



N° 6

Aradeur

e-zine de jeu de rôle



C'est reparti pour un tour !

Je vous invite à découvrir les 233 pages de ce n°6, avec notamment à l'affiche la suite de l'aide de jeu sur les sciences divinatoires dans *Achéron*, un scénario officiel pour le nouveau jeu *Nécropole*, un gros article sur le JdR par forum.

Je vous rappelle que ce e-zine est le vôtre, n'hésitez pas à y participer, à en parler autour de vous. Partagez-le c'est gratuit !

Bonne lecture et rendez-vous dans 1D20 semaines pour le n° 7.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Jérôme « Sempaï » Bouscalt, Jérémie Coget, Romain Darmon, Genseric Delpâtre, Romuald « Radek » Finet, Udo Femi, Fabien Fernandez, Côme Feugereux, Nicolas Henry, LeDupontesque, Michel Léger, Frederic Thevenin, Martin Tony, Oliv Vagabond.

Correcteurs : Côme Feugereux, Laurent Séré, Romain Darmon, Oliv Vagabond.

Illustrateur de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, Elvire de Cock.

Maquette : Pascal Coget.

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

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

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 6 : Boule de Cristal

**page 5 : Le club des jeuderô-
logues**

Chroniques Ludiques

page 12 : On Mighty Thews

**page 20 : Manga no Dent-
setsu**

page 30 : Élégie

page 36 : Nothingness

page 40 : Lacuna

page 44 : Annalise

**page 48 : Le comité pour l'ex-
ploration des mystères**

page 54 : Sens Renaissance

page 64 : Les errants d'Ukiyo

page 72 : Luchadores

**page 80 : Légendes de la
garde**

Inspi.

**page 90 : Nude nuns with big
guns**

Univers et aides de jeu

**page 92 : Elro les bons
Tuyaux n°4**

**page 96 : Les sciences divi-
natoires dans Achéron, deu-
xième partie**

**page 114 : Des liens si étroits
nous unissent**

**page 126 : Petit guide d'intro-
nisation aux PBF**

Scénarios

page 144 : Scion

page 170 : Necropolis

page 192 : Campus

Recycled and uncut

page 206 : D&D

page 232 : 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

H.P. LOVECRAFT

LE MYTHE DE CTHULHU N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI RÉEL...

Les neuf récits essentiels du mythe sont ici réunis dans une toute nouvelle traduction. Ce recueil inclut des illustrations originales ainsi que le portfolio «Les terres de Lovecraft en images».

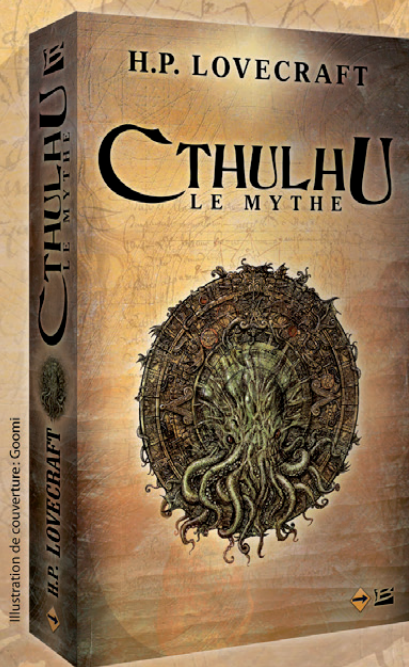


Illustration de couverture: Goomi

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

STAY TUNED!



BRAGELONNE.FR
SANS-DETOUR.COM

— ÉDITIONS SANS-DÉTOUR —



BRAGELONNE

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Le grand public



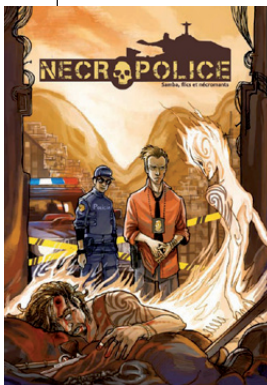
* L.M.D.R. Ligue Mondiale des Rôlistes





XII SINGES

les12singes.com



- *Trinités* : le Livre IX vient de sortir, il propose une campagne liée à la légende d'Arthur et de la Table Ronde.

- *Solipcity* : dernier jeu de la collection Clé en main sorti vous

propose une virée dans un New York vidé de tout habitant

- Vient de sortir *Adventure Party : Les Terres Perdues* par Yno l'auteur notamment de *Patient 13* et *Notre Tombeau*.

- *Nécropolice* : nouveau jeu de la

gamme *Intégrales*, dont vous pouvez découvrir un scénario officiel dans ce numéro, nous propose des enquêtes policières, de la nécromancie et le tout au Brésil.

7^E CERCLE

www.7emecercle.com

- *Cthulhu* : la deuxième édition du livre de règles est disponible depuis peu.

- *Keltia* : a pris du retard et devrait arriver sur les étals courant avril.

AGATE ÉDITIONS

www.agate-editions.com

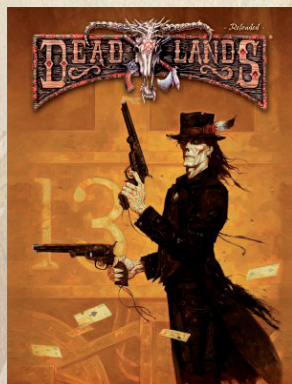
- On attend avec impatience le premier épisode de la campagne officielle nommé *Cycle des Trois Royaumes* : chapitre 1 : *Dearg, l'envol du corbeau*.

BLACK BOOK

www.black-book-editions.fr

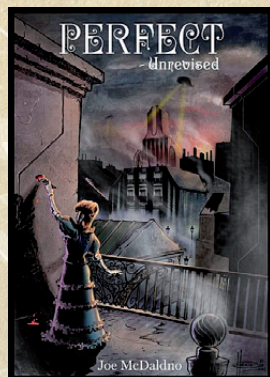
- *Deadlands* est disponible depuis quelques semaines c'est un bel ouvrage tout en couleur.

- *Pathfinder* : la campagne King-



maker est entièrement sortie, l'occasion de devenir roi n'attend plus que vos joueurs.

- *Shadowrun : Créature du 6^{ème} monde* est prévu pour une sortie dans les semaines à venir.



BOITE À HEUHH ÉDITIONS

www.bah-editions.fr/

- *Perfect et My Life With Master* sont en approche.

CDS ÉDITIONS

www.cds-editions.com

- *Achéron : Le premier supplément, Les reflets de Shanghai*, ne devrait plus tarder.

ÉCURIES D'AUGIAS



www.ecuries-augias.com

- La souscription pour le jeu *Within* a abouti !

- *Romance Érotique*, le jeu à jouer en couple, est sorti.

- *Crimes* : un nouvel ouvrage

de la collection *Carnet de Crimes*, *Chrysalis* devrait être disponible.

- *Billet Rouge* : un produit de la collection *In-Vitro* est en approche.

EDGE

www.edgeent.com

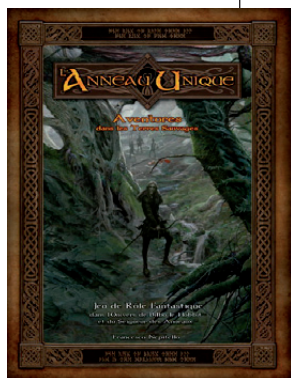
- *Warhammer* : la troisième édition continue de sortir avec la boîte *Le Compagnon du Bestiaire* qui vient d'arriver dans les boutiques.

- *L'Anneau Unique* : le nouveau jeu de rôle dans le monde du Seigneur des Anneaux arrive courant avril en français. Contrairement à la VO en deux volumes et dans une boîte la VF sera un gros livre à couverture rigide.

- *Fiasco* : le jeu sans préparation qui s'inspire des films des frères Cohen arrive.

- *Warhammer 40*

000 : Edge ayant repris la publication (à la suite de la Bibliothèque In-



terdite), plusieurs suppléments sont prévus pour les mois prochains, et même une réimpression du livre de base de *Dark Heresy*.

FOOTBRIDGE



www.footbridge-online.net/

- *Mouse Guard – Légende de la Garde* est en phase de relecture. En attendant nous commençons dans ce numéro un compte rendu de partie afin de vous présenter ce jeu.

- *Teocali* : dont nous chroniquions le kit de découverte dans un précédent *Maraudeur* devrait sortir sous peu.

ICARE



www.editions-icare.com

- *Pendragon* est disponible. La campagne en pdf en abonnement, les *Chroniques de Pendragon*, qui sort un épisode tient le rythme annoncé d'un scé-

nario par mois en est déjà à 4 scénarios disponibles.

- *Les errants d'Ukiyo* est disponible depuis quelques mois, découvrez la chronique du jeu dans nos pages.

JDR ÉDITIONS

www.jdr Editions.com/

- Cette nouvelle maison d'édition de jeu de rôle vient de sortir *Scénarri*, une année de scénario *Med-Fan* pour tous les systèmes de jeu dont le titre explicite très bien le contenu. Un ouvrage tout en couleur de 400 pages proposant pas moins de 52 scénarios !

JOHN DOE

johndoe-rpg.org

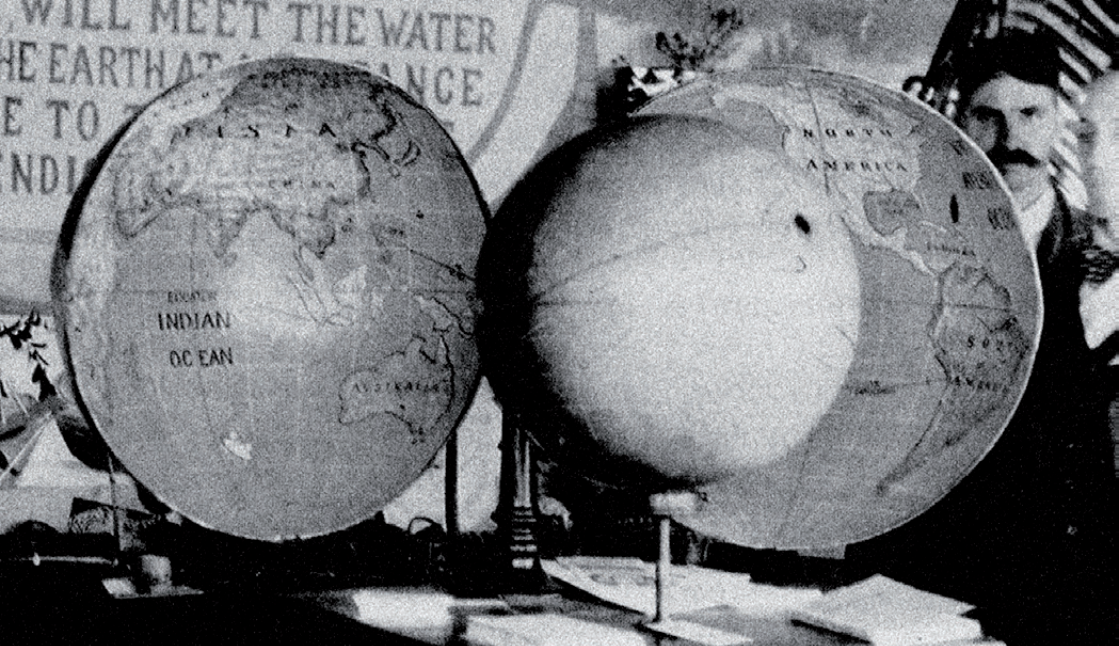
- *Icons*, le système pour jouer des super héros est disponible.

- À venir pour l'année 2012 : *Bloodlust*, la campagne *Hollywood* : la justice des anges, l'écran *Tenga*, *Eleusis*, *Icons*, *Quantiquité*... une année bien chargée en perspective.

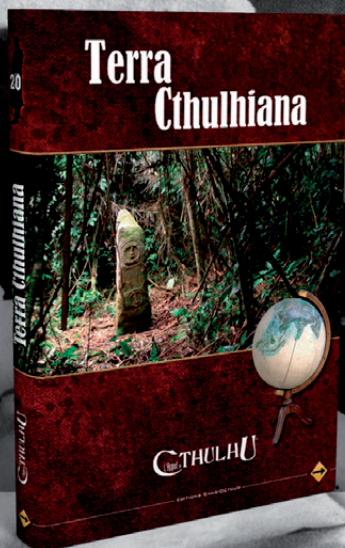
LUDOPATHES

www.ludopathes.com

- *Aventure dans le Monde Intérieur* : la souscription pour l'*Almanach arcadien 2* a été un succès et il devrait voir le jour dans les semaines à venir.



Les preuves de l'existence du Mythe



IL FUT UN TEMPS OÙ L'HOMME CÉLÉ-
BRAIT LE MYTHE AU CŒUR DE SES
CITÉS. DES NOMS CHARGÉS DE
MYSTÈRES INSPIRENT ENCORE
RESPECT ET APPRÉHENSION COMME
R'LYEH L'ENGLOUTIE OU LE PLATEAU
DE LENG. AVEC TERRA CTHULHIANA,
DÉCOUVREZ 29 DE CES SITES AINSI
QU'UN ÉCLAIRAGE NOUVEAU SUR
D'ANCIENNES TRADITIONS HUMAINES
À TRAVERS SIX DOSSIERS DÉTAILLÉS.

384 PAGES - 42 €



- *Anôe* : une souscription sur ulule a été lancée pour le prochain supplément, Héros Légendaires.
- *Manga no Densetsu* volume 0 et 1 devraient être réimprimés dans une meilleure qualité et vous pouvez découvrir la chronique des deux volumes dans nos pages.

MATAGOT

www.matagot.com

- *Metal Adventures* poursuit sa gamme : *La Belle et la Bête* qui contiendra le dernier volet de la campagne *El Barco del Sol* est prévu pour avril.



PULP FEVER

www.pulpfever-rpg.fr/

- *Cobra RPG* : Pulp Fever a annoncé l'acquisition de la licence de ce célèbre manga.
- *Devâstra Reincarnation* : la nouvelle édition de ce jeu prépare son arrivée pour dans quelques semaines, et on peut découvrir depuis peu sur le net de superbes illustrations de Lohran (couverture du *Maraudeur* n°1), Akae et Gotto.

SANS DÉTOUR

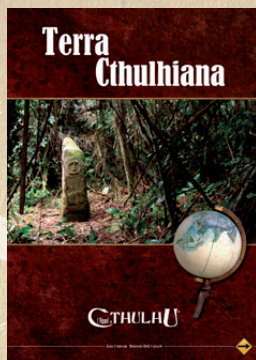
www.sans-detour.com

- *Appel de Cthulhu* : *Terra Cthulhiana* devrait être disponible au moment

ou vous lirez ces lignes. On attend pour 2012 le *Necronomicon & autres ouvrages impies*, les ouvrages maudits du Mythe révélés ; *Les Masques de Nyarlathotep*, la campagne légendaire, retravaillée et mise à jour par l'équipe de tentacules.net.

- *Les Chroniques des Féals*, adaptation des romans de Mathieu Gaborit est disponible, l'écran est sorti en même temps.

- *Les Lames du Cardinal*, romans de Pierre Pevel vont être adaptées en jeu de rôle.

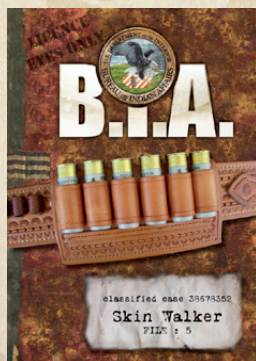


STUDIO 09

www.studio09.net

- *Tecumah Gulch* : *Go West !* est sorti depuis quelques temps.

- *BIA* : *Skin Walker* nous propose une campagne autour des porteurs de peau.





Au Cœur de la cite d'Orlandes, des nobles sont systématiquement éliminés par un assassin sans pitié et que personne ne semble capable d'arrêter. Vous retrouvant projeté au cœur d'une conspiration, vous devrez prendre des décisions qui pourraient vous mettre, vous et une personne chère à votre cœur, en grand péril. Pourrez-vous localiser l'assassin d'Orlandes avant qu'il ne soit trop tard ?



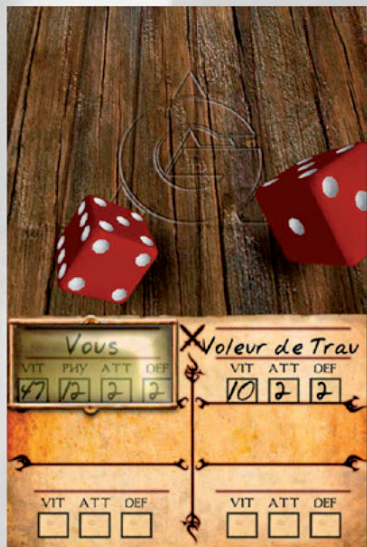
Cette nouvelle histoire écrite par S.P. Osborne vous emmènera de détours en rebondissements au cœur d'une aventure excitante sur la terre d'Orlandes. Nous ne reproduisons pas des livre-jeux existants, nous vous proposons des histoires uniques créées par des auteurs reconnus.

- Une interface intuitive qui vous demandera de feuilleter votre livre comme s'il s'agissait d'un format papier.
- Des lancers de dés réalistes en 3D avec des effets physiques.
- Des styles et tailles de fontes modifiables sur un style de papier également modifiable.
- Une feuille de personnage pour suivre votre équipement et toutes les informations que vous trouverez.
- L'utilisation de signets pour sauvegarder votre avancement et vous permettre de reprendre votre aventure.
- Des douzaines d'objectifs à atteindre.
- Des illustrations de Pirkka Harvala. Trouvez les toutes !
- Une carte du monde interactive qui peut être zoomée et parcourue.
- Une musique d'ambiance et des bruitages qui vous immergent dans le monde médiéval fantastique d'Orlandes

Cette version française est issue de la collaboration entre TinMan Games et le Studio09. Avec l'Assassin d'Orlandes, c'est le retour des livres dont vous êtes le héros associant des intrigues solides et tout le plaisir de jeu que peuvent vous apporter les smartphones et tablettes.

Les anciens joueurs de l'dvelh ne seront pas dépayés et les nouveaux venus découvriront un type de jeu qui n'a pas pris une seule ride.

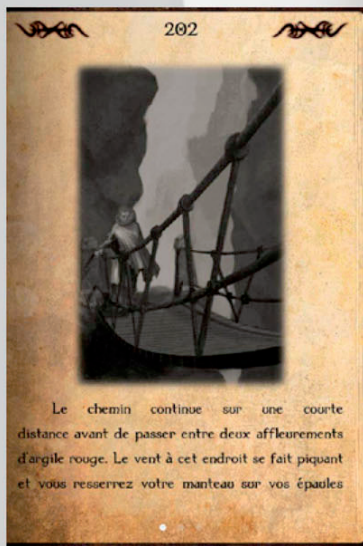
Lancez-vous à l'aventure, Orlandes vous tend les bras.



Achetez une fois, jouez partout. Tous nos livre-jeux sont des applications universelles, cela signifie que vous n'aurez pas à acheter deux versions pour jouer sur votre iPhone et votre iPad.

De vrais lancers de dés ! Laissez le destin du dé guider votre aventure avec des lancers en 3D. Secouez votre appareil et vous secouerez les dés.

Lisez dans tous les sens ! Pivotez votre iPad pour choisir votre mode de lecture le plus confortable.



Le chemin continue sur une courte distance avant de passer entre deux affleurements d'argile rouge. Le vent à cet endroit se fait piquant et vous resserrez votre manteau sur vos épaules

ON MIGHTY THEWS



**ROBERT E. HOWARD EN
RÊVAIT LA BOÎTE À HEUHH
L'À FAIT !**

La Boîte à Heuhh nous gratifie d'un nouvel OVNI ludique : *On Mighty Thews* (OMT) prend place dans la fratrie entre *Remember Tomorrow* et *Breaking the Ice*.

OMT est l'un de ces nouveaux jeux de rôle narrativiste très en vogue, qui vous propose de jouer sans aucune préparation, mais surtout de vous plonger pleinement dans l'interprétation de votre personnage.

Ici pas de scénario à acheter, à créer ou même à lire. Il suffit de rassembler une poignée de joueurs, quelques dés et des crayons.

L'un d'eux endossera le rôle de Conteur (gardien des règles, narrateur principal et arbitre final), les autres convives à l'imagination fertile s'impliqueront dans l'aventure comme de futurs Démonstrateurs en devenir. À chacune des parties, vous avez l'opportunité de créer de toutes pièces et selon vos désirs : vos personnages et l'univers dans lequel ils évoluent, en ayant la main mise sur tout (de la géographie à la fondation de factions, tout est modelé par et pour les joueurs).

Les seules limites : leur imagination, les quelques règles du livret et le respect du thème le « Sword & Sorcery ». Après dites vous que c'est à vous de jouer.



LES CIMMÉRIENS

RÊVENT-ILS DE DÉMONS

ÉLECTRIQUES ?

Qu'avons nous entre les mains ? Un livret A5 broché, couverture tout en couleur.

La première de couverture en plus de l'illustration contient également le titre *On Mighty Thews*, le nom de son et un slogan à la sonorité accrocheuse : « Aventure, Sorcellerie et Baston ! ».

On sent ainsi un vent épique souffler sur le livre dès le premier regard.

La quatrième de couverture quant à elle, s'articule autour d'un rapide résumé de présentation et deux citations attribuer à deux grands philosophes qui nous sont bien connus : Friedrich *Nietzsche* et Conan. Parallèle curieux mais pas non moins dénué de sens quand on prend le temps de lire leur pensée. Le tout est plaqué sur une illustration de cité en ruine complètement raccord avec le reste.

L'intérieur se déploie sur 48 pages en noir et blanc avec une typographie sobre et aérée. Le tout est ponctué d'une iconographie inspirée (mais peu variée), qui n'est pas sans rappeler

celle de *Stormbringer* ou de Mark Schultz.

Cette mise en page « cheap » peut rebuter ceux habitués à un contenu richement paré d'interlignes, de cadres, titres... Toutefois, elle a le mérite d'être claire et lisible. On se perd difficilement à la lecture et on retrouve rapidement les paragraphes recherchés.

Néanmoins, un fond de page ou toute autre habillage moins aride aurait été agréable sans pour autant nuire à la lecture.

L'ensemble est clos par une annexe ponctuée de tableaux sans bordure (eux aussi clairs et lisibles), de trois cartes faites main (ça se ressent, mais ça a le mérite de donner un aperçu de ce qu'il est possible de faire) et d'une fiche de personnage.

IL ÉTAIT MINCE, IL ÉTAIT

BEAU, IL SENTAIT BON

LE SABLE CHAUD... MON

BARBARE !

Pour créer son personnage, point besoin de souffle et d'argile. Vous n'avez qu'à vous munir d'une fiche



vierge et débiter la liste de ses forces et faiblesses. Dans quels arts saura-t-il s'illustrer et dans quels autres devra-t-il d'avantage compter sur ses compagnons.

OMT repose pour cela sur une répartition de dés (d4, d6, d8, d10, d12 et d20) dans chacun des talents, traits, compétences qui caractérisent votre avatar. Le jeu est loin d'être simulationniste. Ici pas des millions de compétences (à la *Rolemaster*) qui ne servent pour la plupart qu'une fois tous les 10 000 ans. Votre choix se porte en premier sur la hiérarchisation de trois attributs (définissant les grandes lignes de savoir-faire et être) : « Guerrier, Sorcier et Aventurier » dans lesquels vous attribuez trois types de dés.

Ils servent de base pour la plupart de vos actions pour combattre un groupe d'homme-singes des jungles de perdue du royaume de Zambar, éclairer la méconnaissance de vos compagnons sur un sujet tel que comment s'approprier un démon de plaisirs que l'on ne trouve que dans le désert des Mages-rouges ou encore conduire une caravane de marchands Toalmec à dos de lézards géants.

Puis vous devez sélectionner deux compétences. Celle-ci devant être suffisamment larges pour embrasser

un large spectre de situations (en y attribuant un nouveau dé).

Et pour conclure le portrait de votre alter ego, vous devez l'affliger d'un trait de caractère (avec le dé restant). Cela pourra être aspect positif ou négatif de sa personnalité (colérique, nerveux, bienveillant, superstitieux, perfectionniste...). Cet aspect vous apporte (s'il est correctement interprété durant les Scènes) des jetons de relance, qui comme le nom l'indique vous permet de refaire certains de vos jets ratés.

Votre personnage est terminé, vos dés répartis. Cependant la création est loin de l'être car on passe maintenant à une phase plus collaborative du jeu.

En effet collégialement, les joueurs vont définir une carte (un continent, une région, ou même plus simplement une ville). Celle-ci s'articulera autour de « pôles » correspondant aux traits de personnalité des personnages du groupe. Ceux-ci influenceront donc l'aspect de l'environnement ou de ses habitants.

Un Pôle « Combatif » ou « Barbare » pourra accueillir un village de mercenaire ou bien l'arène sanglante d'une cité. Puis, tour à tour, chacun ajoutera un élément sur la carte



jusqu'à ce qu'elle convienne à tous. Cette idée très novatrice octroie aussi bien au meneur, qu'aux joueurs un lieu où puiser influence et matière pour nourrir la narration.

SWORD & SORCERY FOR DUMMIES

Vient ensuite la présentation du système. Il repose sur la distinction de situations précises par quatre modèles : les situations dangereuses, les affrontements, le combat et les connaissances.

Pour les situations dangereuses : Elles doivent représenter un danger réel pour le personnage (sauter d'un cheval au galop, attraper une corde au vol sous une fosse pleine de pieux...), mais il ne doit pas pour autant être confronté à un adversaire et pratiquer un jet simple et dépasser un seuil de 4. Si le test est réussi, le joueur remporte l'enjeu décrit juste avant par le meneur. Dans le cas contraire, l'action échoue et le personnage subit les conséquences de l'échec.

De plus, pour une réussite particulièrement brillante, celle-ci lui fera bénéficier d'un bonus pour son action prochaine.



Pour les affrontements, cette fois, la condition est justement de s'opposer à un adversaire. Le reste de la procédure n'est pas bien éloignée de celle pour lors d'une situation dangereuse.

En ce qui concerne le combat, la mécanique est légèrement différente du type précédent, car l'objectif est bien de se défaire de son adversaire de manière définitive et funeste. Elle s'articule autour d'une ingénieuse dynamique de blessures infligées et reçues, apportant un support narrativiste simple autant que bienvenu. Chaque joueur a un niveau d'encaissement de trois blessures. Dès que ce niveau est atteint, il se trouve exclu de la scène (soit parce qu'il



est hors combat, trop épuisé ou même incapable de tenir son arme). Néanmoins avant de se retrouver en trop mauvaise posture, il peut annuler une blessure reçue en justifiant un malus de -2 sur son prochain jet. Il vous faudra décrire avec force détails les raisons de l'affliction due au traumatisme).

Enfin, les tests de connaissances là aussi s'apparentent à un test en situations dangereuses. Cependant, on offre aux joueurs la possibilité d'ajouter des faits (plus ou moins en fonction de leur réussite) à la narration du meneur. Cette option permet donc une véritable implication dans le déroulement de l'histoire, les ren-

dant autant décisionnaires que acteurs des situations.

Exemple : l'un des joueurs teste sa connaissance pour découvrir qui se trouve dans le sarcophage qu'ils ont découvert. Après son test, il peut décider de donner trois faits : devant le tombeau, l'un des personnage se rappelle soudain que les runes qui parcourent la stèle indiquent que l'homme qui repose ici n'est autre que Falgus le nécromancien (un fait), qui a été inhumé avec sa bague de puissance (second fait). Cet anneau a la propriété de commander aux morts et aux démons mineurs (dernier fait).

MON DIEU EST PLUS FORT

QUE LE TIEN !

Une partie de OMT, se déroule globalement comme n'importe quel scénario de jeu de rôle classique, à quelques exceptions qui font tout le sel de ce jeu. Et permet de jouer sans aucune préparation.

Un scénario type se découpe en « Scènes » qui elles-mêmes disposent d'un « Cadre » situant le lieu de l'action (il faut pour cela se référer à la carte que vous avez créé collecti-



vement), un Début servant d'amorce (à qui le meneur adjoint un Objectif précis) et pour aboutir à une Fin (qui arrive lorsque l'Objectif défini par le meneur est atteint). Dès lors que la Scène prend fin, le meneur renouvelle la procédure autant de fois qu'il le juge nécessaire à l'accomplissement d'un scénario complet.

Cette alchimie permet d'élaborer une trame au pied levé, sans pour autant qu'elle soit vide de sens et de rythme.

Les Objectifs épiques, comme les Scènes, transportent les joueurs dans un flot d'actions permanentes qui permettent de restituer entièrement l'atmosphère S&S d'une nouvelle de Conan.

Pour mieux visualiser les principes, imaginez que le meneur propose comme décor les tours jumelles de Xiantag. Célèbres de par le monde pour avoir été construites sur les ordres de Raloum le Sanguinaire, mais là n'est pas la seule particularité de ces tours liées. En effet, la légende contée par les nomades du Désert des larmes prétend qu'un fabuleux trésor fait de gemmes de la taille d'un cœur et de calices d'or finement ouvragés dort encore en son sein.

Ce fabuleux trésor hérité de nombreux pillages, peut faire de n'im-

porte qui l'égal d'un roi. Pourtant, d'aucuns n'a jamais réussi à violer son enceinte et dès lors cette prodigieuse fortune attend toujours que de valeureux et intrépides aventuriers affrontent les dangers, pièges et créatures issues d'un autre âge pour s'en emparer.

L'Objectif induit est donc de s'introduire dans les tours jumelles, d'affronter les périls qui s'y cachent et de mettre la main sur le mythique trésor de Raloum le Sanguinaire. Une fois que cela aura été fait, la Scène prendra fin et une autre ouvrira alors d'autres horizons au joueurs comme aller dans Mytra la Merveilleuse afin de dilapider comme il se doit en femmes, alcool et autres plaisirs sans fin la fortune que les personnages viennent d'acquérir.

UN CHEVAL, UN CHEVAL,

MON ROYAUME POUR UN

CHEVAL !

Dans son ensemble *On Mighty Thews* est une grande réussite pour les amateurs d'univers S&S et peut tenir la dragée haute à d'autres jeux tel *Barbarian Of Lemuria*. Les joueurs peuvent trouver toute la



liberté qu'offre les jeux narrativistes en s'affranchissant d'un système lourd. En s'offrant une mécanique sobre qui encourage l'interaction dans le roleplay plutôt que de l'appesantir, OMT mise sur l'ambiance et le jeu d'acteur des protagonistes. L'ensemble du livre se laisse lire en une petite soirée. Les règles claires et bien écrites, en rendent la compréhension aisée, voir intuitive. De même les courts résumés en fin de chapitre, aident grandement pour se remémorer en cours de partie un point de règle qui vous échapperait. Néanmoins, OMT souffre d'une mise en page austère et d'un manque cruel d'illustrations variées (même si celles présentes tout au long du fascicule sont de bonne facture). Un fond de page parcheminé (sans pour autant gêner la lecture) n'aurait pas été de trop.

Malgré ces quelques petits défauts mineurs, OMT offre un potentiel ludique autant que narratif exceptionnel. Chaque partie se crée sur le pouce sans pour autant une débauche de moyens (règles, scénario, temps de préparation...). Pourtant il pâtit du défaut commun à tous les jeux de la veine narrative : la satisfaction ressentie autour de la table est soumise à l'implication de l'ensemble des par-

ticipants, bien plus encore que dans un jeu de rôle traditionnel où le MJ peut sauver les meubles. Là, l'implication des joueurs est si essentielle, qu'elle ne peut être que totale.

Toutefois, si vous êtes fan de l'œuvre de Robert E. Howard, cédez sans remords aux sirènes de la *Sword & Sorcery* d'une part au vu du prix et d'autre part du fait la qualité globale du jeu qui se révélera être une expérience riche de découvertes dans sa façon de jouer comme dans le plaisir novateur qui s'en dégagera.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Boîte à Heuhh

Prix : 10 € / 4 € en version .pdf

Nombre de pages : 48 pages

Format : A5

MARTIN TONY

ON MIGHTY THEWS

Nom



Bonus

Attributs

Guerrier D4 D8 D12

Sorcier D4 D8 D12

Aventurier D4 D8 D12

Compétences

D6 D10

D6 D10

Caractéristique-D20

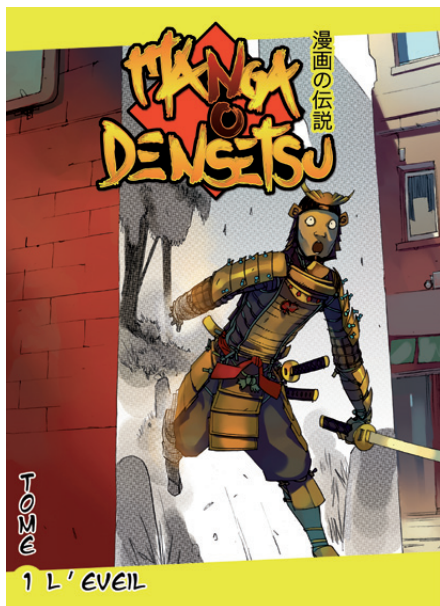
D20

Relances

Blessures



MANGA NO DENSETSU



ENQUÊTE DE TERRAIN :
ENTRE BACKGROUND ET
MATOS

SALUTATIONS DE VOTRE VAGABOND RÔLISTE,

J'émerge brutalement quand un dossier marqué du symbole π m'arrive en pleine face. Les sens en alerte, je l'ouvre : *Manga no Densetsu* – *La Légende des Mangas* aux éditions Les Ludopathes. Le nez qui frétille et les dés qui me démangent, ça sent le JdR tout frais ! Sans réfléchir, je fait un jet spatorolistique pour me téléporter en plein cœur du jeu. Ni une, ni deux, me voici au pays du Soleil levant. Une voix de pervers retentit dans mon dos : « Mademoiselle ! »... Le drame des chevelux longs quand on est de dos... Ah, camarade chevelu, tu as sûrement connu ces moments de solitude. Bref, je me retourne sur un individu qui râle : « Merde, un mec, c'est bien ma veine. Bon allons y. Je suis Nicky Klaxon, voyant dans le numéro de téléphone des jolies femmes et étalon de Shinjiku ». Un peu surpris, je suis le bonhomme me demandant à quoi rime ce JdR visiblement contemporain. La date du 22 janvier 2013 sur un journal me fait tiquer, mais je ne dis rien.

Une fois au Cat's Eyes Café, le type me fixe intensément... Non, il matte juste la serveuse déguisée en bunnygirl. À brûle-pourpoint, il m'interroge : « Sais-tu pourquoi un authentique tokyoïte comme moi



parle un français impeccable ? C'est simple, mon manga a été traduit dans ta langue ». Il éclate de rire devant ma tête, je ne comprends rien et me sens con, bref une journée foireuse... Il reprend : « Pour faire simple, je suis un *Kakujin*, « un homme-dessiné » si tu préfères. Apparemment, je serais un personnage du manga *Le Chasseur de la ville*. Comme tous les autres, je suis apparu le 22 décembre 2012. Les Mayas avaient prévu la fin du monde, le monde a connu l'Éveil. Des personnages issus de plusieurs types de manga sont apparus en Chine, en Corée et au Japon. Je te laisse imaginer le foutoir quand des aliens et des cyborgs se bastonnent en faisant péter les satellites de communication. Ajoute à cela que nous n'avons pas tous été accueillis par des *otakus* – ce sont des fans de manga. Ils nous ont briefés sur le guépier dans lequel nous semblions être. Et accessoirement, ils nous ont parlé de ce monde, le vôtre quoi. N' imagine pas que tous les *Kakujin* sont cool comme moi. Certains ont mis en place des organisations de yakuza ou ont utilisé leurs pouvoirs en tout genre dans leur intérêt et sans discrétion ». J'ai un peu de mal à digérer le truc, limite je pense être tombé sur un malade. En même temps, je remarque que les oreilles de lapin de la serveuse sont vraiment ses oreilles !

Me voilà charmé et convaincu d'être tombé sur un diamant du jeu de rôle. Un concept fort et unique : les personnages de mangas débarquant dans notre univers. Pourquoi sont-ils là ? Mon nouvel ami semble lire en moi et me répond : « Pour ma part, je pense que tout cela est dû à un alignement unique des planètes. D'autres, plus high-tech, pensent à une expérience menée par des scientifiques ou des militaires. Ils s'appuient sur le fait qu'à notre réveil nous avions tous un symbole π collé sur le front ». Je rumine en repensant au symbole sur le dossier. C'est sûrement important mais en quoi ? Me voilà déjà en pleine réflexion alors que je ne joue pas encore à *Manga No Densetsu* (MnD). Le pervers s'agite, il a dû repérer une jolie fille. Vite posons-lui une bonne question : « En quoi votre arrivée a-t-elle changé le monde ? » Je rougis, mais quelle question de merd... j vous jure ! Sarcastique, il me répond : « Des super héros, des super vilains ou des mecs faussement normaux noyautent ce monde. Après des débuts désastreux, nous sommes pour la plupart tombés dans la clandestinité. Le résultat est plutôt mitigé. Nous avons trouvé des potes, souvent des *otakus*, et même une certaine tranquillité. Le revers de la médaille c'est que si tout le monde



connaît notre présence, personne ne nous voit vraiment et les délires vont bon train. Du coup, les gens ont peur, les partis politiques xénophobes vont se régaler. Je ne serais pas surpris de voir des mouvances anti-Kakujin, limite fascistes, se mettre en place. Les gouvernements s'agitent aussi. J'ai eu vent d'espions cherchant des infos sur nous, sur les technologies des Kakujin futuristes et sur les moyens de nous renvoyer chez nous. D'ailleurs, la plupart d'entre nous cherchent à rentrer, ici



ce n'est pas chez nous ».

