M ? :	□□□□	□□□□	□□□□

de leur vaisseau. Cependant, il y a une chose qui leur fait encore plus peur que la mort : le syndicat. Les tests pour les forcer à avouer la nature de leur rendez-vous subissent TD, quelle que soit la compétence utilisée. Acculés, les criminels s'en tirent ainsi : « On peut toujours prétendre qu'on est nuls et qu'on s'est fait voler le vaisseau. Ce que vous en faites après, ça nous regarde pas. Mais si on vous dit quelque chose et que ça se soit, on n'aura plus d'excuse. Vous avez déjà gagné un vaisseau, c'est pas mal, non ? ». Si les PJ insistent et réussissent à nouveau leurs tests, ils obtiennent cette réponse : « De toute façon, avec ce qu'il y a dans le vaisseau, vous avez ce qu'il faut pour tout comprendre ; ne nous forcez pas à trahir. ».

Une fois que les PJ ont vaincu les criminels et récupéré la carte d'accès, passez à la scène suivante.



LE BAR LOUCHE

Gloire minimum : 0

Champ de bataille	Périmètre	Front	Distance d'engagement	Couvert	Dommages collatéraux
Chambres	5 m	2	3 m	(2) lit, meubles	fenêtre (1), porte (3), voisin (5)
Cuisines	10 m	5	5 m	(1) fourneaux, tables, réfrigérateur	vaisselle (1), cuisinier (3)
Salle principale	25 m	10	10 m	(1) : tables, comptoir	bouteilles (1), client (3), miroir (1)
Toilettes	5 m	2	3 m	(2) : évier, porte	miroir (1), porte (2), évier (3)



DANS L'ESPACE

Champ de bataille	Périmètre	Front	Distance d'engagement	Couvert	Dommages collatéraux
Poste de pilotage	Selon tonnage	5 25 250	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(2) : console, fauteuil	console de pilotage (5) écran des senseurs (5) verrière (25)
Machineries	Selon tonnage	5 10 100	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 10 m	(1) : tuyau, conduit, câble, appareillage divers	pile de Radix (5) propulsion (15) hyperpropulsion (25) générateur (50)
Coursives	Selon tonnage	5 10 100	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(1) : coin de couloir, encadrement de porte, caisses, meubles	câbles (3) coque (50)
Batteries	Selon tonnage	5 10 50	5 m (<5 armes) 10 m (<10 armes) 25 m	(1) : arme, câble	arme (10)
Soute	Selon tonnage	5 50 500	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(2) : caisses, fenwick	caisses (3) sas (15)
Quartiers	Selon tonnage	5 25 250	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(1) : coin de couloir, encadrement de porte, caisses, meubles	habitant (3) meuble (1)
Sas	Selon tonnage	5 10 100	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	Aucun	panneau de contrôle (5) coque (50)
Vaisseau à vaisseau	Selon tonnage	50 500 5000	5 m (<1000 t) 25 m (<100 000 t) 50 m	(3) : antenne de senseur, sabord, tourelle	coque (50)



>>> MON VAISSEAU !

Le calme revient timidement dans le bar, et tout le monde est soulagé que vous ayez réglé leur compte aux criminels, même si vous avez mis la pagaïlle dans la station. Munis de la carte d'accès, vous cherchez le vaisseau de vos victimes. La station n'est pas très grande, et en quelques instants, vous mettez la main sur un Galactic Trader usé dont la coque porte le nom de *Réussite*. La carte d'accès en ouvre le sas

Les PJ sont à bord de leur premier vaisseau ou presque !

Expliquez-leur qu'avant de monter dedans, la tradition exige qu'ils élisent un capitaine et qu'ils baptisent le vaisseau au rhum d'Havana.

➤ Pour l'élection, laissez-les PJ s'organiser. L'important, c'est qu'ils désignent un capitaine.

➤ Pour le baptême, il faut d'abord trouver du rhum. Ils peuvent acheter au bar du rhum « standard » (1 €) ou du vrai rhum d'Havana... à 100 € la bouteille ! Bien sûr, ils peuvent **Marchander** (2d) avec le patron du bar. S'ils utilisent du vrai rhum, tout va bien. Sinon, vous pouvez à n'importe quel moment utiliser **5d MF** pour infliger e2f à un test effectué à n'importe quel poste du vaisseau (cf. *Écran du meneur*, p. 15). Ensuite, les PJ peuvent trouver un nouveau nom pour le vaisseau, voire acheter un pot de peinture (1 €) pour changer le nom qui figure sur la coque.



Une fois que les PJ entrent dans le vaisseau, déployez le plan du Galactic Basic, en leur expliquant que le Trader est organisé pareil, mais en mieux :

➤ Les machineries prennent moins de place.

➤ Cela dégage de la place pour une vraie cabine et un dortoir plus spacieux.

Puis demandez où ils se rendent et ce qu'ils fouillent ou inspectent.

➤ **Machineries** : le générateur contient 10 000 PC de Radix et tout est en ordre. Si c'est nécessaire, expliquez aux PJ le fonctionnement des générateurs d'un vaisseau spatial et le rôle du Radix.

➤ **Poste de pilotage/Senseurs** : la signature radar d'un vaisseau spatial est enregistrée. Il s'agit d'un Galactic Patrol nommé *River*.

➤ **Poste de pilotage/Navordinateur** : un cap a été tracé vers la limite de saut. Deux cartes de système sont enregistrées : Exxalia et Palace. Si les PJ veulent les examiner, montrez-leur la double page « Carte de système » des chapitres correspondants (cf. P&P, p. 46 et 54). Le navordinateur contient également un code falsifié de l'OCG (niveau 4).

➤ **Quartiers/cabine du capitaine** : le journal de bord du capitaine contient une liste de « taxes ». Il y a des noms, des dates, des montants. La dernière entrée concerne un « *River* », correspond à Palace (la planète) et à une date dans 14 jours. En marge, « *Jackpot* » a été noté au crayon. Si les PJ vous interrogent sur la façon dont se déroulent les rendez-vous, expliquez-leur qu'une marge de manœuvre est toujours prévue, en général un ou deux jours avant et après.

➤ **Quartiers/dortoirs** : un rapide examen montre à l'évidence que ce vaisseau était équipé par bien plus que les six criminels que les PJ ont abattus dans le bar. Un test de **Recherche** (1) permet de comprendre que le vaisseau a été quitté dans la précipitation.