En stress, pour la première fois, il regarde sa montre. « Ça y est, c'est l'heure. C'est la Dispersion. N'oubliez pas de... » Un grand flash désoriente tout le café. Le Kakujin et la serveuse ont disparu. J'en ai eu assez pour comprendre qu'il fallait creuser tout ça. Cette interview sur le terrain m'a donné envie d'aller plus loin.

De retour chez moi, j'enfile

mes lunettes à rayons ludiques pour un scan du jeu. Il est édité par les Ludopathes. *MdN* se divise en deux ouvrages en noir et blanc d'environ deux cents pages chacun. *Manga no Densetsu tome 0 : le Guide du joueur* explique la création de personnages et détaille les classes, talents, atouts et handicaps. *MdN tome 1 : l'Éveil* présente le background en fournissant également une synthèse chronologique. Il aborde aussi les différents aspects du système de jeu (résolution des actions, rappel de la création de Kakujin avec des pré-tirés, bestiaire et équipement). Enfin, il s'achève par une campagne riche de huit scénarios avec en bonus un scénario multitables.

D'un point de vue plus global, les deux livres sont riches d'illustrations, logiquement de type manga, qui s'insèrent sans surcharger les pages. On remarque vite des encarts qui forment un véritable échange allant des auteurs vers les joueurs. Il s'agit de pistes pour des scénarios, d'exemples précis concernant les règles, ainsi que des éléments « provenant » de cet univers. Ces pièces peuvent être des récits de personnages (Kakujin comme humains classiques) ou des articles de presse permettant une certaine immersion dans l'univers. Autre chose qui saute aux yeux, c'est la présence de mots



en caractères gras, tous en japonais. Ils apportent au jeu un vernis exotique, d'autant plus facile à maîtriser que des lexiques à la fin des livres en donnent la traduction et le sens.

KES'KI'S'JOU OU PLUTÔT

KAKUJIN : LES PERSONNAGES

Passons à la musculature du petit : les personnages qui vont bouger le monde. En effet, dans *MdN* les joueurs incarnent (en général) des protagonistes de manga projetés dans notre univers. Ces *Kakujin* seront forcément pris à parti et impliqués dans les événements qui secouent la planète. Pour être honnête, il y en a pour tous les goûts. En termes de règle, il y a onze classes, avec pour chacune une cinquantaine de capacités spéciales. Ajoutez à cela qu'il est possible d'en combiner plusieurs et vous obtenez un bel outil de création de personnages uniques. Pour autant, la conception est loin d'être un casse-tête. En effet, une fiche-résumé d'une page permet de reprendre l'essentiel du processus.

Dans *MdN*, les « classes » reflètent d'avantage une ambiance qu'un stéréotype de personnage. En effet, aucune d'elles n'a de véritable pré-requis d'historique ou de ca-

ractéristique. Elles correspondent à l'idée globale que le joueur se fait du PJ. À titre d'exemple, les mages sont plutôt issus d'univers médiévaux, mais rien n'empêche ici de les placer dans une optique contemporaine, voire futuriste, avec des pouvoirs agissant sur l'esprit, les illusions, la télépathie ou les déplacements. Dans ce cas-là, la magie sera simplement une science expérimentale ou high-tech.

Pour un côté plus pratique, le programme des mes rolistolunettes me regroupe les onze classes en trois catégories. La première réunit ce que j'appellerai les « ordinaires-extraordinaires ». Il s'agit de personnages venant d'un monde similaire au nôtre ou ayant une activité que tout un chacun pourrait exercer. Bien sûr, et peut-être plus que dans d'autres jeux, les PJ sont véritablement des personnages. Partant du background de *MnD*, ce sont des héros ou des protagonistes importants d'un manga. Ils ont donc tous des capacités plus ou moins ordinaires leur permettant d'être remarquables dans leur genre. On retrouve dans cette catégorie les personnages dit *Classiques*, relativement polyvalents. Viennent ensuite les *Athlètes* reposant sur des aptitudes physiques, notamment sur une vitesse accrue, le tout pouvant être utilisé dans les



phases d'action pure. Plus spécialisés, les *Guerriers du Chi* sont de vraies bêtes de guerre vivant surtout pour le combat. Dans un tout autre genre, les *Lovers* incarnent de grands romantiques disposant de pouvoirs liés aux émotions et à la perception.

Dans la seconde catégorie, je regrouperais les « imprégnés de surnaturel ». Ces personnages arrivent à transformer le monde, eux-mêmes ou à nouer des relations hors normes avec tout type de créatures voire d'appareils. Les *Collectionneurs* sont attachés à des objets ayant des capacités utiles, défensives ou agressives. Ces artefacts peuvent même se matérialiser. Cette dernière possibilité amène sûrement son lot d'événements plus ou moins farfelus puisque les esprits sont des élémentaires, des créatures ou reflètent des concepts (amour, illusion, chaos, etc.). Les *Mages* maîtrisent directement des sortilèges offensifs, défensifs ou utilitaires à partir des éléments, des forces magiques, de leur mental ou par des invocations. Plus spécialisés dans cette dernière discipline, les *Maîtres des Familiers* associent tous les *Kakujin* dont les pouvoirs reposent sur des compagnons. Cette classe est d'autant plus vaste que le bestiaire fourni est conséquent et explique comment créer tout type de créature. Plus surnaturel que surnaturel, les PJ peuvent

être des *Divins*. Il s'agit d'envoyés d'un dieu, ou d'un dieu lui-même! Dans ce cas, ses pouvoirs ont été amoindris suite à son arrivée dans notre monde. Ces personnages disposent de pouvoirs psychologiques, de guérison ou en relation avec la divinité choisie. Enfin, les *Transformables* sont à cheval avec la catégorie regroupant les ambiances futuristes. Comme leur nom n'indique, ils sont capables de se changer partiellement ou totalement en animal, en plante ou en machine.

Le dernier groupe rassemble les personnages ayant généralement un lien avec la science-fiction. Les *Robots* sont donc la classe exploitant la technologie, sachant qu'elle est surtout orientée vers le combat. Enfin, les *Extra terrestres* sont jouables. Leurs aptitudes sont plutôt raciales et bizarres (liquéfaction, aura magnétique, peau lumineuse, etc.).

Si ce trop grand choix vous fait peur, ou vous semble trop vaste, une dizaine de pré-tirés sont là pour vous aider. L'avantage est qu'ils sont variés et assortis d'historiques bien conçus. Ils constituent de véritables sources d'inspirations ainsi qu'un reflet pertinent de l'univers, et non un banal assemblage de pré-tirés adaptables dans n'importe quel univers.

Enfin, pour équiper vos créations, *MnD* propose un catalo-



gue d'objets très fournis : des armes de toutes époques, des véhicules (du plus simple jusqu'au porte-avion pour les aventures épiques), etc. Il s'en trouve de plus spécifiques et directement liés au jeu : les plops. Ces objets se déclenchent comme les capsules magiques de *Dragon Ball Z* que connaissent bien mes collègues des *eighties*. Pour faire simple, leur nom vient du son qu'ils font quand on les fait apparaître.

LE SYSTÈME « BENTO » :

SIMPLE, BEAU ET BON

Le jeu repose sur le lancer de deux D6. Un dé pour voir si l'action est réussie, en faisant autant ou moins que la caractéristique associée ; le deuxième pour évaluer la qualité du jet. Les talents viennent préciser les actions. Ils représentent le savoir du personnage concernant l'action ou un bonus particulier pour sa réalisation. Ces avantages sont justifiés par l'expérience ou l'aptitude naturelle de celui qui y fait appel. Dans un même esprit, les handicaps mettent en avant la personnalité du PJ et donnent des points de talents supplémentaires.

Les caractéristiques sont au nombre de six et influent sur deux



éléments-clé : les points de vie (PV) et de Maho (PM). Il n'y a donc pas de caractéristique « moins utile ». Les caractéristiques donnant des PV sont la Force, l'Agilité et la Précision. Mental, Social et Perception octroient des PM servant à utiliser les capacités spéciales des *Kakujin*.

Ces pouvoirs sont régis de façon classique et pratique : un coût, une portée, une durée, une difficulté pour les lancer et une pour s'en protéger. Moins classique et franchement agréable, leur puissance varie selon la maîtrise et l'envie du joueur. Il est possible de ne pas les utiliser au maximum pour réduire le coût en PM.

Les combats sont simples et rapides, englobant la plupart des



actions (combat de près ou de loin, adversaires multiples, explosions, sauts, chutes, etc.).

Particularités de *MnD*, les personnages ont une notoriété, positive comme négative. Cette réputation fait varier les interactions sociales suivant l'appréciation du MJ.

Pour finir, l'évolution des personnages se résume en un mot : customisation. Les points d'expérience permettent de tout ajuster, des PV aux talents en passant par l'achat d'une nouvelle classe.

AU MENU : UNE CAMPAGNE

RICHE ET DES IDÉES À

FOISON

La campagne propose une bonne variété de styles de jeu : action, enquête et roleplay. À noter qu'elle est cependant plutôt réservée à des PJ mobiles. Elle s'inscrit dans la lignée des campagnes aux enjeux ultimes. Pour autant, la tonalité est véritablement laissée au MJ. Il dispose de pistes multiples dans les scénarios ainsi que des moyens d'offrir un roleplay riche et personnel. Elle devrait séduire un large panel de rôlistes. Les amoureux de *MdN* ne seront pas déçus car elle explicite le background.

Les MJ les plus occupés par leur vie quotidienne apprécieront de se reposer sur un produit bien ficelé en termes d'intrigues comme de règles.

Le premier scénario est pratique pour les meneurs car il présente le monde. Il s'appuie sur une mise en situation de qualité. De plus, il offre aux joueurs la possibilité de tester un large éventail de mécanismes de jeu (roleplay, pouvoirs, combats, compétences, etc.). La suite favorise une implication croissante des PJ utilisant notamment les liens sentimentaux et l'attrait de la quête de tous les *Kakujin*. Elle devrait donner à chaque personnage les raisons nécessaires de suivre le groupe quelque soit son historique. L'intérêt ne faiblit pas, chaque scénario apportant des révélations et des rencontres importantes. L'aventure culmine dans son dernier acte. Toutes les ressources matérielles comme humaines des PJ (et il y en a !) sont mises à contribution pour une traque à l'échelle planétaire. En plus des réponses aux questions des joueurs, une relance de campagne est dessinée.

Ne nous le cachons pas, pour du long terme, l'intérêt profond de *MdN* réside en grande partie dans la découverte de son background. Pour autant, jouer des êtres de manga projetés dans un monde réel offre

FORCE :
AGILITÉ :
PRÉCISION :
MENTAL :
PERCEPTION :
SOCIAL :



NOTORIÉTÉ :
PV :
PM :
DÉFENSE :

ATOUTS

HANDICAPS

ARMURERIE :

ÉQUIPEMENT :

POUVOIR PAGE N° NIV.

EFFET

PORTÉE DURÉE COÛT RÉUSSITE DÉFENSE

TALENT

CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE

SPÉCIALISATION

EXPÉRIENCE

HISTORIQUE :

MANGA D'ORIGINE

**TKNGT
DENGEISU**

NOTES :





pas mal de possibilités ludiques. De base, le MJ peut donc piocher dans la plupart des mangas en transposant le « méchant » dans notre monde. À côté de cela, le jeu intègre une dimension géopolitique concernant les *Kakujin*. La réaction des gouvernements va de l'adulation en Afrique à des traitements fascistes en Europe de l'Ouest. Dans cette optique, un « problème *Kakujin* » est posé. Une ambiance et une intrigue proche des X-Men (lutte de pouvoir, rejet et création d'une minorité *Kakujin*) sont non seulement faisables mais aussi totalement adaptées au regard du décor.

PENSÉES AUTOUR D'UN THÉ

Enivré de senteurs de jasmin, mon esprit vagabonde sur le dernier né des Ludopathes. Depuis quelques temps, peu de jeux m'avaient semblé si originaux et complets. Le concept est solide : un personnage de fiction balancé dans un univers contemporain et concret. Là où *MnD* fait vraiment fort, c'est en offrant une véritable proposition ludique plus



qu'un simple décor d'aventure. Deux trames de fond se distinguent : la résolution du mystère de l'Éveil et la gestion des *Kakujin* sur la planète. Loin d'être des limites pour le jeu, ce sont de véritables pistes ouvertes que les rôlistes, MJ comme PJ, peuvent s'approprier.

Les joueurs retrouveront s'ils le souhaitent leurs habitudes de JdR (combat, recherche de notoriété, tisser des liens...) mais avec des perspectives propres à *Manga no Densetsu*. Du côté des règles, le système se fonde sur la simplicité et la personnalisation. Il y a donc de quoi agrémenter de nombreuses parties sans alourdir leurs déroulements. La fin de campagne laisse supposer de prochaines sorties ; ce qui n'a rien de déplaisant, bien au contraire.

Sur ce, je vais retourner au Cat's Eyes Café. On ne sait jamais, si la jolie bunnygirl était de retour.. Allez, puissent saint Gyax et les Grands Anciens vous inspirer dans vos aventures ludiques.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Ludopathes

Prix : 25 € le volume

Nombre de pages : 210 pages pour chaque tome

Format : 18 cm x 25 cm

OLIV VAGABOND

Êtes-vous sûr de connaître la Chine ?



Reflets de Shanghai

Supplément pour *Achéron*.

Mars 2012

www.cds-editions.com


Éditions et Diffusion
de 1980 à nos jours



ÉLÉGIE

LE SECRET DE

L'IMPÉRATRICE

1818 – À Waterloo, Napoléon est revenu sur le devant de la scène avec une victoire, cependant celle-ci n'est pas totale puisqu'il est obligé de composer avec une partie de ses adversaires politiques afin de conserver un pouvoir vacillant. N'étant plus pour l'heure que l'ombre d'un passé

glorieux, c'est entre jeux de pouvoirs et complots – qui sont au cœur de la cour du Nouvel Empire – que les personnages des joueurs devront prendre place.

UN JEU PRINT TO PLAY

Élégie – *Le secret de l'Impératrice* est la première production du discret, mais pas moins talentueux Studio Lipsium. Et le pari est en bonne voie d'être gagné ; on nous offre un ouvrage de qualité sur plus de 130 pages et ce dans deux versions : la première numérique et entièrement gratuite disponible sur le site du studio, et le second dans une très élégante version *print on demand* chez lulu.com (plate-forme bien connue au Maraudeur par l'édition des ouvrages du Studio 09 – *D6 Galaxies*, *Tecuma Gulch*, *Campus...*). C'est donc de cette dernière version que nous parlerons vu qu'elle est identique à la version PDF et afin de pouvoir décliner les choix éditoriaux (taille du livre, qualité du papier et de l'impression, ainsi que le prix de l'ensemble).

Élégie a donc franchi depuis peu les frontières du jeu amateur en procurant un produit fini d'une très bonne qualité dont nombre d'éditeurs peu-



vent aussi s'inspirer. Et on ne lésine pas sur la qualité, puisque le livret se présente dans un format A5 broché avec un papier au vélin épais, d'un blanc tirant sur le beige donnant à l'ensemble un aspect ancien de toute beauté.

Côté illustrations, le fascicule est plutôt bien fourni sans toutefois noyer le texte. Chacune d'entre elles est ajustée au sujet abordé et les reprises de gravures ou de peintures d'époque réalisent un ensemble homogène et cohérent. Le seul bémol réside dans le passage de la plupart d'entre elles (pour ne pas dire toutes) sous un filtre photo qui déforme inutilement les reproductions. Sachant que toutes sont dans le domaine public, cet artifice n'était pas vraiment utile d'autant qu'il n'apporte pas grand chose à l'esthétique globale.

LA MÉCANIQUE DU CŒUR

Côté règles, ce n'est pas une création originale de l'auteur mais la reprise d'un système connu puisqu'il s'agit du Solar System d'Eero Tuovinen (sous licence Creative Commons). La mécanique, sans être d'une grande innovation, est parfaitement adaptée afin de restituer l'aspect

noble et les conventions désuètes du Nouvel Empire.

Chaque personnage se voit doté de trois réserves (Physique, Morale et Sociale) qui expriment à la fois sa résistance aux traumatismes issus de ces milieux (blessures, chocs psychologiques ou offenses) et ses forces intérieures, qui amplifient ses réussites (sous forme de dés supplémentaires). À cela sont adjoints des Aptitudes (compétences), des Historiques (sorte d'avantages liés au background qui interviennent dans des circonstances précises – alliés, facultés spéciales...) ainsi que des Aspirations servant de catalyseurs d'expérience (plus le personnage se rapproche de ses aspirations et plus il évoluera et s'épanouira).

Pour résoudre un conflit, le Solar System utilise des Dés Fudge, dés dont les faces sont flanquées de +1, -1 et 0 (pouvant assez simplement être remplacés par des D6 plus classiques). Pour résoudre une action, on jettera trois dés (ajustés par divers bonus, Aptitudes, utilisation de Réserve...). Une fois les dés lancés, il ne vous reste plus qu'à additionner les résultats (exemple : +1,+1,-1,0) et de comparer le résultat à une table hiérarchisant la réussite. Un résultat de 0 ou moins est sanctionné par



un échec, un résultat positif par une réussite (allant de Marginal à Transcendance).

Les conflits impliquant un tiers sont sensiblement similaires. Néanmoins les notions d'Opposition et de Conflit sont intégrées à la méthode de base. Les Oppositions relèvent d'un simple test en opposition, cependant la désignation d'un But avant tout jet est obligatoire. Celui-ci indiquera les objectifs du personnage réclamant ce test (ex : rattraper un fugitif. Quant à celui de son adversaire, il sera de fuir au plus vite dans les nombreuses ruelles). En sachant que c'est collégialement que le meneur et le joueur décriront le résultat de l'action entreprise et que l'aboutissement ne peut apporter un changement définitif à l'action en cours (la mort de l'un des protagonistes par exemple).

Pour ce qui est d'un Conflit, la différence notable avec l'Opposition réside avant tout dans l'augmentation de l'effet dramatique de la situation, par un changement profond dans le déroulement de l'histoire. Un duel est alors exécuté avec en plus de la traditionnelle définition du But, la mise en œuvre d'une tactique (Attaque, Manœuvre ou Défense) apportant différentes options dans l'évolution

du conflit. Les Attaques affaiblissent directement son adversaire (en baissant ses Réserves), une Manœuvre donne la possibilité de prendre un avantage pour le prochain round et la Défense permet de résister à l'Attaque adverse, mais aussi de modifier son But (ce qui peut être stratégique suivant les vicissitudes du combat).

En résumé, même si de premier abord cela semble assez obscur de choisir des Buts étoffés, on se laisse vite emporter et les situations offrent de nouvelles alternatives bien plus attirantes qu'une simple série d'attaques et de blessures, bien trop manichéenne. Et la gestion de ses Réserves mettra chaque joueur face à des choix cornéliens (augmenter les chances de réussite, au risque de s'épuiser).

Au final le Solar System tourne bien et oblige la table à créer et faire vivre des personnages hauts en couleurs par l'utilisation des Aspirations, obligatoire pour faire évoluer son personnage. Ce dispositif dans un esprit proche de celui que proposait *Dying Earth* plaira aux joueurs à la verve facile, mais pourra rebuter ceux plus habitués à des *D&D* et autres JdR plus simulationnistes. Un autre point fort est la présence bienvenue d'aides de jeu accolées aux règles qui présentent



des exemples d'Aptitudes et d'Histoires qui s'incorporent pleinement dans une époque parfois mal connue.

Malgré tous ces ajouts, la présence d'un écran ou d'une série d'aides de jeu résumant les différents tableaux et principales règles aurait été un plus, sans pour autant nuire à une bonne compréhension de l'ensemble. De même que la création de Dés Fudge – même si des D6 peuvent y être substitués – est un passage quasi obligatoire pour rendre la partie fluide (dans les premiers temps tout du moins).

MARIGNAN ? 1515.

WATERLOO ?... PUFFF ?

En ce qui concerne le chapitre exposant la France de 1818, celui-ci arrive à couvrir en peu de pages des aspects aussi vastes que le Premier Empire, le Nouvel Empire, les personnages politiques forts (ainsi que les courants auxquels ils sont rattachés), la vie quotidienne (voyage, mode de vie, état de la société...), les sciences, ainsi qu'une approche du Paris de l'époque et de ses lieux notables. Sans être complètement exhaustives, ces trente pages parviennent à brosser un portrait fidèle (pour autant



que ce soit possible pour une uchronie !) de cette période de l'histoire de France. Néanmoins, un MJ soucieux de la décrire plus fidèlement devra visionner des films tels que *Les Duellistes*, *Monsieur N*, *Le Colonel Chabert*, etc., riches en scènes et ambiances nécessaires à l'immersion dans les us et coutumes de l'époque.

ACTE 3 SCÈNE 1

Élégie se clôt par une campagne en deux actes (qui tient d'avantage du gros scénario). Le premier est linéaire, servant de scène d'exposition autant pour l'intrigue que pour les protagonistes. Le second épisode



est bien plus tactique et demandera d'autant plus d'implication afin de trouver une ruse payante dans le but de dénouer ce sombre écheveau très empreint de l'influence d'Alexandre Dumas.

Sans trop dévoiler l'intrigue, les personnages (des pré-tirés sont fournis et conseillés) vont venir en aide à un ami proche qui, revenu depuis peu

du bain, se met à la recherche d'un ancien amour. De Paris à Majorque, ils seront poursuivis par un implacable et mystérieux assassin dans un contre la montre et finiront par s'opposer à lui et à son commanditaire pour faire éclater la vérité sur un sinistre complot atteignant les plus hauts dignitaires de France.

Dans cette campagne toutes les ficelles qui font le succès d'un *Comte de Monte Cristo* sont réunies : une vérité d'outre-tombe, des adversaires puissants et retords, de sombres secrets camouflés derrière des complots ; et cela s'avère payant. Tous les joueurs autour de la table y trouveront leur compte car la campagne marie scènes d'action, échanges mondains, mise en avant de talents de stratège, le tout avec des adversaires singuliers qui leur donneront quelques sueurs froides.

Dans le JDRA on a pas l'édition, mais on a les idées.

Le Studio Lipsum nous livre pour sa première création officielle un jeu riche et unique. Sachant conjuguer un système de jeu authentique avec une période historique peu exploitée dans l'univers du jeu de rôle, *Élégie – Le secret de l'Impératrice* est une belle réussite à bien des niveaux et prouve à nouveau que les studios de déve-



NOTHINGNESS

MANUEL DE CAMPAGNE

Après la sortie du *Kit de découverte*, notamment en impression à la demande sur lulu.com il y a quelques mois de cela, *Nothingness* nous revient avec son *Manuel de campagne*. Véritable guide pour les MJ traitant de ce sombre univers médiéval-fantastique ou complément d'explications au *Kit de découverte*, cet ouvrage est un peu tout ça à la fois mais surtout un manuel pour joueurs chevronnés.

SQUELETTE DU MANUEL

Les 104 pages de ce manuel sont découpées en cinq parties pouvant être regroupées dans trois grands ensembles :

- des conseils de maîtrise ;
- des aides de jeu sous la forme de background ;
- l'amorce d'une campagne.

Avant d'aller plus loin dans la découverte de ce livre, il est à noter que ce dernier ne s'adresse pas à tout le monde, comme pouvait le faire le *Kit de découverte*. Ici, le public visé est très clairement les joueurs confirmés et principalement ceux qui ont envie de tenter l'aventure derrière l'écran de jeu, côté MJ.

Les informations compilées dans cette centaine de pages proviennent des cinq livres de la gamme et l'aventure fournie est excessivement exigeante et n'autorise aucunement l'erreur sous peine de voir son personnage passer de vie à trépas en un quart de seconde.

DES CONSEILS DE MAÎTRISE

De manière à bien maîtriser *Nothingness*, l'auteur rappelle aux joueurs quels sont les fondements de cet



univers, ses grands principes qui ont conduit à la naissance du jeu (le refus de la suprématie du MJ, un jeu satisfaisant aussi bien le roleplay que les grosbills, l'importance de la religion, etc.)

Une fois ces bases rappelées, il expose la manière dont il a maîtrisé *Nothingness*. Sa façon de faire est directement inspirée des leçons enseignées par John Wick (leçons que vous pourrez retrouver dans le livre *Dirty MJ* publié par Bibliothèque interdite). Loin d'être inutile, les personnes qui auront déjà lu ce petit livre ne trouveront rien de plus à se mettre sous la dent et pourront être déçues par cette page de conseils.

Là où personnellement j'ai eu le plus de mal à comprendre ce qui est proposé se trouve dans l'explication du principe de « jeu de rôle hybride ». La base de ce concept est simple, à savoir que les joueurs de *Nothingness* peuvent influencer sur le devenir de l'univers de Weröl. Pour cela, l'auteur explique qu'il est nécessaire de coordonner le jeu sur table et l'utilisation d'Internet ; cependant l'influence sur l'univers est soumise à l'adhésion, via cotisation, au prorata du nombre de ses joueurs. Au-delà de cette adhésion, une cooptation est mise en place en parallèle afin de s'assurer que le MJ souhaitant maîtriser à *Nothingness* respecte les fon-

damentaux du jeu ! Ainsi, il faudra avoir l'aval de l'auteur ou des « MJ certifiés » pour avoir le droit d'influer sur cet univers.

Vous trouverez ensuite onze conseils pour élaborer des scénarios, sur la base de ce que propose déjà John Wick. Ces recommandations vont du traître dans le groupe, de la perte d'un personnage, aux retournements de situation. Une fois de plus, ceux qui ont lu *Dirty MJ* ne trouveront pas plus de grain à moudre pour créer leurs aventures. Même si les exemples sont tirés de son expérience de jeu, on aurait aimé qu'ils soient un peu plus développés car on a parfois l'impression de se retrouver avec un MJ qui raconte ses soirées de





JdR à des personnes qui n'y ont pas assisté. De ce fait, on se sent un peu mis à l'écart.

DU BACKGROUND POUR

VOUS ENRICHIR

Deux chapitres sont consacrés à l'univers de Weröl, l'un à la religion théochronique et l'autre aux terres des Elfes noirs.

La religion, proposée en détail ici, attend avec ferveur le Cataclysme final, ne craignant pas la mort puisque considérée comme un aboutissement. Vous trouverez décrit les cinq principes de cette doctrine que sont la destruction, le doute, le dessein, la foi et le sacrifice.

Toute organisation a sa propre organisation, ses règles, ses rites, etc., le tout afin de pouvoir incarner un prêtre théochrone.

Concernant les Elfes noirs, vous trouverez tout ce dont vous aurez besoin pour faire évoluer vos joueurs dans cette région située entre le pôle blanc et la mer de glace. Une présen-

tation relativement complète vous est proposée, allant de l'organisation politique, au commerce, aux cultes. Un focus, tout aussi complet, est réalisé sur la ville de Kalkabat puisque c'est le lieu du long scénario inclus dans ce manuel.

L'AMORCE DE CAMPAGNE

Là où la plupart du temps des amorces de scénarios se limitent à un pitch de base, trois-quatre événements succinctement expliqués, vous trouverez dans *Le palais des Lames*, un long scénario pour au moins trois séances de jeu. Si vous souhaitiez faire une introduction à *Nothingness* avec le matériel proposé ici, vous allez être déçu. L'histoire est exigeante, nécessitant, aussi bien de la part du MJ que des joueurs, une bonne connaissance de Weröl et de ses concepts sous peine de périr prématurément.

Ne souhaitant pas spoiler le contenu de cette aventure, sachez qu'il s'agit d'un parcours initiatique destiné plutôt à des joueurs vétérans souhaitant se frotter à un scénario d'un haut degré de difficulté.

La cerise sur le gâteau vient du dernier chapitre consacré à des idées pour lancer une campagne à *Nothingness* suite à l'histoire précédem-



ment jouée. En effet, si vos joueurs ont survécu, il est bien naturel de les récompenser en leur proposant d'autres histoires à vivre en lien avec toutes les épreuves affrontées avec succès (et croyez-moi, il y en a beaucoup à surmonter !). Certaines idées, émises par l'auteur lui-même, pourraient être directement impliquées dans l'avenir de Weröl, si votre candidature en tant que MJ de *Nothingness* est validée, bien entendu.

CONCLUSION

Nothingness le Manuel de campagne est un ouvrage venant compléter le *Kit de découverte* en proposant des conseils, du background et un long scénario. Pour ma part, j'ai été un peu déçu par le contenu du livre espérant un descriptif des races, des carrières, des secrets de Weröl, mais tel n'était pas le but de cette publication. De plus, alors que l'on aurait pu s'attendre à un livre permettant de mieux faire appréhender à ses joueurs cet univers si sombre et exigeant, *le Manuel de campagne* s'adresse une nouvelle fois à des joueurs exigeants, volontaires et souhaitant s'impliquer plus avant.

Il s'agit donc d'un ouvrage à l'image de l'impitoyable monde de Weröl, pour joueurs motivés, cherchant un

défi à la hauteur de leurs ambitions et qui n'ont pas peur de trépasser.

FICHE TECHNIQUE

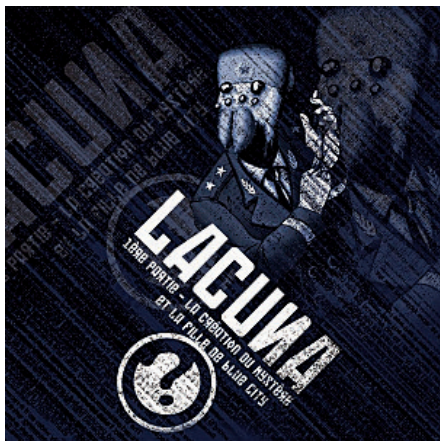
- Prix : 13 euros
- Format : couverture souple, A4
- Nombre de pages : 104
- Éditeur : auto-édité

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT





LACUNA



Alors qu'il y a à peine un an environ, les jeux narratifs étaient confidentiels, sans visibilité, La Boîte à Heu-hh leur a ouvert la voie en proposant au plus grand nombre des jeux sans MJ, sans préparation. S'engouffrant dans cette brèche, Narrativiste édition nous propose *Lacuna*, un jeu de science-fiction dont les influences vont de *Matrix* à *Inception*. Voyons si le rêve rejoint la réalité.

EXPLORATION

Les différents chapitres symbolisent les différents niveaux d'accréditation des agents (personnages) ainsi, certaines informations sont connues de tous, alors que pour d'autres, seul le MJ y aura accès. La maquette se den-

sifie avec l'accès à ces informations, jusqu'à en devenir illisible sur les dernières pages. Six chapitres composent l'ouvrage en commençant par le système de jeu, puis on découvre ce que sont les agents et leur agence pour terminer par des informations classées confidentielles.

UN SYSTÈME SIMPLE ET

EFFICACE

Chaque personnage est défini par trois attributs: la Puissance, l'Instinct et l'Accès. À ces attributs sont liés des talents.

Au-delà de ces attributs, le rythme cardiaque du personnage, dépendant de son âge, va jouer un rôle moteur dans la résolution des actions. Selon l'indice de sollicitation de son cœur, la résolution des actions en sera facilitée ou rendue plus risquée, voire mortelle. Dans tous les cas, quelle que soit l'action engagée par le personnage et la réussite ou l'échec du jet de dé pour résoudre l'action entreprise, le résultat sera automatiquement ajouté au rythme cardiaque.

Bien entendu, les règles ne s'appliquent pas à tous, elles sont faites pour être contournées et les agents du Mystère en savent quelque chose, puisqu'ils disposent de techniques



leur permettant de passer outre certaines impossibilités. Ils peuvent, par exemple, ignorer la perte d'un point d'attribut, abaisser leur rythme cardiaque, avoir accès à un contact ami de leur mentor, etc.

Certains de ces talents seront activables via l'utilisation de points de mérite. Ces derniers sont obtenus à chaque fois qu'un joueur obtient un 6 alors que le rythme cardiaque de est optimal.

La simplicité du système se retrouve dans la création des personnages. Il vous faudra trouver un pseudonyme à votre alter ego, oublier sa véritable identité pour faire partie de cette agence. Pour vous aider, une table de noms aléatoire est proposée. Vous définirez quels sont ses talents et comment se répartissent ses points entre ses attributs.



UNE AGENCE TOUT RISQUE ?

Être un agent du Mystère, c'est bien, mais savoir dans quoi on s'engage, c'est mieux. Le chapitre « code bleu » permettra au « Contrôle » (MJ) d'en savoir plus sur cette organisation, les différentes équipes aux missions bien spécifiques et vous indiquera quels sont les éléments que les joueurs pourront apprendre en fonction de leur niveau d'accréditation (autant dire rien au départ).

Après tous ces détails organisationnels vient l'élément fondamental du jeu : les interférences. Ces dernières sont tout simplement les éléments inhabituels, surréalistes, qui vont se produire sur le terrain, donc qui arriveront aux PJ. Cette interférence varie au cours de l'histoire, augmen-



tant progressivement pour finir par vous faire rencontrer une abomination.

Le livre se termine par la présentation de la ville, Blue City et de quelques personnalités majeures de cet univers.

CONCLUSION

Lacuna est un jeu narratif sans véritable préparation (quelques minutes suffisent) qui vous plongera dans un univers teinté de *Matrix*/*Dark city*. Sorti de cela, on peut reconnaître à

l'auteur, Jared A. Sorensen, qu'il ne ment pas à ses lecteurs puisque dès la première page il nous explique que le contenu de l'ouvrage ne nous livrera que partiellement la manière de jouer à *Lacuna* et qu'il n'y a ni exemple de partie, ni scénario introductif de fourni. De ce fait, après avoir lu rapidement ce livre, on en ressort avec un système vague, une idée superficielle de Blue city, deux ou trois rumeurs à propos de cette ville et voilà tout.

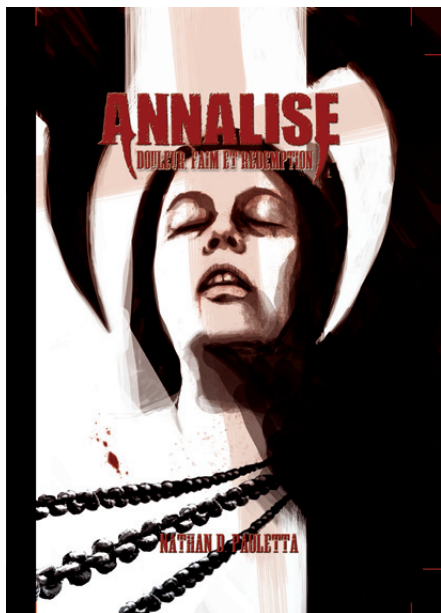
Cela n'engage que moi, mais j'ai été déçu par ce jeu qui a fait le buzz à sa sortie et qui finalement ne propose que quelques éléments/idées déjà vus, sans apporter quoi que ce soit de véritablement novateur dans le genre. Espérons que le livre 2 nous fournira plus d'éléments « concrets », mais rien n'est moins sûr.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 13 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 58
- Éditeur : Narrativiste édition

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

Letting people make their own choices



ANNALISE

La Boîte à Heuhh poursuit son chemin dans l'univers si riche des jeux narratifs en nous proposant *Annalise*, un jeu à l'ambiance horrifigothique. Vous serez confrontés à l'influence d'une créature de la nuit et ferez évoluer votre personnage jusqu'au dénouement final. Abordant des thèmes pouvant être lourds, *Annalise* ne peut pas laisser indifférent. Suivez-nous dans les profondeurs des tourments de l'âme.

SURVOL D'UNE ÂME EN PEINE

La maquette d'*Annalise* est sobre, élégante et pourtant lorsqu'on feuillète le livre, notamment la nouvelle introductive au jeu, on ne peut s'empêcher de se dire qu'on ne va pas parler de Bissounours au pays de Candy. Et pour cause, *Annalise* est un jeu dont les thèmes principaux sont la douleur, la faim et la rédemption.

Pour se mettre dans l'ambiance si particulière de ce jeu, une nouvelle de 46 pages vous plonge directement dans les tourments de l'âme d'une jeune fille tourmentée, tombant progressivement sous l'influence d'un vampire. Effectivement, *Annalise* vous propose d'incarner des personnages qui ont succombé à cet être maléfique et de savoir comment vous gèreriez vos pulsions destructrices. Ce vampire peut tout à fait être ce qu'il semble être, c'est-à-dire une créature mort-vivante, mais cela peut être également la métaphore d'une personne vivant aux dépens des autres et dont l'influence est plus que néfaste pour l'autre.

Ici, pas de joueur incarnant le vampire et les autres jouant les victimes. Tout le monde a son personnage qui, petit à petit, va subir les influences d'un vampire dont les traits se préciseront au fur et à mesure. À l'issue des différentes scènes, le personnage pourra être victime, serviteur du vampire ou bien chasseur !



UNE PARTIE EN QUATRE PHASES

Au cours d'une séance de jeu, la structure du scénario va suivre un cheminement en quatre points :

- la découverte des personnages;
- la pose des fondations;
- la confrontation;
- l'issue finale.

Chacune de ces phases, découpées en scène, est rythmée par une mécanique de jeu particulière. Les scènes sont l'occasion pour un personnage de vivre des moments clés, moments qui vont influencer sur son devenir et donc sur la trame principale de l'histoire. Pour cela, à chaque nouvelle scène, le joueur mis en avant (joueur actif) choisira un guide scénique (sorte de MJ pour la scène) dont le but va être de noircir la situation en usant de la présence du vampire.

Pour débiter une partie d'*Annalise* il va falloir décrire votre personnage. Point de compétences, de caractéristiques et autres dons, un nom et une vulnérabilité suffiront pour commencer. Le reste se générera ultérieurement. Vous commencez déjà à entrapercevoir l'ambiance du jeu, puisque votre personnage, même s'il peut jouer les fanfarons, cache dès le départ de la session une vulnérabilité, une souffrance, une perte... Pendant que le joueur actif narrera la scène d'introduction de son per-

sonnage, les autres joueurs vont avoir la possibilité de s'approprier des éléments de cette narration. Ces appropriations sont un moyen pour un joueur de signaler qu'un élément présenté par un autre a de l'intérêt et que vous souhaitez avoir la possibilité d'exploiter à nouveau cet élément. Par exemple, alors que le joueur actif parlera de la maison de sa grand-mère dans laquelle il a le souvenir de ce miroir brisé toujours suspendu au fond de la salle à manger, un joueur pourra s'approprier l'élément « miroir brisé » pour l'utiliser à son tour, ultérieurement.

Les joueurs suivants devront créer un lien avec au moins l'un des personnages précédemment présentés. Une fois ces présentations faites, chaque joueur va devoir définir deux secrets. Ces derniers ne doivent pas être révélés aux autres et pourront s'avérer être une arme puissante lors de la confrontation finale avec le vampire. Ces secrets sont des éléments que vous aimeriez voir intégrer dans la partie, cadrant également avec le rendu de l'histoire puisque les secrets auront à voir avec le surnaturel ou plus prosaïquement, avec des choses inavouables. La petite astuce vient du fait qu'une fois rédigés, les secrets sont mélangés et distribués au hasard.

Une fois pris connaissance des se-



crets échus, les joueurs vont recevoir des jetons à répartir symbolisant leur faculté à influencer sur l'histoire.

BÂTISSONS ENSEMBLE UNE HISTOIRE SOLIDE

La part la plus importante du jeu *Analise* vient de la phase de pose des fondations. Elle consiste en l'approfondissement des personnages, leur complexification par la création de caractéristiques ; utiliser vos appropriations, dépeindre ce qui est digne d'intérêt pour le vampire et expliciter ce qui lie votre personnage avec cette créature de la nuit.

La création de caractéristiques connexes permet de développer votre personnage, de le rendre unique. Une limite est tout de même imposée, à savoir que ces caractéristiques doivent être obligatoirement liées soit à sa vulnérabilité, soit à son secret.

Cette phase est l'occasion de jouer des « Moments » ; ces scènes sont

l'essence même du jeu, la manière de faire progresser l'histoire vers la confrontation finale. Ils représentent les étapes où un personnage vit un tournant dans sa vie, ou que la conséquence d'un de ses choix va influencer sur le reste de l'histoire. Ces scènes étant un échange entre le joueur actif et le guide scénique, ce ne sera que lorsqu'un joueur décidera que l'instant décrit est un Moment qu'il le sera. Chaque Moment permettra au joueur actif de créer de nouvelles caractéristiques connexes. De plus, il sera défini par une issue favorable pour le joueur actif et par une conséquence pour le guide scénique. Le résultat sera obtenu par le jet de dés dépendant, notamment, du nombre d'issues définies. Ce ne sera que lorsque le guide scénique le décidera que la scène prendra fin.

L'enchaînement des scènes va conduire progressivement et naturellement le groupe vers la voie de la confrontation.

VERS L'AFFRONTEMENT FINAL

Alors que durant la phase précédente vous vous êtes efforcé d'étoffer votre personnage, la phase de confrontation est l'occasion d'enquêter sur le vampire et de vous en rapprocher jusqu'à la confrontation finale. Cette poursuite pourra se faire seul, mais également à plusieurs en associant



vos efforts. La mécanique est similaire à celle de la phase précédente à cela près que la présence du vampire peut être indéniable, conduisant le personnage à succomber à la création.

Dans cette partie du jeu, vous avez la possibilité de sacrifier les éléments que vous vous êtes appropriés tout au long de l'histoire. Cela va vous permettre de gagner des points supplémentaires pour influencer sur l'histoire et tenter de vous en sortir. Une autre arme en votre possession consiste en la révélation d'un secret. Cette possibilité vous permettra de clore un Moment alors que la situation peut sembler désespérée.

Une fois que toutes les relations entre les personnages et le vampire sont résolues, la dernière phase se déclenche. Proche de la phase de découverte dans sa réalisation, chaque joueur y a la responsabilité des conséquences des actes qui viennent de se jouer. Vous pouvez exposer le cheminement fait par votre personnage, les moments critiques vécus par lui et les changements observés.

CONCLUSION

Annalise est un jeu ambitieux, relativement complexe de par sa mécanique mais qui a le mérite d'aborder des sujets intenses, profonds. Cependant, une fois la manière de jouer ac-

quise, un véritable échange entre les joueurs se met en place, chacun rebondissant sur les éléments qui l'intéressent, axant ainsi la narration sur des thèmes importants à ses yeux. Enfin, la présence de six scénarios à la fin de l'ouvrage permet de voir toute l'étendue de ce jeu, dans des cadres bien différents les uns des autres.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 26 euros
- Format : couverture souple, A5, couleur
- Nombre de pages : 174
- Éditeur : La boîte à Heuhh

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT





LE COMITÉ POUR L'EXPLORATION DES MYSTÈRES

Après la publication de *Lacuna*, Narativiste édition nous revient avec un jeu sans meneur, sans préparation, orienté *pulp*, s'intitulant *Le comité pour l'exploration des mystères*. Ce jeu, pour 3 à 8 joueurs, va vous plonger dans une histoire collaborative où la grande aventure, le mystère et le frisson vont se mêler. Enfilez votre Fedora, mettez votre sac à dos, et c'est parti !

Y A QUOI DANS LE PAQUETAGE ?

La couverture de l'ouvrage vous donne un premier aperçu de ce que vous allez vivre, à savoir incarner des personnages à la recherche de la gloire, visitant des temples inconnus et menaçants, traversant le monde pour mettre à jour les secrets les mieux gardés, bien souvent dans des lieux exotiques. Le jeu, dans sa forme initiale, propose un cadre ancré dans les années 1920 et les nombreuses illustrations reflètent parfaitement l'état d'esprit dans lequel vos personnages s'inscrivent, des explorateurs n'hésitant pas à braver les dangers (ou Périls dans le jeu) afin d'être reconnus par leurs pairs et recevoir leurs Éloges. Malgré une mise en page claire, illustrée, il est tout de même à noter la part non négligeable du texte, dense, mais tout de même particulièrement agréable à lire.

PRÉPARATION DE L'HISTOIRE

Je vous vois venir avec vos gros sabots, vous allez dire : « Quelques lignes plus haut, il nous dit qu'il n'y a pas de préparation et maintenant il va nous expliquer comment préparer une histoire ! ». Rassurez-vous, effectivement, vous n'aurez pas à préparer de scénario à l'avance, en revanche, avant de créer vos personnages et de jouer, il va vous falloir faire un petit brainstorming entre



vous pour vous mettre d'accord sur les grandes lignes de l'aventure que vous allez vivre ensemble.

Pourquoi faire cela ? Uniquement parce que le principe du jeu est le suivant : chaque joueur appartient à un comité, regroupement de personnes se retrouvant APRÈS leurs aventures dans un salon feutré pour se raconter leurs faits d'armes. Ainsi, cela signifie que vos personnages ont vécu ensemble une série d'épreuves et s'en sont sortis vivants (puisqu'ils vont raconter leur aventure). Par conséquent, la partie débute par une réflexion rapide (10 minutes, un quart d'heure) au cours de laquelle vous allez définir le cadre final de ce grand moment et le secret qui s'y cachait. Cela peut être un temple isolé dans une jungle hostile renfermant un artefact magique comme une mine abandonnée au fond de laquelle se trouve un trésor inestimable. Il revient à l'ensemble des joueurs de se mettre d'accord sur la longue scène finale qu'ils vont vivre.

Ensuite, il vous faudra décider ensemble des grandes étapes (bien souvent 2 ou 3 selon la longueur de la partie) qui ont marqué votre voyage. Lié à cela, jetez sur le papier des idées relatives aux dangers (Périls) que vous avez pu vivre. Ce pool d'idées pourra vous servir au cours de la narration, sans pour autant être

obligé de l'utiliser. Le fait de mettre en commun ces idées permet à tous de savoir ce que l'autre attend de l'aventure.

Une fois cette étape franchie, vous devez créer votre personnage. Il n'y a rien de plus facile : donnez lui un nom, un concept (dilettante, magicien, explorateur, boxeur, star du music-hall, etc.) et un Désir. Ce désir est le but final que souhaite atteindre votre personnage en participant aux explorations. Aux travers d'elles, il cherche la reconnaissance des autres et par cette reconnaissance, il tend à réaliser son Désir. Ensuite, vous aurez 11D6 à répartir entre quatre Attributs dont le majoritaire vous accordera un certain nombre de dés d'Équipement et de Relations.

Pour personnaliser votre avatar, chaque Attribut va bénéficier d'un Descripteur, une précision lui donnant une couleur particulière. Vous pouvez préciser le fait que votre personnage est musclé, maladroit, méticuleux, arrogant, etc. La mécanique qui se cache derrière est simple. Si lors de vos scènes vous pouvez mettre en avant ce Descripteur, vous ajouterez 1D6 à votre pool de dés pour résoudre le Péril.

Le point final à la création de votre personnage s'appuie sur le fait que les autres membres du Comité présents vont pouvoir vous donner un



Descripteur dit libre, c'est-à-dire, un trait qui caractérise votre personnage selon leur perception. Ainsi, même si vous souhaitiez jouer quelqu'un de fier, brave et courageux, les autres vous voient peut-être comme un manipulateur, quelqu'un de barbant ; ou bien aller dans votre sens en renforçant certains traits. Ne vous inquiétez pas, si les Descripteurs donnés sont trop handicapants, vous avez tout à fait le droit de les refuser. De plus, ces Descripteurs ne se jouent que lorsque vous le décidez, ils ne vous imposeront à aucun moment de jouer votre personnage selon CES Descripteurs. Vous êtes donc libres de les mettre en scène (uniquement une fois au cours de la séance) ou pas.

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Vous voici donc prêt à raconter votre trépidante aventure. Pour cela, un participant va être désigné comme étant le premier joueur et va entamer la narration. Pour cela, il va expliquer



la situation de départ, comment le groupe est arrivé dans la première phase de l'exploration et au moment où il le juge opportun, il va demander à son Adversité, c'est-à-dire l'un des autres joueurs, de lui décrire le Périls (l'épreuve) que SON personnage va vivre. Vous pouvez très bien expliquer que les personnages sont prêts à embarquer depuis New York vers la France et qu'à un moment donné le personnage du narrateur est bousculé par une jeune femme ce qui entraîne le fait que son petit ami vienne chercher des noises au personnage. À ce moment-là, l'adversité va jeter des D10 (de 2 à 8 selon l'étape dans laquelle les joueurs se trouvent) et le résultat sera la difficulté à surmonter pour parvenir à passer ce Péril. Pour se faire, le narrateur choisit un Attribut qu'il va mettre en avant, éventuellement utiliser le Descripteur lié, et jeter le pool de D6 associé. La « petite » subtilité du système vient de fait que le résultat des dés du narrateur ne peut être utilisé en une seule action, mais qu'il va devoir mettre en avant chacun de ses dés, les uns après les autres. De ce fait, si la difficulté est de 10 et que le narrateur a jeté 3D6 dont les faces affichent (6, 3, 2), il ne pourra pas raconter comment il est parvenu en 1 seule action à résoudre le Péril, mais il va devoir expliquer



comment il a tenté d'y parvenir une première fois, en mettant en avant son 6 par exemple, puis avec son 3 et enfin pour dépasser la difficulté de 10, son 2. Toutefois, cette scène se déroule dans un échange permanent. Cela signifie qu'une fois la première tentative de résolution donnée, via le 6 de l'exemple, l'Adversité va devoir raconter en quoi le Péril s'est compliqué justifiant par là-même le fait que le personnage a dû continuer sa tentative de résolution en mettant en jeu son second D6, et ainsi de suite jusqu'à dépasser le seuil de difficulté annoncé.

Pour dynamiser le jeu, les règles prévoient que chacune de ces scènes soient jouées en 3 minutes chrono. Si vous ne respectez pas ce timing, soit le total de vos D6 dépasse le seuil et donc vous poursuivez l'expédition sans pouvoir expliquer comment vous vous en êtes sortis de ce Péril, soit vous ne pouviez pas dépasser ce seuil et l'expédition est bloquée ce qui va entraîner une perte pour l'expédition d'1D6 en Équipement ou en Relations.

Une fois la scène finie, le narrateur a droit à une phase réflexive au cours de laquelle il va faire une ouverture pour la suite, en laissant par exemple planer un certain mystère, comme le fait que le personnage a aperçu un symbole étrange sur un personnage,

ou a trouvé un morceau de papier déchiré, le tout étant d'offrir des possibilités de jeu pour les autres. Ainsi, lorsqu'une scène est finie, les deux joueurs ayant raconté la scène vont pouvoir noter sur la feuille de route des éléments qui leur ont plu durant cette scène, éléments suffisamment importants à leurs yeux pour être repris par la suite. Vous pouvez ainsi mettre en avant un PNJ que vous aimeriez voir revenir par la suite, mettre l'accent sur ce bout de papier déchiré qui peut-être trouvera une utilité plus tard dans l'aventure si l'autre partie est découverte, etc. Ce système permet de donner du liant entre les scènes, les étapes de l'histoire de manière à ne pas avoir droit uniquement à une succession de scènes les unes à la suite des autres.

SEUL CONTRE TOUS ?

En lisant le paragraphe précédent, on peut avoir l'impression qu'à chaque scène, seules deux personnes jouent (le narrateur et son Adversité). Il n'en est rien. Effectivement, le focus de la scène va être fait sur un personnage, mais ce dernier peut demander l'aide d'un de ses compagnons s'il ne peut résoudre un péril seul. De plus, au cours de la scène, s'il raconte un moment passionnant, drôle (ou même si l'Adversité le fait) les autres joueurs ont la possibilité



de lui offrir un point d'Éloge. Ces points vont donc varier tout au long de l'aventure. Vous aurez la possibilité d'en gagner au travers d'une scène marquante, mais aussi, à la fin de chaque scène. En effet, une fois la phase réflexive faite, selon le nombre de dés mis en jeu pour résoudre le Péril, un certain nombre de points d'Éloge vous seront attribués, mais rappelez-vous qu'une bonne histoire, passionnante, ne doit pas avoir trop de rebondissements sous peine de perdre l'attention de votre auditoire. Pour simuler cela, au-delà de 5d6 utilisés, vous perdrez l'estime de vos collègues et donc perdrez 1 point d'Éloge.

Ces points vont pouvoir également être utilisés au cours de la narration pour vous aider dans la résolution des épreuves. En dépensant un tel point vous pourrez demander l'aide d'un autre personnage, relancer 2 dés, utiliser un autre Attribut que celui initialement choisi ou bénéficier d'un Descripteur libre que vous n'aviez pas sur votre fiche.

Le fait de n'avoir les projecteurs tournés que sur un seul personnage n'est vrai que pour les scènes individuelles impliquant un Péril « personnel ». Il existe aussi des Périls de groupe au cours desquels tous les membres de l'équipe doivent agir ensemble pour surmonter cette embûche. Il existe

un système lié à l'utilisation de verres remplis par les joueurs pour déclencher une telle scène, système que je trouve un peu artificiel et surtout pouvant devenir très consommateur de temps si les joueurs s'amusaient à déclencher souvent ce type de Péril. Dans tous les cas, vous serez confronté à un tel Péril lors de l'exploration du site final. Le principe de résolution est le même que précédemment à cela près que la difficulté est bien plus élevée et que chaque personnage va devoir agir à tour de rôle tout en subissant les complications d'ajouter un dé au pool nécessaire à la résolution finale. Ce type de scène se joue sans limite de temps et doit être l'occasion d'une succession d'actions rapides, de rebondissements haletants jusqu'à parvenir à une conclusion qui soit aussi bien une victoire qu'une défaite.

Une fois parvenu (ou non) à défaire ce site final, chaque joueur fait le bilan des points d'Éloge qu'il a devant lui et celui qui en a le plus a la possibilité de narrer l'épilogue de son personnage, épilogue qui pourrait être la manière dont il a pu parvenir à satisfaire son Désir. Les autres joueurs raconteront également leur épilogue mais seront dépendants de ce que le précédent aura pu dire. De cette manière, si le personnage n'est pas parvenu à atteindre les conditions



pour obtenir son Désir, les autres personnages n'auront pas pu y parvenir aussi.

Le livre se clôt par un chapitre présentant diverses possibilités de jeu comme celle d'un jeu rapide ou d'un ennemi récurrent.

CONCLUSION

Le comité pour l'exploration des mystères est un jeu narratif plaisant à lire, dont le contenu est riche, dense, avec beaucoup de points de règles qui finalement, une fois mis en pratique, s'avèrent s'ordonner naturellement. Le fait de jouer les scènes d'une manière chronométrée peut bloquer certaines personnes, libre à vous d'augmenter ou de supprimer ce paramètre. De définir ensemble le cadre de l'aventure, les étapes clés, conduiront les joueurs à prendre beaucoup de plaisir à être l'un des architectes de l'aventure qu'ils vont conter. C'est un excellent moyen de savoir ce que les autres attendent de l'histoire et de rebondir dessus. Le système consistant en une résolution pas à pas d'un Péril permet également d'avoir des scènes dynamiques, à rebondissements. Si l'on devait faire un reproche à ce jeu, ce serait le fait que les blessures ne soient pas prises en compte et malgré que le postulat de départ soit « Vous êtes tous revenus vivants de l'expédition », on peut se

sentir frustré de ne pas pouvoir infliger une blessure à un personnage malgré tout. En tout cas, *Le comité pour l'exploration des mystères* est un jeu très agréable, facile à prendre en main, dont le système est aisément transposable dans d'autres cadres et c'est avec plaisir que les joueurs partiront à l'aventure et tenteront de survivre aux nombreux Périls qui les sépareront du Graal pour gagner le respect de leurs contemporains.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 21 euros
- Format : couverture souple, A4
- Nombre de pages : 64
- Éditeur : Narrativiste édition

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT





SENS RENAISSANCE

Sens Hexalogie, jeu de rôle en six ouvrages principaux à paraître, est la proposition d'une expérience originale, voire unique, celle de lier notre plaisir ludique à la philosophie. L'auteur parle de « philo-fiction ». Le premier tome de cette hexalogie s'intitule *Sens Renaissance*. C'est avec curiosité que je m'apprête à ouvrir cette première rune, et en voici les grandes lignes.

MES SENS ME TROMPENT ?

La première chose qui frappe à la vue de la rune c'est son aspect. Nos repères rôlistiques sont immédiatement bousculés puisque cette gamme se présente plus sous la forme d'un roman « grand format » que celui, plus commun, des livres de jeux de rôle. Cette impression est renforcée au feuilletage car vous ne trouverez que très peu d'illustrations, une demi-douzaine de schémas, ce qui implique que l'essentiel des 300 pages qui composent l'ouvrage est donc du texte mis en page sobrement, à la manière d'un roman. *Sens Renaissance* vient de la fusion de la première édition et du supplément *Ombre-monde*, ce qui expliquera un point ultérieur, l'agencement très particulier des chapitres.

La première partie présente un aspect académique, c'est-à-dire un texte particulièrement difficile d'accès, même pour ceux qui ont fait de la philosophie, dont l'explication de texte est faite par de très nombreuses notes (90) en bas de page (notes pouvant représenter jusqu'au trois quarts de la page). Le style utilisé ne facilite pas beaucoup les choses. Très pompeux, usant de longues phrases à l'architecture complexe, le lecteur doit véritablement lutter pour ne pas



être repoussé par les connaissances offertes entre ces lignes.

La seconde partie est consacrée aux six épisodes de la campagne, découpés eux-mêmes en actes. La dernière partie se concentre sur l'Ombre-monde et sur une explication du système de jeu.

NIETZSCHE OU

DESCARTES ?

La première partie de l'ouvrage est consacrée à l'univers de Sens, en sa présentation. Chacun des six livres de la gamme offre une partie de la Vérité et en les lisant, vous accéderez à cette connaissance ultime, vous deviendrez un Dieu (autrement appelé Sens) !

Comme d'autres jeux, *Sens Hexalogie* ne parle pas de personnages mais de Simulacres, les joueurs eux-mêmes se nommant Cellulis. Le fait que les personnes physiques fassent partie intégrante de cet univers n'est pas un hasard, puisque notamment lors de la création du personnage, les joueurs, ce qu'ils aiment, vont avoir un impact sur leur Simulacre. Ils vont devoir inscrire, sur la feuille dédiée au Cellulis, qui il est, sa façon de penser, ses passions. Ces « faits », au nombre de 20, vont contribuer à la

création de son Simulacre.

Le second temps sera la définition de 20 « faits » liés au Simulacre. Une fois cette approche terminée, le MJ (donc Sens) traduira ces faits, d'une manière subjective, en Runes (caractéristiques). Au nombre de six, elles s'opposent deux à deux. Leur somme ne pourra dépasser 100 % dans un premier temps. Vous trouverez ainsi la Rune de Création (lié au charisme, imagination), de Chaos (perception, curiosité), de Cosmo (savoirs et raison), de Mort (combat et destruction), de Néant (discretion et santé mentale) et de Vie (santé et joie de vivre).

Le système de jeu se veut être sans dé et les actions se résolvent d'une manière simple. Si la Rune mise en avant (celle de Mort pour les combats) est supérieure à celle de Vie de son adversaire, ce dernier est blessé. Il en va de même pour les actions impliquant les autres Runes. Le hasard n'a aucunement sa place dans ce jeu ! Le lien entre personne et personnage est maintenu tout au long de l'expérience de *Sens Hexalogie*. Ainsi, l'auteur nous impose sa manière de faire jouer par un système de point d'immersion gagnés ou perdus lors des séances de jeu, conduisant à l'obligation de devoir rester concentré sur la partie, sous peine de « malus ». Cette manière de faire permet, pro-



blement, de limiter les hors-jeux, les moments détendus entre joueurs qui prennent plaisir à se retrouver pour jouer, mais ce système de « carotte ou bâton » ne plaira pas à tout le monde.

LA MÉTAPHYSIQUE DES

CAFARDS

L'histoire proposée se concentre sur les *bugs*. Ces derniers sont les personnages des joueurs. De manière synthétique, dans un futur indéterminé, six Runes furent découvertes par l'Humanité. Les premiers travaux sur les Runes des dieux apportèrent le chaos puisque le contenu des Runes semble mettre en évidence le déterminisme de toute chose. Ainsi, un vent d'irresponsabilité souffla, les prisonniers et criminels justifiant de leurs actes par le fait d'être obligé de commettre leurs actes. Le décodage systématique de deux Runes par des ordinateurs, Cosmo et Rebirth du nom des Runes qu'ils traduisent, conduisent à l'accession d'un homme, Myphos Quadria, à l'omniscience. Cette capacité est puisée en partie de l'Ombre-monde, une copie de la réalité incluse dans les Runes. Ainsi, tout être humain possède sa copie dans cet Ombre-monde, et

leurs actions se déroulant dans la réalité, se déroulent également dans cette autre réalité. Toutefois, certains êtres échappent à cet état de fait, les *bugs*. Ces personnages, les Simulacres, ne possèdent pas d'ombre-image, empêchant Myphos Quadria de connaître par avance tous leurs faits et gestes et par voie de conséquence l'impact de leurs choix sur la chaîne des événements. Ces *bugs* vont donc entrer en résistance afin de lutter contre le déterminisme des Runes.

N'hésitez pas à aller voir la vidéo de présentation que Romaric a pu mettre en ligne : <http://tinyurl.com/7xgtt83>

Les six premiers épisodes (ou épreuves) de la campagne proposés vont vous guider au travers de cet univers. Vous commencerez par l'apprentissage de vos capacités et la rencontre d'un simulacre récurrent. Vous poursuivrez par un scénario d'enquête et ferez de nombreuses rencontres, alliés potentiels et ennemis redoutables. Alors que jusqu'à présent, le texte était complexe, difficile d'accès, cette partie du livre est minimaliste. Les phrases sont courtes, très peu de descriptions, se concentrant sur les éléments clés de l'histoire. On retiendra surtout la linéarité des épisodes qui s'op-





pose finalement directement avec le but des *bugs*, à savoir lutter contre le déterminisme. L'impression qui en ressort est d'être contraint à faire jouer ce qui nous est proposé tant les scénarios sont ancrés dans l'histoire définie par l'auteur, conduisant à un sentiment d'impossibilité à développer quoi que se soit d'autre en parallèle.

MAIS C'EST QUOI L'OMBRE-MONDE ?

Cette question trouve sa réponse dans la seconde moitié de l'ouvrage. L'auteur vous y raconte son histoire,

la décrit, vous explique comment y voyager. D'autres éléments vous sont proposés telle la genèse de la résistance, l'explication du Cadran (ensemble des six miroirs/Runes dont les Simulacres sont pourvus). Vous y rencontrerez également un petit glossaire des termes utilisés avant de finir par une galerie de portraits. S'ensuit une longue partie traduisant en langage rôlistique tout ce que vous avez pu lire précédemment, principalement dans la première partie du livre. Ce chapitre devrait vous permettre d'y voir un peu plus clair sur la manière d'utiliser le système de jeu pour vos séances. Vous en apprendrez beaucoup plus sur l'armure que possède dès le départ votre *bug* et comprendrez la manière de la faire évoluer.

CONCLUSION

Sens Renaissance est un jeu ambitieux. L'univers créé par Romaric Briand est complet, complexe, stimulant, intrigant. On ne peut s'empêcher de voir certaines références comme *Metroïd*, *Soul Reaver*, et d'incarner des personnages appartenant à la résistance dont le but est de défier le déterminisme est particulièrement engageant. L'œuvre intégrale semble titanesque et comme



toute œuvre de ce type, Sens Hexalogie n'est pas exempt de reproches. Le premier est son élitisme. Plus que de rechercher des MJ/joueurs exigeants, le style du texte se veut volontairement obscur peut-être pour détourner de sa route les personnes cherchant uniquement un jeu et non une expérience ludique, métaphysique. Cette exigence se retrouve avec le fait que l'auteur impose sa façon de faire, impose son style de jeu et celui suivi par les joueurs de sa table sans chercher à ouvrir son jeu au plus grand nombre. Ensuite, devant la tâche importante qui attend les MJ (Sens) pour rendre jouable les scénarios proposés, il leur faudra faire preuve d'une très forte implication. Et malgré cela, les secrets de cet univers se révélant au fur et à mesure des publications, certains MJ pourraient être freinés dans leur tentative de faire jouer à Sens, d'autant plus lorsque l'auteur lui-même dit dans son livre que « Pour comprendre Sens il faut saisir l'ensemble des Runes de Sens ». Heureusement que le jeu dispose d'un forum actif <http://tinyurl.com/7osedcq> dans lequel les MJ pourront, non pas trouver des réponses, mais au moins de l'aide.

Le dernier reproche vient de l'agencement du livre. Il est étonnant de voir beaucoup d'informations im-

portantes trouver leur explication, voire leur définition dans la dernière partie du livre ce qui peut participer à rendre le livre difficile à prendre en main.

Pour conclure, Romaric Briand nous propose un univers riche, complexe, dont les voiles posés sur beaucoup d'éléments devraient être progressivement levés ce qui peut conduire, nous l'espérons, à une meilleure appropriation de ce jeu qui se singularise à plus d'un titre.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 25 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 314
- Éditeur : auto-édition

JÉRÔME « SEMPAÏ » BOUSCAUT

MIROIR

VIE

MORT

COSMO

CHAOS

CRÉATION

NÉANT

IMMERSION

Positive

Négative

BLESSURES

Physiques

Superficielles

Légères

Graves

Mortelle

Mentales

Superficielles

Légères

Graves

Mortelle

SENS

Faits du Simulacre

Je suis un(e) Bugs. Je suis né(e) le 14 décembre 996. Je n'ai pas d'ombre. Je suis membre de la Résistance. Je vis au pôle sud, à la base militaire. Je suis membre de la division "Bugs". Mes parents sont décédés dans la nuit du 3 janvier 1001.

SENS



Faits extra-personnels

SENS

Faits du Cellulis

SENS

NECROPOLICE

Samba, fils et nécromants



VOUS ÊTES FLIC, BRÉSILIEN
ET NÉCROMANT.
**COMBATEZ LES
CARTELS !**



SORTIE AVRIL 2012

COLLECTION
intégrales



LES ERRANTS D'UKIYO

Après un grog d'or 2011 pour *Tenga*, se déroulant dans le Japon de la fin du XVI^{ème} siècle, voici venir *Les errants d'Ukiyo*, publié par les Éditions Icare, dont le contexte se déroule durant le milieu du XIX^{ème} siècle au pays du Soleil Levant. Avant d'aller plus loin dans cette chronique, mis à part le cadre géographique, *Tenga* et *Les errants d'Ukiyo* n'ont rien de plus en commun. La parenthèse étant fermée, consacrons-nous à accompagner ses errants et à en apprendre plus sur ce qu'ils ont à offrir.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'ouvrage se présente sous la forme d'un livre au format A5, couverture souple. Il propose, tout au long de ses 144 pages, un contenu riche en explications et en descriptions. La maquette, deux colonnes par page, est très agréable et le livre est parsemé de nombreuses illustrations. Ces dernières donnent bien le ton du jeu, même si l'on peut regretter que la signature de l'illustrateur soit si voyante.

Le recueil fait le choix d'un premier chapitre introductif avant d'en proposer le sommaire. Cette introduction permet d'en savoir plus sur les fondements de ce jeu, à savoir une proposition ludique avec un cadre historique sans les contraintes. Ce support doit être utilisé, non pas comme quelque chose de figé, devant être respecté ; mais plutôt comme un décor esthétique dans lequel les personnages vont évoluer. *Les errants d'Ukiyo* offrent la possibilité d'incarner des personnages que la vie n'a pas épargné, vagabondant de villages en villages en quête de rédemption, de vengeance, ou autres, le tout sur fond de rizières et de violence. Si vous pensez, en lisant ces quelques mots, aux films de sabre des années 70 et bien vous êtes totalement dans



le vrai. Ici, le héros n'est pas le glorieux personnage sauvant la veuve et l'orphelin, mais bien un écorché dédicé à ne pas courber le dos face aux brimades et à la médiocrité humaine. Il a ses propres idéaux qu'il défendra corps et âme. Pour autant, qu'il le sache bien, la reconnaissance des autres ne sera probablement pas au rendez-vous et bien souvent la désillusion sera au rendez-vous.

Les errants d'Ukiyo vont ainsi vous proposer de mettre en scène vos propres histoires de samourais, ninjas sur fond de décor de cinéma.

LA CRÉATION DES PERSONNAGES

De manière à rester dans cette ambiance 7^{ème} art, les PJ vont être appelés « têtes d'affiche », les PNJ moins importants seront des « figurants », et ainsi de suite (« mise en scène » pour décrire les règles, « décors » pour présenter le contexte de jeu, etc.).

La création d'une tête d'affiche commence par la définition d'un concept, c'est-à-dire d'un archétype qui vous servira de base pour construire votre personnage. L'auteur vous présente toute une série de concepts généralement rencontrés dans les films de

sabre. On retrouve ainsi l'assassin comme le moine, en passant par le paysan, la prostituée jusqu'au fameux samourai. Pas moins de 16 concepts sont proposés, accompagnés des grandes lignes les décrivant.

Une fois ce « squelette » choisi, il va falloir l'habiller, l'enrichir. La première chose à faire c'est de définir la voie du guerrier que vous suivrez. En effet, votre tête d'affiche est un être exceptionnel vivant dans un monde violent. Prendre la route dans ce contexte, sans y être préparé ne pourra que vous conduire à une mort certaine. Pour cela, il va falloir choisir votre arme (parmi 20) et votre style martial. Ce dernier représente sa manière de se battre, mais





également son caractère. En effet, un combattant fourbe n'agira pas de la même manière qu'une brute ou un personnage flamboyant. Il n'hésitera pas à user de poisons, aveugler de diverses manières son adversaire, alors qu'un personnage flamboyant se battra d'une manière spectaculaire, acrobatique, à la limite de l'esthétique.

Que serait un jeu sur le Japon sans l'intervention d'un code d'honneur. Son intérêt est de ne pas être manichéen mais bien propre à votre personnage. Cela peut aller du « ne

mourir pour aucune cause » jusqu'à « tuer pour son plaisir » en passant par « être la politesse incarnée ».

Vous l'aurez compris, dans *Les errants d'Ukiyo* vous jouerez... des errants. Mais leur voyage n'est pas vide de sens. Personne n'est capable de déterminer la fin de cette errance, mais en revanche, chaque joueur connaît l'origine de ce départ sur les routes. La voie suivie par votre personnage est un outil dramatique pour le MJ et anime votre tête d'affiche. Sept chemins de l'errance sont proposés parmi lesquels celui de la justice,



la perfection ou l'innocence, mais libre à vous d'en inventer d'autres. A un moment donné de sa vie, le personnage a vécu un événement qui l'a conduit à faire le choix de l'insécurité de la route plutôt que de rester dans son village.

De manière à permettre à un groupe de rôlistes de se retrouver pour jouer, il a été nécessaire de créer un aspect nommé « dynamique de groupe ». Il donne une raison à tous ces errants de faire quelque chose ensemble. Chaque personnage est relié à un autre pour diverses raisons (rivalité, protection, enseignement, etc.) et cela dans l'unique but de créer un groupe soudé.

Enfin, pour vivre dans un monde aussi violent, les personnages ont été obligés de développer un certain nombre de techniques. Pour *Les errants d'Ukiyo*, point de longues listes de techniques mais le choix d'un *freeform*. Ici les mouvements de combats peuvent être d'ordre martial mais également d'ordre social, de connaissances multiples, etc. Ces techniques reflètent les domaines dans lesquels votre personnage est bon et vers quoi il peut orienter les affrontements (physiques ou verbaux) pour remporter une victoire. Pour cela, il vous faudra répartir un certain nombre de points.

UNE FOIS EMBAUCHÉ, ON

JOUE !

Maintenant que vos têtes d'affiches sont créées, il va falloir orchestrer leurs luttes. Pour cela, la mécanique proposée est relativement simple :

- chaque adversaire annonce son objectif
- définition de l'initiative;
- utilisation d'une technique par chacun des participants;
- jets de 2D6 + valeurs de la technique – malus donné par le MJ;
- description du résultat final par le vainqueur du conflit.





Il est intéressant de voir la manière dont sont gérés les affrontements violents. Ils consistent en une passe d'armes en 2 ou 3 manches gagnantes généralement. Il peut être tentant pour un joueur d'utiliser trois fois de suite sa technique « perforation de l'adversaire » à +12 pour vaincre aisément son adversaire. Pour palier cela, un malus est appliqué pour chaque répétition d'une technique au cours d'une rencontre. Par conséquent, on a potentiellement l'utilisation de techniques diverses et variées au cours d'un engagement.

Pour augmenter les enjeux, les joueurs vont avoir la possibilité de réaliser des « paris du yakuza » juste avant leurs jets de dés. Ils parient

alors sur le résultat de leurs jets (pair ou impair). En cas de victoire, un effet est rajouté à la manche ; comme le fait de blesser son adversaire, et ce même si la confrontation ne tourne pas à son avantage, etc.