➤ **Soute** : les PJ y trouvent 1 t de rations, 1 t d'eau, 2 t de pièces détachées et 1 000 PC de Radix, ainsi que 4 scaphandres, 2 caisses à outils et 2 instruments d'électronique.

Si les PJ cherchent le reste de l'équipage, il leur suffit de retourner au bar. Ils y trouvent **8 matelots à louer** tremblants de peur : lorsque le combat a éclaté, ils ont compris que c'était leur porte de sortie, ils en ont assez de travailler pour le syndicat, et même de travailler dans des petits vaisseaux « tout pourris ». Ils veulent intégrer l'équipage d'un vaisseau marchand officiel, et ne peuvent être recrutés. Si un PJ parvient à les **Interroger**, les matelots révèlent que le boulot des criminels consistait à récupérer des « taxes » et que leur prochaine destination était l'orbite de Palace. Ils n'en savent pas plus.

Lorsque chaque PJ a eu l'opportunité d'agir une fois, passez à la scène suivante, et revenez éventuellement ici si les PJ poursuivent la fouille du vaisseau.

>>> VAISSEAU STOP !

– *Ohé du vaisseau*

Une jeune femme à la tenue provocante vous fait signe depuis le ponton sécurisé. Jeune, énergique, la peau noire, elle vous fait un grand sourire et un clin d'œil un peu coquin. Elle ne porte pas grand-chose sur elle, si ce n'est une grande sacoche qui semble contenir au moins une arme.

– *Ohé ! Vous avez l'air sur le départ ; ça m'intéresse !*

Si les joueurs, surtout les garçons, ne s'intéressent pas à Alice, montrez-leur le dessin, ça risque de les faire changer d'avis. La jeune femme réitère sa demande : monter à bord et partir avec les PJ. Peu importe la destination. Elle est même prête à payer son trajet : 250 €, qu'elle tente de **Marchander** (7d).

Si les PJ refusent de la laisser entrer, elle leur

explique qu'elle sait que leur vaisseau, c'est le *Réussite*, et qu'il n'est pas à eux, même si elle ne peut plus se rappeler du nom des gars qui étaient là avant. Elle sait que les types travaillaient pour le syndicat, mais elle est prête à se taire si les PJ acceptent son offre. S'ils ne savent pas ce que sont les syndicats, expliquez-leur par la bouche d'Alice.

Si les PJ acceptent son offre, elle leur demande un contrat en bonne et due forme. Si ce n'est pas possible, ou s'il est évident que les PJ sont des pirates, elle demande au capitaine de jurer « sur son honneur » que l'équipage ne lui fera aucun mal et qu'ils l'amèneront jusqu'à une planète civilisée. Cela fait, elle paye la moitié du prix (elle paiera le reste à destination).

Si le contact passe bien entre Alice et les PJ, elle leur demande ce qu'ils font sur le *Réussite*. Si les PJ lui parlent du rendez-vous et du *River*, Alice leur révèle qu'elle connaît ce vaisseau, et son capitaine, Haynes. Utilisez les exploits de celui-ci pour renseigner les PJ. Alice sait que Haynes est victime d'un chantage orchestré par le syndicat d'Exxalia. Alice peut également révéler aux PJ les informations concernant Palace contenues dans le chapitre accessible aux joueurs de *La Prise et le Profit*.

Si la conversation se déroule bien pour Alice (les PJ apprécient son concours, etc.), elle leur propose son aide pour réussir leur arnaque : c'est une professionnelle ! Elle réclame simplement une part, comme n'importe quel officier. Si les PJ acceptent, elle leur demande de jurer sur leur honneur de pirate. Au cours du dernier acte, elle leur sera bien utile.

Si un PJ est sensible aux charmes d'Alice, celle-ci saisit la balle au bond et tente de l'*Emballer* (7d). Elle ne cherche pas à coucher avec lui, mais juste à s'attirer ses bonnes grâces pour s'assurer que le voyage se passera bien. Éventuellement, elle drague le capitaine pour avoir le droit de dormir dans la cabine si le capitaine est séduisant !

Lorsque les PJ s'attèlent vraiment aux préparatifs de départ, passez à la scène suivante.

>>> EN AVANT !

Vous prenez possession de vos postes, installez vos hamacs, et vous mettez pour de bon au travail. Rapidement, vous constatez que le vaisseau est prêt au décollage. Il ne vous manque qu'une seule chose : une destination !

Demandez aux joueurs où ils comptent se rendre. A priori, à ce stade de l'aventure, ils ont compris qu'ils devaient aller dans l'orbite de Palace en 14 jours ou moins. Si ce n'est pas le cas, utilisez Alice pour attirer leur attention sur le fait que l'équipage du *Réussite* n'était pas là par hasard, et qu'ils devaient bien être en train de faire quelque chose de louche. Éventuellement, retournez à la scène « Mon vaisseau ! » pour compléter l'enquête des PJ.

Une fois que les PJ vous annoncent leur destination et leur délai, expliquez-leur qu'une journée s'est déjà écoulée, ou se sera déjà écoulée au moment où ils décolleront. Surtout, dites-leur qu'il existe deux façons de jouer les voyages spatiaux :

- **Mode express** : on divise simplement la distance à parcourir par la vitesse de croisière (en espace normal) ou la vitesse hyperspatiale (en hyperspace) pour déterminer le temps mis par les PJ.
- **Au jour le jour** : on joue le voyage jour par jour, à la manière d'un combat. Les PJ ont la possibilité d'aller plus vite qu'en mode express, mais ils ont aussi des chances de rencontrer des ennuis.

Si les joueurs sont débutants, expliquez-leur également les principes de base du voyage spatial, notamment le fait qu'il faut s'éloigner du soleil d'un système avant de pouvoir passer en hyperspace.

Les joueurs vous demanderont probablement les distances qu'ils ont à parcourir. Dites-leur qu'ils ont accès aux cartes de leur navordinateur. Une fois qu'ils ont inspecté celui-ci, montrez-leur une carte de la Galaxie, une carte d'Exxalia et une carte de Palace. Pour l'instant, ils ne peuvent pas avoir la distance exacte de la limite de saut à Palace (ils ne peuvent pas lancer le dé) car cela dépend de la position exacte de la planète, qu'ils ne pourront connaître qu'une fois là-bas. Dites-leur par ailleurs que comme les systèmes Exxalia et Palace sont sur une route galactique, le voyage hyperspatial devrait être relativement facile.

Cela fait, demandez-leur comment ils veulent jouer les trois voyages qui constituent leur périple vers la planète Palace. Pour vous aider, voici un résumé, qui n'est destiné qu'à vous :

- **Aldéna-limite de saut** : 25 US, soit 3 jours en mode express
- **Voyage hyperspatial** : 7 000 PC, soit 7 jours en mode express
- **Limite de saut-Palace** : entre 61 et 66 US, soit 6 jours en mode express
- **Soit au total** : 16 jours en mode express

Laissez les joueurs réfléchir un peu, puis dites-leur qu'il est temps de partir. Demandez au capitaine de répartir les postes, au pilote d'effectuer un *Décollage* (2) et passez à la scène suivante !



ACTE II : LA COURSE

>>> VERS L'INFINI !

Vous vous décrochez de Port-Espérance et slalomez à travers la ceinture de débris. Bientôt, Aldéna n'est plus qu'une petite bille bleue dans l'espace et Alice pousse un soupir de contentement. Les autres planètes du système orbitent au loin ; déjà, vous pouvez apercevoir Meldory, la géante écarlate et votre navardinateur vous indique la limite de saut, encore plus loin que la planète gazeuse. Il est temps de tracer un cap !

Quel que soit le mode que les PJ aient choisi, demandez-leur de **Déterminer un cap (2)**. Si vous jouez au jour le jour, notez les succès excédentaires. Sinon contentez-vous d'une simple réussite, notez que les PJ sont à J+4 et passez à la scène suivante.

Si vous jouez au jour le jour, utilisez simplement le système de péril du *Guide du meneur*. À moins que les PJ n'aient accumulé plus de 3 succès excédentaires, n'utilisez pas de Metal Faktor pour aggraver le résultat des dés.



Une fois que les PJ ont parcouru 25 US, ils arrivent à la limite de saut ; passez à la scène suivante.

➤ **Mode hard** : si les PJ sont confrontés à une rencontre malheureuse, vous pouvez dépenser **10d MF** pour que le vaisseau appartienne au syndicat. Si les PJ n'ont pas changé le nom inscrit sur la coque, ils risquent d'avoir des problèmes.

>>> EXXALIA-PALACE

Le soleil d'Exxalia est bien loin derrière vous. Même Meldory semble minuscule. Face à vous, l'infini de l'espace. Votre navardinateur le confirme : il est temps de passer en hyperspace !

Quel que soit le mode de voyage utilisé par les PJ, demandez-leur de **Calculer un saut (3)**. Ce test est TF car l'intégralité du voyage se déroule sur une route galactique. En outre, le PJ bénéficie de +1d car Palace est un système d'importance galactique. Une fois le test effectué, redemandez aux PJ quel mode ils veulent utiliser (le déroulement de la scène précédente a peut-être bouleversé leurs plans).

Si les PJ choisissent le mode express et qu'ils réussissent à calculer un saut, notez qu'ils arrivent à J+11 au système Palace et passez à la scène suivante.

Si les PJ choisissent de jouer au jour le jour, notez le nombre de succès excédentaires. Puis débutez le premier jour de voyage en utilisant le système des périls du *Guide du meneur*. Comme le voyage s'effectue sur une route galactique, les PJ ne rencontreront, a priori, que des événements favorables. N'hésitez pas à dépenser quelques dés de Metal Faktor pour leur montrer que l'hyperspace, ce n'est pas de tout repos !

En outre, si certains joueurs se sentent exclus de la gestion du voyage, mettez en scène la vie à bord, et notamment les relations avec Alice. La jeune femme sait que si les PJ lui ont caché quelque chose ou nourrissent de mauvaises intentions à son égard, son compte est réglé, aussi cherche-t-elle à avoir des relations aussi chaleureuses que possible :

- Elle propose une partie « amicale » de poker. Si le PJ accepte, résolvez une **opposition de Jeux (8d)**. Si elle perd, Alice propose de jouer « 5 € le succès ». Renouvelez l'opposition : le vainqueur gagne 5 €, plus 5 € par succès excédentaire. Si cela vous semble une bonne idée, vous pouvez en profiter pour expliquer les vraies règles du poker (cf. *P&P*, p. 119) par la bouche d'Alice.
- Elle tente de faire « ami-ami » avec un PJ de repos : elle lui demande d'où il vient, pourquoi il est devenu pirate, si ça lui plaît comme vie. Puis elle tente de l'**Emballer (7d)**. Si elle y parvient, elle lui pose des questions sur ce que comptent faire les PJ une fois arrivés à Palace. Elle tente donc de l'**Interroger (7d)** et bénéficie de +1d pour chaque succès excédentaire obtenu sur son test de Séduction. Le joueur doit répondre à une question par test réussi.
- Si Alice partage la cabine du capitaine, celui-ci peut tenter un test d'**Empathie (2)** chaque journée de repos. Il remarque alors que la jeune femme est plus détendue depuis qu'ils ont quitté le système Exxalia. S'il l'interroge sur le sujet et qu'il fait preuve d'une réelle affection, demandez-lui un test d'**Empathie (1)**. En cas de succès, Alice lui explique que le syndicat d'Exxalia la pourchasse et lui raconte sa vie. Utilisez ses exploits (cf. *P&P*, p. 102) pour jouer cette scène.

Une fois que les PJ ont parcouru les 7 000 PC qui séparent les deux systèmes, passez à la scène suivante.

>>> PALACE : LA CEINTURE EXTÉRIEURE

Très loin, à des milliards de kilomètres, brille un soleil puissant et vigoureux. Autour de lui orbitent de nombreuses planètes aux couleurs vives, telles des boules de billard galactiques : la verte Traxia, la jaune Dust, la brillante Palace et la blanche Luptéria. Puis vient une ceinture d'astéroïdes dont certains sont aussi gros que des lunes et aussi illuminés que des villes. Et ensuite encore d'autres planètes, Noma la grise et Vastéros, noire comme le charbon.

Demandez aux PJ quelle est leur destination (c'est la coutume), puis de **Déterminer un cap (4)**. Une fois le test effectué, dites aux PJ que Palacé se trouve à 63 US et redemandez-leur quel mode ils veulent utiliser (le déroulement de la scène précédente a peut-être bouleversé leurs plans).

Si les PJ choisissent le mode express et qu'ils réussissent à déterminer le cap, notez qu'ils arrivent à J+14 à la Ceinture rouge et passez à la scène suivante.