Un chapitre entier est dédié aux Né-mésis et figurants, dans lequel vous trouverez une très large galerie de portraits à utiliser. Pour ma part, j'ai particulièrement apprécié l'explication concernant la création d'un obstacle pour vos joueurs, comme l'infiltration d'une maison ordinaire (très inspirant).

JAPON, TON UNIVERS

IMPITOYABLE

Deux chapitres sont consacrés au contexte historique, ainsi qu'aux différents décors que vos joueurs rencontreront.

Vous trouverez, entre autre chose, une présentation de la société japonaise de l'époque, notamment la présence de castes (les intouchables, les non-hommes) etc. La spiritualité a également une place importante durant cette période (le shinto, le confucianisme, le christianisme, etc.), conduisant à l'apparition de croyances populaires ancrées dans



le quotidien des villageois et qui vont avoir un effet important sur leur comportement.

Pour donner un peu de relief à vos parties, le chapitre « Décors » vous permettra d'avoir un panorama des lieux rencontrés ainsi que de leurs variantes. Par exemple, un village au printemps ne sera pas le même qu'en hiver. De même, un château sous haute surveillance sera différent d'un autre présentant simplement des douves. Associés à ces décors, des exemples de scènes vous sont proposés.

Le livre se clôt sur un scénario, ou plutôt sur une trame de scénario qu'il vous faudra étoffer afin de le rendre vraiment intéressant. Le souhait de départ était de proposer un scénario pour souder les personnages au sein d'un groupe, et de permettre ainsi au MJ d'entamer une campagne. En définitive, l'histoire met en opposition les différents PJ mais il sera nécessaire de créer une autre rencontre pour parvenir à donner du liant à ces errants !

CONCLUSION

Les errants d'Ukiyo est un jeu qui se lit très facilement, reprenant beaucoup de clichés issus des films de sabre. On se prend à imaginer notre tête d'affiche, sous la pluie, entou-

rée par des assassins, n'ayant pour unique mission que de l'empêcher de rencontrer le riche négociant du coin. Une fois la lecture du livre terminée, on a bien conscience que le cadre existe pour cet univers. Pour autant, mais c'est principalement un sentiment de liberté qui nous envahit, nous conduisant à faire l'impasse sur certaines, voir beaucoup, de réalités historiques sans pour cela trahir le désir de l'auteur.

Ce JdR présente certaines bonnes idées mais je trouve qu'il n'assume pas jusqu'au bout son inspiration, c'est-à-dire les films de sabre suivant le destin d'un seul personnage. Il aurait été formidable s'il ne s'était adressé qu'à deux personnes, un MJ et un PJ, comme on peut le trouver dans *Breaking the ice* édité par La Boîte à Heuhh.

Malgré cette dernière remarque, *Les errants d'Ukiyo* est un jeu de rôle plaisant à parcourir. Il séduira les joueurs souhaitant se mettre en scène au cours de combat aux sabres, sans complexe, ni remord !

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 19,95 euros
- Format : couverture souple, A5
- Nombre de pages : 144
- Éditeur : Éditions Icare

JÉRÔME « Sempaï » BOUSCAUT



LES ERRANTS
D'UKIYO

NOM DU PERSONNAGE _____ JOUEUR _____

CONCEPT _____ CHEMINS DE _____

CODE D' HONNEUR _____

ARME _____ STYLE _____ LOOK _____

RYO EXPERIENCE



DYNAMIQUE DE GROUPE

NOM

DESCRIPTION



TECHNIQUES

BLESSURES



L'UNIVERS DES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
DE RETOUR EN JEU DE RÔLE

(RE)DÉCOUVREZ

LOUP SOLITAIRE

D'après Joe Dever et illustré par Gary Chalk

(RE)TROUVEZ L'INTÉGRALITÉ DE LA GAMME SUR
LE SITE DE LA BOUTIQUE EN LIGNE :

WWW.LEGRIMOIRE.NET/STORE

LOUP SOLITAIRE



La série des ouvrages Loup Solitaire est publiée
par Gallimard Jeunesse. Le jeu de rôle Loup Solitaire
est sous licence Mongoose Publishing et la version française
est copyright 2012 © Le Grimoire. LEGRIMOIRE.NET

Visitez WWW.LEGRIMOIRE.NET et WWW.LOUP-SOLITAIRE.FR



LUCHADORES

C'est toujours pareil. Les PJ pourraient se la couler douce dans leur petit coin de paradis, mais non – on a besoin d'eux pour sauver le monde. Et dans *Luchadores*, ils le font en plus grâce à des prises de catch ! Bienvenue à Los Murcielagos.

SOUS LE SOLEIL

Nouveau jeu des éditions Pulp Fever, *Luchadores* repose en effet sur un parti pris bien particulier. Les PJ y incarnent des lutteurs masqués tout droit sortis du catch mexicain, la lucha libre, qui utilisent leur art du ring pour combattre le mal ; en l'occurrence les abominations variées engendrées par l'Espirale Grande, un immense tourbillon situé dans les eaux de l'archipel caribéen de Los Murcielagos. De quoi penser à un jeu parodique, un peu anecdotique et fait pour quelques one shots entre deux parties sérieuses... Erreur, grave erreur ! *Luchadores* est un vrai grand jeu d'aventure, qui nous offre un monde riche et bourré d'opportunités, un monde cohérent et passionnant pour peu qu'on accepte de se prendre au jeu.

Dans la forme *Luchadores* est comme un bonbon bien connu, petit mais costaud : le livre de base est de petit format, mais un petit format qui dépasse les 300 pages (noir & blanc, avec un cahier couleurs). Les marges illustrées agrémentent efficacement la lecture, les illustrations sont de qualité quoique pas toujours très nombreuses. Je regrette le fond gris, qui rend la lecture un peu difficile



dans une pièce sombre, mais sinon rien à redire, nous avons là tout ce qu'il faut pour jouer – y compris un écran du meneur, livré avec le livre de base.

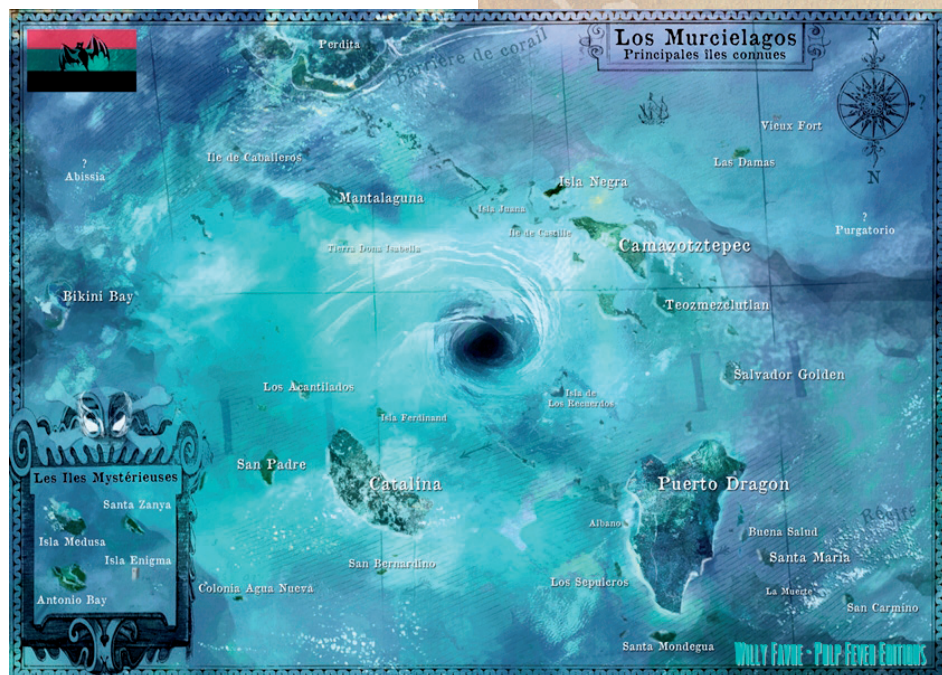
Le cadre de jeu est donc l'archipel, imaginaire, de Los Murcielagos. Nous sommes dans les années 60, et l'archipel s'est remis de la dictature qu'il a connue quelques années plus tôt. Los Murcielagos est plein de vie, et décrit dans le détail. Les îles, leurs quartiers, leurs ambiances, leurs spécificités... tout est là et fourmille de bonnes idées, tout en laissant la place à l'imagination des MJ (une île de plus ou de moins...). Mais la particularité de l'archipel, c'est donc cette Espirale Grande ! Un immense tourbillon marin, qui perturbe les voyages navals ou aériens (oui, comme le Triangle des Bermudes) et dont sortent régulièrement diverses

créatures mal intentionnées – en plus de perturber certains esprits, transformant par exemple un scientifique sans histoire en savant fou propice à moult aventures !

ARENA & LUCHADORES

Heureusement face à un tel danger, les gardiens de l'archipel veillent : les Luchadores qu'incarnent les PJ. Ces héros masqués dépendent de l'Arena : une grande arène de catch, qui est aussi le QG de l'organisation du même nom. L'origine de l'ordre des Luchadores remonte près de cinq siècles plus tôt, quand Espagnols et indiens s'étaient alliés pour combattre le mal. *Luchadores* est donc un jeu à missions ; les PJ y reçoivent des instructions de l'Arena, dirigée par un trio de lutteurs – Ultimo Titan, spécialiste du combat et leader offi-





cieux ; Ultimo Cerebro, stratège et scientifique ; Ultimo Mistico, érudit spécialiste en savoirs occultes.

Les Luchadores sont des « élus ». Parfois natifs de l'archipel, parfois victimes d'un naufrage ou d'un accident d'avion, ils sont en tout cas tous désignés par le destin et reçoivent un masque, leur masque, vierge au départ mais qui s'adaptent à eux et symbolisent aux yeux de tous leur rôle particulier. Qu'ils le veuillent ou non, ils sont donc des Luchadores, avec une majuscule – des justiciers dont le destin est de combattre le mal. Mais ce

sont aussi des luchadores, sans majuscule ; l'Arena contrôle sa propre fédération de catch, il y en a d'autres dans l'archipel, et les PJ peuvent donc participer à des combats dans le ring. Pour leurs personnages c'est un moyen de s'occuper et de gagner leur vie (beaucoup de Luchadores sont sortis d'un naufrage, indemnes mais sans plus rien de leur ancienne vie), d'un point de vue ludique c'est l'occasion de ponctuer les scénarios de combats sportifs, à plus ou moins forte dose selon les envies. Ce n'est pas tous les jours que nos PJ peuvent être acclamés par le public !



LES PERSONNAGES

Le jeu a pour ambition de proposer un système adapté à l'ambiance souhaitée, et il y réussit globalement très bien. Il est largement personnalisable et s'adapte aux envies des joueurs ; il en devient un peu compliqué, en tout cas pas évident à s'approprier globalement à la première lecture, mais s'avère finalement assez intuitif.

Les personnages sont tous des lutteurs, des spécialistes du combat à mains nues, mais le grand nombre de paramètres permet de créer des PJ bien différenciés. La création de personnage se déroule par répartition de points, selon trois niveaux d'expérience possibles. Au départ on trouve six *Caractéristiques*, qui portent des noms issus du catch (High-Fly, Hardcore...) et correspondent à la fois à certaines techniques de combat et à des capacités mentales ou sociales (ainsi Dirty correspond aux manœuvres vicieuses d'un combat mais aussi à l'intelligence, la ruse). À chaque *Caractéristique* correspondent des *Manœuvres*, qui sont les bases du combat – plusieurs manœuvres combinées forment une *Prise*.

En fonction de ses *Caractéristiques* un PJ définit son *alignement* : Tec-

nico ou Rudo ; ce sont les termes de la lucha, dans le catch US on parle de *faces* et de *heels*, en bref : gentil et méchant. Un Tecnico est un justicier honorable, vertueux, généreux, etc. ; le Rudo est violent, ou sournois, en tout cas prêt à tout pour l'emporter et souvent préoccupé de ses propres intérêts avant tout. Mais un PJ Rudo reste un héros, un Luchador combattant les forces du mal ; ce sera une sorte d'anti-héros. Attention tout de même à la tentation du côté obscur : le PJ a un score d'alignement, avec un gros score de Rudo il progressera plus vite, mais avec un trop gros score il sombrera définitivement et deviendra un PNJ, un Luchador noir. Pour chaque alignement il existe des *gimmicks*, des grands types de caractère qui orientent l'interprétation du personnage et peuvent entraîner bonus et malus.

Il y a bien d'autres éléments pour personnaliser son lutteur. Il peut ainsi disposer d'un *point faible* et d'un *ascendant* contre certains types de créatures ; choisir des *Spécialités*, des sous-types de Manœuvres ; ou des *Vocations*, des capacités liées à son métier ou à divers domaines de compétences. Il possède des *Signatures*, des Prises spéciales selon son style qui procurent divers bonus ; ainsi qu'un *Finisher*, sa Prise destinée



à terminer un combat – avec style ! Le joueur peut doter son personnage de *Storylines*, des éléments liés à son histoire qui peuvent permettre au MJ d'enrichir les scénarios. Même les points de vie sont personnalisables : les points de *Tiki* utilisent un système de paliers, et le joueur choisit la répartition des points entre chaque palier ; il est ainsi possible de prendre des risques en se retrouvant vite dans le palier rouge, où le PJ est plus en danger mais peut réaliser plus facilement ses Signatures.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Que faire de tout ça me direz-vous ? Le système utilise des D6. Sur un lan-

cer il faut obtenir un grand nombre de fois le même dé ; ce nombre est la *Réussite* de l'action, le score du dé est la *Puissance*. Par exemple, avec cinq dés donnant 2, 4, 4, 4 et 5, on obtient 3 Réussites avec une Puissance de 4. Pour un jet simple il faut obtenir un certain nombre de Réussites en fonction de la difficulté de l'action ; pour un jet en opposition on compare les Réussites et la Puissance sert à départager. La Puissance est plus importante en combat puisqu'elle indique les dégâts.

Ce système est pensé pour le combat et il fonctionne très bien ainsi. Pour les autres actions en revanche le système est moins adapté, puisqu'il est assez difficile d'obtenir plusieurs Réussites (un jet d'action correspond généralement au score d'une Caractéristique, avec un bonus selon les Vocations du PJ). Il faudra souvent exiger un peu moins de Réussites que ce qu'indiquent les règles...

Pour le combat en revanche c'est du tout bon ! À condition toutefois de s'y investir, PJ comme MJ. Il n'y a en effet pas de jet d'attaque « par défaut » : il faut à chaque fois décrire la Prise effectuée par le personnage. Les manœuvres utilisées donnent le nombre de dés à lancer. C'est un peu exigeant mais très souple et très



riche, on peut sans cesse s'adapter à l'environnement – que le MJ est du coup invité à remplir d'éléments permettant les Prises les plus spectaculaires ! Techniquement c'est ensuite assez simple : un jet pour l'attaquant, un pour le défenseur, la Puissance indique les dégâts, qui font perdre du Tiki (1 point de Tiki perdu par tranche de points de dégâts correspondant à la Caractéristique Hardcore de la victime) ou qui font gagner du *Momentum*, qui peut ensuite donner divers bonus pendant le combat.

C'EST PARTI !

Les adversaires des PJ sont bien décrits, avec un bestiaire divisé en huit grandes catégories. L'adversaire récurrent est une sorte de Profond (la référence est explicite dans le jeu), tout droit sorti de l'Espirale Grande et nommé Jobber – c'est ainsi qu'on désigne dans le catch les lutteurs qui ne gagnent jamais et sont là pour faire briller les stars ! Mais entre les morts-vivants, les robots ou les aliens, il y a de quoi faire.

Et au-delà des monstres il n'est pas difficile d'imaginer des aventures variées au fur et à mesure de la lecture. Ainsi nous parle-t-on plusieurs fois du docteur Hipnosis, victime d'une

prise de soumission « ultime » il y a plusieurs décennies et retenu prostré depuis dans un asile – oh le beau scénario ! Si « années 60 » évoque pour vous James Bond, le vrai l'unique, pas de problème : les PJ ont accès à tout un équipement luchascientifique et peuvent commencer un scénario en allant s'équiper auprès de Q, pardon d'Ultimo Cerebro. Mais si vous êtes plus branché occulte il y a aussi de quoi faire avec les mystères du tourbillon, les temples indiens de l'archipel, ou la magie : les monstres peuvent posséder divers pouvoirs, et quand les PJ s'emparent des gemmes qui ornent le front des créatures ils peuvent à leur tour en utiliser la force occulte, à leurs risques et périls.





Bref, zombies, savants fous, nazis & co : la palette est large et il y a là de quoi jouer très longtemps. Le jeu se termine d'ailleurs par une campagne en trois volets, sur 45 pages. Elle illustre bien les divers éléments du jeu, montre comment une histoire simple peut se transformer en intrigue complexe aux enjeux majeurs. Cette campagne suit une partie « conseils » bien faite, qui donne la recette idéale pour de bons scénarios de *Luchadores*, en dosant bien les divers éléments ; on y trouve diverses sources d'inspiration, même si les films de luchasplotation sont durs à trouver hélas.

Mais une des inspirations citée plusieurs fois, et particulièrement pertinente à mon avis, est elle facile à se procurer : les (excellentes) séries *Buffy contre les vampires* et *Angel*. La mise en place de l'univers est très similaire : un cadre qui pourrait être idyllique (une petite ville de Californie/un archipel des Caraïbes), mais qui accueille une perturbation occulte majeure (la Bouche de l'Enfer/l'Espirale Grande), heureusement des héros sont là pour sauver le monde (l'Élue/les Luchadores). Surtout, c'est l'esprit des œuvres qui est très similaire. Derrière une devanture qu'on pourrait facilement taxer de kitsch, on trouve un monde

parfaitement cohérent, traité par ses auteurs avec beaucoup de passion, de sincérité, sans aucun cynisme ni second degré. En jouant à *Luchadores* en effet, on ne se moque pas des personnages qu'on incarne ; on accepte les partis pris d'un univers d'une grande cohésion pour vivre des aventures hautes en couleur, pleines d'action, de grand spectacle et même de grands sentiments quand il le faut.

CONCLUSION

Très bien présenté dans un livre de base suffisant pour jouer longtemps, doté d'un monde vivant et d'un système de jeu original et réussi, *Luchadores* mérite largement le détour. Le catch fait son entrée sur la scène rôliste, c'est un pari réussi !

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 35,90 euros
- Format : couverture souple, 22 x 15,5 cm, plus un écran
- Nombre de pages : 328, dont 8 en couleurs
- Éditeur : Pulp Fever Editions

CÔME FEUGEREUX

VERT

ORANGE

ROUGE

NOM :

ALIGNEMENT :

GIMMICK :

AGE :

POIDS :

ÉTOILES :

TAILLE :

NIVEAU :

Luchadores

RUDO

D6

Attaque

PROJECTION

+

+

+

+

+

+

+

+

PORTÉ

+

+

+

+

+

+

+

+

HIGH-FLY

D6

Mouvement

+

+

+

+

+

+

+

+

VOLTIGE

+

+

+

+

+

+

+

+

TECNICO

D6

Saisie

+

+

+

+

+

+

+

+

SOUSSION

+

+

+

+

+

+

+

+

HARDCORE

D6

Objets

+

+

+

+

+

+

+

+

ARMES

+

+

+

+

+

+

+

+

DIRTY

D6

ILLÉGALES

+

+

+

+

+

+

+

+

TOMBÉS

+

+

+

+

+

+

+

+

SHOWMAN

D6

PROVOC

+

+

+

+

+

+

+

+

HEATSPOT

+

+

+

+

+

+

+

+

SIGNATURES MOVES

STORYLINES

FINISHER

VOCATIONS

MOMENTUM

BONUS DEGATS :

ASCENDANT :

POINT FAIBLE :



COMPTE RENDU D'UNE

PARTIE DES



LÉGENDES DE LA GARDE

Plutôt que de critiquer ce jeu, nous allons vous le présenter sous la forme d'un compte rendu de partie. Vous trouverez ici le premier épisode.»

ÉPISODE 1 : UNE

PATROUILLE DISPARAÎT...

DÉBUT DU PRINTEMPS 1154

Gwendolyn convoque nos souris pour un briefing imprévu. Fidèle à ses habitudes, **Sadie** cogne à la porte quelques minutes à peine après que le patte-tendre lui ait délivré l'ordre. **Finn** de son côté prend le temps de remercier le messager et lui glisse une petite pièce. Le jeune souriceau repart avec des étoiles dans les yeux : avoir été mandaté par Gwendolyn pour aller chercher **Finn**, un des chefs de patrouille les plus réputés, il n'oubliera pas cette journée !

Gwendolyn explique rapidement la raison de leur présence et ses inquiétudes : cela fait déjà trois semaines que la patrouille de Dain est partie pour Gilpledge, un village aux confins des Territoires, avec pour tâche primordiale de répandre le breuvage odorant concocté par les meilleures Souris de Science de Lockhaven. Ces préparations sont destinées à dissuader les prédateurs de pénétrer dans les Territoires des Souris et il est capital de s'assurer qu'elles ont bien été disséminées efficacement à la frontière. C'est



une mission qui prend d'habitude à peine deux semaines et les consignes strictes sont de ne pas traîner en route et venir rapporter immédiatement à Gwendolyn l'exécution de la mission. Donc Dain a déjà huit jours de retard et ce n'est vraiment pas dans ses habitudes. Nos deux Souris sont donc chargées de se rendre illico-presto à Gilpledge vérifier si la patrouille précédente y est parvenue et ce qui peut la retenir. Gwendolyn a choisi le tandem **Finn-Sadie** pour les qualités de leader/combattant du premier (ainsi que son dévouement à la Garde) et la perspicacité de la seconde ainsi que ses compétences éprouvées de survie en environnement hostile.

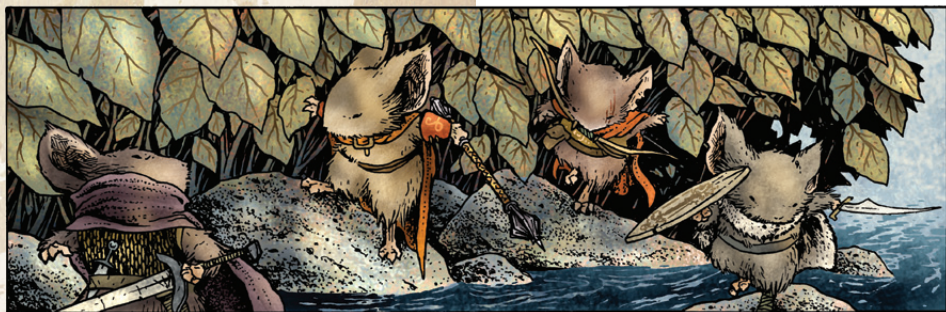
(**Sadie** – toujours rationnelle – détermine son Objectif : « Je m'assurerais que le breuvage répulsif a été dispersé à la frontière. » **Finn** choisit lui : « Je ramènerai tout le monde sain et sauf à Lockhaven. »)

Se fiant à son instinct premier, **Sadie** propose de filer à toutes pattes sur le chemin de Gilpledge. La patrouille prend juste le temps d'attraper son barda et des provisions pour deux jours.

(**Sadie** a suivi son Instinct « Ne jamais perdre de temps en mission », gagnant 1 point de destin en fin de partie, avec le risque de manquer d'un élément crucial d'équipement une fois en route.)

Sadie scrute le ciel, écoute le vent de ce début de printemps et, se fiant à sa grande habitude des voyages, détermine que le soleil devrait continuer à briller au moins quelques jours pour le début de leur périple.

(**Sadie** fait un jet de Guetteur d'Orage (3d) + 1d de son Trait Malin contre 6d pour la force de la saison en cours (printemps) : succès ! Les joueurs décident qu'il va faire beau et sec jusqu'au prochain changement de météo. En cas d'échec, j'avais déclaré





qu'une petite pluie fine de printemps ralentirait leur progression et rendrait plus difficile leurs tentatives d'Éclaireur ou de Trace-sentier.)

En une journée ils parcourent à toute vitesse le chemin les séparant de Copperwood (une route très fréquentée dans une zone peu dangereuse ne nécessitant pas de test d'orientation ou de vigilance ; nous sommes au cœur des Territoires, en zone « civilisée » et bien contrôlée). Ils dépassent une autre patrouille qui escorte un convoi de travailleurs qui va dans la même direction. Pas de temps à perdre, les Souris prennent à peine le temps de les saluer et arrivent la nuit tombante à Copperwood. Sur place ils se demandent s'il faut passer du temps à chercher si quelqu'un se rappelle du passage de la patrouille de Dain il y a quelques semaines. Mais

c'est une cité tellement foisonnante et affairée que les Souris décident de se reposer brièvement et de ne pas se disperser à courir les nombreuses tavernes de l'endroit. Non, le trajet entre Lockhaven et Copperwood n'a pas pu présenter de difficulté à Dain et les siens. Si quelque chose est arrivé, il y a de grandes chances que ce soit sur le dangereux chemin d'ici à Gilpledge. Ou près de celle-ci, vu la proximité de la frontière avec les tunnels maudits de ces fourbes de Furets de Darkheather.

Tôt le lendemain, **Sadie** et **Finn** quittent Copperwood et ses remparts pour s'avancer en terrain moins connu. Il existe deux possibilités pour rejoindre le but de leur mission : soit remonter la rivière qui prend sa source dans les collines surplombant leur village de Gilpledge, soit couper à travers la forêt sombre qui s'étend au creux du bras formé par la rivière. La première option est celle qui est classiquement prise par les voyageurs, mais **Finn** choisit de tenter le coup à travers les bois. Ils seront plus vite à destination et pourront toujours sonder les alentours de la rivière si personne n'a vu la patrouille de Dain à Gilpledge.

*(On a considéré que **Finn** suivait son Trait « Intrépide » à son détri-*



ment, en plaçant le tandem en danger pour gagner un peu de temps. Cela lui vaut une coche à dépenser pendant le tour des joueurs.)

Les Souris campent aux abords de la forêt avant d'entreprendre sa traversée. **Sadie** se réveille alors que les étoiles brillent encore et les observe pour se repérer avant de déterminer quelle direction ils vont suivre à travers les bois peu connus. **Finn** explore les environs à la recherche d'anciennes pistes ou de traces de passage.

(Finn doit faire un jet d'Éclaireur : s'il réussit, il va pouvoir aider Sadie dans ses calculs et peut-être trouver des indices, s'il échoue il va l'induire en erreur et lui rendre le boulot plus compliqué. Il s'aide de son Savoir (Forêt) et emploie sa Nature – à contre courant – en dépensant 1 point de Persona : jet réussi !)

La tâche est difficile car la verdure commence à peine à reprendre ses droits après l'hiver : l'herbe est couchée en de nombreux endroits et abîmée, mais **Finn** croit déceler l'ébauche d'une piste avec des traces de passage plus ou moins récentes. Impossible de dire si c'est le fait d'une patrouille de Souris ou d'autres animaux du même gabarit mais c'est toujours ça.

(Sadie fait son jet de Trace-Sentier ; si elle réussit, ils arrivent au village sans encombre, sinon j'introduis une complication et une « mauvaise rencontre ». L'obstacle est très difficile : Ob 5 (voyage long, route peu fréquentée) : sa base est de 3d en Trace-Sentier + 1d (Savoir (étoiles)) + 1d (aide de Finn) : 5d. Échec ! malgré l'ouverture des 6 par 1 point de destin)

Sadie a terminé ses observations et détermine que si tout se passe bien, ils devraient déboucher sur le village d'ici deux jours de voyage. Les Souris s'enfoncent dans les bois sombres, pas rassurées du tout. La première journée de marche est difficile car le terrain est quelque peu accidenté et le sol est boueux par endroits. Le soleil ne passe pas beaucoup à travers les branches pourtant encore à demi-nues des arbres inquiétants. Néanmoins, ils terminent la première partie supposée du trajet sans trop de soucis et se trouvent un trou profond dans un arbre pour dormir d'un sommeil humide et inconfortable. Le lendemain, ils reprennent leur route sans grand chose à signaler jusqu'à la fin de la journée, lorsque **Sadie** et **Finn** parviennent à une petite clairière ombragée. Percés sur un rocher, ils aperçoivent une Souris encapuchonnée qui avance en se retournant fréquemment jusqu'à ce que de l'ombre des arbres se détachent deux formes hautes et massives qui s'avancent vers elle. Aucun doute possible, ce sont des Furets ! De ma-



nière surprenante, la Souris mystérieuse s'approche au contact de ce qui semble finalement être une Furet vêtue d'une fine cotte de maille scintillante – un chef ? – et son acolyte, un Furet moins dégrossi, pour s'engager dans une conversation que nos héros ne parviennent pas à saisir. **Finn** sent que quelque chose cloche : un Furet avec seulement un garde du corps si loin de leurs maudits tunnels ? Les poils de sa fourrure se hérissent et il a juste le temps d'apercevoir des mouvements à l'orée de la clairière. Il prévient **Sadie** et les deux compères tentent de se cacher dans les fourrés avoisinants.

*(Surprise : il n'existe pas de compétence Se cacher dans les règles ! Pas de souci pour **Sadie** qui va utiliser sa Nature mais pour **Finn** qui a juste 3d en Nature, c'est bizarre de ne pas pouvoir compenser un truc inné par une compétence acquise... On se dit qu'il va pouvoir utiliser Éclaireur à la place, ce qu'il fait en s'aidant de Savoir (Feuilles) et Chasseur, même si cette fois il est la proie ! Ce jet est en opposition du jet d'Éclaireur des Furets adverses. **Finn** le réussit de justesse alors que **Sadie** foire totalement le sien.)*

Un guetteur furet passe tout près de **Finn** qui a trouvé refuge sous une fougère. La sentinelle manque de lui marcher dessus lorsque celle-ci s'im-

mobilise et lève son museau pour renifler l'air. Elle se détourne et parcourt quelques pas puis avec un sourire carnassier soulève la pierre sous laquelle **Sadie** a tenté de se cacher. Elle émet un sifflement et dit de sa voix nasillarde caractéristique de sa race : « Regardez donc ce que nous avons là ! » **Finn** bondit de sa cachette et hurle à **Sadie** de se carapater. Surpris, le Furet fait volte-face, ce qui permet à **Sadie** de filer. **Finn** ne se fait pas prier et détaile à son tour, non sans avoir repéré une autre sentinelle jusqu'ici invisible qui rejoint sa collègue et se jette dans la poursuite.

(Conflit de Poursuite ! Le but des Souris est simple : échapper aux griffes des Furets. Et celui du camp d'en face logique : capturer ces intrus. Les positions de départ étaient de 10 côté Souris et 9 pour les Furets. Je ne vous fais pas dans le détail tous les choix d'action mais en gros les Furets ont fait de l'Attaque et des Manœuvres à tout va, avec une Défense à un moment pour tenter de se re-quinquer un peu, mais avec peu de succès vu mes jets : raté sur raté. Les Souris ont donc peu joué de Défense car leur position a rarement été entamée mais plutôt de l'Attaque et de la Manœuvre aussi à tout crin. Vu qu'ils ont été chanceux dans leurs jets de Trace-Sentier et d'Éclaireur coup sur coup, ils ont choisi en fin de Conflit de tenter le tout pour



le tout avec 2 Attaques successives, quitte à perdre quelques plumes mais pour s'assurer de finir de démolir la position des Furets. Heureusement ma chance s'est rétablie à ce moment là et j'ai pu enfin faire un jet correct qui leur a presque englouti la moitié de leur position : ils ont dû me faire une concession majeure et j'ai choisi de les faire terminer la poursuite exténués : hop ! Chacun se retrouve donc Fatigué.)

La course est sans concession d'un côté ou de l'autre. À la fuite éperdue des Souris, les Furets répondent par des tentatives de prise en cisaille en se séparant. Les Souris se fauflent dans un tronc là où les Furets arrachent l'écorce pour s'y glisser. Plusieurs fois les Souris croient sentir l'haleine fétide des prédateurs sur leurs queues. À un moment, nos héros sautent désespérément dans de hautes herbes pour tenter de disparaître de la vue de leurs poursuivants. Hélas ! une des Furets repère l'ondoiement de la cime des herbes et le signale à son compagnon. La chasse reprend et les Souris n'en mènent pas large. Soudain, **Sadie** repère un étroit goulot dans un talus et s'y précipite, **Finn** sur les talons. Les Furets sont tout proches, **Finn** peut entendre leur ricanement effroyable sur ses talons. Par bonheur le goulot se resserre et les Sou-

ris parviennent à se faufler là où les Furets restent irrémédiablement coincés, la seconde rentrant même dans l'arrière train de son infortuné collègue. Le goulot débouche sur la lumière, enfin !

Les Souris hors d'haleine franchissent alors un petit bosquet et tombent nez à nez avec un groupe de fermiers en train de travailler la terre. Ces derniers restent ahuris à la vue de Souris de la Garde, crottées, hagardes et épuisées. **Finn** trouve la force de se dresser et de hurler : « Alerte ! ALERTE ! Des furets, les furets ! » Après un instant d'hésitation, les fermiers détaillent dare-dare vers le village et nos





héros se rendent compte qu'ils sont arrivés à destination : Gilpledge est là devant leurs yeux, dans les contreforts des collines. La cloche d'alarme sonne à tout-va et nos héros rejoignent le flot des Souris qui se précipitent derrière la maigre palissade qui tient lieu de rempart. Les peu rassurantes portes de bois se referment enfin et une vieille Souris grise, aux oreilles abîmées et à la hallebarde un peu moins rouillée que les autres, se tourne vers **Sadie** et **Finn** : « Je suis le capitaine de la milice. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Nous n'avons pas vu le moindre Furet depuis au moins trois ans et au premier contact que nous avons avec la Garde cette saison, vous débarquez et semez la panique dans la population ! »

*** fin du tour du MJ ***

Nos Souris questionnent le chef de la milice, qui s'est un peu radouci une fois la panique passée (et l'absence d'invasion massive de Furets assoiffés de sang constatée). Il ne peut pas leur dire grand chose de plus que c'est le calme plat depuis un bail, que les Furets ne semblent pas intéressés à pointer leur museau dans le coin, que non, il ne pense pas qu'une Souris du village pourrait pactiser avec l'ennemi, que non, il n'a

pas vu passer au village de patrouille de la Garde avant eux et que oui, une seule c'est bien suffisant vu le charivari qu'ils ont engendré. D'ailleurs il faudrait voir avec le maire de Gilpledge pour tout ce blabla parce que lui il a des villageois à rassurer, une milice à tenter d'organiser et des bobos engendrés par la panique à s'occuper. **Finn** et **Sadie** rencontrent le chef du village, le vieux Tuck, qui badine un peu, pas affolé du tout : « Bah voilà, vous autres de la Garde vous débarquez une fois par an et vous mettez sens dessus dessous notre village alors que tout va bien. Non mais sans blague, des Furets dans la région et qui discutent avec des Souris en plus ? Non mais je comprends, vous autres dans la Garde c'est votre boulot de voir le mal partout, mais ici je vous promets : tout va bien. » **Finn** réclame un recensement pour savoir si par hasard une Souris ne serait pas manquante (sous-entendu : c'est le traître qui est resté dehors). Le maire avec un petit sourire narquois les renvoie vers le chef de la milice « si ça peut vous faire plaisir ».

*(Bon, là j'ai mis le paquet pour faire sortir **Finn** de ses gonds et lui titiller l'Instinct de « Ne jamais laisser un affront fait à la Garde impuni » mais il était tard, le joueur devait commencer à somnoler... Et puis je n'allais pas*



non plus faire cracher le vieux Tuck ouvertement sur Gwendolyn, hein, surtout que j'ai d'autres plans en tête...)

Donc revoilà **Finn** et **Sadie** devant le pauvre vétérân, débordé. **Finn** tente de le convaincre de faire un comptage des villageois pour voir si personne ne manque à l'appel. Le vieux n'est pas chaud à l'idée de faire ça en nocturne (la nuit tombe). **Finn** insiste et met tout son poids dans la balance. Excédé, le chef de la milice accepte à contrecœur, tout en maugréant, et lance en s'éloignant « vous attendez pas à un résultat avant demain matin ! »

(Finn a utilisé ici une de ses 2 coches pour entreprendre de persuader son interlocuteur : $2d + 1d$ (trait « Honneur de la Garde ») + $1d$ (aide de Sadie) contre $3d$ de Volonté du vieux. Échec ! Je leur donne le succès en introduisant une complication : ils viennent de se mettre à dos le chef de la milice (au départ plutôt collaboratif) et de surcroît le

résultat du recensement arrivera tard.)

Ensuite, **Finn** décide de lui-même d'aller interroger la population du village pour essayer de voir si vraiment personne n'a vu la patrouille de Dain disparue. Il fait le tour des Souris alarmées, il va de maison en maison, passant sa nuit à interroger des gens parfois peu disposés à discuter mais au final, chou blanc. Personne n'a rien vu ni entendu... « Pensez donc, vu le raffut que les membres de la Garde mettent au village, on en aurait entendu parler ! » Il a donc dû arriver quelque chose à Dain et les siens avant leur arrivée au village.

(La 2ème coche de Finn, utilisée pour un Jet de Cercles contre un Ob 3 (souris sans autorité particulière, désireuse d'aider) qui lui permettrait de trouver quelqu'un qui aurait vu/entendu/deviné quoi que ce soit concernant la patrouille évaporée : échec ! Je décide l'option « complication à retardement » pour que ça



lui retombe dessus un peu plus tard.)

De son côté, **Sadie** a proposé ses services pour soigner les éventuels blessés mais s'est vu répondre qu'il n'y avait pas de bobo majeur. Toujours pleine de bon sens, elle se dit que la suite des événements ne sera pas de tout repos et décide d'aller dormir un peu pour effacer la fatigue des derniers jours. Mais elle ne parvient pas à trouver le sommeil. Taraudée par l'idée de voir la frontière dénuée d'Odeurs répulsives, intriguée par ce traître qui rencontre des Furets au coin du bois, inquiète pour Dain et ses compagnons, **Sadie** ne trouve le sommeil que par intermittence, surtout que la nuit est agitée par l'excitation angoissée des villageois qui guettent une attaque de Furets qui ne vient pas.

*(**Sadie** a utilisé son unique coche pour essayer de faire disparaître son état Fatigué. Jet de Vigueur 4d vs Ob 3. Échec ! Pas de complication ni de condition particulière à appliquer ici. Je me rends compte après coup qu'on aurait dû alterner : une scène pour **Finn**, puis **Sadie**, puis **Finn**. Pas sûr que ça aurait changé quoique ce soit au final pour cette fois. Les joueurs ont eu une poisse sur leurs jets dans cette phase... !)*

Lorsque **Finn** rentre exténué de sa

nuit de vaines recherches, il trouve une **Sadie** aussi fourbue que lui et pas très encline à lui remonter le moral. La journée qui s'annonce va sembler à la fois longue et fatigante mais aussi terriblement courte : le temps qui passe n'est pas favorable au sort de Dain et des siens...

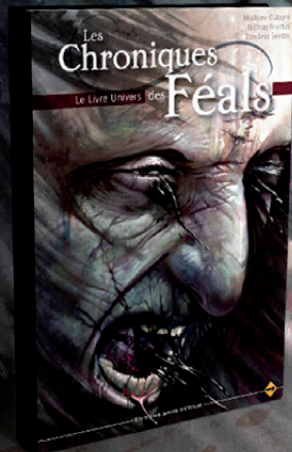
*** Fin du tour des joueurs et fin de la séance ***

UDO FEMI

Les
Chroniques
des Féals

D'après l'oeuvre de Mathieu Gaborit

La fin du M'Onde
ne fait que commencer...



LIVRE UNIVERS
320 PAGES COULEURS • 47 €



LIVRET 20 PAGES & ECRAN
3 VOLETS CARTONNÉ • 24 €



WWW.SANS-DETOUR.COM - DISPONIBLE EN BOUTIQUE

NUDE NUNS WITH BIG GUNS

C'EST QUOI CE MACHIN ?!

Encore une fois, je ne dois pas avoir compris le plaisir étrange de vouloir faire absolument revivre le Grindhouse, le cinéma d'exploitation dans ce que les années soixante-dix avaient de plus bof...

Qu'on fasse un film qui fait appel au voyeurisme du spectateur, soit ! Perso, j'ai apprécié les SAW et autres westerns spaghetti pour prendre deux types de films aux antipodes du cinéma d'exploitation. Mais là ! Sérieusement...

En résumé, des nonnes qui fabriquent de la drogue, des prêtres pervers et grossistes alliés avec des mortards de los Muertes, une pauvrete violée, battue, humiliée qui sort les flingues, des scènes de plaisirs entre femmes et de brutalités sexuelles... Sérieux, vous en faites un film « de genre », vous ?

Bien évidemment le tout est filmé « comme dans le bon vieux temps », mis à part qu'à l'époque le but était de faire le mieux possible pour le moins cher possible. Ici le but est de grimer, avec mauvais goût.

Et surtout, à l'époque, tout ça était suggéré, pas montré ostensiblement. Les scènes de sexe hard étaient en gros plan sur le visage des acteurs, pas en panoramique avec une belle vue plongeante sur l'ensemble. Les décapitations et autres crimes violents étaient parodiés, pas joués « pour de vrai » à grand renfort d'effets spéciaux. Le Grindhouse n'était pas crédible autant dans sa façon d'être joué que dans sa réalisation.

Pour finir, tout le monde n'est pas Tarantino ! Mal faire de la parodie ce n'est pas avoir un style, c'est foirer lamentablement son coup.

Tout ça pour vous dire que même si c'est du VOD en promo, évitez ce film !

Radek, qui retourne voir le *Jigsaw Killer* plutôt ...



OSEREZ-VOUS ?



BIENTÔT...

CTHULHU
L'Appel du

WWW.SANS-DETOUR.COM





ELRO LES BONSTUYAUX 4 :

Dans l'article précédent, je vous avais parlé de différentes méthodes pour faire se connaître ou se rencontrer les PJ au début d'un scénario. Parlons maintenant de la scène d'exposition proprement dite. Enfin, d'un genre d'introduction qui, si elle n'est heureusement pas la seule qui existe, sauve souvent la mise des MJ de tout poil.

J'ai nommé, le « prégénérique d'action », ou plus simplement (mais aussi un peu abusivement, puisque ça ne sera sans doute pas la seule dans votre histoire), scène d'action.

Dans la vie, il y a quand même certaines circonstances indépendantes de notre volonté. Il est tout à fait légitime de placer de force les PJ dans une situation pour introduire le scénario ou les faire se rencontrer, tant qu'ils n'ont pas l'impression que l'on s'acharne uniquement sur eux.

Cette méthode demande un peu de travail mais réussit presque à tous les coups : plonger la région entière (ou le village, ou le navire, ou la planète...) dans les turpitudes, et faire que les PJ se trouvent « par hasard » embarqués ensemble dans le même bateau. Il existe mille et un exemples de ce type dans la littérature, au cinéma, ou ailleurs, sans même parler des scénarios de jeux de rôles... Tout est bon pour forger l'esprit de corps de l'équipe.

Une guerre est déclarée, et tous les hommes valides sont enrôlés sous les drapeaux : vos PJ peuvent se retrouver dans le même camp de base, ou provenir du même hameau et avoir chacun des raisons de désertier au lieu de se faire enrôler. Ils peuvent aussi faire partie des fuyards face à l'armée des envahisseurs ou être les seuls survivants de leur village rasé.



Ils peuvent tous être emprisonnés pour diverses motifs, certains à tort et d'autres à raison, et s'évader ensemble lors de la scène d'introduction du scénario. Ils peuvent tous embarquer sur le même navire et être les seuls survivants du naufrage, habiter le même village et être les seuls survivants d'un raid...

Si vous placez les PJ face à un danger commun et que vous leur faites comprendre clairement qu'ils ont plus de chances ensemble que chacun de leur côté, alors tout ira bien, qu'il y ait des personnages : leur premier but sera de survivre, après quoi, avec un peu de bonne volonté, leur expérience commune aura créé des liens. Pour peu que le reste du scénario s'enchaîne logiquement, c'est gagné.

La méthode présente en outre l'immense avantage de faire démarrer l'action immédiatement et de régler le problème de la « mise en bouche » des joueurs... La scène d'introduction peut constituer un véritable pré-générique, comme dans les films de James Bond, avec seulement un rapport ténu au scénario !

Exemple pour un jeu d'horreur « *pulp* » : les PJ visitent un temple en ruines lors d'une expédition dans la jungle. Il peut y avoir là un ou plusieurs touristes, un professeur, celui qui finance l'expédition, un guide, un

baroudeur, un journaliste... On découvre une salle jusque là inconnue, y entrer réveille une entité terrible. Le scénario consistera à pourchasser la créature aux quatre coins du monde pour l'emprisonner de nouveau.

Dans cet exemple, vous pouvez bien sûr remplacer « temple en ruines » par « vaisseau extrarrestre désert », ou « vestiges elfiques », selon le jeu auquel vous jouez !

Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de commencer l'action *in media res* : les PJ peuvent se rencontrer au camp d'entraînement, se retrouver exilés au calme loin des combats, ou s'apercevoir en prison qu'ils sont compatriotes... Le but, ici, est que les PJ se retrouvent ensemble, obligés de coopérer par la force des choses, pas parce qu'on le leur demande ou parce que c'est leur but premier.

OUI, MAIS...

En cas de problème, rien ne vaut une scène d'action. Facile à mettre en place, elle permet, au besoin, de faire patienter tout le monde agréablement jusqu'à ce qu'on puisse enfin introduire les quêtes personnelles, les liens affectifs et familiaux, la mission... Bref, tout le reste. La scène d'action est idéale pour résoudre les cas suivants :

- S'il manque un joueur à la table (re-



tard ou absence). Si son personnage est indispensable au scénario, faites démarrer tous les autres avec une scène d'action : cela mettra de côté les hésitations, ça dure tant que vous voulez, et ça permet de faire semblant d'avancer alors qu'en réalité le scénario n'a pas commencé !

Personnellement, j'en veux beaucoup aux joueurs qui ne sont pas là à l'heure dite et ne préviennent pas, mais on doit parfois faire avec ce qu'on a... Lorsque le retardataire arrivera enfin (ou à la prochaine séance), les autres joueurs auront la charge de le briefer (en jeu et dans leur rôle, eh oui !) sur ce qu'ils ont fait.

Vous venez juste de créer les personnages et vous jouez dans la foulée. Cela signifie que vous n'avez pas eu le temps de réfléchir aux quêtes personnelles et de les intégrer à la trame. Le mieux est encore de démarrer par un scénario court et « yaté » qui servira de pré-générique, et de réserver les explications et les « accroches » pour la prochaine séance.

SCÈNE D'ACTION IMPROVISÉE, MODE D'EMPLOI

C'est assez simple quand on n'est pas intimidé. Prenez des ennemis lambda de votre scénario ou d'un autre (n'importe quel PNJ du genre « garde de niveau 1 » ou « orque » fera l'affaire, il y en a presque tou-

jours dans le livre de règle du jeu auquel vous jouez), et utilisez-les en guise d'ennemi ou de PNJ.

Personne ne saura que vous utilisez les mêmes caractéristiques pour tous les adversaires, de derrière votre écran. Au besoin, augmentez ou diminuez au jugé certains scores... ou pas. Décrêtez simplement qu'un PNJ très intelligent sait certaines choses, qu'un PNJ très fort inflige plus de dommages, et qu'un PNJ adroit esquive mieux.

Vous pouvez utiliser les dés, en même temps que les caractéristiques, comme un guide. Ou, simplement pour faire du bruit derrière l'écran et effrayer les joueurs, comme tout bon maître de jeu qui se respecte !

Quant à l'argument, on vous pardonnera si vous tombez dans le cliché. C'est une introduction.

La bagarre de taverne est facile et adaptable. La fuite ou le combat face à un ennemi commun et inopiné aussi. Pas besoin de savoir vraiment pourquoi les gens fuient ou combattent : on les attaque, voilà tout.

Exemple : *les personnages se rencontrent sur une route relativement fréquentée, lorsque, soudain, des gobelins les croisent en courant, perpendiculairement à la route... À leurs trousses, un géant fort et stupide agite un énorme gourdin. Les gobelins s'étant cachés dans des fourrés, le colosse décide de se*



passer les nerfs sur les quidams qui se trouvent actuellement sur la route. Les PJ vont-ils s'enfuir, ou protéger la charrette de paysans qui se trouve là ?

Autre exemple : les personnages sont tous sur le même vaisseau à destination d'Alpha du Centaure, lorsqu'ils se font aborder par des pirates de l'espace. La maigre force de sécurité du navire est vite débordée, mais nos héros sont probablement un peu plus aptes à se défendre...

La rencontre furtive à l'entrée du donjon est simple et efficace pour un jeu médiéval-fantastique : le silence et la concentration nécessaires à l'exploration, le fait de trouver un allié potentiel plutôt qu'un monstre, cela suffit à souder un groupe... pour une séance. Par la suite, chacun fera connaissance à son rythme.

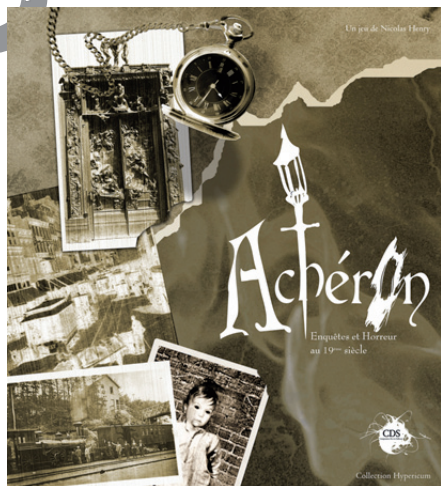
Une alternative plus calme : la récep-

tion, la fête, le tournoi ou la compétition. C'est l'occasion de jets de dés sociaux, et parfois de tests d'adresse ou de force. La seule difficulté est d'inventer une raison pour chacun d'être là (vouloir s'amuser, accompagner quelqu'un, arriver en plein milieu, etc.). Et puis vous pouvez toujours transformer la fête de village en scène d'action en un tour de main. C'est un grand classique.

Enfin, rien ne vous empêche d'ajouter une scène d'action à votre introduction, même si vous avez utilisé les suggestions de l'article précédent sur comment souder un groupe de personnages. C'est même conseillé !

Avec ça, vous devriez avoir largement de quoi faire démarrer votre scénario et parer à toute éventualité. Bon jeu !

ELRO



LES SCIENCES DIVINATOIRES DANS ACHÉRON DEUXIÈME PARTIE

FLASH MÉDIUMNIQUES

Histoire : Il est impossible de re-tracer un historique des flashes médiumniques tout simplement parce qu'il ne s'agit pas d'une « science » à part entière, mais véritablement d'un « don » qu'il est impossible de maîtriser correctement. Avant l'intérêt des spirites pour ce genre de phénomènes, on présuppose que la

majorité des détenteurs de cette capacité furent considérés comme des fous ou pire, des oiseaux de mauvais augures, que l'on s'empressait de chasser des communautés.

Livrés à eux-même, hantés par des visions souvent morbides, la santé mentale de ces témoins de destins tragiques fût souvent mise à rude épreuve, sans compter l'insidieux sentiment de culpabilité et d'impuissance à laquelle ils devaient régulièrement faire face.

Dans la majorité des cas, sous la pression sociale tacite de leurs communautés, les jeunes médiums se rétractaient jusqu'à occulter complètement leur don avec plus ou moins de succès. Les plus fragiles, eux, semblaient très souvent dans la folie et s'excluant eux-même de la norme sociale : prophètes exaltés, fous du village marmonnant tout seuls et absents mutiques au regard vide claquemurés chez eux, son les visages les plus fréquents de ceux qui n'ont pas su faire face à leurs dons.

Enfin, les plus rebelles sortaient de leur plein gré des communautés pour tourner cette inquiétante aura à leur avantage : rebouteux au regard torve et pythie inaccessibles comptent parmi ceux qui assumèrent ce pouvoir et lui donnèrent un rôle social, abusant parfois de la crainte



qu'il suscite pour mystifier leur entourage.

Avec le regain d'intérêt des spirites pour ce genre de pratiques d'un côté et la volonté de « soigner les esprits » de l'autre, le flash médiumnique prit un aspect beaucoup moins nuancé au XIX^e.

Les partisans de l'explication ésotérique commencèrent à lui accorder un véritable crédit et à lui consacrer des études poussées, quant aux aliénistes, les recherches nouvelles sur le psychisme humain leur permirent de mettre un nom sur certains maux et participèrent à en inhiber les conséquences. Certains médium purent ainsi sortir de l'anonymat et développèrent leurs capacités avec un certain succès tandis que les plus fragiles purent enfin se « débarrasser » de ces visions éprouvantes grâce à la médecine et ses traitements.

LA PRATIQUE DANS LE JEU :

Le flash est probablement la méthode divinatoire la plus facile à intégrer au cours d'une partie : l'action est brève, voire immédiate et ne paralysera pas votre récit tandis que la brutalité des flashes pourra vous permettre de relancer un peu de stress ou d'action à la partie. Ce Don est relativement flexible puisqu'il peut à la fois être actif ou passif selon les

besoins du PJ et du Passeur, mais nécessite une bonne capacité d'improvisation ou une bonne préparation du terrain de la part de ce dernier.

Les flashes actifs : Les flashes actifs sont ceux que le PJ tente d'obtenir en captant le Substrat qui imprègne un objet ou un lieu. En règle générale, il est difficile de choisir la nature du flash à moins d'être un médium vraiment expérimenté, vous avez donc toute latitude pour choisir quelle vision arrangerait le plus les déductions de vos joueurs ou l'avancement de votre scénario.

LES FLASHS PASSIFS :

Les flashes passifs sont ceux que le Passeur décide de déclencher au cours du jeu, sans que le PJ ne l'ait demandé. C'est à lui d'en choisir la nature et la durée, mais il est conseillé de les rendre assez courts. Ils devraient également coûter deux fois moins de Points de Fatigue que les flashes actifs et seront également plus décousus, pour la bonne et simple raison que le médium n'a fait aucun effort de concentration sur eux. Les flashes passifs doivent être utilisés avec parcimonie pour réorienter vos joueurs perdus ou mettre agrémenter l'ambiance de vos parties. Ils ne surgissent que lorsque le Substrat sur place est particulièrement important.



Dans l'absolu, utilisez les pour aider vos PJ à trouver un indice crucial ou les sauver d'une mort certaine (le plafond risque de s'effondrer sur eux, le train qu'ils vont prendre va dérailler, quelqu'un les attend derrière une porte avec une arme, etc.). Ils permettent également à un Passeur d'aider un joueur débutant à cerner l'utilité de son pouvoir, qu'il peut négliger ou oublier d'utiliser à un moment important.

Comme indiqué dans le Livre de Base, les flashs prennent souvent trois formes : la rétrocognition, la précognition et la vision simultanée qui ont chacune leurs utilités propres.

La rétrocognition est plus souvent utilisée pour savoir ce qui s'est produit à un endroit ou à quel événement dramatique est lié un objet. En un mot : c'est une occasion en or de mettre en avant la trame que vous avez composée en évoquant les drames du passé par un biais plus violent et plus franc que les discours que pourraient tenir les protagonistes de l'histoire. Il s'agit d'une vision brusque, comme un flashback brutal, qui peut être séquencé en visions brusques voire sans forcément de cohérence directe entre elles : généralement une perte de points de Fatigue

et de points de Frayeur est à prévoir, pour illustrer la brusque surcharge émotionnelle dont le médium est le catalyseur. Après un flash, le voyant reste très souvent secoué et haletant pendant quelques minutes.

La rétrocognition est plus efficace sur des objets ou des lieux fortement liés à une personne en particulier ou à un événement précis : une chambre, un bureau, le lieu d'un meurtre ou d'une dispute, un foulard, une lettre, un vêtement ou l'arme du crime auront plus de « choses à dire » qu'une simple cuillère à soupe ou un champ de blé de plusieurs hectares. Plus la source du flash est étroite et proche d'une cible particulière, plus celui-ci sera précis, les PJ doivent donc trouver les objets les plus en rapport avec leurs recherches. Éventuellement, pour déterminer le « potentiel médiumnique » d'un lieu ou d'une chose, le médium peut avoir recours à la Radiesthésie (un pendule oscillera plus en présence d'un objet plus chargé) ou à un jet d'Ésotérisme (SD8).

C'est ensuite à vous, Passeur, de mettre en scène le flash rétrocognitif en l'agrémentant des informations que vous désirez faire passer à vos PJ. Dans l'idéal, un flash rétrocognitif devrait :

Apprendre au PJ les circonstances d'un drame ou de déterminer le ou les événements qui se sont produits par le passé. La vision peut donc faire apparaître des protagonistes du drame en cours et une émotion liée à cette scène : deux hommes signant un testament (la scène émet de la tristesse, un sentiment de malaise...), une dispute entre un père et son fils (une colère sourde, une déception...), une scène paisible autour d'une tasse de thé (moment paisible), des paysans se ruant dans un château la nuit, des torches en main (révolte...).

Donner des éléments d'histoire ou dévoiler ce qui est aujourd'hui disparu : un bâtiment qui fut autrefois un lieu sinistre comme une prison, un mouvoir ou un orphelinat peut avoir changé de fonction au fil des temps mais avoir gardé une histoire chargée de secrets que seule une rétrocognition pourrait révéler. De même, une cloison peut avoir été percée d'une porte aujourd'hui scellée ou recouverte d'un épais crépi qu'un flashback pourrait dévoiler.

Orienter les PJ vers les origines d'un drame et non vers ses conséquences. Le but n'est pas de dévoiler immédiatement un coupable, mais de percer à jour des motivations ou de puiser dans le passé pour expliquer ce qui a pu se produire. Vous pouvez faire



revivre un meurtre à un médium en le faisant observer la scène par les yeux de l'assassin par exemple, ce qui vous permet de mettre en scène les circonstances sans dévoiler le meurtrier, voire de glisser quelques détails en décrivant une anomalie sur les mains, un tatouage ou un bouton de manchette si vous vous en sentez capable.

La précognition est le second type de flash le plus révélateur, bien qu'il soit rarement utilisé en « flash actif » par les médiums. A contrario des flash rétrocognitifs, le Substrat capté par l'esprit du médium est celui qui est généré par un drame futur : il s'agit en réalité de l'hypothèse la plus plau-



sible qui risque de se produire en tenant compte des pensées de chacun. Par exemple, les envies de meurtre d'un dément et sa volonté de passer à l'acte vont former une réalité alternative (la pire envisageable) qui prendra d'abord forme en Achéron avant de se réaliser sur le plan réel.

En captant cette force psychique à laquelle le médium est plus ou moins lié, ce dernier est capable d'avoir un aperçu de ce qui risque de se produire dans les temps à venir.

Ces hypothèses fluctuant avec les changements d'état d'esprit des personnes concernées par le flash, elles ne se produiront pas forcément et il est possible d'altérer sciemment ce futur. C'est la raison pour laquelle ces flashes ne sont pas fiables à 100% et que le médium soit souvent soumis au doute quant à ses propres prédictions. Les adolescents souffrant de leurs premiers flashes précognitifs sont extrêmement sensibles aux fluctuations du Substrat et leur esprit n'est pas encore suffisamment exercé pour en faire une synthèse convenable : la plupart du temps, ces flashes sont confondus avec des cauchemars ou des délires hallucinatoires par l'entourage du voyant, creusant plus encore le désarroi dont souffre la plupart des jeunes médiums. De plus, le Substrat étant diffus et

mal défini, les flashes excèdent rarement les deux ou trois secondes en se limitant très souvent à une vision dramatique et émotionnellement brutale. A l'instar de la rétrocognition, le médium ayant reçu un flash précognitif reste haletant et choqué le temps qu'il se remette de ce qu'il vient de voir

IDÉALEMENT UN FLASH PRÉCOGNITIF DEVRAIT :

Permettre aux PJ de ne pas passer à coté d'un événement crucial s'ils se sont vraiment fourvoyés sur la piste à suivre. Si vous voulez relancer un peu d'action et les rendre témoins ou acteurs d'un drame (empêcher un PNJ de se faire tuer par le meurtrier, les avertir qu'un lieu aura une importance vitale dans les moments à venir...).

Sauver les PJ d'une mort certaine et éventuellement leur permettre encore une fois d'anticiper ou d'empêcher une catastrophe : un flash peut avertir le médium d'un incendie dans un bâtiment proche, du naufrage d'un bateau, de l'effondrement d'un toit etc. Une vision particulièrement réussie peut même définir l'origine de la catastrophe : la tenture qui prendra feu, la pièce du moteur qui sera défectueuse ou sabotée dans le bateau, l'arme qui servira à tuer la prochaine victime etc.

Permettre au médium d'anticiper une action en ayant pesé tous les risques et en préparant son action légèrement à l'avance. Savoir qu'un personnage étrange va bientôt lui rendre visite ou qu'un homme armé l'attend derrière la porte pourra très certainement lui éviter des tracas.

Connaître des ratés et des fausses appréciations de manière assez irrégulière, surtout lorsque le flash est actif. Ces erreurs surviennent souvent en moment de stress, de grande fatigue ou en présence d'esprits Sceptiques. Attention de ne pas abuser de ce procédé, car il risque de décourager vos PJ d'y avoir recours et de rendre le don inutile.

Enfin la vision simultanée, plus souvent utilisée en flash actif, permet de voir ce qui se passe à un autre endroit au moment où le médium tente d'utiliser son don. La plupart du temps, comme pour le flash rétrocognif, il est nécessaire d'avoir un objet qui va pouvoir permettre le lien psychique entre le médium et sa cible : un objet ayant appartenu à la personne (un vêtement, une lettre, un liquide corporel...) ou provenant d'un endroit particulier (une statuette africaine, un produit d'usine...) seront d'excellents « liens » pour le voyant.

Les visions simultanées provoquent d'horribles migraines car les fluc-

tuations du Substrat auxquelles elles font appel sont terriblement agitées et empreintes de passions changeantes : les couleurs, les contrastes et même l'angle de vue du flash changeront constamment pendant les quelques secondes du flash, rendant les visions extrêmement pénibles.

DANS L'IDÉAL, LA VISION SIMULTANÉE DEVRAIT :

Permettre de retrouver une piste perdue et d'être témoin d'un événement important sans être sur place. Ne pas fonctionner si aucun événement pouvant générer une forte quantité de Substrat n'est en train de se dérouler.

Renvoyer sur des détails importants que le personnage pourra utiliser lors d'une investigation future (une inscription ou un dessin permettant d'identifier un lieu, une arme du crime ayant glissée dans un endroit précis etc...).

Déclencher des flashes précognitifs lorsque le PJ retrouve le lieu qu'il a déjà vu par ce biais.

LA CHIROMANCIE

LA CHIROMANCIE :

Les premiers écrits traitant de la chiromancie font remonter la pratique à 3000 ans avant notre ère,



notamment en Chine, où l'empereur mythique Fuxi, auteur du traité philosophique et de divinatoire du Yi Jing (ou Yi King, le Classique des mutations) l'aurait employée pour la première fois, comparant les lignes de la main aux trigrammes sacrés, fondateurs de l'univers. La pratique transita probablement par l'Inde et la Perse, puis fut transmise jusqu'en occident par les gens du voyage et les commerçants qui transitaient sur les grands axes marchands : on trouve en effet des remarques relatant son utilisation dans certains textes grecs et romains.

C'est cependant dans le monde musulman que la chiromancie sera « codifiée », notamment dans l'ou-

vrage du médecin-alchimiste Rhazès (Al Razi ou Ibn Zakaria) « Connaissances des lignes de la main » avant d'être adoptée en Europe vers le XII^e siècle pour connaître une nouvelle jeunesse à la Renaissance, notamment en Italie, où elle sera associée à un autre art ancestral venant de Chine : la physiognomie (qui donnera naissance à la très sérieuse science de la phrénologie, très en vogue au XIX^e siècle et très critiquée par la suite), ou l'étude du comportement par l'observation du visage.

Considérée par l'Inquisition comme une pratique proche de la sorcellerie, elle fut condamnée par pratiquement toutes les religions monothéistes sans pour autant cesser d'être pratiquée. Sa pratique se développera lors du regain d'intérêt pour les sciences occultes au XIX^e. L'ésotériste Adolphe Desbarolles écrira de nombreux ouvrages de référence à son sujet et lui donnera un aspect plus scientifique sous la forme de la chiromancie, qui prétendra connaître le caractère d'une personne à partir des lignes de sa main, continuant alors sur la lignée des pseudosciences comme la phrénologie.

LA PRATIQUE DANS LE JEU :

Il peut être assez compliqué, pour un Passeur débutant, d'improviser une



prédiction satisfaisante à donner au PJ qui s'essaye à la chiromancie.

Première satisfaction pour le Passeur en manque d'inspiration, la chiromancie ne peut-être utilisée qu'une seule fois par scénario : les lignes formées sur la paume de la main ne connaissent pas de changements radicaux en l'espace de quelques jours. Exception à la règle, si les mains elles-mêmes sont abîmées. En effet, une coupure, un vieillissement prématuré, un brûlure ou tout autre marque indélébile modifiera le tracé des lignes et donc le destin qui lui est intrinsèquement lié. Un atout sur lequel vous pouvez vous appuyer pour ajouter un ressort dramatique à votre scénario : un joueur professionnel particulièrement en veine verra peut-être sa fortune lui échapper après une simple entaille sur sa ligne de chance lors de la soirée et l' amoureux transi subira possiblement un revers avec sa dulcinée après avoir saisi un brandon ardent et brûlé une partie de sa ligne de cœur.

Selon les chiromanciens, la main gauche représenterait le potentiel (ou le karma si le chiromancien est proche des cultures bouddhistes) et la droite le caractère du personnage et son présent. Sur un bon jet (Perception SD15) il sera possible, pour le chiromancien, de connaître ap-

proximativement le caractère d'une personne (impétueux, séducteur, menteur, loyal, brave....) ou certains détails plus abstraits (chanceux, orphelin...). Mais le plus intéressant sera sans doute, pour le médium et celui qui l'interroge, de voir ce qui risque de se produire par la suite. Voilà quelques détails sur la chiromancie qui vont vous permettre de « broder » vos prédictions :

Pour les chiromanciens, on compte cinq lignes de vie principales et six secondaires. Leurs formes renseignent sur les aléas que risquent de subir le consultant :

Une ligne droite signifie « aucun obstacle » et donc que l'état indiqué par la ligne perdurera.

Une dispersion d'une ligne en petites ramifications signifie qu'après une période ordinaire, tout se délitera au fur et à mesure (une ligne de cœur dispersée signifiera une histoire d'amour qui prendra fin ou se ternira.)

Une double ligne augmente les caractéristiques positives évoquées (Une ligne de cœur double représentera un amour sans faille...)

Une ligne en forme de maillon de chaîne signifie obstacles et difficultés, voire échec si les sillons sont trop emmêlés.



Une ligne commençant par une fourche signifiera une fusion ou l'intervention d'un tiers, en fin de ligne, en revanche, la fourche est signe d'affaiblissement et de dispersion.

Une ligne sinusoïdale indiquera de fortes fluctuations de l'état indiqué (une ligne de cœur perturbée peut signifier des amours tumultueux.).

Il vous est possible de jouer avec ces différences en alternant la forme d'une ligne de main : en effet, celle-ci peut commencer par être droite, puis former un maillon avant de redevenir droite. Le talent du chiromancien consistera à déterminer à quelle partie de la ligne le destin immédiat correspondra (Perception SD 15).

LES LIGNES PRINCIPALES

SONT :

La ligne de cœur est la ligne traversant la paume de l'auriculaire jusqu'au majeur en général (il s'agit de la première ligne en partant du haut). On interroge la ligne de cœur pour savoir son destin amoureux (infidélités, chances de succès, possibilités de rupture, amours vains ou conquêtes nombreuses...) et sa capacité émotionnelle : une ligne droite et superficielle montrera un

caractère froid et souvent égoïste, une ligne sinueuse indique que le consultant est souvent victime de ses sentiments par exemple...

Un chiromancien pourra donc par ce biais, répondre à toutes les questions concernant les chances de succès d'un consultant avec l'élue(e) de son cœur, ses relations amicales (trahison de la part d'un ami, abandon ou au contraire alliance inespérée) ou les émotions fortes qu'il risque de traverser dans sa vie (effroi, tristesse, joie...). C'est à vous, en tant que Passeur de respecter les prédictions faites par le chiromancien à ce sujet : si le médium a prévu le succès d'une histoire d'amour, aussi courte soit-elle, elle se réalisera sans même que le personnage ne fasse le moindre jet (la situation va tourner en sa faveur, d'une manière ou d'une autre). Si au contraire, l'échec est assuré, il se passera forcément quelque chose qui ruinera tous les efforts du consultant, quels que soient ses tentatives. Attention, cela ne veut pas dire que des sentiments ne naîtront pas, mais que l'amour sera impossible à concrétiser.

La ligne de tête est celle qui se trouve juste en dessous de la ligne de cœur. Elle représente les capacités intellectuelles du consultant, ses capacités



de réflexion ainsi que ses chances de réussites professionnelles. Une ligne droite indiquera un caractère de leader et un sens de l'organisation sans faille, tandis qu'une courbe vers la fin pourra indiquer un esprit créatif mais fantaisiste. Si la ligne est longue elle signifiera que le personnage est doué d'une grande intelligence et une ligne courte qu'il est un peu simple d'esprit ou paresseux. Les sinuosités indiquent des périodes de confusion et de trouble, mais si elles se font trop nombreuses, elles désigneront purement et simplement la démence. Enfin, les rayures et les interruptions représentent les difficultés et les échecs que le consultant va affronter.

Un chiromancien pourra, en l'observant, répondre à toutes les incertitudes sur la carrière professionnelle d'un consultant, ainsi que sur la réussite ou l'échec de ses plans. Un militaire saura si sa stratégie sera la plus efficace et un financier si ses placements seront lucratifs ou le mèneront à sa ruine. Les réussites intellectuelles (examen, recherches archéologiques ou scientifiques, etc.) seront également déterminées par cette ligne.

La ligne de chance part du poignet pour remonter vers la gauche jusqu'à

l'annulaire. Elle représente l'inspiration créatrice du consultant ainsi que les coups du sort qu'il devra subir. Si elle est droite et sans coupure, cela signifiera qu'il bénéficiera d'une chance hors du commun, au contraire, si elle est souvent striée, sa vie ne sera qu'une accumulation de tracas.

Les maillons et les lignes entrecroisés représentent les trahisons, les déceptions et les malheurs provoqués par les proches ou ceux à qui le consultant a accordé sa confiance. Si la ligne fourche, c'est que le consultant va se retrouver devant un dilemme qui changera son existence.

Dans de rares cas, cette ligne n'existe pas, cela signifie tout simplement que le consultant ne pourra jamais compter sur autre chose que ses propres capacités, sans rien attendre du destin.

Son observation va permettre au chiromancien de déterminer la « chance » du consultant et les éventuels déceptions ou heureux événements qui risquent de survenir. Vous pouvez, par exemple, accorder à un PJ chanceux la réussite d'une action qu'il aurait normalement échoué ou au contraire, faire échouer ce qu'il n'aurait jamais du rater. Un personnage victime d'une malédiction verra la forme de cette ligne s'altérer et



prendre une forme ou une couleur étrange que le chiromancien hésitera sûrement à interpréter.

La ligne du destin commence au niveau du poignet et remonte vers le mont de Saturne à la base du majeur. Elle représente l'ambition du consultant et ce qui se dressera en travers de son chemin avant qu'il n'y arrive. Une ligne courte représentera une destinée peu brillante et très anodine, lorsqu'une ligne longue fera état d'une existence exceptionnelle. Les stries représenteront les difficultés et les ennemis qui se dresseront sur le chemin du consultant. Les petites lignes convergentes seront autant d'aide et d'alliés que le consultant pourra rencontrer. Comme la ligne de chance, il se peut que cette ligne n'existe pas et que le destin du consultant ne soit pas écrit à l'avance ou qu'il ne recevra d'aide de personne et devra se débrouiller seul.

Un chiromancien pourra déterminer grâce à cette ligne les ennemis et les alliés, même les plus imprévisibles qui entoureront le consultant, ainsi que sa destinée. C'est une ligne importante à ne pas utiliser à la légère par un Passeur, qui devra prendre garde à bien nuancer son propos : une existence peut être courte pour un consultant ayant une destinée

exceptionnelle, si celui-ci l'a réalisée avant de mourir. Elle permettra aussi d'éclaircir certains soupçons quant aux personnes susceptibles d'aider ou de nuire au personnage.

La ligne de vie commence entre le pouce et l'index et contourne généralement le mont de Vénus. Elle est la plus importante de toute : courte, elle représente la colère et la violence, mais pas forcément un décès rapide, longue, elle annonce une bonne santé et une certaine tranquillité d'esprit. Les stries annoncent les dangers, les blessures et les risques de morts certaines, les enchevêtrement et les sinuosités représentent les baisses de forme, les maladies et les faiblesses.

En étudiant cette ligne, le chiromancien peut déterminer les risques de mort que peut affronter le consultant et ses problèmes éventuelles de santé. Si la ligne de vie est brisée ou coupée, les conséquences peuvent être tragiques sur un personnage Initié ou Indécis sensibles aux arguments de la chiromancie.