Si les PJ choisissent de jouer au jour le jour, notez le nombre de succès excédentaires. Puis débutez le premier jour de voyage en utilisant le système des périls du *Guide du meneur*. En outre, suivez les indications relatives aux voyages dans le système Palace (cf. P&P, p. 89) : en plus de décompter les US pour arriver à Palace, notez la distance qui sépare les PJ de la Ceinture rouge (36 US depuis la limite de saut). Le jour où les PJ atteignent la Ceinture rouge, jouez le péril déterminé aléatoirement, puis passez à la scène suivante.

>>> ASTÉROÏDES DROIT DEVANT !

De loin, il s'agit d'un champ d'astéroïdes, aussi meurtrier et dangereux que d'habitude. Pourtant, vous y discernez des zones où le mouvement des astéroïdes est moins dangereux. Là, vous repérez des vaisseaux spatiaux et des bases à la surface des planétoïdes. Pas de doute, cette ceinture d'astéroïdes est habitée !

Cette scène est jouée même si les PJ ont choisi le mode express : la Ceinture rouge est là quoi qu'il arrive !

Si l'un des PJ est originaire de l'OCC, expliquez-lui ce qu'est la Ceinture rouge (cf. P&P, p. 60). Si Alice est présente, elle peut révéler aux PJ quelques informations de base sur cette ceinture d'astéroïdes.

Jouez cette scène comme s'il s'agissait du péril « Champ d'astéroïdes » (cf. GdM, p. 39). Si le voyage était joué en mode express, les PJ ne sont pas surpris s'ils avaient remarqué la Ceinture sur la carte du système. Sinon, ils subissent TD pour tous leurs tests. Dans les deux cas, ils peuvent choisir librement le poste auquel ils se trouvent au début de la scène.

Une fois que les PJ ont traversé la Ceinture rouge, passez à la scène suivante. Si vous jouez en mode hard, allez d'abord à « Les pillards attaquent ! ».



>>> PALACE : LES PLANÈTES INTÉRIEURES

Vous laissez derrière vous les astéroïdes de la Ceinture rouge et quelques morceaux de coque. Droit devant, l'éclat du soleil Lux est presque aveuglant, et vous pouvez voir l'ombre des planètes intérieures. Parmi elles, votre destination : Palace. Vous y êtes presque !

Cette scène, d'une certaine façon, est la continuation du voyage entrepris lors de « Palace : la ceinture extérieure ». Inutile, donc, de refaire un test de Navigation. Cependant, si les PJ jouaient en mode express, mentionnez la date aux PJ et demandez-leur s'ils veulent changer leur mode de voyage : c'est la dernière ligne droite !

S'ils passent en jour par jour, demandez-leur de **Déterminer un cap (3)** et dites-leur qu'il leur reste 27 US à parcourir. Utilisez le système des périls du *Guide du meneur*. Passez à la scène suivante lorsqu'ils ont parcouru les 27 US.

S'ils jouaient déjà en jour par jour, continuez comme ci-dessus.

S'ils restent en mode express, notez qu'ils arrivent à J+17 en orbite autour de Palace et passez à la scène suivante.

>>> PALACE : TERMINUS, TOUT LE MONDE DESCEND

Avant même de pouvoir admirer la planète, vous êtes agressés par les panneaux publicitaires grands comme des croiseurs et les lumières des stations orbitales. De gigantesques femmes de néon illuminent l'espace, se déshabillant au rythme des annonces publicitaires. D'innombrables vaisseaux se précipitent vers l'astroport où s'élancent vers l'espace. Au milieu de ce chaos, Palace resplendit de mille feux, ses gigantesques avenues éternellement éclairées par les devantures grandioses des casinos de luxe.

Les PJ sont arrivés à destination ! S'ils le méritent, Alice les félicite de l'avoir amenée à bon port : pendant un voyage spatial, on n'est jamais à l'abri d'une désintégration accidentelle ! Laissez aux PJ quelques instants pour faire le point de l'état de leur vaisseau, du leur et admirer le paysage. Éventuellement, servez-vous de la description de Palace (cf. P&P, p. 58) pour jouer cette scène.

S'ils en ont envie, les PJ peuvent atterrir sur l'une des stations, mais il faut alors obtenir l'autorisation de la capitainerie et payer des taxes. Cela peut cependant leur permettre de réparer le vaisseau, notamment s'ils sont en avance.

Dès que les PJ se mettent à chercher le River, passez à la scène : « Un vaisseau dans l'orbite de Palace ».

➤➤➤ MODE HARD : LES PILLARDS ATTAQUENT !

Vous esquiviez un astéroïde, et atteignez enfin une zone de la Ceinture où les risques de collision sont moins importants. Vous pensez que les ennuis sont finis quand un écho radar apparaît sur vos senseurs. Et vu sa vitesse, il n'est pas là pour faire du tourisme !

Les PJ sont attaqués par 1 **corvette pillard**. Il s'agit en réalité d'un vaisseau du gang des Survivants, mais ces criminels sont si sauvages qu'on peut les assimiler à des pillards.

Résolvez une initiative basée sur **Navigation**. Si la vigie des PJ avait obtenu au moins un succès excédentaire lors de la gestion des astéroïdes, elle repère les Survivants à temps. Sinon, ceux-ci prennent les PJ par surprise et leur infligent TD sur le test d'initiative.

Une fois le test résolu, déployez la Battlegrid. En raison de la présence des astéroïdes le combat débute à 200 K de distance ; placez les PJ et la corvette sur la trajectoire d'attaque, de part et d'autre du point 0, au point 100 K. Puis précisez aux PJ qu'ils se battent dans un champ d'astéroïdes :

- Les tirs et l'utilisation des senseurs subissent D+1.
- Les manœuvres défensives ont une Difficulté égale à 3.
- Si un pilote n'obtient aucun succès sur un test de Pilotage (Vaisseau spatial), il percute un astéroïde et subit des dégâts S (cf. « Attention à la bôme », MdJ, p. 126).

Les Survivants ne veulent pas détruire le vaisseau des PJ, ils veulent l'aborder et le piller. Ils engagent le combat tournoyant dès que possible, endommagent légèrement le vaisseau des PJ et cherchent ensuite à neutraliser sa propulsion pour passer à l'abordage. S'ils sont Gravement endommagés, ils adoptent une autre stratégie et cherchent à neutraliser le vaisseau des PJ au plus vite.

Si ce sont les PJ qui passent à l'abordage, ils peuvent prendre le contrôle du vaisseau et/ou piller les Survivants. Ils peuvent même les interroger ; servez-vous de la description de la Ceinture rouge (cf. P&P, p. 60) pour jouer cette scène. Repartir avec le vaisseau des Survivants n'est pas une bonne idée, car il est clairement identifiable comme un vaisseau de hors-la-loi. Réparer est possible, mais cela suppose de jouer le reste du voyage au jour le jour.