Les autres lignes peuvent être utilisées pour affiner la précision des prédictions et portent une dénomination différente selon les pays et la technique pratiquée. Profitez-en

pour qu'elles servent de prétextes à d'autres informations, comme un nombre, une couleur, une période qui pourrait aiguiller votre PJ chiro-mancien sur la bonne voie.

LA RADIESTHÉSIE ET LE MESMÉRISME

Histoire : On fait remonter l'usage de la radiesthésie à l'Antiquité où l'on utilisait déjà une baguette pour interroger les dieux sur des sujets assez divers. Cette méthode semble revêtir un caractère universel puisqu'elle fut utilisée en Chine par les Empereur et les Fang Shi (les maîtres du Feng Shui) et même par certaines tribus amérindiennes. Mais en Europe, c'est au début de la Renaissance qu'elle commence vraiment à trouver ses lettres de noblesses, notamment en Allemagne, où elle sert essentiellement à détecter les métaux, les trésors et surtout, les sources d'eau. Si les alchimistes voient dans cette méthode un bon moyen de communiquer avec les forces de la Nature, les religions chrétiennes et notamment le protestantisme la condamnent fortement et elle est rapidement assimilée à la sorcellerie.



La radiesthésie se caractérise par une hypersensibilité aux « fluides » qui régiraient la nature. Traditionnellement, ce don se transmet de génération en génération et les « sourcelliers » ou sourciers entretiennent souvent des liens étroits avec les « forces de la nature », en particulier l'eau et la terre. L'art radiesthésique est plus ou moins reconnu par l'état dans de nombreux pays et il n'est pas rare que l'on fasse appel au service



d'un sourcier pour déterminer l'emplacement d'un puits à forer, notamment parce que la confiance en la science reste, au XIX^e assez limitée et surtout que l'accès aux méthodes plus pragmatiques reste hors de prix.

Par la suite, les interrogations d'alchimistes reconnus comme Paracelse durant la Renaissance et les progrès de la science en matière de sciences physiques du XVIII^e (notamment la découverte du magnétisme) viennent étayer la thèse d'un ou plusieurs fluides universels magnétiques que le magnétiseur serait non seulement en mesure de capter mais également de contrôler pour influencer la santé ou l'état d'esprit d'un sujet. C'est le Docteur Franz Mesmer qui va définir le « magnétisme animal » pour le différencier du « magnétisme minéral » et mettra en pratique sa théorie grâce à ses séances thérapeutiques, souvent très théâtralisées.

La doctrine de Mesmer, selon laquelle ce fameux fluide magnétique permettrait de relier entre eux les hommes, les corps célestes et la terre, servira d'appui au mouvement spirite, qui naîtra au XIX^e et affinera la théorie en prétendant que ce fluide est tout simplement le moyen de communiquer avec l'au-delà et les esprits qui le peuple.

Les spirites utiliseront alors les fameux guéridons à trois pieds (ou tables tournantes) ou les ouija en se fiant directement à leur perceptions du fluide, guidé selon eux, par des esprits libérés de leurs enveloppes charnelles. Les magnétiseurs les plus « pragmatiques », peu sensibles aux explications imprégnées de religion des spirites, se contenteront de l'usage du pendule, plus « scientifique » à leurs yeux.

La pratique dans le jeu : Nous ne nous intéresserons ici qu'à la Radiesthésie qui peut, sur certains points, se rapprocher d'une science divinatoire et surtout permettre d'améliorer sensiblement l'efficacité des autres Dons en captant les émanations du Substrat provenant d'objets ou de lieux particulièrement chargés en énergie spectrale.

La meilleure méthode pour utiliser la radiesthésie consiste donc à faire usage d'un capteur (le plus fiable étant le pendule) pour traquer les « surplus » d'énergie spectrale dans une zone ou en générant soi-même ces surplus en nourrissant un désir important à l'égard de quelque chose.

Ainsi, la plupart des radiesthésistes sourciers se basent tout simplement sur le besoin primaire de l'être humain à trouver de l'eau pour vivre. La



plupart d'entre eux d'ailleurs, nourrissent une sorte de respect quasi-religieux pour les sources, transmis bien souvent par ceux dont ils héritent du « don ». Si la détermination du PJ est suffisamment importante, il y a de fortes chances qu'il parvienne à mettre la main sur ce qu'il désire. C'est à vous, en tant que Passeur de mesurer l'intérêt de radiesthésiste et donc l'efficacité de sa recherche : un magnétiseur mourant de soif, dévoré par une curiosité morbide ou cherchant avidement un filon d'or imprégnera plus facilement la cible de son attention de Substrat et donc, fatalement, attirera plus facilement le capteur du médium.

La radiesthésie peut également servir à déterminer les objets les plus « porteurs » de Substrat et donc les plus à même d'être utilisés lors d'un rituel qu'il soit sacrificiel ou divinatoire. Cette action ne demande pratiquement aucun effort au radiesthésiste si l'objet a déjà été trouvé : il devra se contenter de mettre son capteur au dessus (le pendule, la baguette ou ses propres mains par exemple) et d'en ressentir la teneur en fluide. Les capteurs seront parcourus de vibrations (ou ses mains seront parcourues de démangeaisons) avec une intensité variant selon la quantité de Substrat entourant la cible. Par exemple, une

arme ayant servi à un meurtre ou liée à un sombre et antique rituel provoquera de fortes vibrations au niveau du capteur, alors qu'un objet lié de manière assez lâche à une personne à laquelle s'intéresse le médium entraînera un léger frémissement. Dans le même esprit, une personne sensible aux mouvements des flux ressentira une anormalité lors de la présence d'une créature de l'Achéron, ne serait-ce que fugitivement : sortir son capteur lui permettra souvent de vérifier son intuition.

Enfin, la pratique la plus intéressante du magnétisme est sans doute la possibilité de le coupler à une séance de spiritisme pour être « guidé » par le Substrat lui-même. C'est une pratique assez risquée puisque la séance vise, indirectement, à rassembler au même endroit toute l'énergie spectrale environnante et à la concentrer les mains du médium. Le fluide sera ensuite redistribué dans un capteur capable de retranscrire une forme de réponse aux interrogations du radiesthésiste.

Pour réussir ce tour de force qui peut se révéler risqué pour le profane, il faudra d'abord que le médium organise une séance de spiritisme (Ésotérisme SD 15), en l'agrémentant de tout ce qui pourra donner un peu de « crédibilité » à ce rituel. Le côté



résolument spectaculaire et grave de la séance n'est en effet pas innocent, chaque esprit croyant autour de la table augmentera d'autant les chances de réussite du médium, car il générera lui aussi du Substrat, qui viendra s'ajouter à celui que tentera de canaliser le maître de cérémonie. Lorsque la cérémonie commence, le Substrat attiré par le rituel et celui généré par l'énergie psychique des membres de l'assemblée commencent à se rassembler de manière chaotique. C'est là que les premiers phénomènes surnaturels peuvent faire leur apparition. A ce moment précis, le médium peut commencer à ressentir le fluide lui parcourir le corps et doit alors le rediriger vers le capteur (la table tournante ou le oui-

ja). Il doit alors opposer sa Volonté et sa Perception à un SD variable selon le médium utilisé :

La table tournante pivote seule sur elle-même et émet des frappalements sourd de l'intérieur même du bois, comme si l'on frappait à une porte. Ces battements permettent de répondre à des questions fermées (dont les seules réponses peuvent être « oui » ou « non », généralement deux coups pour oui, trois coups pour non) que posera le médium, qui devra garder les mains collées à la table pour diffuser le fluide sur le capteur. Chaque question demandera un effort de 6pts de Fatigue au radiesthésiste et une épreuve SD 20. Comme on le voit, il est pratiquement impossible de réussir seul cet exploit. Le nombre de points de Conviction (Initiés ou Indécis « convaincus ») présent autour de la table s'ajoutera au score obtenu par le médium. Le climat et le sérieux de la cérémonie (bougies, obscurité, silence, la solennité du maître de cérémonie, les compétences Baratin, Séduction ou Intimidation peuvent servir) sont autant de facteurs qui peuvent influencer la réussite du projet. Les Sceptiques jouent évidemment de manière négative sur ce résultat.

Le ouija est une autre méthode assez répandue allant de pair avec la



radiesthésie et surtout, le spiritisme. Il s'agit d'une planche de bois sur laquelle sont inscrits les lettres de l'alphabet, les dix chiffres arabes, quelques symboles ésotériques (souvent un croissant de lune, une étoile et un soleil) et les mentions « oui » et « non ». Le médium pose alors sur la planche la « goutte », une figure de bois en forme d'aiguille arrondie, et demande à ce que tous les participants y posent leur index. Le médium peut alors commencer la séance et poser ses première question, tandis que le « fluide » guidera la pointe de la goutte vers l'un des motifs du ouija, pour composer un nom, donner un chiffre ou répondre à une question fermée.

Une séance de ouija est à la fois éreintante et dangereuse. Éreintante parce qu'elle demandera au médium un coût en point de Fatigue importante (1pts par lettre indiquée par la goutte) ainsi qu'une préparation minutieuse du rituel (SD20), qui sera géré de la même manière que la table tournante. Dangereuse parce qu'elle est parce qu'elle sera propice à l'évasion de créatures venant d'Achéron, qui pourront utiliser ce biais pour prendre possession d'un des intervenants ou tout simplement reprendre forme sur Terre. Quelques signes comme les mouvements chaotiques de la goutte ou sa tentative de « sau-

ter » hors de la table peuvent signifier qu'une présence néfaste est en train d'investir la cérémonie, qu'il vaut mieux faire cesser sur le champ, sous peine de redonner une nouvelle vie à une créature ou un esprit damné.

AUTRES TYPES DE

SCIENCES DIVINATOIRES

EXPLOITABLES

Voici trois types de sciences divinatoires qui ne figurent pas dans le livre de base et peuvent être prises à la création du personnage, comme n'importe quel Don Surnaturel. Elles sont évidemment réservées aux Initiés et, si vous êtes un Passeur exigeant, mériteraient même un minimum de points dans la compétence Ésotérisme (Spécialité Spiritisme) car elles sont fortement liées à la doctrine spirite. Les conseils prodigués dans cette aide de jeu sont également valables pour ces dernières.

ÉCRITURE AUTOMATIQUE (2PTS)

L'écriture automatique permet au médium, préalablement rentré en transe, d'interroger son subconscient pour y chercher les réponses aux questions qu'il se pose.

Il doit pour se faire s'asseoir devant



un papier et un crayon et vider complètement son esprit pour entrer en transe (Volonté SD10). Lorsqu'il y est parvenu, son corps est secoué de soubresauts et sa main, indépendante de sa conscience, se mettra alors à tracer sur la feuille des signes, des mots ou des bribes de phrases, souvent incohérentes au premier coup d'œil.

Ces mots peuvent être des morceaux de phrases, des noms, des chiffres, des questions et même de petits dessins griffonnés à la va-vite et qui, même analysés, ne semblent pas forcément prophétiques.

L'exercice coûte 3pts de Fatigue par usage et permet d'attirer l'attention du lecteur avisé sur un détail, un questionnement ou un nom qui pourra faire avancer son cheminement intellectuel. Les noms marquants ou dangereux peuvent être écrit six à sept fois de suite sur la même feuille.

Il est par exemple possible par écriture automatique de trouver un numéro de rue, une couleur de cheveux, le nom d'un lieu ou l'aspect d'un détail sur un mur par la simple observation de la graphie tracée. Il est intéressant de noter que l'auteur des mots ressent systématiquement une certaine angoisse à relire ce qu'il a écrit et que la majorité d'entre eux préfère confier cette lecture à quelqu'un d'autre.

TRANSFERT SPIRITE (4PTS)

Le transfert spirite est un exercice extrêmement risqué qui ne peut avoir lieu que lors d'une cérémonie de spiritisme qui se déroule exactement de la même manière que lors de l'usage de la table tournante avec laquelle elle doit être couplée. La méthode ne consiste dès lors plus à transférer le fluide dans un objet, mais bien à appeler un esprit et à le faire transiter par le corps du médium. C'est un exercice périlleux, physiquement et moralement éprouvant pour le spirite.

Le danger vient du fait qu'il est impossible de savoir si l'esprit convoqué est le bon. Pour mettre le plus de chance de son côté, la cérémonie doit comporter au moins un proche du défunt que l'on veut interroger, ainsi que certains de ses effets personnels, qui doivent être placés au centre de la table. A ce moment précis de la cérémonie, n'importe quel miasme issu de l'Achéron peut s'incarner provisoirement dans le médium.

Lorsque l'esprit ou tout du moins le souvenir commun de ce qu'était le défunt pénètre dans le corps du spirite, celui-ci est traversé par une intense douleur et doit lutter pour retenir le spectre (Volonté SD 10 + 2 par tour). Il perdra 8pts de Fatigue par phrase prononcée par sa bouche.

L'esprit, s'il veut être libéré devra répondre aux questions posées par



l'assemblée, en une phrase courte selon ses propres convictions et ses compétences. Il ne faudra jamais lui rappeler son identité, son nom, son passé ou lui demander de nommer une personne : cela ferait ressurgir en lui des souvenirs douloureux qui risqueraient de l'anéantir.

Bien évidemment, cette règle permet aux esprits moins bien intentionnés de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas et tenteront sans doute de jouer de mauvais tours aux consultants voire de s'incarner dans le corps du médium. Ils peuvent cependant être démasqués si leur interlocuteurs sont suffisamment intelligents.

Lorsqu'ils tentent de posséder le médium, les esprits doivent opposer un jet de Volonté à celle du médium. S'ils échouent, ils seront réexpulsés en Achéron, mais dans le cas contraire, ils infligeront une perte de 3pts de Fatigue au médium à chaque réussite. Si ce score tombe à 0, le médium s'écroule : il aura désormais gagné le défaut surnaturel Possédé.

MURMURES DE L'AU-DELÀ (1PTS)

Les personnes dotés des Murmures de l'Au-delà entendent constamment un léger bruit de fond que nul autre qu'eux n'est capable de saisir.

Cette malédiction, qui a tendance à altérer la santé mentale de leur bénéficiaire, permet en effet d'écouter les

sons qui s'échappent du monde spectral.

À l'approche d'une créature de l'Achéron, ces personnes sont souvent victimes d'horribles grésillements qui les avertissent de cette présence malsaine, ce qui provoque généralement une perte de 1 ou 2pts de Fatigue.

En se concentrant sur un lieu précis, il leur est également possible d'entendre le spectre des bruits d'autrefois : sur les lieux d'une ancienne source, ils entendront l'eau glouglouter, dans une pièce où un meurtre à été commis, ils pourront entendre les cris et le vacarme qu'il y a eu dans la pièce (une table qu'on renverse, un carreau qui se brise...). En poussant plus loin leur don, certains arrivent même à entendre une conversation qui a eu lieu à un endroit précis (4pts de Fatigue).

Il arrive toutefois assez souvent que ce don se déclenche aléatoirement, provoquant d'horribles bourdonnements dans les oreilles du personnage, qui peut tomber en syncope ou souffrir de violentes migraines.

De plus, le fait d'entendre périodiquement des conversations fantomatiques crée souvent d'importants troubles mentaux, qui s'apparentent assez fréquemment à des crises de schizophrénie, un mal d'ailleurs assez courant chez les possesseurs de ce don.

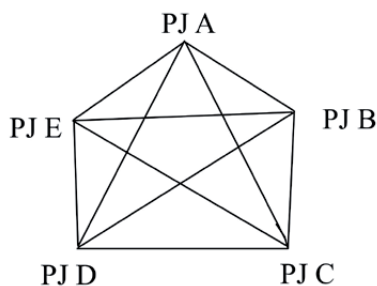
NICOLAS HENRY



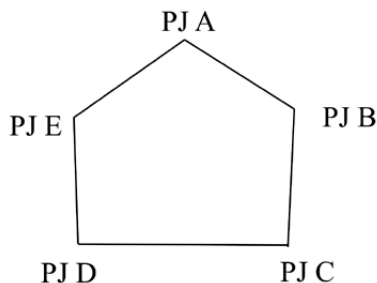
DES LIENS SI ÉTROITS NOUS UNISSENT

Une nouvelle campagne s'annonce. Vous et votre bande de rôlistes vous attachez à créer les avatars qui vous porteront sur les sentiers de l'aventure. Ce nouveau groupe de personnages va généralement répondre à une exigence de complémentarité ; il est bon d'éviter que les domaines de compétence de chacun ne se chevauchent trop. Une

Réseau en pentacle



Réseau en cercle



équipe bien conçue présentera des profils variés. Soit.

Mais outre la complémentarité, une autre question va se poser, et cela dès la première séance : que font ces personnages ensemble ? Se connaissent-ils avant le début du scénario ? La plupart du temps, le premier scénario introduit les PJ et met en scène leur rencontre. Une situation inédite va les contraindre à s'associer et à faire connaissance. C'est d'ailleurs souvent un grand moment que celui des premières interactions et de la découverte des nouveaux protagonistes. Toutefois, cette aide de jeu propose une alternative à ce canevas classique : et si les personnages étaient déjà familiers les uns des autres ? Et si leur rencontre n'était pas due au hasard mais qu'ils avaient déjà des choses en commun ? Quels types de liens peuvent exister entre les PJ ? Et en quoi ces liens peuvent conditionner la campagne qui s'annonce ?

Nous vous proposons ici une table aléatoire, utilisable avec un dé à 6 faces. Exploitée pendant la création des personnages, elle va vous donner des pistes pour imaginer les liens existants entre eux. Libre aux joueurs et au meneur de jeu d'adapter les propositions faites en fonction du contexte du jeu et de la campagne. Le MJ réfléchira



également au nombre de liens qu'il souhaite instaurer et à l'architecture du réseau qu'il veut créer. On peut parfaitement imaginer par exemple qu'il existe un lien entre chaque personnage, soit 10 liens pour un groupe de 5 (réseau en pentacle), ou que le nombre de lien soit plus réduit, soit 5 liens pour 5 PJ (réseau en cercle). On peut même faire moins de connexions, pour simplement créer des binômes ou des trinômes au sein d'un groupe plus vaste. C'est le meneur qui choisit l'option qui lui convient le mieux. Plus les liens sont nombreux, plus il se donnera de contraintes mais aussi de ressources pour l'évolution de sa campagne. Les liens ont également un impact sur la création des personnages, en posant des jalons en termes de *background*.

Le nombre de liens et leur nature reste donc au final de la prérogative du meneur de jeu (en accord avec ses joueurs... ou pas). La manière dont ces liens sont développés reste également sujette à interprétation. On peut faire le choix de liens puissants ou plus ténus. Cela reste à moduler. On peut même imaginer que le lien n'est pas révélé au départ et que les personnages sont dans l'ignorance de ce qu'ils ont en commun; la découverte du lien se fera alors en cours de jeu.

Déterminer le type de lien - Lancez un d6 :

- 1 – Bien commun
- 2 – Appartenance
- 3 – Expérience commune
- 4 – Relation commune
- 5 – Parents
- 6 – Savoir partagé

1 – BIEN COMMUN - LANCEZ

À NOUVEAU UN D6 :

1-1 CO-LOCATION / COPROPRIÉTÉ :

Que ce soit une simple location, partagée pour réduire les loyers, d'un immeuble acheté dans le cadre d'une copropriété, les personnages disposent d'un lieu d'habitation en commun. Ils ont la même adresse.





1-2 TRANSMISSION :

Les personnages ont été couchés sur un même testament. Cela n'implique pas forcément qu'ils soient parents, mais le défunt avait de bonnes raisons pour les désigner légataires. La nature de l'héritage est à déterminer ainsi que la part de chacun. Cela peut être une bonne occasion de se lier d'amitié ou de s'entre-déchirer.

1-3 OBJETS COMPLÉMENTAIRES :

Deux moitiés d'une carte au trésor, un coffre scellé et sa clef, deux logiciels qui se décompressent l'un l'autre, deux objets magiques qui ne s'activent que lorsqu'ils sont proches ; ce type d'objet force à la coopération... ou à la trahison. Il reste à déterminer comment les personnages

se les sont procurés et s'ils les ont toujours en leur possession !

1-4 CO-FONDATION :

Par le passé les personnages (ou leurs parents) ont bâti une entreprise, une association ou un empire. Aujourd'hui, qui en est l'actionnaire majoritaire ? Qui dirige ? Peut-on imaginer un management bicéphale ? Un conseil d'administration dont il faut tenir les rennes ?

1-5 COLLECTION :

Les personnages partagent une même passion. Ils sont collectionneurs et s'arrachent le même type de reliques, de la même époque, de la même région, voire du même artiste. Ils fréquentent les mêmes salles des



ventes, visitent les mêmes musées, démarchent les mêmes collections privées. Ils se respectent autant qu'ils se jalourent.

1-6 OBJET EXCLUSIF :

Il est des épées que seuls quelques-uns peuvent manier, des portes que seuls certains élus peuvent ouvrir, des créatures qui ne reconnaissent que leur maître. Les personnages partagent l'usage exclusif d'un tel objet, nul autre qu'eux n'ont eu la légitimité pour s'en servir. Pour autant, cela ne détermine pas forcément qui est le possesseur de cet objet au regard de la loi, fusse celle du plus fort...

2 - APPARTENANCE À UN GROUPE - LANCEZ À NOUVEAU UN D6 :

2-1 POLITIQUE / ASSOCIATIF :

es PJ partagent un même engagement pour une cause humanitaire, sociale ou pour une opinion politique. Au sein d'une ONG, d'une association ou d'un parti, ils exercent un mandat plus ou moins important.

2-2 PROFESSIONNEL :

Professionnellement, les personnages sont sur le même marché. Ce qui peut vouloir dire qu'ils sont concurrents

ou complémentaires pour certaines opérations ou pour certains « chantiers ». En revanche, s'ils appartiennent à une même corporation ou guild, cela ne veut pas dire qu'ils ont le même employeur.

2-3 Criminel : C'est sensiblement la même chose qu'au-dessus, sauf que l'activité n'est pas légale. Les personnages ont probablement eu l'occasion de se croiser dans les lieux fréquentés par la pègre, car ils trempent dans les mêmes magouilles ou opèrent dans le même réseau. Un lien qui peut être difficile à assumer car ici, la concurrence n'est pas tendre.

2-4 RELIGIEUX :

La Foi rapproche les gens... ou les divise. Les personnages eux, sont de même confession ; il peut s'agir d'une religion minoritaire, voire sectaire, qui justifie d'une importante solidarité entre ses fidèles. S'il s'agit d'un culte plus établi, on peut imaginer que les deux personnages sont fort investis dans la vie spirituelle de la communauté ou dans le clergé.

2-5 UNIVERSITAIRE :

Les PJ ont usé leurs pantalons sur les mêmes bancs de fac ou au sein d'une même école. Peut être appartenaient-ils à une même fraternité ou confrérie. Peut-être se croisent-ils encore lors des « fêtes des anciens »



ou sont-ils régulièrement sollicités par le doyen pour un don substantiel.

2-6 ARTISTIQUE :

Le monde de l'art est hermétique pour le non-initié mais les personnages font justement partie de l'un de ces microcosmes. Artistes, mécènes, marchands ou collectionneurs, les personnages vouent une même passion à un courant artistique bien particulier : pictural, cinématographique, musical, etc.

3 – EXPÉRIENCE COMMUNE -

LANCEZ À NOUVEAU UN D6 :

3-1 TÉMOIN D'UN CRIME :

Les deux personnages ont assisté à une même scène abominable. Com-

ment ont-ils affronté la situation ? Se sont-ils fait connaître ? Ont-ils eu à témoigner et subi des pressions ? Peut-être font-ils l'objet d'un programme de protection des témoins. Peut-être ont-ils fait profil bas et sont aujourd'hui marqués par la culpabilité.

3-2 TÉMOIN D'UN MIRACLE :

Ils ont vu l'inimaginable, un événement surnaturel et improbable. Il est probable qu'on ne les aura pas cru, qu'on les aura pensé fous ou mythomanes, peut-être le sont-ils réellement. À moins que certains illuminés ne se soient persuadés que les PJ sont en fait des « élus ».

3-3 VICTIME D'UNE CATASTROPHE :

Un jour la terre a tremblé, une tempête a dévasté la région, les eaux ont



submergé le village ou un avion s'est écrasé. Quelque soit la catastrophe, elle a laissé au moins deux survivants : les PJ. Ce genre d'événements rapproche ceux qui les traversent. Cela pousse aussi parfois les gens à rechercher des responsables...

3-4 GUERRE :

Les personnages se sont retrouvés au cœur d'un conflit armé, une guerre, une insurrection ou une bataille. Ils étaient militaires, combattants ou de simples civils au milieu des affrontements, mais ils gardent de cette période des souvenirs bien sinistres. Nombreux dans ce cas-là restent marqués à vie, mus par un sentiment de culpabilité, un désir de réparation ou de vengeance.

3-5 MALADIE :

Ils ont peut-être eu l'occasion de se rencontrer à l'hôpital, à l'asile ou lors du gala de charité d'une association de lutte contre les maladies orphelines, en tout cas les personnages sont frappés du même mal, chronique, peut-être incurable. La contamination de l'un implique peut-être l'autre, à moins que ce ne soit la guérison ?

3-6 COMPAGNONS DE CELLULE :

Un endroit où l'on n'a pas d'autre choix que de faire connaissance, c'est

la cellule d'une prison et ce, quelle que soit la raison de sa présence et quelles que soient les concessions qu'il faut y faire...

4 – RELATION COMMUNE -

LANCEZ À NOUVEAU UN D6 :

4-1 AMI EN COMMUN :

Si les PJ ne se connaissent pas forcément très bien, ils entretiennent tous les deux une relation privilégiée avec un même ami. L'adage dit que l'ami d'un ami est un ami. La situation peut en réalité être aussi source d'une certaine jalousie, voire de suspicion quand cet ami a la réputation d'être trop généreux ou un peu naïf.

4-2 ENNEMI COMMUN :

Les PJ s'accordent pour détester cordialement le même individu, quoi qu'il leur ait fait, quoiqu'il leur doive, quelle que soit l'humiliation qu'il leur a fait subir, la vengeance sera sûrement un bon motif d'alliance.

4-3 MENTOR COMMUN :

Il est un guide, un maître à penser, un entraîneur ou un professeur. Il a suivi les personnages et en a fait ce qu'ils sont devenus. Peut-être est-il toujours aux côtés de l'un des PJ aujourd'hui, des deux ou qu'il a disparu



de leur vie. Si les personnages n'ont pas connu son influence en même temps, tout du moins cultivent-ils la même loyauté et le même respect à son égard. De nobles sentiments qui, pervertis par la déception, peuvent engendrer des haines destructrices.

4-4 AMOUR COMMUN :

Un sentiment si positif lorsqu'il unit deux personnes, mais plus délicat à gérer quand elles sont trois. Si le triangle amoureux peut être source de multiples tensions, on peut aussi envisager d'autres cas de figures : les idylles peuvent ne pas intervenir aux mêmes moments et ne pas induire de rivalités. On peut aussi concevoir des relations libres, sans jalousie... ah oui ?

4-5 EMPLOYEUR COMMUN :

Les PJ travaillent ou ont travaillé pour un même employeur, pas forcément dans la même spécialité et pas forcément ensemble. Les relations qu'ils entretiennent avec ce « patron » peuvent être très variables ; de courtoises à tendues. Cela peut d'ailleurs être autant un motif de rapprochement que de suspicion entre eux.

4-6 CRÉANCIER :

Être débiteur de quelqu'un n'est jamais une position confortable. Il est

des gens qui ont l'art de prêter puis de se montrer intraitable lorsqu'il s'agit de rembourser. Les personnages ont tous deux contracté une dette envers un tiers. Cette dette peut être de tout ordre : financière, services ou nature et le créancier peut-être coutumier de ce genre de jeu ou se retrouver dans cette position par hasard sans forcément avoir de mauvaises intentions. Si le meneur choisissait cette dernière option, cela ne veut pas dire pour autant que si le créancier se trouvait lui aussi en situation délicate, il ne se verrait pas obligé de se retourner vers les PJ redevables avec moins de rondeurs qu'il n'en manifestait auparavant.

5 – PARENTS - LANCEZ À

NOUVEAU UN D6 :

5-1 FRATERNITÉ :

Un grand classique, les personnages sont issus de la même fratrie. Cela peut être décliné avec de nombreuses variantes tels que les cas de jumeaux, les demi-frères ou sœur de cœur, les fratries qui s'ignorent, etc.

5-2 PARENT / ENFANT :

Ce cas de figure implique une différence d'âge plus importante entre les



deux PJ, l'un étant le père ou la mère de l'autre. Cela peut induire des relations savoureuses, parfois un peu hiérarchisées, pour peu qu'on travaille l'histoire familiale, ses secrets et ses non-dits.

5-3 GRANDS-PARENT / PETIT-ENFANT :

Sensiblement la même chose qu'au-dessus, hormis que l'écart d'âge sera encore plus important (au moins 35 ans). L'histoire de la relation entre les deux personnages et la génération intermédiaire (les parents) sera alors la question centrale.

5-4 COUSINS :

les liens familiaux sont ici plus lointains. Ils peuvent même être ignorés au départ. Parfois les familles se scindent, parfois ce sont des notaires qui les rassemblent... Cette catégorie ne se réduit pas aux cousins, on peut y inclure les oncles, nièces, parrains, et marraines.

5-5 VOISINS :

Parfois le fait de vivre à proximité l'un de l'autre, dans un même quartier fermé sur lui-même, dans un même immeuble ou un même village isolé, va induire des rapports comparables à des liens familiaux. L'entraide, la solidarité et la loyauté peuvent alors avoir un sens plus fort qu'au sein du simple cercle familial.

5-6 COUPLE :



Les personnages vivent ou ont vécu une relation amoureuse. Peut-être ont-ils été mariés, peut-être vivent-ils leur histoire dans la clandestinité, ou que de leur union est né un enfant. Leur couple connaît-il le feu ardent des premiers émois ? La sereine complicité de la maturité ou l'hiver des passions qui s'étiolent ?

6 – SAVOIR PARTAGÉ –

LANCEZ À NOUVEAU UN D6 :

6-1 DOMAINE D'EXPERTISE :

Les personnages partagent un même domaine d'expertise. Ils sont des sommités dans ce registre précis. Ils fréquentent probablement les mêmes spécialistes et leurs chemins se croisent souvent. Il est plus que probable que cette passion commune soit aussi le moteur d'une rivalité ancienne, car, au final, il ne peut y avoir qu'un seul n°1 !



6-2 SECRET ÉVÉNÉ :

L'un des personnages connaît le lourd secret de l'autre. Il faut déterminer aléatoirement quel PJ est en position de force, car ce secret lui confère certainement un certain ascendant sur l'autre personnage. D'ailleurs, c'est probablement pour garder cet atout en manche qu'il ne l'a pas révélé, peut-être même le fait-il chanter ou que, plus simplement, il protège ce secret au nom de leur amitié.

6-3 SECRET PARTAGÉ :

Les personnages sont tous les deux dépositaires d'un terrible secret, propre à renverser des fortunes ou à abattre des puissances. Ils sont peut-être les seuls à disposer de cette connaissance taboue à moins qu'ils appartiennent à un obscur cercle d'initiés. En tout cas, si ce secret peut leur garantir un pouvoir indéniable, il est à manier avec mille précautions.

6-4 SECRET ÉNIGMATIQUE :

Les personnages disposent chacun d'un fragment d'une même énigme : les pièces d'un puzzle hyper complexe, des sentences énigmatiques dissimulant un code, des bribes de rêves en commun. La résolution de cette énigme va exiger de la coopération mais les personnages ont cha-

cun aussi des raisons de croire que l'autre ne livre pas l'intégralité de son secret, pour conserver une carte en main.

6-5 LANGUE RARE :

Les personnages maîtrisent tous deux une langue rare, un dialecte exotique ou même un langage de programmation informatique. Ce mode de communication singulier les rapproche et leur permet de converser à l'abri des oreilles indiscretes. Il est évident que cela les éloigne aussi des autres membres du groupe.

6-6 DONNÉS ANTAGONISTES :

Les personnages sont tous deux dotés de capacités qui ne font pas bon ménage, voir s'annule. Leurs magies interfèrent entre elles. L'un manipule le froid et l'autre le feu. L'un est un maître de la discrétion et son acolyte ruine toutes tentatives d'intrusion discrète par ses charges intempestives. L'un a besoin de longues méditations sereines pour se ressourcer mais l'autre ne s'épanouit qu'en jouant de la musique. Qui devra s'effacer ?

ET SI ?

Une fois les dés jetés, il y a encore du travail pour que les pistes



proposées s'intègrent aux univers joués et aux personnages concernés. Il est d'ailleurs préférable de faire ce tirage avant même la création des alter ego car cela peut l'impacter fortement.

Le reste du boulot revient évidemment au MJ. Mais ça, il a l'habitude. Ce dernier doit donc déterminer l'impact que ces liens auront sur les parties et sur la campagne en général. On peut se contenter de garder ces éléments d'historique à l'esprit et les laisser alimenter le *roleplay*. Dès lors, seuls les joueurs ont réellement à prendre ces informations en compte.

Mais le MJ peut également inclure ces données dans les intrigues de ses scénarios, voire de bâtir ses scénarios sur ces bases. Pour un peu qu'il s'interroge sur l'impact de ces liens sur la campagne, la trame des aventures à venir peut se dessiner toute seule. Dans cette optique, voici quelques questions à se poser :

COMMENT LE LIEN PEUT-IL DEVENIR SOURCE D'ENNUIS ?

Exemple : Mentor commun – Et si les préceptes de ce mentor, les valeurs qu'il défend et qu'il vous a transmises n'étaient que le paravent d'un engagement plus radical et extrême, voire terroriste ?

Exemple : Domaine d'expertise – Et si les connaissances accumulées signifiaient votre appartenance à quelque ordre hérétique, que ce qui était savoir respectable un jour devenait suspect un autre, à cause d'un revirement politique, d'une nouvelle inquisition ou d'un mystérieux criminel partageant cette même expertise ?

Exemple : Professionnel – Et si les conditions d'exercice de votre profession n'étaient plus réunies ? Que le marché s'effondrait, que la loi vous empêchait d'exercer ou qu'une nouvelle concurrence technologique vous condamnait au chômage ?

COMMENT LE LIEN PEUT-IL SÉPARER OU OPPOSER LES PERSONNAGES ?

Exemple : Grand-parent / petit-enfant – Et si une révélation sur les relations houleuses qu'entretenait papy avec sa fille, venait troubler les relations qu'il entretient avec son petit-fils ?

Exemple : Collection – Et si une pièce unique échappait à l'un au profit de l'autre et que les circonstances pouvaient induire le doute ?

Exemple : Guerre – Et si, manipulé par un camp ou un autre, l'un des personnages était obligé de choisir une allégeance ou d'apporter un témoignage partisan, insupportable pour l'autre PJ ?



**COMMENT LE LIEN PEUT-IL AMENER
LES PERSONNAGES À AFFRONTER UN
ENNEMI COMMUN ?**

Exemple : Religieux – Et si une relique, proscribed par le culte, réapparaissait, menaçant les fondements de la Foi et que pour couronner le tout, elle soit aux mains des infidèles ?

Exemple : Langue rare – Et si cette langue était l'héritage d'un peuple aujourd'hui décimé, dont les oppresseurs cherchent toujours à effacer les traces de son existence ?

Exemple : Employeur en commun – Et si le patron des personnages désirait mettre ses dossiers au propre en prévision d'un grand déballage et que le petit personnel soit lui aussi promis à la broyeuse, ou que suite au non-respect d'une clause d'exclusivité, on lâchait les avocats ?

**COMMENT LE LIEN LUI-MÊME PEUT-IL
ÊTRE MENACÉ ? PAR QUOI ?**

Exemple : Maladie – Et si la recherche révélait que les deux personnages ne souffrent en réalité pas du même mal. Que ce qui peut profiter au traitement de l'un, n'aura aucun effet sur l'autre ? Que la forme de l'un est plus grave que celle de l'autre ?

Exemple : Transmission – Et si une expertise concluait que les documents testamentaires sont faux ou que les liens sur lesquels ils se fondent sont en réalité tronqués ? Qui profiterait d'une telle machination ?

Exemple : Fraternité – Et si des secrets de familles remontaient à la surface, induisant des adultères sordides ou des adoptions secrètes qui remettent en cause les liens fraternels entre les personnages ?

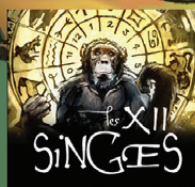
Répondre à ces questions vous permettra, si ce n'est de bâtir des intrigues qui alimenteront votre campagne, de faire vivre des relations originales entre les personnages. En effet, si les liens cimentent le groupe dans un premier temps, leur impact se délitera rapidement si vous n'en nourrissez pas vos scénarios et si vous ne les faites pas évoluer. En revanche, faire évoluer ces liens renforcera d'autant l'intégration des personnages dans le groupe et dans la campagne.