Cette scène s'achève lorsque les PJ reprennent leur voyage pour Palace. Passez à la scène « Palace : les planètes intérieures ».



LES PILLARDS ATTAQUENT



- 1 Corvette Pillards
- 2 Vaisseau des PJ



CHORÉGRAPHIE DE COMBAT

- 1 PP un astéroïde bouche la ligne de tir, qui subit D+1
- 10d MF un tir raté touche un astéroïde qui explose, infligeant 1S aux deux vaisseaux





RAIDER

Classe : Corvette (100 t)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 500 PC/j
Autonomie : 2 000 PC
Blindage : 1
Coque : 10
I : ☐☐☐☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐☐☐☐
Senseurs : 500 K (5 US)
Armement :
 ➤ P : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100)
 ➤ V : Canon plasma léger (tourelle) (1G/CC/0)
 ➤ Pr : Canon laser léger (2L/SA/250)
 ➤ Po : Canon laser léger (2L/SA/250)
Équipage : 1 P + 2 V + 7C + 1 Me (11)
Passagers : 1 + 15 (25)
Soute : 10
Prix : 21 000 €
Origine : Barrens

PILLARD

Niveau : Normal (Figurant)

Techniques (2)* Armes d'épaule 4d, Armes
 embarquées 4d, Pilotage (Vaisseau
 spatial) 4d

Survie (3)* Athlétisme 4d, Mêlée 4d,
 Environnement (au choix) 6d

Espionnage (2) Senseurs 3d

Sciences (2) Connaissance (Barrens) 5d, Ingénierie 3d

Négociation (1)

Trempe (3)* Détermination 4d, Intimidation 4d,
 Tactiques 4d

Origines : Barrens (Pillard)

Traits : Entraînement (+3), Analphabète (-1), Subordonné (-1),
 Wanted (-1)

Mutations (n°3) : Musculature hypertrophiée (CAR+1),
 Armes corporelles

Mutations (n°9) : Résistance à la douleur

Équip : vêtements simples, 13 €

Armes : fusil laser (2 chargeurs), poignard

➤ Fusil laser : 2G SA 10 100m

☐☐☐☐☐☐☐☐ (X ☐☐)

➤ Poignard : 2L

➤ Mains nues : 2S (2L)

Prot : gilet protecteur (1)

Pillard n°1 **Pillard n°2** **Pillard n°3**

L : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

M ? : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

EX : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pillard n°4 **Pillard n°5** **Pillard n°6**

L : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

M ? : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pillard n°7 **Pillard n°8** **Pillard n°9**

L : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

M ? : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

EX : ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

SOUTE

➤ Ration : 0,5
 ➤ Eau : 0
 ➤ Pièces détachées : 0,5
 ➤ Radix : 0
 ➤ Cargo utile : 9
 ➤ Équipement commun :
 6 scaphandres
 1 caisse à outils
 1 instrument d'électronique
 ➤ Code d'identification : falsifié (3)

ÉQUIPAGE

➤ 0 - Capitaine Navigation 3d
 ➤ 1 - Capitaine Commandement 6d
 ➤ 2 - Mécanos Ingénierie 3d
 ➤ 3 - Vigies Senseurs 3d
 ➤ 4 - Pilotes Pilotage 4d
 (Vaisseau spatial)
 ➤ 5 - Blaster léger Armes embarquées 4d (SC)
 (6d) (SC)
 ➤ 6 - Laser léger Armes embarquées 4d
 ➤ 7 - Laser léger Armes embarquées 4d
 ➤ 8 - Plasma léger Armes embarquées 4d
Équipage : 1 seigneur de guerre (capitaine)
 11 Pillards
Fusiliers : 4 Pillards

ACTE III : L'ARNAQUE

>>> UN VAISSEAU DANS L'ORBITE DE PALACE

Autour de vous, l'espace est illuminé d'un millier de feux artificiels : néons géants, panneaux publicitaires, balises de navigation. L'écran de vos senseurs est illuminé comme un soir de fête. Pourtant, l'une de ces petites lumières n'est pas comme les autres : c'est votre proie !

Qu'ils aient ou non compris que leurs senseurs avaient la signature du *River* en mémoire, les PJ essaieront probablement de le localiser. Pour cela, il faut :

- Avoir découvert la signature radar dans l'ordinateur des senseurs
- Être là à J+16
- Réussir une Recherche radar (3)

Ne révélez pas la première condition, mais si les PJ effectuent le test sans penser à activer le fichier de la signature radar, dites-leur que le test est un échec. S'ils vous demandent pourquoi, dites-leur que repérer un vaisseau particulier dans l'orbite d'une planète comme *Palace*, c'est impossible. Le seul moyen de se féliciter la tâche, ce serait d'avoir la signature radar du vaisseau en mémoire. Avec un peu de chance, les joueurs comprendront ce qui leur reste à faire.

Après J+16, les PJ peuvent tout de même tenter le test, mais il faut dépenser 1 PP pour avoir de la chance et que le vaisseau soit encore là. Il faut effectuer cette dépense avant le test de Senseurs.

Après J+20, il faut dépenser 2 PP avant d'avoir le droit de faire un test.

Dans les deux cas, chaque test requiert une dépense de PP.

Lorsque les PJ ont repéré le *River*, demandez-leur comment ils s'y prennent. S'ils tentent d'abuser Haynes, allez à « Faites vos jeux... ». S'ils chargent directement les armes, allez à « Rien ne va plus ! ».

>>> FAITES VOS JEUX...

*Vos senseurs isolent la signature radar du *River*, et vous manœuvrez rapidement pour être à l'écart des couloirs de navigation. Car autour de vous, les centaines de vaisseaux qui croisent dans l'orbite de *Palace* continuent leur ballet, ignorant l'affrontement qui se prépare.*

Cette scène débute alors que les PJ sont à 125 K du *River*. Même s'ils ne prennent pas contact avec Haynes à ce moment, celui-ci ne se laisse pas approcher plus près et prend lui-même contact avec les PJ.

Quel que soit le vaisseau qui initie le contact radio, Haynes a reconnu le *Réussite* (lui aussi a mémorisé la signature radar). Il commence par demander pourquoi ce n'est pas l'équipe habituelle. Pour rassurer le capitaine et pouvoir ainsi se rapprocher, il faut :

- Trouver une explication plausible (l'autre équipe est morte, incompétente, etc.)
- Mentir (5d) à Haynes



Si les PJ imaginent un prétexte particulièrement plausible, octroyez-leur +1d. Si, au contraire, ils mettent longtemps à se décider, infligez-leur D+1.

Si Alice accompagne les PJ, elle veut bien se charger de baratiner Haynes, mais c'est tout de même aux PJ de trouver l'explication plausible. Demandez au capitaine de jeter les dés pour **Alice (7d)** et jetez-les pour Haynes.

Si les PJ parviennent à Mentir à Haynes, celui-ci est d'accord pour poursuivre l'échange. Sinon, il se doute que quelque chose cloche et entame les hostilités ; passez à « Rien ne va plus ! ».

Si les PJ réussissent à Mentir, mais que c'est Alice qui parle à la radio, Haynes la reconnaît, et s'inquiète, car il connaît aussi les mauvais penchants d'Alice : « *Qu'est-ce que tu fais ici, encore un sale coup ?* ». Si vous êtes en mode hard, Alice est paniquée et c'est aux PJ de trouver une bonne répartie, puis résolvez Mentir comme ci-dessus. Sinon, contentez-vous de mettre en scène la roubardise d'Alice et son passif d'arnaqueuse en inventant un boniment : « *J'ai trop de dettes avec le syndicat, alors je travaille gratis. Maintenant envoie-nous les crédits ou je vais m'énerver !* ».

Une fois que les PJ sont autorisés à s'approcher, lisez le texte suivant :

Vous manœuvrez jusqu'à n'être plus qu'à une vingtaine de mètres du River. Autour de vous, des centaines de vaisseaux continuent d'atterrir ou de s'envoler, et les néons des stations brillent toujours aussi fort. Illuminés comme en plein soleil, vous ouvrez votre sas alors que Haynes fait de même et vous envoie un câble pour venir le voir.

- Hey, c'est quoi le mot de passe ?

À ce moment, Haynes est en scaphandre dans le sas du River, ouvert. Il a derrière lui une grosse mallette blindée et ses hommes sont prêts à tout. Si les PJ répondent « Jackpot », continuez la scène ; sinon, passez à « Rien ne va plus ! ». S'ils mettent du temps à donner la bonne réponse, demandez-leur de **Mentir (5d)** pour que Haynes ne se doute de rien.

Il faut désormais envoyer quelqu'un en scaphandre au River. Alice refuse catégoriquement ! Pour arriver jusqu'au vaisseau, il faut réussir un test d'**Athlétisme (1)**. N'oubliez pas le malus d'apesanteur (D+1) et si le PJ s'aide du câble, il bénéficie de SC.

Une fois face à Haynes, le PJ doit récupérer la mallette blindée. Pour l'instant, elle est derrière Haynes, qui n'a pas l'air décidé à la donner. Celui-ci se contente d'avoir l'air pas commode et d'attendre. Lorsque le PJ lui demande la mallette, il lui répond : « *Et qu'est-ce qui se passe si je ne te la donne pas ?* ». Au PJ de répondre avec fermeté :

➤ Si le PJ tente d'obtenir la mallette par la subtilité ou la négociation, Haynes en conclue que les hommes du syndicat sont des poules mouillées et il passe à l'action. Vous, passez à « Rien ne va plus ! ».

➤ Si le PJ répond avec fermeté, demandez-lui alors de **Menacer (4d)** Haynes. S'il réussit, continuez la scène ; sinon passez à « Rien ne va plus ! » pour les mêmes raisons que ci-dessus.

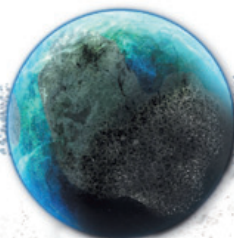
Haynes tend ensuite la mallette au PJ, mais ne la lâche pas tout de suite : « *C'est la dernière fois que je paye. Je considère que ma dette au syndicat est époncée. Dites au Caïd que ce n'est pas la peine de revenir à Palace.* ». Si le PJ accepte sans broncher, Haynes ouvre le feu, pour les mêmes raisons que ci-dessus. Sinon, il faut à nouveau **Menacer (4d)** le capitaine pour le convaincre de se plier à l'échange : « *Bon, ne nous énermons pas, je vous donne l'argent, et vous transmettez le message, ensuite, ça se règlera entre lui et moi, OK ?* ».

Une fois que le PJ a la mallette, il lui reste une dernière épreuve à franchir : l'ouvrir ! En effet, s'il ne prend pas cette précaution élémentaire, Haynes en conclut que les gars du syndicat sont des amateurs. Il ouvre le feu !

Pendant toute la durée de l'échange, il est possible :

- D'effectuer une **Analyse radar (1)** pour repérer que le River est prêt au combat ; toutes ses armes sont chargées.
- D'effectuer un test de **Vigilance (2)** pour comprendre que l'équipage du River est prêt au combat.
- Le PJ chargé de l'échange peut à tout moment effectuer un test d'**Empathie (2)** pour comprendre que Haynes ne veut pas payer. Avec un succès excédentaire, il repère que malgré cette envie, Haynes n'a pas forcément le courage de désobéir.

Si les PJ parviennent à empocher l'argent sans déclencher de combat, passez directement à « Riche comme Caldwell ». Sinon, allez à « Rien ne va plus ! ».



... RIEN NE VA PLUS!

Soudain, rien ne va plus ! Vos senseurs montrent une montée en puissance des systèmes du River, et le capitaine Haynes donne l'ordre d'engager le combat. Pourtant, dans l'orbite de Palace, les vaisseaux continuent comme si de rien n'était pour l'instant.

Il est temps de faire parler les armes !

Si le combat débute alors que l'échange n'avait même pas commencé, il s'agit d'un combat exclusivement spatial. Demandez aux PJ un test d'initiative basé sur **Navigation** et déployez une Battlegrid :

- Si le combat commence au tout début du contact radio, les PJ sont au point 0 (en orbite autour de Palace) et le River à 125 K, en orbite autour de Star Cash.
- Si le combat débute au cours de l'échange, les PJ sont à 0 K du River, en orbite autour de Star Cash.
- Dans les deux cas, placez les PJ et Palace au point 0 et les différents éléments du système orbital sur la trajectoire d'attaque (cf. P&P, p. 58).