LEDUPONTESQUE

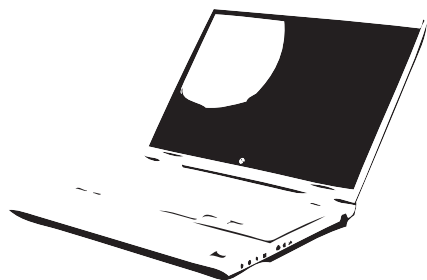
ADVENTURE PARTY



REVISITÉ PAR YNO
L'ADVENTURE CONTINUE!



www.les12singes.com



« PETIT GUIDE D'INTRONISATION AUX PBF »

1 - PRÉAMBULE :

Il va sans dire que les lecteurs connaissent les Jeux de Rôles (jdr) et leur principe : réunir, le temps d'une soirée ou d'un week-end, une bande d'amis, de connaissances, voire même des connaissances de connaissances, pour plonger tous ces joyeux drilles dans un monde que le Meneur de Jeu (MJ) illustrera par sa présence et son bagou, ainsi que quelques trucs et astuces personnels visant à poser l'ambiance et capter au mieux toute leur attention.

Bien entendu, cela c'est dans le meilleur des cas et, mine de rien, lorsqu'on n'a pas d'associations dans

notre coin, ou encore qu'on vit dans une zone un peu éloignée des tables rôlistes, il devient souvent difficile d'assouvir la soif de découverte et la rage de vaincre du joueur qui est en nous. Il se peut aussi que l'on ne trouve pas non plus une table de jeu qui nous convienne pour des raisons diverses (on ne joue pas à ce qu'on voudrait, le courant passe difficilement avec le MJ ou d'autres joueurs, les horaires ne conviennent pas, etc).

Mais alors que faire quand au moins un de ces cas se produit ? Arrêter le jdr ? Ce serait dommage...et pourquoi pas se tourner vers l'alternative PbF (Play By Forum, alias le jdr-forum) !?

2 - QU'EST-CE QUE LES PBF ?

Si de façon générale le jeu de rôle connaît actuellement un certain regain d'intérêt, il en est de même pour le jdr-forum, qui est une autre forme de jeu de rôle régie par ses propres codes, sous la houlette de l'indispensable présence d'un Maître de jeu. Le principe de base est pour le moins assez simple : on s'inscrit sur un forum qui propose le jeu auquel on aimerait jouer ou masteriser, on demande s'il



y resterait encore une petite place de libre et on se laisse guider par les personnes déjà en place. Pas mal, non ?

Imaginez-vous donc une immense table de jeu de rôle en ligne, où des participants, venus de tous horizons, se retrouveraient pour vivre ensemble des aventures. Une table virtuelle capable de s'étirer à l'infini, permettant à tous les types d'univers de jeux connus ou non (gammes officielles, JDR amateur) de se côtoyer, optimisant le rôle-play de chacun et l'esprit « travail d'équipe ».

Mais ce qui différencie fondamentalement le jdr-forum du jdr-table vient de l'absence de tout prise de rendez vous préalable, ainsi que de la nécessité de passer par une connexion internet. On se connecte quand on en ressent l'envie, tout en s'évitant au passage les désagréments de la route ou des transports en commun. Bref, une petite envie de jdr et hop celle ci est comblée en l'espace de quelques minutes.

3 - POUR OU CONTRE LES

PbF ?

Les PbF possèdent certaines spécificités appréciables que l'on ne re-

trouve pas en jdr sur table. Même s'il ne faudrait pas non plus trop les idéaliser, car ils ont aussi leur lot de contraintes.

• LES AVANTAGES :

- La plupart de ces forums sont gratuits, d'accès facile (en dehors de restrictions inhérentes au filtrage des spams et autres bots), et relativement simples d'utilisation.

- On peut y jouer quand on veut, selon ses disponibilités, et prendre son temps pour préparer ses posts (en règle générale, il vous est demandé d'assurer au moins 1 intervention par semaine).

- Ils permettent de continuer à vivre sa passion pour les jdr sans empiéter sur sa vie IRL (In Real Life = dans la vie réelle, en français) ; de fait, il n'est pas rare de trouver parmi ses pratiquants des gens en couple ou aux horaires de travail décalés.

- C'est aussi un bon moyen pour ne pas perdre le contact avec ses ex-camarades de jeux, quelles que soient désormais les distances qui vous séparent ; tout en vous permettant d'agrandir votre cercle de nouvelles connaissances, qui parfois pourront déboucher sur des rencontres IRL.



- On a la possibilité de se mettre « en pause » à tout moment dans la partie (le personnage passe alors soit en mode inactif, si cela est rendu possible par le contexte, soit en mode « pnjisation » sous le contrôle du MJ), en ayant bien sûr pris le soin préalable d'en avertir l'ensemble des intervenants.

- Les PbF permettent à chacun de s'exprimer sur un pied d'égalité avec les autres et de davantage respecter l'équilibre des temps de parole, tout en favorisant notamment la participation des plus timides, qui risquent moins de se faire couper la parole par des joueurs ayant tendance à la monopoliser.

- De même, certains MJ peu à l'aise d'habitude en improvisation arriveront mieux à s'adapter sur forum à toutes les situations de jeu, pourront personnaliser leurs réponses en fonction de la personnalité de chacun et canaliseront plus aisément les joueurs débordants.

. Offre aux joueurs et MJ la possibilité de participer en simultané à plusieurs parties, que ce soit sur le même site internet ou au travers d'autres.

. Sur forum, le récit en tant que tel prend plus d'importance. L'aspect

« optimisation » de sa fiche de jeu s'efface devant le souci d'explorer l'univers, les limites des personnages. Leurs faiblesses sont pleinement exploitées en tant qu'amorce et pas seulement comme des moyens de gagner des points.

. La distinction entre mode Rôle-Play et Hors Rôle-Play est facilitée. Cela permet une meilleure immersion de tous dans la partie. Finies les blagues plus ou moins oiseuses en plein milieu d'une discussion sérieuse ou les sujets lancés qui n'ont aucun rapport avec la partie du moment (sans vouloir empêcher quiconque de s'exprimer, du moins restent-ils cantonnés à des fils spécialement dédiés).

. Les divisions de groupes sont aussi amplement facilitées. Sur table, on en arrive souvent à dire à un groupe : « Allez dans la cuisine » ou « Allez fumer dehors » pendant qu'on s'occupe de gérer l'autre. Sur forum, il suffit pour cela de multiplier les fils de discussion (en mode caché ou pas).

• LES INCONVÉNIENTS :

. Tout d'abord une forte dépendance à internet (aussi appelée « geekitude » aigüe), qui s'accroît au fil du temps et de son niveau d'implication dans « x » parties.



. Une partie sur forum ça avance lentement et peut aisément s'étaler sur des mois. C'est d'ailleurs un facteur dont chacun devrait avoir bien conscience lorsqu'il s'engage au départ.

. Dans le même ordre d'idée, un rythme qui peut également pâtir du trop grand nombre d'inscrits sur une partie et de leur réactivité à répondre (palliatif : la règle des 50%, voir plus loin).

. Un autre problème (heureusement assez rare, mais dont il faut être conscient), c'est le piratage de compte ou hacking, qui peut conduire à se faire bannir d'un forum à tort.

. S'investir dans les PbF demande d'aimer l'écriture et de la maîtriser, de façon à éviter les problèmes d'incompréhension. Et tout cela si possible en y faisant preuve de créativité.

. Ce que reprochent également les partisans purs et durs du jdr-table, c'est l'absence totale de spontanéité et le « lissage » des interventions des uns et des autres (même si elles y gagnent en qualité).



. D'autres s'y plaignent de l'absence de convivialité et de chaleur humaine (ce qui n'est que partiellement vrai, car ça dépendra surtout des efforts des uns et des autres à dialoguer Hors Rôle-Play).

. L'immersion procurée par ce type de jdr a un coût : il exige de tous d'avantage de « rigueur » et de régularité. On voit souvent des MJ et des joueurs se lancer dans une partie pour abandonner au bout de quelques semaines. L'enthousiasme du début pouvant hélas être vite éclipsé par l'exigence du PbF.

. Le manque de feedback (c'est-à-dire de retour du ressenti de chacun), ceci valable tant côté MJ que joueur. Un sentiment renforcé sur forum face à des interlocuteurs somme toute virtuels, cantonnés à communiquer quasi-exclusivement par ordinateurs interposés.

. Enfin, l'absence de communication non verbale entre participants, qui est à la fois un plus et un moins :



+ : on n'a pas besoin de rester trop concentré pour tenir le ton en permanence, ni cacher ses réactions lorsque des joueurs se mettent à faire n'importe quoi et torpillent le scénario du MJ.

- : on doit faire l'effort de mettre par écrit un maximum d'informations (et dans les formes) pour donner le ton exact sur lequel l'on veut que le message passe et soit compris.

4 - CONSEILS AUX JOUEURS.

Quand on s'inscrit sur une partie, la première chose à faire en tant que joueur est de communiquer avec le Maître de Jeu et les autres joueurs. Au risque de se répéter, on ne surestime jamais le besoin de communication que ressent tout joueur-forum néophyte lorsqu'il débarque dans une partie (d'autant plus s'il ne connaît rien de l'univers).

La deuxième chose à faire pour le joueur est de se documenter en utilisant les ressources mises sur le forum à sa disposition. Quand le MJ est consciencieux et qu'il s'y est pris vite, le joueur a en général directement accès à des posts explicatifs sur l'univers, lui évitant d'avoir à se

lancer dans de trop longues discussions avec le MJ du type «Comment le dieu machin est devenu méchant ?» ou encore «Alors comme ça le monde est détruit ?». Même si bien sûr, rien ne l'empêche d'aller consulter d'autres articles extérieurs sur le sujet (sauf interdit express du MJ).

Une fois le contexte en tête, comme sur table vient la fiche de personnage à constituer et les différents points de règles à assimiler. Bien que chaque MJ ait sa méthode, c'est généralement une phase plutôt rapide, à moins que les règles du jeu en lui-même ne soient outrageusement compliquées (auquel cas, un bon MJ prendra la peine de les simplifier ou d'y renoncer au profit d'un système générique).

Prenez la peine de vous accorder 5-10 minutes pour vous mettre au parfum des consignes (Règlement Intérieur) déposées par les administrateurs du site, répertoriant les droits et devoirs de chacun (vous comprendrez que sans un minimum de respect d'autrui ça deviendrait vite un beau bordel).

Les jeux par forum n'étant pas à l'image de la vie réelle, où la conception, la description des actions des joueurs et des personnages non joueurs se fait vocalement, ils de-



mandent une description écrite. Les vétérans vous le diront, tout passe par l'écriture. De l'histoire de votre personnage à ses actions, en passant par ses sentiments, c'est l'occasion de tester sa prose et de l'affûter.

Vous voilà donc, jeune joueur motivé, avec votre personnage flambant neuf, n'attendant plus qu'une chose : entrer dans l'univers du jeu de votre choix. Et sur ce point, l'un des grands avantages du jdr-forum vient de son côté anonymat, du fait qu'on oublie vite qu'il y a une personne derrière l'écran, pour n'y voir au final que le personnage en face de vous. Sur forum, les joueurs vont pouvoir littéralement sublimer leur jeu d'acteur (ou d'écrivain) afin de rendre leur personnage vivant, pensant et ressentant ce qui l'entoure.

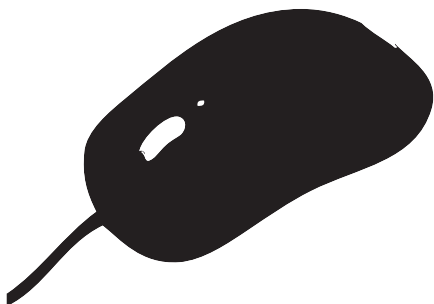
L'immersion dans le rôle-play du personnage s'en trouve grandement plus facilitée que sur table, du fait qu'on ne voit pas forcément le collègue qui a envie de pisser en train de se lever, l'autre qui raconte une blague ou encore le bruit des mains de vos potes qui piochent dans le saladier de chips, etc.

Ce style de jeu a aussi des possibilités en ce qui concerne les phases solos. Les personnages étant des êtres à

part entière, ils ont des motivations propres, ressentent parfois le besoin d'être seuls ou encore ont des quêtes qu'ils se sont auto-imposées. De fait, vous aurez moins de scrupules sur forum à séparer votre personnage du reste du groupe (cela ne produisant qu'un nouveau topic sans troubler l'avancée de l'aventure) que si vous vous trouviez autour d'une table, forçant les autres joueurs à attendre.

Bien entendu, tout n'est pas entièrement rose dans ce style de jeu et l'on finit inmanquablement par se retrouver confronté à une difficulté de taille : le facteur temps. En effet, la principale contrainte d'un joueur-forum c'est le temps, et par extension les divergences de planning. Certaines fois, MJ et joueurs seront connectés en même temps, menant à des passages très rapides et des actions de groupe coordonnées, alors que d'autres fois cela avancera de manière plus... quotidienne. Dans le pire des cas, il faudra au joueur attendre les autres joueurs puis attendre le MJ, tout ça pouvant être très long.

Un palliatif intéressant pour le joueur (qui d'expérience s'avère plutôt efficace) consiste à s'inscrire dans plusieurs parties, tout en ayant conscience de ses limites afin de ne



point se laisser déborder par sa soif de découverte (à trop vouloir en faire, certains joueurs finissent par saturer et perdre pied).

Ainsi, l'une des premières qualités d'un joueur-forum est la motivation et la persévérance, car n'espérez pas finir un scénar-forum en moins de six mois. En tant que joueur, le jdr-forum est donc plus une occupation ponctuelle, quotidienne, hebdomadaire, mais qui ouvre des opportunités de développement de ses person-nages particulièrement intéressantes.

Derniers conseils brefs : essayez si possible de poster régulièrement, n'hésitez pas à « passer votre tour » lorsque vous manquez d'inspiration ou à trouver une solution en interpellant votre meneur de jeu par mp, annoncez vos absences (si ce n'est à la cantonade, au moins à votre MJ) et faites preuve de courtoisie avec les autres participants. De l'observation plus ou moins rigoureuse de cette

petite autodiscipline, découlera pour une bonne partie l'ambiance qui règnera dans le jeu.

5 - CONSEILS AUX MJ.

Passons donc au point de vue des MJ, ces braves, ces téméraires, ces risque-tout ... ahem donc, les sadiques (faut bien l'avouer, chacun l'est plus ou moins). Être MJ sur forum, mine de rien, est un travail qui demande pas mal d'organisation logistique et d'implication. Je vous sens déjà faire les gros yeux en hurlant que jamais vous ne serez MJ-forum, et pourtant vous n'imaginez pas à quel point on peut en être récompensé (même si parfois on peut aussi être déçu).

La première étape pour être MJ-forum, c'est d'avoir de préférence les administrateurs du site à la bonne, étant donné que ce sont eux qui vont vous ouvrir une section où mettre votre jeu. C'est souvent le meilleur moment pour leur donner vos préférences d'organisation (pour notre part, nous séparons les informations en trois catégories : Contexte, Système, Partie), même si ces paramètres pourront toujours être modifiés par la suite. Il y a des cas, assez courants d'ailleurs, où des forums sont littéralement dédiés à un seul jeu et où le



MJ est en même temps l'administrateur du forum. Ce qui, il faut l'avouer, vous facilite grandement la gérance de l'organisation et vous permet d'adopter une norme de couleur plus proche de l'univers à représenter.

Mine de rien, cela ne vous donne pas moins de travail pour la partie importante de votre meujeutage : la rédaction. Il est souvent recommandé de bien décrire le contexte de votre jdr. Mais BIEN décrire ne signifie pas pour autant TOUT décrire : attachez-vous à l'essentiel, offrez à vos joueurs une synthèse de ce que leurs personnages ont uniquement besoin de savoir à ce stade de la partie. Evitez de trop vous étaler en explications, car les joueurs ne sont pas forcément fans de tartines de lecture. Bien sûr, vu côté joueurs, ce background sera la base à partir de laquelle ils créeront leurs personnages, et il s'avèrera sans doute nécessaire de fournir aux uns et aux autres des informations complémentaires. Bref, sachez synthétiser, car vous y économiserez un temps précieux et pourrez ainsi garder une part plus importante de mystères autour de votre univers de jeu, ce qui n'en sera que meilleur pour l'ambiance.

Autre partie de la rédaction : le système de jeu. Sur ce point, on trouve

deux courants de pensée : il y a ceux qui vont vouloir appliquer au pied de la lettre tout ce qui est consigné dans leurs bouquins de référence (au risque de rencontrer de gros problèmes à faire passer tout ça par écrit, de façon digeste, à leurs joueurs), et ceux qui à l'inverse vont vouloir y opérer les modifications nécessaires afin de le rendre plus abordable sur forum (voire carrément à en venir à utiliser leur propre système personnel à la place), au risque de faire hurler à la mort leurs joueurs fans du système original.

D'ailleurs, il y a autre chose à prendre en compte pour le MJ : il est difficile d'adapter sur forum un système nécessitant beaucoup de jets de dés. Pourquoi ? Toujours pour la même raison : le facteur temps. Par exemple, si vous demandez à un joueur d'effectuer 3 à 4 jets pour un combat, sachez que cela se traduira au minimum par 3 ou 4 jours d'échange. C'est long et ça n'apporte pas forcément grand-chose.

Pour une meilleure fluidité du jeu, il est donc recommandé au MJ d'effectuer les jets à la place du joueur, celui-ci pouvant de fait se concentrer exclusivement sur les actions de son personnage. Une option intermédiaire consistera à faire lancer



au joueur un « pack » de dés, dans lequel le MJ pourra puiser au fur et à mesure de ses besoins, tout en lui permettant d'effectuer les rares jets vitaux.

Certains MJ préféreront que les joueurs pensent leur personnage en tant que background et non en tant que fiche (afin de parer les éternels optimisateurs ... mais si, vous savez, ceux qui jouent barbare avec 2 en INT, 2 en charisme et qui vous disent que EUX ils peuvent tuer un Orc au niveau 1 rien que pour se la péter). En général le background guidera la création de la fiche, voire parfois, il n'y aura même pas de fiche (oui oui, il existe des jdr forum sans fiche, totalement rôle-play). Tout cela pour dire que quand vous écrirez « Comment qu'on fait une fiche de perso ? » réfléchissez-y bien, encore une fois allez à l'essentiel, regardez ce qui n'est pas forcément nécessaire sur forum et ce que vous tenez véritablement à garder. N'entrez pas trop dans les détails, si ça n'amène rien.

A contrario, l'un des mauvais réflexes des MJ un peu fainéants sera le réflexe « bah, chope le bouquin et regarde comment ça se joue ». Sauf que vous n'allez décemment pas obliger un joueur à s'acheter un bouquin de 300 pages pour ça (même si

certains jeux sont disponibles légalement en fichiers pdf sur le net), sans compter que vous allez retomber sur le joueur qui sur table vous contredit systématiquement par un « oui, mais dans les règles y a marqué que... », ce qui est très agaçant et peut finir par entraîner des disputes. Moralité : comme sur table, le MJ dispose du bouquin et les joueurs ne lisent que ce qu'on leur dit de lire !

Concernant les tirages de dés (voir plus loin / cas pratiques) : nous vous conseillons de les effectuer à part du fil de jeu principal, et ce afin de ne pas venir perturber l'ambiance du RP en cours.

Enfin, en ce qui concerne la partie proprement dite, c'est là que les MJ vont pouvoir exploiter tout le potentiel du jdr-forum. Bon, il vaut mieux vous avertir tout de suite, être MJ sur forum ça vous fera écrire et surtout décrire. Parfois vos posts risquent carrément de faire plusieurs pages. Mais n'ayez pas peur, vous verrez que la fibre de l'écriture ça s'attrape vite. Les forums étant ce qu'ils sont, ils offrent de nombreuses fonctionnalités comme les sections privées, les résumés, l'intégration d'images, de dessins et d'autres supports qui n'ont de limites que votre imagination.



Prenons l'exemple des sections privées : grâce à ce petit espace en aparté entre le MJ et le joueur, ce dernier aura toute liberté pour vous livrer des commentaires personnels sur la situation ou préparer d'éventuels coups de Jarnac contre les autres joueurs. De son côté le MJ pourra lui donner des informations privées, lui faire faire des quêtes personnelles, le manipuler, voire lui faire découvrir des parties d'intrigues auxquelles lui seul aura accès. C'est l'instrument fétiche pour tous les jdr type politique, d'espionnage ou d'intrigue en général. La beauté de cet outil est que les autres joueurs ne se doutent de rien. Pas moyen d'échafauder des théories sur le «pourquoi le MJ il a reçu un papier de la part de Gilbert ? Ca sent le coup foireux».

Les résumés sont plus là pour servir de rappel lorsque la campagne a bien avancé. C'est un peu comme dans tous les épisodes de séries américaines, on vous remet quelques images clés pour vous rafraîchir la mémoire et vous remettre dans le bain, surtout dans des parties qui durent depuis plus d'un an.

L'intégration d'images sert aussi pas mal pour tout ce qui est plans et cartes en tous genres, mais aussi pour étaler votre collection d'images récoltées

pendant votre temps libre. Avec ces images vous avez moyen de rendre le tout plus vivant, plus intéressant. Plus sympa pour les joueurs quand vous commencez à manquer de termes descriptifs ou d'idées pour le faire.

Mais rappelez-vous bien que le temps reste votre principal ennemi. Quand un post de joueur ne prendra à ce dernier que quelques minutes, celui du MJ lui prendra nettement plus de temps. Un conseil : reprenez tranquillement les posts des joueurs au fur et à mesure pour bien les assimiler, puis commencez à préparer votre réponse, n'attendez pas que tous les intervenants aient posté. En tant que MJ (et constante temporelle pour vos joueurs), il est souvent dangereux de remettre à plus tard vos interventions, car à trop laisser traîner, vous risquez de voir se pointer un vent de démotivation parmi vos joueurs, ce qui est le plus grand souci pour un MJ sur jdr-forum.

Une autre possibilité intéressante qui pourrait être exploitée sur PbF (cela s'adresse plutôt à des MJ confirmés, désireux de sortir des sentiers battus) serait pour le MJ de se lancer sur une partie en totale improvisation, autour d'un simple concept de départ, à partir duquel il devrait se débrouiller en se basant uniquement



sur les interactions des PJ (qui suppose aussi d'avoir des joueurs énergiques et aptes à prendre des initiatives), entraînant ainsi le MJ dans un perpétuel défi à relever (sachant qu'entre des mains inexpérimentées, ça peut vite conduire à la catastrophe).

Enfin, n'oubliez pas que la communication reste le nerf de la guerre : une bonne maîtrise de l'écrit s'avérant cruciale, autant pour se faire comprendre que pour diriger le groupe. En effet, la communication verbale et non-verbale (gestuelle, mimiques...) qui est rapide et fluide dans la réalité doit être compensée dans le virtuel par un vocabulaire choisi et soigné, sous peine de créer des quiproquos qui, loin d'apaiser, enveniment les rapports entre les contributeurs, et en ce sens n'hésitez pas à vous enquérir régulièrement de l'attente des joueurs...

6 - CONSEILS AUX

ADMINISTRATEURS.

Note du rédacteur : il ne s'agit nullement pour nous de prétendre vouloir donner une quelconque leçon aux administrateurs chevronnés. Juste ici quelques remarques et conseils qui

nous apparaissent utiles à l'adresse de néophytes, qui n'oseraient pas franchir le pas de se lancer dans l'aventure.

Car il se pourrait bien qu'un jour, passées les joies de l'expérimentation d'être PJ puis MJ-forum, vous en veniez à ressentir l'envie de créer votre propre cercle rôliste, qu'il soit multivers ou dédié à un seul jdr.

D'abord, il faut savoir que les sites de création de forums sont très faciles à prendre en main et pour peu que vous ayez des potes dans le web design ça va tout seul. Un certain nombre de sites (comme <http://www.xooit.com/fr/> ou encore <http://www.forumactif.com/forum-gratuit>) proposent gratuitement ce genre de service, moyennant en contrepartie d'y laisser figurer de la publicité, plus ou moins discrète. Mais si vous préférez jouir d'une totale indépendance de gestion, il existe bien sûr aussi des sites payants.

A présent aux commandes de votre forum, vous allez devoir apprendre à en dompter les principales fonctions d'administration (un tutoriel sera normalement là pour vous y aider), qui une fois cernées vont vous permettre d'accomplir l'essentiel des tâches. Le temps aidant vous finirez



par en découvrir et exploiter toutes les potentialités.

Comme déjà conseillé par ailleurs dans cet article, restez au maximum à l'écoute des personnes qui vont venir s'inscrire. Evitez de restreindre l'accessibilité à votre forum et de vouloir trop imposer de choses, autrement vous risquez de devoir faire face à de nombreux désistements. De façon générale faites preuve de souplesse et d'esprit d'ouverture face aux sollicitations et suggestions des uns et des autres, mais lorsque la situation l'exige sachez aussi vous montrer ferme.

Evitez aussi les effets d'annonce tape-à-l'œil si vous ne pouvez pas tenir vos promesses, car il en ira de votre crédibilité. Occupez-vous si possible d'un seul projet à la fois et n'en lancez un autre que lorsque vous vous savez dégagé de toutes vos obligations.

Favorisez le dialogue et la cohésion, par exemple en mettant à leur disposition un Tchat de discussion ouvert à tous (tous les sites de création de forum offrent cette possibilité), sans oublier de leur créer un espace entièrement HRP dans lequel vous n'hésitez pas à jouer l'animateur (du moins au départ).



Attention aussi aux tentatives de piratage de votre compte-administrateur. Comme pour vos chiffres de carte bancaire, ne divulguez jamais vos codes d'accès à qui que ce soit et évitez si possible de les noter dans un endroit trop évident d'accès. Même si bien sûr le risque zéro n'existe pas et qu'un éventuel plantage du site-hébergeur n'est, dans l'absolu, pas impossible également.

Si votre site prend de l'ampleur et que vous commencez à vous sentir débordé dans vos tâches, n'hésitez pas à vous appuyer sur une ou plusieurs personnes de confiance en les nommant administrateurs-adjoints.

Niveau graphisme, essayez de respecter une certaine sobriété dans les tons : évitez les trucs trop flashy qui agressent les yeux (idem au niveau de la couleur d'écriture de base) et adoptez plutôt un fond « uni ».



Enfin, gardez toujours à l'esprit que le maître-mot en jdr-forum pour toutes et tous (aussi bien Joueurs, MJ que Administrateurs) est de savoir y faire montre de patience en toutes circonstances.

7 - ETUDE DE CAS

PRATIQUES.

Avertissement : les règles qui suivent sont censées concerner tout autant les Joueurs que le MJ et doivent être considérées comme optionnelles.

- LA RÈGLE DU « 50% »

L'expérience en jdr-forum démontre qu'il existe deux grandes catégories de joueurs :

- Les « casual » : ce sont les joueurs qui font du jdr-forum pour passer le temps, qui aiment prendre tout leur temps pour poster et qui généralement fournissent des posts complets, très descriptifs. Le seul hic avec eux, c'est qu'ils ont du mal avec la régularité et ralentissent souvent les parties.

- Les « hardcore » : à l'inverse, ces joueurs dédient une part plus im-

portante de leur temps au jdr afin de rendre la partie plus vivante mais aussi plus rapide. La plupart font des posts plus courts, plus concis et beaucoup plus accés sur la dynamique du personnage que ses réflexions personnelles. Certains parvenant même à allier rapidité d'exécution et qualité de leurs posts.

De fait, lorsque ces deux types de joueurs se rencontrent, il se produit forcément des étincelles. Seule bonne solution pour tenter de les réconcilier : leur imposer un rythme !!!

C'est là que s'applique la règle du 50% : grosso-modo, le MJ part du principe que passé un certain délai (défini de préférence avec ses joueurs les plus hardcore), il intervient dans la partie pour effectuer une relance, du moment qu'au moins 50% des effectifs engagés ont répondu, assurant ainsi la dynamique nécessaire à l'avancée de la partie, mais pénalisant les joueurs qui sont à la traîne.

Il est important que le joueur qui ne poste pas soit pénalisé. Par exemple, en abaissant volontairement son score d'initiative, en lui collant un malus à sa prochaine action, voire en faisant effectuer au personnage une action bateau parfaitement inutile (comme s'allumer une clope ou reti-



rer un chewing-gum de sa godasse).

Toutefois, veillez bien à ne pas pénaliser celui qui aura pris la peine de vous signaler une absence à venir. Gérez son personnage en faisant en sorte qu'il effectue une action utile (du genre tir de couverture ou rôle de soutien actif dans une négociation). Quant aux joueurs inactifs, encouragez-les à poster toujours quelque chose du genre «mon personnage ne fait rien».

Avantage/désavantage de cette méthode : ce sont les joueurs qui imposent le rythme. Ils se motivent indirectement, les joueurs hardcore postant vite et la plupart des casual parvenant à respecter les délais. Toutefois, les éternels retardataires se retrouveront bien vite mis à l'écart et risquent d'en venir à quitter la partie. Aussi, cette règle du 50% n'est-elle à appliquer par le MJ qu'en connaissance de cause de tous ces facteurs !

Pour la version complète : <http://ya-meld.ame2.xooit.fr/t910-Les-trucs-de-Meujeutage-de-Dreanyth.htm>

- LA NOTION DE « FEEDBACK »

En jeu par forum, le MJ et les joueurs ne pouvant se voir, il n'y est pas facile de se rendre compte des conséquences de ses posts, et pour le MJ

en particulier de prévoir leurs réactions. Aussi, chaque post se révèle être pour lui un véritable défi.

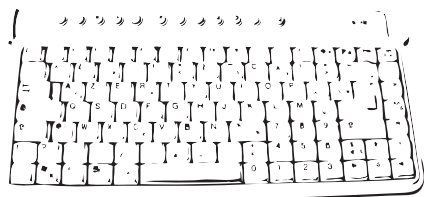
Des fois le MJ se dira «là avec ce post ils vont avoir plein de choses à dire» et puis rien ne va se passer, le rythme ralentit, le jeu va en s'enlisant...alors que d'autres fois, à l'inverse, le MJ aura tendance à se dire «bof, ce post-là il est pas top», et c'est alors que les joueurs vont foncer et s'éclater dans leur rôle-play.

Autant dire que tout reposera sur le subtil équilibre entre le rythme imposé par les joueurs d'une part et les relances du MJ d'autre part. Si besoin, un bon conteur n'hésitera pas à écourter une scène qui traîne en longueur et à passer plus rapidement à la suite, ou bien encore à interpellier ses joueurs en «off» pour leur demander leur avis, afin justement d'obtenir ce fameux «feedback».

- LA RÈGLE DU « OUI »

Si l'on part du principe simple que la base de tout jdr c'est l'imagination, un MJ-forum se doit tout particulièrement de prendre appui sur les éléments figurant dans les posts de ses joueurs...

On a bien entendu tous besoin d'une base pour créer un scénario,



mais à vouloir en contrôler tous les aspects (à savoir les PNJ, ce que doivent faire les joueurs et ce qu'ils ne peuvent pas faire), finalement on a l'impression de se retrouver dans un film. On est le réalisateur et personne n'a son mot à dire, la seule variable étant les jets de dés qui amènent quelques relatives surprises.

Quand un joueur pose une question fermée, évitez le plus souvent possible de dire non. Premièrement, parce que les bonnes idées ne sont pas toutes vôtres c'est évident, mais aussi parce que vous ne pouvez pas laisser vos joueurs évoluer sur des rails éternellement. Profitez justement de cette marge de manœuvre pour faire en sorte que vos joueurs s'amusent, découvrent, et s'émerveillent.

Dans la mesure du possible, soyez souple dans votre façon de faire (on ne vous demande pas de donner un oui absolu à tout) : appliquez la bonne vieille règle du « Oui mais... » ou si nécessaire, employez un « NON » ferme mais délicat si

vous jugez l'idée trop farfelue, hors contexte ou si vous ne vous sentez pas d'improviser face à une situation donnée.

- LES JETS DE DÉS.

La façon de jouer sur forum étant très différente du jeu sur table, l'expérience tend à prouver que le MJ a tout intérêt à faire tous les jets. Car si sur table on a tous nos dés fétiches, sur forum, l'idée de faire lancer ses dés par les joueurs est relativement lourde. Pourquoi ? Un simple problème de rythme. Du coup, même le tirage de l'initiative en devient finalement accessoire (la logique prend le pas et l'avantage est ainsi donné au camp qui a lancé le premier les hostilités).

La possibilité reste bien sûr offerte de pouvoir lancer les dés « virtuellement », et ce via des navigateurs internet spécialement conçus pour et relativement faciles d'utilisation.

A noter au passage que les tirages de dés sont souvent effectués sur un fil de jeu à part pour ne pas interférer dans le cours du rôle-play.

Certains MJ ont même pris le parti d'adopter carrément des systèmes sans dés (type Ambre), offrant la part belle au seul rôle-play de cha-



cun, sans interférence du hasard.

Les joueurs se contentent de dire ce qu'ils veulent faire et le MJ se débrouille (avec ou sans dés) pour les satisfaire au mieux, quitte à passer s'il le faut sur des détails de règles, comme le fait de n'avoir droit qu'à une seule action par tour. Même si on ne dit pas que les joueurs peuvent se permettre de faire tout et n'importe quoi (c'est aux MJ d'imposer ses limites).

Ainsi sur jdr-forum les règles ne se révèlent-elles pas fondamentales et certains forums se gèrent parfaitement bien en l'absence de système de jeu, par le pur rôle-play. Dans ce cas, cela exigeant une bonne dose d'humilité et savoir accepter que votre héros ne réussisse pas forcément tout ce qu'il entreprend.

L'expérience semblerait justement démontrer que le « système narratif » est ce qui se prête le mieux aux PbF (moins lourd à gérer pour le MJ, facilite l'immersion des joueurs dans leur rôle-play).

- LA MOTIVATION : MOTEUR DU JDR-FORUM.

Les choses les plus importantes se devant d'être toujours dites à la fin, nous consacrons le dernier para-

graphe de ce chapitre au véritable nerf de la guerre du jdr-forum : la motivation. Vous savez, quand on vous pose la question «vous vous voyez où dans 5 ans» bah là c'est à peu près pareil. De par son rythme plutôt lent, le jdr-forum nécessite bien souvent une présence assez régulière et surtout un certain investissement de soi.

Ce que nous voulons dire par là c'est que si autour d'une table, ça peut gonfler tout le monde quand le MJ ou un joueur important doit se rendre aux toilettes, ça l'est plus encore sur forum lorsque l'un des participants ne donne plus la moindre nouvelle subitement. Le rythme est cassé, le MJ n'ose pas forcément avancer et c'est le statu quo jusqu'à ce que le joueur revienne ou bien que le MJ se décide enfin à poursuivre sans lui.

Il est évident que ça arrive de ne pas être là, d'avoir des soucis, ou de ne pas avoir la motivation. Mais prévenir les autres qu'on sera absent sur une certaine période ne coûte rien et est même une preuve de respect d'autrui. Pour éviter ce genre de problème, il est fortement conseillé au MJ de définir un rythme de post qu'il faudra tenir et qui convienne à chacun. Comme ça les joueurs savent dès le début de la



partie à quoi s'attendre et surtout quand auront lieu les relances du MJ.

Il ne faut pas non plus hésiter à se motiver les uns les autres. Discutez de la partie, faites connaissance ou encore commentez les actions des uns et des autres. Vous apprendrez à vous connaître et donc à tisser des liens et à vous sentir bien dans une partie. Le MJ devra lui aussi s'impliquer dans les discussions et faire en sorte que ses joueurs postent à temps, sans pour autant passer pour le méchant de service.

En plus, voir des joueurs qui s'impliquent dans sa partie donne souvent un bon coup de fouet à la motive du MJ et lui permet de pouvoir crâner auprès de ses confrères : »Hey t'as vu ? Moi et mes joueurs on en est déjà à 5 pages de partie« «Ouais mais les miens ils font des posts plus longs», etc.

8 - LE MOT DE LA FIN.

Ainsi le jeu de rôle sur forum n'est-il pas forcément meilleur ou de moindre rang que le jeu de rôle sur table. Il ouvre seulement vers d'autres perspectives de jeu. Il permet de multiplier les rencontres virtuelles avec des gens qui partagent la

même passion que vous, en faisant fi des distances.

S'il fallait faire une seule comparaison entre le jdr-table et le jdr-forum, on remarquerait qu'ils sont respectivement équivalents à la représentation que l'on se fait en général des films vis-à-vis des romans. Le jdr-table joue beaucoup sur le paraître, le mouvement, l'action du moment et le ressenti de l'ambiance, alors que le jdr-forum s'attache d'avantage à la description des faits et permet une découverte de l'univers plus approfondie.