Dans le cadre d'un combat spatial, l'équipage du River tente d'abord d'endommager gravement le vaisseau des PJ en restant en phase d'approche. Si ça se passe mal pour eux, ils tentent de fuir l'espace orbital de Palace. Si ça se passe bien pour eux, ils passent en combat tournoyant et tentent de passer à l'abordage : Haynes espère trouver sur le Réussite les preuves qui le font chanter ou au moins des informations sur le Caïd qui lui permettraient de lui rendre la politesse.

Si le combat débute au cours de l'échange, il s'agit à la fois d'un combat spatial et d'un combat entre personnages. Demandez un test d'initiative basé sur **Navigation** pour les personnages qui sont à un poste de vaisseau, sur **Tactique** pour les autres. Dans cette configuration, les vaisseaux sont nécessairement à 0 K l'un de l'autre, en orbite autour de Star Cash. Ils sont à l'arrêt et les tirs qui les prennent pour cible bénéficient de TF tant que le pilote n'a pas agi au moins une fois.

Si les PJ sont en possession de la mallette au début du combat, l'équipage du River s'arrange pour que la situation reste avant tout un combat de personnages : il ne bouge pas (pour permettre à Haynes de rattraper le PJ) et les canonnières visent la propulsion, puis les armes. Si les PJ ne sont pas en possession de la mallette, les criminels engagent un authentique combat tournoyant.

Si le PJ qui gère l'échange est physiquement dans le sas du River au moment où celui-ci démarre, il n'a pas de problème, si ce n'est qu'il est « prisonnier » dans le vaisseau ennemi. Pour rejoindre le sien (de préférence avec la mallette), il doit réussir un **Bastardos Salto**, ce qui suppose que les deux vaisseaux sont en combat tournoyant.

Si le PJ qui gère l'échange est simplement accroché au câble au moment où l'un des deux vaisseaux démarre, il doit réussir un test d'**Environnement (Espace)** (2) pour rester accroché au vaisseau de son choix. Sinon, il dérive dans l'espace !

Dans tous les cas, il est possible de passer à l'abordage du River selon les règles normales.

Cette scène s'achève lorsque les PJ ont vaincu ou fait fuir le River.



EN FORCE



- 1 Vaisseau des PJ
- 2 Le River



EN DOUCEUR



- 1 Vaisseau des PJ
- 2 Le River



>>> RICHE COMME CALDWELL !

Le River n'est plus un danger. Vos senseurs montrent toujours des centaines d'échos, mais aucun ne force sur vous. Vous avez la mallette, et vous êtes presque en un seul morceau. Il est temps de faire les comptes !

Si vous jouez en mode hard, vous pouvez achever les PJ avec les patrouilles locales : après tout, ils ont déclenché un combat spatial en orbite autour d'une planète ! Selon le nombre de dés MF dont vous disposez, la patrouille arrivera plus ou moins vite :

- **30d MF** : au bout d'un quart d'heure (3 x 5 mn)
- **15d MF** : au bout d'une heure
- **7d MF** : plus d'une heure

Éventuellement, les PJ peuvent changer de vaisseau ! Il leur faut 5 minutes pour prendre leur matériel et tout transbahuter.

Une fois la patrouille gérée, ou si vous n'êtes pas en mode hard, les PJ peuvent profiter de leur trésor : 30 000 € dans une mallette blindée. Si Alice a participé à l'arnaque, elle réclame sa part, et demande ensuite aux PJ de la déposer sur Star Cash ou Gold Station : les affaires reprennent ! Si ça s'est bien passé avec les PJ, elle leur demande de venir avec elle ; il y aura probablement d'autres arnaques à monter !

Une fois que les PJ ont distribué les parts, lisez le texte suivant :

Vous êtes désormais riches, et vous avez même votre propre vaisseau spatial : vous êtes de vrais pirates de l'espace ! Vous prenez conscience de cela en même temps que de votre liberté. Sous vos yeux, Palace déploie les lumières de ses gigantesques avenues, remplies de casinos où vous pourrez dépenser votre nouvelle fortune. Loin devant vous, il y a l'infini de l'espace, et la promesse de richesses encore plus grandes. Tout est possible, vous pouvez aller partout, y compris là où personne n'a jamais posé le pied !

FIN



FIESTA !

Action	PX	PP	PG
Vaincre l'équipage du Réussite	+ 200 PX		
Trouver des indices sur le Réussite	+ 100 PX		
Recueillir des informations sur Haynes	+ 200 PX		
Atteindre la limite de saut du système Exxalia	+ 100 PX		
Atteindre le système Palace	+ 200 PX		
Mode hard : traverser la Ceinture rouge	+ 200 PX		
Atteindre Palace	+ 100 PX		
Récupérer l'argent	+ 200 PX		
MAX	+ 1 200 PX	+ 0	+ 0



PORT- ESPÉRANCE

Port-Espérance est un lieu unique dans la Galaxie, une station spatiale construite par des hors-la-loi et des exclus du système Exxalia. Il appartient à la communauté qui l'habite et reste en marge des affrontements de syndicats du système. Ce lieu est présenté dans *La Prise et le Profit* (cf. p. 91).

>>> C'EST OÙ ?

Port-Espérance se trouve dans la ceinture de débris autour d'Aldéna, une planète du système Exxalia (cf. *P&P*, p. 50). Elle orbite donc autour de celle-ci.

Pour trouver Port-Espérance au milieu des débris, il faut en connaître les coordonnées et la fréquence radio. Certains PNJ de l'OCG, notamment Alice et le capitaine Jones, peuvent révéler ces informations. Il faut en outre réussir à **Scanner (3)** la ceinture de débris.

À votre discrétion, il est également possible de trouver « par hasard » Port-Espérance en trouvant n'importe quelle station de contrebande de la ceinture de débris (cf. *P&P*, p. 91) et en dépensant 3 PP.

Les habitants de Port-Espérance ne sont pas spécialement méfiants ; ils partent du principe que ceux qui les trouvent ont été renseignés, et sont donc des hors-la-loi comme eux. Tant que le vaisseau en approche n'arbore pas une livrée officielle de l'OCG, ils ne s'inquiètent pas. Ils se contentent d'établir un contact radio, de demander l'identité du capitaine et le nom du vaisseau. Puis ils autorisent celui-ci à accoster. La station n'accueille que des vaisseaux de 100 t, les autres ont tendance à perturber l'orbite de la station lorsqu'ils y sont amarrés.

Port-Espérance fait payer ses pontons au tarif standard de l'OCG, mais ne prélève aucune taxe.

>>> ÉTAT DES LIEUX

Au milieu des épaves de vaisseaux, des débris et des déchets industriels, vous distinguez une station orbitale à l'aspect fatigué. Plusieurs modules cylindriques, tous d'origines différentes, ont été rafistolés ensemble pour former une station plus ou moins pressurisée. Quelques pontons permettent d'accoster, et ceux qui n'ont pas de place se contentent d'un câble pour rester solidaires de la station.

À l'intérieur, vous découvrez des coursives exigües et humides : un réseau de tubes transparents et inondés court dans toute la station, fuyant un peu à chaque raccord. Tout le monde trouve ça normal, malgré l'humidité qui règne et les flaques d'eau par terre. De toute façon, le bruit de l'eau qui goutte est couvert par le sifflement des dépressurisations mineures qui ont lieu un peu partout dans la station.

Port-Espérance est une station d'environ 100 m de long. Une gravité artificielle y règne, mais les pannes sont fréquentes. L'atmosphère est respirable, mais il y a toujours quelques fuites. En outre, un réseau de tuyaux inondés court dans toute la station : le « chef » de la communauté qui vit ici, Alfonso, est un mutant amphibie qui prend beaucoup de plaisir à nager et à se balader ainsi dans « sa » station.

La station est divisée en modules. Chaque module peut être cloisonné par des sas et constitue un lieu différent. En outre, ils sont tous traversés par une coursive qui permet de passer au module suivant. Les modules accessibles aux visiteurs sont indiqués par un (V) après leur nom. Les autres nécessitent une **Effraction (3)** pour être ouverts.

➤ **Bar (V)** : il s'agit d'un bar louche (cf. *GdM*, p. 86), qui accueille une clientèle typique de ce genre d'endroit. Il sert également de cantine et de lieu commun aux visiteurs et aux habitants. En principe, il peut contenir une trentaine de clients, mais en se serrant, toute la station peut y tenir.

➤ **Centre de contrôle** : c'est ici que se trouvent les contrôles de tous les systèmes de la station, les commandes des sas, le poste de vigie et la radio de la station. Ce module sert également de QG et de bureau à Alfonso, le « directeur » de la station.

➤ **Docks (V)** : deux pontons pressurisés se trouvent de chaque côté de ce module. Les sas sont un peu plus solides ici, car d'une utilisation plus stratégique.

➤ **Habitats** : c'est ici que vivent les habitants de la station. Il y a assez de place pour une cinquantaine de personnes. La plupart vivent dans un grand dortoir, mais il y a également trois cabines, dont une pour Alfonso. L'intégralité du module est décoré dans une ambiance havanaise : gri-gri, bouteilles de rhum vides, rideaux de couleurs vives, etc. Il est équipée d'une large baie vitrée sous laquelle les habitants passent beaucoup de temps à bronzer (la station n'est que modestement protégée contre les rayons solaires). C'est également ici que se trouve le bassin d'Alfonzo, et il fait particulièrement humide dans ce module.

➤ **Machineries** : ce module abrite le générateur nucléaire de la station, le recycleur d'eau et le générateur de gravité artificielle. La connexion avec le reste de la station a été renforcée, car si ce module se détache, tout le reste devient invivable !

➤ **Quartiers (V)** : ce sont les quartiers pour les visiteurs. La station fait payer 1 € par nuit pour un lit dans le dortoir (une vingtaine de places) et 5 € par nuit pour l'une des deux chambres de ce module. Le tout est assez spartiate : murs de métal nu, lits de camp et un lavabo pour tout le monde !

➤ **Soute (V)** : ce module est presque totalement occupé par la soute de Port-Espérance. Une grande trappe permet de l'ouvrir directement sur l'espace et de charger/décharger plus facilement les containers.



PORT-ESPÉRANCE



➤➤➤ QUI EST LÀ ?

La station accueille en permanence une centaine de personnes, dont la moitié de résidents. La plupart des visiteurs sont des criminels et des exclus du système, mais Port-Espérance sert également de halte à des pirates venant d'autres systèmes et à n'importe quel voyageur désireux d'éviter les autorités d'Exalxia.

- **Criminel galactique** : comme toutes les autres stations de la ceinture, Port-Espérance est avant tout un refuge pour les criminels d'Aldéna et du système en général. La plupart y viennent pour conclure une transaction avec un marchand d'Exxalia avant d'amener la marchandise à la surface d'Aldéna.
- **Habitant** : les habitants de Port-Espérance sont plutôt des bons vivants. Ils ont adopté le mode de vie d'Havana (pour le peu qu'ils en connaissent) et sont toujours ravis de rencontrer des pirates de l'espace. Ils les assaillent alors de questions sur Havana, tentent de les Emballer ou de leur proposer une partie de poker. Ils sont également prêts à acheter des marchandises pour les revendre plus tard à un criminel d'Aldéna.
- **Marchand galactique** : ces marchands sont en réalité des contrebandiers venus apporter des marchandises aux criminels qui font des affaires avec les installations d'Aldéna. Comme ils n'aiment pas voyager à vide, ils sont prêts à racheter des marchandises.
- **Pillard** : Exxalia est réputée pour accueillir tous les acheteurs, même les plus barbares. Pourtant, il arrive que des pillards fassent du grabuge sur la planète marchande ; ils cherchent alors refuge dans la ceinture d'Aldéna. D'autres viennent à Port-Espérance justement pour se renseigner avant d'aller à Exxalia, histoire d'éviter de faire du grabuge.



ETAT DES LIEUX

Modèle : Station spatiale (1 000 t/100 m)	
Vitesse de croisière : -	
Blindage : 0	
Couque : 15	
I :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
L :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
G :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
D ? :	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Senseurs : 500 K (5 US)	
Armement : -	
Équipage : 10 Me (10)	
Passagers : 5 + 75 (125)	
Soute : 75	
➤ Rations :	10
➤ Eau :	10
➤ Pièces détachées :	5
➤ Radix :	5
➤ Cargo utile :	45
➤ Équipement commun :	10 scaphandres 10 caisses à outils 10 instruments électroniques
Prix : 100 000 €	
Origine : OCG	

- **Pirate** : entre les tarifs pratiqués et les mœurs des résidents, Port-Espérance est le refuge idéal pour les pirates de l'espace qui font un saut dans le système Exxalia. On peut notamment y rencontrer le capitaine Jones (cf. *P&P*, p. 103).

L'ASSASSIN D'ORLANDES



LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Playtests







Créatures d'Antan

Pin-up & Archélon