Avec pour contraintes (rien n'est parfait) une plus grande exigence de rigueur dans l'attitude des participants (MJ & Joueurs), afin de faire en sorte que le facteur-temps ne devienne pas un réel handicap sur la durée et que l'ambiance générale y gagne en convivialité.

N'oubliez pas que c'est un vrai groupe de personnes que vous allez rejoindre. N'hésitez pas à discuter, à partager avec eux des idées. Et puis c'est l'occasion de se faire des connaissances et de, pourquoi pas dans une moindre mesure, organiser une rencontre entre joueurs dans la vie réelle (ou IRL), à l'occasion d'un anniversaire, d'une fête



ou du simple fait de vouloir se rencontrer.

Alors, qu'attendez-vous pour tenter l'expérience ? Qui sait, si vous avez de la chance, vous tomberez peut être du premier coup sur une table où vous vous sentirez très rapidement à l'aise et où vous prendrez beaucoup de plaisir à jouer et à vouloir faire connaître cette pratique à d'autres.

N.B. : nous portons aussi à la connaissance du lecteur l'existence de sites spécialisés dans le jdr «on-line», s'effectuant via des outils de discussion directe (msn, webcam, tchat vocal), qui connaissent également un grand succès et se démarquent par le fait qu'ils se rapprochent d'avantage du jdr-table.

9 - ANNEXES.

Quelques bonnes adresses proposant des PbF :

<http://couroberon.com/Salon/index.php>

<http://forum.ventsombre.net/>

<http://www.cerbere.org/PBF/?c=Presentation>

<http://www.lignes-en-jeu.org/test/index.php?lng=fr>

<http://www.planeteroliste.com/SMF/index.php>

<http://www.sden.org/forums/index.php>

<http://www.subasylum.com/Antoniobay/index.php>

<http://yameld.ame2.xooit.fr/index.php>

Sans oublier le site de référence en la matière :

<http://www.tourdejeu.net/index.php>

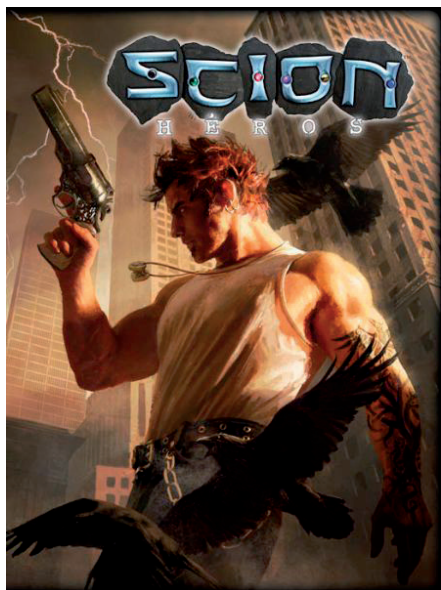
Et si vous recherchez des parties « en ligne » :

<http://jdrvirtuel.azureforum.com/>

<http://www.virtuajdr.net/>

ONT CONTRIBUÉ À L'ÉLABORATION DE CET ARTICLE :

SYD ALIAS AENARIS, ANGEL ALIAS ANGELDUST, NICOLAS ALIAS CHARLATIMUS, CYRIL ALIAS DREANYTH, JÉRÉMY ALIAS ETHAN, THOMAS ALIAS JAMES FOLEY, ALAIN ALIAS KARKARED, CYRIL ALIAS NON NOBIS, RICHARD ALIAS YAMELD.



LE TOURNOI DES GLACES

INTRODUCTION

Ce scénario repose sur le Jötunheim (*Scion Demi-dieu*, page 113) et sur la Walkyrie, Pruor (*Demi-dieu*, page 246).

Pruor, ou Prudence Redgrave, vit à Johannesburg en Afrique du sud. L'entreprise de son mari lui permet de trouver des guerriers dignes du Walhalla. Avec Brynhild, elle est la plus puissante des Walkyries, mais elle est jalouse de l'amour que lui porte Odin. Pour évincer sa concur-

rente, elle utilise bon nombre de ses ressources pour retrouver le fameux anneau de Sigurd (celui mentionné dans *l'Anneau des Nibelungen*). Elle sait que Brynhild sera liée au destin du scion qui l'aura en sa possession.

Dans sa quête, Pruor s'est alliée aux Nornes. Elles savent qu'il est indispensable que Brynhild tombe amoureuse d'un scion détenteur de l'anneau. Que ce soit un piège ou pas (comme c'est le cas à cet instant) leur importe peu.

Avec leurs pouvoirs, les Nornes ont trouvé l'anneau détenu par Utgard-Loki seigneur du Jötunheim. Prudence l'a rencontré dans son palais de glace en passant par l'île de Baffin au Canada. La négociation entre les deux individus a duré longtemps, mais ils ont fini par se mettre d'accord sur un échange malsain.

Utgard-Loki désire en savoir plus sur les autres panthéons et a ourdi un plan machiavélique. Grand magicien, il compte se servir du sort, *Échange et Destin* (*Demi-dieu*, page 98), un peu modifié pour que des géants qui lui sont fidèles prennent la place de scions pour infiltrer les autres divinités. Une fois au Jötunheim, il va proposer des épreuves aux Scions pour s'amuser mais à terme, il les emprisonnera pour faire



l'échange de corps. Il compte par la suite lancer *Prison du Destin* (Demi-dieu, page 98) pour enchaîner les scions à jamais à son royaume.

Pour s'assurer du soutien des Nornes, elle leur a dit que le géant refuse d'entendre raison et qu'il faut donc des scions puissants pour le prendre de force. De plus, comme la découverte de l'anneau est une étape importante qui mène au Ragnarök, les Nornes sont conscientes qu'il ne faut pas que les Aesirs soient au courant. Ainsi Pruor et les Nornes se sont mises d'accord pour rechercher des scions d'autres panthéons pour pénétrer dans le palais des Glaces du Jötunheim.

Les Nornes ont donc utilisé leurs pouvoirs pour sélectionner et trouver les Scions les plus capables d'accomplir cette mission :

- Un scion d'Arès, soldat de l'armée italienne, dont la famille a disparu lors d'un voyage au Canada.
- Un scion d'Ogoun, chef de gang.
- Un scion de Raiden, ingénieur agronome, qui s'est fait arnaquer par Utgard-Loki.
- Un scion de Bastet, danseuse, dont le beau-frère a travaillé pour Redgrave et est mort en mission.
- Un scion de Tezcatlipoca, terroriste qui a déjà lutté contre des intérêts

des entreprises Redgrave Industries.

SYNOPSIS

ACTE UN : LE GRAND TOURNOI

SCÈNE UN : LES TISSEUSES ET L'ARAI-GNÉE

Au cours de cette scène, chaque scion est approché par l'une des Nornes lui demandant de se rendre au musée des Civilisations à Ottawa. Sur place, ils rencontreront leur contact.

Dans le musée, une aile a été fermée pour que Prudence rencontre les scions et leur explique ce qu'elle attend d'eux.

SCÈNE DEUX : LES PORTES BLANCHES

Quand les scions arrivent sur l'île, ils doivent se rendre dans le parc national Auyuittuq, accessible uniquement à l'aide de traîneaux et de guides. Ces derniers tenteront de les dissuader en les avertissant de la disparition d'autres personnes..

En pénétrant dans les grandes étendues glacées, ils tomberont dans un piège qui les conduira aux portes de Jötunheim. Puis des Géants de Glace les conduiront devant Utgard-Loki.

SCÈNE TROIS : LES ÉPREUVES

Une fois dans le palais d'Utgard-



Loki, ce dernier les accueille par un banquet fait d'illusions (ce n'est que de l'eau et de la glace). Le géant est vraiment bon hôte. Cependant, les scions rencontrent des mortels qui servent les géants.

Après une nuit de repos, Utgard-Loki leur propose une première série d'épreuve s'ils veulent l'anneau. Le programme est le suivant :

- Un lever de poids (mais la taille de ce qu'il y a à soulever est trompeuse).
- La traversée d'un ravin en équilibre sur un pont (cependant il y a un fort vent et une partie de pont n'est qu'une illusion).
- Un concours de nourriture (sauf que l'adversaire est l'Esprit du feu).
- Un concours d'échecs mais les pièces de l'adversaire du scion sont invisibles.
- Une chasse au lapin dans une grotte très illuminée, brûlant les yeux. Le lapin est un Fenrir qui attaquera le Scion.

Après ces épreuves (que les scions devraient normalement rater, au moins en partie) aura lieu une séance de rattrapage où ils devront combattre des géants à mains nues. Une fois le combat terminé, Utgard-Loki remet l'anneau à celui qui semble le plus méritant. C'est alors (sans que les scions ne puissent l'en empê-

cher) que Utgard-Loki lance son sort d'*Échange et Destin*. Ils sont enfermés dans le corps de géants de glace.

C'est à ce moment qu'apparaît Prudence puis qu'elle prend l'anneau.

ACTE DEUX :

SCÈNE UN : ESCLAVAGE

Pendant quelque temps, les scions (dans le corps des géants) sont réduits à l'esclavage avec les autres mortels. Le palais est ensuite attaqué par Brynhild et ses Einherjars. En fait, les Nornes ont compris que Prudence les avait trahies. Elles ont donc averti sa rivale qui a lancé ses forces contre les Géants des Glaces. Utgard-Loki doit survivre.

Une fois victorieuse, la Valkyrie comprend que l'enjeu est l'anneau de Sigurd et refuse donc d'aller plus loin. Les Nornes vont permettre aux scions de récupérer leur corps en échange de leur aide pour reprendre l'anneau.

SCÈNE DEUX : DANS LA GUEULE DE LA LOUVE

Pour récupérer l'anneau, il faut entrer dans la demeure des Redgrave. Fort heureusement, pour les scions, ayant récupéré leur corps, le couple organise une grande réception pour fêter une grande opération réussie par l'entreprise. Lors de l'infiltration,



ils pourront se confronter à Prudence. Brynhild sera aussi de la partie en fin de compte.

SCÈNE TROIS : LE BLIZZARD ARRIVE

Alors que les scions sont encore dans la résidence Redgrave, Utgard-Loki intervient pour reprendre ce qui lui appartient, c'est-à-dire l'anneau et Pruor. Les Walkyries et les scions devront donc s'allier contre les Géants de Glace.

Acte Un : Le Grand Tournoi

SCÈNE UN : LES TISSEUSES

LIEU

Dans la première partie, chaque scion est dans un environnement familier et fait la connaissance de l'une des Nornes Aesirs.

Dans la seconde partie, les scions sont dans le musée des Civilisations au Canada, où ils font la connaissance de Prudence Redgrave, la walkyrie qui va les employer.

LES RENCONTRES

SCION D'ARES : Le scion fait partie des forces de l'ONU stationnées en Côte d'Ivoire. Il est convoqué dans le bureau de son supérieur. Une belle femme d'âge mûre, Urd (le passé), l'y attend. Le supérieur les laisse seul et elle commence son explication.



SCION D'OGOUN : Le scion est en pleine fusillade urbaine après le braquage d'une bijouterie (comme la scène dans *Heat*). Dans sa fuite, une voiture s'arrête, à son volant, Verdandi, la Norne du présent qui l'aide à s'en tirer. Une fois hors de danger, la Norne lui explique la mission.

SCION DE RAIDEN : Le scion est à une conférence au Brésil sur de nouvelles techniques d'agricultures. Lors du brunch, une superbe jeune femme l'accoste. Après quelques verres, elle l'entraîne aux toilettes et l'embrasse. Une fois leurs ébats terminés, Skuld (le futur) lui expliquera ce qu'elle attend de lui.

SCION DE BASTET : Le scion est actuellement en train de danser dans un show à Atlantic City. Dans les vestiaires, elle y rencontre Urd qui lui explique la mission.

SCION DE TEZCATLIPOCA : Le scion est dans un camp d'entraîne-



ment dans la jungle du Costa Rica quand arrive Verdandi en jeep pour le rencontrer et lui expliquer la mission.

LA MISSION

Voilà ce que dit chacune des Nornes au scion : elle se présente comme un Norne (un agent du Destin du panthéon Aesir) et elle a besoin du scion pour accomplir une quête. Le scion doit se rendre au Canada, au musée des Civilisations. Là, il y rencontrera une Walkyrie qui lui expliquera ce qu'il y a à faire, ainsi qu'à d'autres scions.

LE MUSÉE

Les scions arrivent donc à Ottawa et vont au musée des Civilisations.

À l'intérieur, ils sont conduits par des employés dans une salle privée du musée. Une fois réunis et après quelques instants, une femme charismatique entre à son tour. Elle se présente en tant que Prudence Redgrave (culture pour savoir si les scions en connaissent davantage).

Elle explique qu'elle a besoin de récupérer un objet précieux détenu par un Géant de Glace. Cet objet est le légendaire anneau des Nibelungen détenu par d'Utgard-Loki, régnant sur le Jötunheim. Elle a déjà été le

voir pour négocier l'anneau mais il n'a accepté aucune de ses propositions. La seule chose qu'a accepté le Géant c'est de parier l'anneau.

Il propose une série d'épreuves que seul des scions peuvent accomplir. S'ils réussissent, alors il remettra l'anneau. S'ils échouent, la Walkyrie accepte d'entrer au service du géant jusqu'au Ragnarök (elle laisse les scions imaginer ce que cela représente, une belle femme entourée de Géants).

Elle prétexte de vouloir l'anneau pour accélérer le déclenchement du Ragnarök alors que les Titans sont encore faible. Les Nornes sont d'accord avec elle, c'est pour cela qu'elles l'ont aidé à trouver des scions à la hauteur. Cependant, ils ont recherché des scions [Ndr : n'y a t'il pas des synonymes du terme ?] d'autres panthéons pour ne pas que cela se sache parmi des Aesirs. Elle espère que les Scions accepteront.

Si c'est le cas donc, elle poursuit son explication. Pour atteindre le Jötunheim, les scions devront se rendre sur l'île de Baffin au Canada (qui est un parc protégé). De là, ils devront se rendre à des coordonnées précises (qu'elle leur fournit) pour trouver le passage vers Jötunheim.

A ce moment le scion d'Arès doit se souvenir que sa famille y a disparu.



L'île de Baffin, parfois nommée **Terre de Baffin** (*Qikiqtaaluk* en inuit ou encore Helluland « terre de la pierre plate » en vieux norrois), est l'une des îles de l'archipel arctique canadien. Sa superficie est de 507 451 km², soit une surface très légèrement supérieure à celle de l'Espagne. L'île a été nommée par le navigateur et explorateur William Baffin.

La cordillère Arctique compose la côte est de l'île, une succession de montagnes de type alpin culminant à 2 591 m sur la calotte glaciaire Penny, et descend lentement vers l'ouest pour former un bassin sédimentaire. Au sud, la péninsule de Hall est une zone faiblement accidentée. Au nord-ouest, les péninsules de Borden et de Brodeur forment deux plateaux parcourus par des vallées fluviales. La péninsule de Foxe, au sud-ouest, est fortement accidentée. Au centre-ouest de l'île, une grande plaine constellée de lacs et de rivières s'étend entre le nord et le sud, l'altitude s'élevant graduellement entre le bassin de Foxe à l'ouest et la chaîne de montagnes à l'est. Les côtes de l'île — surtout à l'est — sont creusées d'une multitude de fjords.

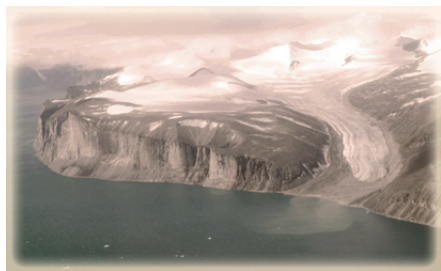
L'île de Baffin est partiellement recouverte par un certain nombre de glaciers. La baie de Baffin et le détroit de Davis sont navigables en été, mais le bassin de Foxe reste généralement recouvert par la banquise toute l'année.

L'île de Baffin, malgré sa taille et à cause de son climat rigoureux, ne compte qu'un peu plus de 11 000 habitants. Iqaluit (anciennement Frobisher Bay), la capitale du Nunavut, est située sur la côte sud de l'île. 95% de la population est inuit.

Aux XIXe et XXe siècles, l'île servait essentiellement à l'industrie de la pêche à la baleine. À l'heure actuelle, les principales activités de l'île de Baffin sont l'exploitation minière, le tourisme et la pêche.

L'île de Baffin compte plusieurs parcs nationaux, comme le parc national Auyuittuq, créé en 1972 sur la côte est, le plus ancien établi au-delà du cercle polaire arctique. (Source Wikipedia)

Iqaluit (« les poissons » en inuktitut) est une ville canadienne et la capitale du territoire du Nunavut, le plus grand des territoires et provinces du Canada. Elle se situe au sud-ouest de l'île de la Terre de Baffin, au bord de l'océan Arctique, dans la baie de Frobisher. (Source Wikipedia)

**INTERLUDE**

Une fois que les scions n'ont plus d'autres questions, elle leur indique un petit aérodrome d'où ils pourront se rendre sur l'île. Il y a tout le matériel qu'ils désirent (armes incluses).

SCÈNE DEUX : LES PORTES BLANCHES**LIEU**

À l'aérodrome de **Iqaluit**, la plus grande ville de l'île, des motoneiges sont mis à disposition des PJ qui peuvent donc aller au parc national Auyuittuq.

LE FROID

Comme c'est l'hiver, il fait -30° Celsius. Selon les règles d'environnement dangereux (*Héros*, page 185), le froid Intense provoque 1S toutes les heures avec une violence de 1. Autrement dit, toutes les heures, le scion doit faire un Test de Vigueur + résistance (Diff 1) pour ne pas encaisser 1 dégât S (non absorbable).

Le voyage des scions dure 6 heures.

Quand les scions arrivent aux coordonnées indiquées, ils voient une immense étendue neigeuse. Là faites un jet de Légende, celui qui fait le score le plus bas trouve l'entrée qui est une faille dans la neige et tombe de 15 mètres. Il subit 8S Perforant de dégâts, qu'il peut réduire avec un Test de Dextérité + Athlétisme.

Une fois, tous les scions dans la Faille, ils peuvent l'explorer et découvrir de gigantesques portes blanches faites de roches et de glaces. Pour les ouvrir, il faut une Démonstration de Force de 13 (900 kilos). En les ouvrant, ils entrent dans une très grande salle dans lequel se trouve des Géants de Givre.

SCÈNE TROIS : LES ÉPREUVES**LIEU**

Les scions sont dans le palais d'Utgard-Loki au Jötunheim. Il y a beaucoup de salles ce qui fait du palais un grand labyrinthe. Les pièces et les couloirs sont grossièrement taillés, à même la roche. Il fait toujours -30° dans le palais.

Les habitants sont surtout des Géants de Glace mais il y a aussi des humains. Il s'agit d'Inuits, de touristes ou de scientifiques qui ont été enlevés par les Géants et qui servent



comme esclaves. Avec le sang des géants, les mortels sont loyaux, résistant au froid et ne cherchent pas à s'enfuir.

A leur arrivée, les scions sont conduits à une salle de banquet.

LE BANQUET

La table qui est dressé devant les scions est opulente d'alcools et de mets plus exquis les uns que les autres. Utgard préside la table et invite les scions à s'installer. Cependant si les scions boivent ou mangent, il ne reconnaîtront que le goût de l'eau et de la glace. Ils sont servis par des esclaves mortels (dont la sœur du scion d'Arès).

Utgard les accueille avec courtoisie et leur demande la raison de leur présence (même s'il le sait pertinemment). Il se souvient parfaitement de son entrevue avec la Walkyrie et est prêt à leur soumettre les épreuves dès qu'ils se seront reposés.

Si le scion d'Arès exige la libération de sa sœur, Utgard décide alors de la mettre dans le prix si les scions réussissent. S'ils échouent, le scion s'engage à rester (alors que s'ils perdent, les scions ne risquent rien à la base). Il y aura deux épreuves par personne. Il faut que les scions en remportent la moitié plus une pour obtenir l'anneau.

Après s'être mis d'accord, les scions sont conduits à leurs chambres. Elles sont individuelles et réchauffées par des foyers. Des esclaves, hommes et femmes, leur sont proposés pour leur tenir compagnie.

LES ÉPREUVES

Après une nuit de repos, les scions sont conduits dans la salle de banquet. Leur guide peut être un géant ou l'esclave avec lequel ils ont passé la nuit. Dans ce cas, ce dernier les accompagnera dorénavant tout le temps.

LA PREMIÈRE ÉPREUVE EST UN TEST DE FORCE.

Il y a 4 chaudrons identiques de la taille d'un homme. Le scion doit les déplacer l'un après l'autre pour remporter l'épreuve. S'ils sont similaires en apparence, Utgard a lancé un sort d'illusion pour masquer leur vraie taille et donc leur vrai poids.

Le premier pèse 800 kg. Utgard fait mine d'être dégoûté si le scion y arrive facilement.

Le second pèse 1000 kg. Si on lui fait remarquer qu'il triche, Utgard s'offusque ironiquement et déclare que les scions peuvent alors abandonner.

Le troisième pèse 4 tonnes.

Le quatrième pèse 8 tonnes.



Pour augmenter son score de démonstration de Force, il faut faire des succès de Force + Athlétisme (au-delà de 16, chaque succès donne +250 kg de poids).

Si le scion échoue, Utard est satisfait et déclare que ce n'est que la première épreuve. Dans le cas contraire, il ne dit rien et se renfrogne.

LA SECONDE ÉPREUVE

est de traverser un ravin de 1000 mètres avec un vent violent.

Il faut donc faire un Test de Dextérité + Athlétisme, avec une pénalité de 8 dés, à cause du vent latéral (la Force et Force épique réduisent cette pénalité à hauteur de 1 pour 1).

Chaque succès permet d'accomplir 50 mètres.

Cependant après 600 mètres, le pont n'est qu'une illusion. Pour le remarquer, il faut faire Perception + Vigilance Diff 5. En cas de succès, le scion le remarque. En cas d'échec, il tombe, à moins qu'il ne se rattrape. Il doit réussir un jet de (Dex + Athlétisme, diff 3 avec pénalité).

Ensuite, le Scion devra sauter le plus loin possible. Le pont reprend 30 mètres plus loin, mais le Scion ne peut le savoir. Pour augmenter son saut en longueur, il doit faire un test

de Force + Athlétisme (avec pénalité), chaque succès rapporte 1 mètre.

S'il échoue, il tombe dans le ravin. Il lui reste une chance de se raccrocher à la paroi du mur et d'escalader. La distance qu'il a à parcourir est égale à sa distance de saut en longueur - 70, auquel on rajoute 50 mètres.

Pour escalader, il doit accomplir des tests de Dextérité + Athlétisme (avec pénalité). Une réussite et le scion accomplit la moitié de son mouvement. Un seul échec et c'est la chute.

Si le scion chute dans le ravin, il sera recueilli inconscient par des géants et pourra faire sa seconde épreuve.

LA TROISIÈME ÉPREUVE

est un duel de gloutonnerie. Le scion doit ingurgiter plus de nourriture que le géant qui est son adversaire. Cet adversaire est en fin de compte un brasier qui a la forme d'un géant (mais pas de Givre) et il brûle tout ce qu'il « mange ».

La première série de mets est composée de légumes et de viandes comestible pour 10 kilos. Le scion fait un Test de Vigueur + Résistance, chaque succès lui permet d'avaler un kilo de nourriture. Son adversaire en mange autant.

La seconde série est faite de nourriture avariée pour 10 kilos encore. À moins d'avoir fourreau interne,



chaque succès permet d'ingurgiter 0,5 kilo.

Enfin, pour la dernière, comme Utgard n'a plus rien, il prend un esclave qui sera donc dévoré vivant. Cela a pour but de déguster le scion pour qu'il abandonne. S'il le scion décide à franchir le tabou du cannibalisme, il doit faire un test de Volonté pour savoir combien de kilos il peut en manger avant d'être dégouté, puis son test de Vigueur + Résistance (1 kilo ou 0,5 par succès).

Dans tous les cas, son adversaire mange sans jamais abandonner.

Pour vaincre, l'un des scions doit reconnaître la nature particulière du géant, par un Jet de Perception + Occultisme (Diff 4). Un jet ne devrait être autorisé que si un scion se pose sciemment des questions sur le géant, notamment lors de la séance de cannibalisme.

Une fois identifié, c'est aux scions de trouver un moyen d'éteindre le feu ce qui fait disparaître le géant et donc l'adversaire.

LA QUATRIÈME ÉPREUVE,

contre Utgard lui-même, est une partie d'échec. Le géant utilise Intelligence (3+3 épique) + Culture (4 ajouté pour les besoins du scénario) contre ceux du scion. Celui qui fait le plus de succès est le premier à faire



un Échec au Roi. Si c'est Utgard, on repart pour un nouveau jet. Si Utgard en remporte 3, il gagne la partie.

Dés qu'Utgard est mis une fois en échec, il fait disparaître les pièces. Comme il a Mémoire parfaite, il sait exactement où sont les pions. Un nouveau jet doit être fait, le scion doit faire un Test d'intelligence + Vigilance contre Intelligence + culture + Empathie d'Utgard (10 + 3 épique).

Le premier qui accumule 3 jets réussis met son adversaire échec et mat.

LA CINQUIÈME ÉPREUVE

est une partie de chasse où le chasseur est en fait la proie. Le scion est mis dans des couloirs entièrement glacés qui sont illuminés jusqu'à en être aveuglants. Il doit attraper un lapin blanc. Pour le pister, le scion doit réussir un Test de Perception + survie contre une difficulté de 3 avec une pénalité de 2.

Cependant, le lapin est en fin de compte un fenrir connaissant par-



faitement le terrain et qui prend par surprise son adversaire dans le but de le tuer. Ce fenrir a déjà tué plusieurs scions et est donc plus puissant.

Si au cours d'une de ces épreuves, l'un des scions est mauvais perdant et qu'il commence à menacer Utgard, des centaines de géants et deux centaines d'esclaves lui tombent dessus.

À la fin des épreuves, Utgard laisse encore une journée pour que les scions se reposent avant la seconde vague d'épreuve.

LES COMBATS

Le lendemain, les scions sont conduits dans une arène de glace et de roche, pour y combattre des Géants de Glace (Légende 4). C'est un combat qui se fait en groupe, il y a un Géant de Glace par scion.

L'arène est en fait un lac gelé au cœur d'un cratère. Si la glace est épaisse, des chocs rudes peuvent la

briser. La température de l'eau cause des dégâts d'environnement à 1G/1 sec, avec une Violence de 3.

En cas de plaque de glace, malus de Terrain instable à -2.

En cas de combat dans l'eau, les personnages souffrent d'une pénalité de -4 pour leurs actions.

LE FINAL

Que les scions gagnent ou perdent, Utgard les félicite, mais leur dit que l'anneau reviendra de toute façon à la Walkyrie. Il leur révèle que leur accord était l'objet contre des scions d'autres Panthéons. Des dizaines de géants de glace les encerclent et apparaît Prudence Redgrave. Utgard lui remet l'anneau de Sigurd. Il remercie les scions pour l'avoir divertit mais les informe qu'il faut passer aux choses sérieuses.

Il lance son rituel entraînant un échange de corps entre les scions et des Géants de Glace. Alors qu'ils sont sous le choc du sort, des Géants les maîtrisent.

S'ils ne l'ont pas compris, Prudence explique que le marché était de fournir à Utgard des scions d'autres panthéons pour qu'il puisse les infiltrer. Elle laisse sous-entendre que les Nornes sont complices.

Une fois ceci terminé, les scions-géants commencent leur vie d'esclave (temporairement bien sur).



INTERLUDE

Des mois vont passer, où les scions sont utilisés comme main d'œuvre corvéable à merci. La rancune peut alors s'accumuler jusqu'à l'Acte Deux. Vous pouvez au choix jouer cet interlude ou faire passer rapidement le temps, mais il peut vous permettre d'insérer des scènes de vie quotidienne, des tentatives de fuites, des occasions de parler à Loki ou Pruor, voire de leur donner des éléments pour qu'ils mesurent l'enjeu que représente l'anneau en prenant connaissance de sa légende notamment...

ACTE DEUX : LE GRAND

PARDON

SCÈNE UN : EXFILTRATION

LIEU

Après des mois de servitude et plusieurs tentatives de fuite ; les scions sont toujours dans le Jötunheim. Cette période les épuise quand des Einherjars attaquent le refuge du géante. Ce sont 500 soldats de toutes les époques qui investissent les lieux et qui luttent contre les Géants et les Esclaves.

SITUATION

Au cours de l'attaque, les scions peuvent en profiter pour tuer des Esclaves ou en libérer. Dans les couloirs c'est le chaos, les géants et les Einherjars se battent pour chaque embranchement. Une fois le calme revenu, les géants sont en fuite et Utgard Loki a disparu.

Dans la salle de banquet se tiennent les Einherjars les plus gradés, les Nornes et la Walkyrie, Brynhild. Les Nornes s'excusent auprès des PJ, avouant qu'elles ont aussi été bernées. Quand Brynhild apprend que c'est pour un anneau qu'elle a libéré les scions, elle comprend tout de suite ce que ça implique. Elle décide donc de se retirer.

Les Nornes les aide à récupérer leur corps par un rituel. Ensuite, elles leur proposent de se venger de Pruor en lui reprenant l'anneau.

SCÈNE DEUX : LA TANIÈRE DE LA LOUVE

LIEU

Les scions ont récupéré leur corps et sont désormais en Afrique du Sud, à Johannesburg. Les Nornes sont avec eux, mais ils sont seuls contre la Walkyrie et son armée de Einherjars.



Les personnages ont appris que les Redgraves ont organisé une grande soirée pour fêter la réussite d'une fusion.

C'est l'occasion d'entrer dans la place.

SITUATION

Voici quelques suggestions des rôles que les scions pourraient endosser :

Couple de banquier (2)

Journaliste financier (1)

Serveur et serveuse (2)

Homme de la sécurité (1)

LES GARDIENS

La sécurité est bien sûr optimale. Il y a trente agents de sécurité normaux et quinze Einherjars. Ces derniers sont surtout dans la résidence principale. Il y a des caméras de sécurité partout.

LE LOCAL TECHNIQUE

Dans ce bâtiment, il y a un générateur de secours pour l'électricité. Il n'est pas gardé mais surveillé à l'aide d'une caméra.

LE GARAGE

Il est occupé par des voitures de sport appartenant au couple mais aussi par des 4x4 banalisés. Cette pièce abrite l'armurerie.

LA RÉSIDENCE PRINCIPALE

Immense villa, où la fête bat son plein et le champagne coule à flots. Voici les renseignements que peuvent obtenir les scions :

- Via l'ordinateur d'Edgard Redgrave dans son bureau, PDG de Redgrave SA : Des opérations de mercenaires vont être menées à Londres, avec Brynhild pour cible. La liste des employés est consultable. Le frère du scion de Bastet est mentionné : « mort au combat » dans une opération en Somalie.

- Via l'ordinateur portable de Pruor dans sa chambre : La liste de ses Einherjars, dont le frère de la scion de Bastet. Il y aussi des données sur les scions Aesirs pour savoir lequel sera le plus manipulable et qui se verra remettre l'anneau de Sigurd.

- Pruor porte l'anneau de Sigur en pendentif. C'est en s'approchant suffisamment d'elle que les Nornes, voir que les scions peuvent le ressentir. Il faudra donc la prendre par surprise. Si elle remarque les scions, elle ne fera rien pour gâcher la soirée et cherchera à les attirer dans un piège. Elle dispose d'un labyrinthe végétal dans le jardin avec des Einherjars pour y faire un jeu de massacre.

Si les scions prennent en otage Edgar, Pruor le laissera mourir.



- Au détour d'un couloir ou de la salle principal, les scions peuvent rencontrer Brynhild. Elle est venue pour reprendre l'anneau.

Vous pouvez faire apparaître le frère de la scion de Bastet si les scions ont besoin d'alliés.

Une fois la scène bien lancée, Utgard et des géants de glaces interviennent.

SCÈNE TROIS : LE BLIZZARD ARRIVE

LIEU

Les scions sont toujours dans la propriété des Redgrave, en plein combat ou séparés pour chercher des informations.

Utgard-Loki prend d'assaut la résidence avec une vingtaine de Géants de Glace. Il veut sa vengeance contre les Walkyries et les scions.

Il s'agit de la scène d'action finale.

ACTION

Lors de cette scène, les Géants attaquent et tuent tous ceux qu'ils rencontrent. Les Scions devront donc sauver les invités. Puis à un moment, les deux walkyries, Utgard, les Nornes et les scions devront se retrouver face à face dans un grand combat final.

Le géant veut l'anneau ET Pruor (en vertu du contrat qu'ils ont passé ensemble).

Les Nornes veulent conserver l'anneau mais n'ont que faire de Pruor. Brynhild a un avis mitigé concernant l'anneau. En effet, elle sait qu'un jour il refera surface mais le plus tard sera le mieux. Elle est réticente à laisser Pruor. Il s'agit tout de même d'une sœur Pruor veut évidemment conserver l'anneau et sa liberté (mais la seconde est plus importante) et est prête à négocier ce que veulent les scions.

CONCLUSION

Si les scions parviennent à gagner, Utgard, mort ou fait prisonnier, le Jötunheim revient aux Aesirs. Si un Scion s'est courageusement battu, les Nornes lui confieront l'anneau. Brynhild ne tombera pas instantanément amoureuse de lui, mais qui sait ce que l'avenir réserve ?

LES WALKYRIES (Page 247 de *Scion Demi-dieu*)

UTGARD-LOKI (Page 270 de *Scion Demi-dieu*)



LES GÉANTS DES GLACES

Force	6	Charisme	
2	Perception	2	
Dextérité	3	Manipulation	
2	Intelligence	2	
Vigueur	5	Apparence	
2	Astuce	3	

Ambition 2, Fanatisme 3, Malice 2, Rapacité 1

Athlétisme	3	Corps	à
Corps	4	Mêlée	
3	Présence (Intimidation)		
4			
Résistance	4	Survie	
4	Vigilance	4	

FORCE ÉPIQUE 3 (Poigne Ecra-sante, Jet prodigieux, bond sacrée)

VIGEUR ÉPIQUE 3 (Conversion des Dégâts, Foureau interne, résistance sacrée)

Engagement : 7

Étreinte Pré 7, Dégâts 7 G + 4 Auto
Main légère Pré 8, Dégâts 7 S + 4 Auto
Main lourde Pré 6, Dégâts 10 S + 4 Auto

Absorption : 5 C / 8 G / 10 S

Santé

	0	0	0	0
0	-1	-1	-1	-1
-1	-2	-2	-2	-4
Inv				

Légende 4

Volonté 6

VD Esquive 5

VD CC 4

L'attitude du scion trouble et intimide les adversaires auxquels il est confronté leur imposant un malus aux jets d'attaque de [niveaux de Légende]. Les êtres de Légende supérieure ne sont pas affectés. L'effet dure pendant [succès] actions consécutives. Qu'une fois par combat.

Congèle de l'eau (Gr 5). Conserve son nouvel état pendant [succès] actions. Peut affecter 4m3 (s'il marche sur l'eau, la surface est de 200m).

Einherjars (voir Scion, Héros)

MICHEL LÉGER



Nom : Sakina Nafi
Vocation : Danseuse
Panthéon : Pesedjet
Dieu : Bastet
Nature : Filou (Gain de volonté quand vous trompez une personne en prenant de gros risques personnels)

Personnalité : Vous avez un caractère plutôt espiègle et joueur. Vous aimez jouer de vos charmes pour faire tourner la tête des hommes. Comme le chat, vous êtes insaisissable.
Historique : Votre père était un intellectuel libanais de confession chrétienne qui travaillait pour une ONG. Il vous a dit qu'il avait connu votre mère lors d'une conférence de la paix entre Israéliens et Palestiniens. Ils sont restés ensemble un an, puis elle a mystérieusement disparu en vous laissant avec lui. Peu de temps après, il se maria avec une traductrice et votre demi-frère naquit. Votre belle-mère vous a élevé avec autant d'amour que son fils. Passionnée par la danse, sous toutes ses formes, vous avez entamé une carrière de danseuse. Lors d'un show à Las Vegas que vous avez eu votre Visitation. Depuis vous profitez de vos voyages dans le monde pour porter secours aux personnes innocentes et combattre les Engeances.
Les relations entre votre demi-frère et votre père n'étaient pas au beau fixe. Dès ses 18 ans, il s'engagea dans l'armée pour mettre en porte à faux le discours pacifiste de votre père. Après deux ans, il démissionna pour s'engager dans une compagnie de mercenaire sud-africain, la société Redgrave. Peu de temps après, vous avez reçu l'annonce de sa mort lors d'une mission de sauvetage d'otages au large de la Somalie. Votre famille n'a toujours pas fait son deuil.

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	3	Charisme	4 (+2 auto)	Perception	4 (+1 auto)
Épique		Épique	2	Épique	1
Dextérité	5 (+7 auto)	Manipulation	4	Intelligence	2
Épique	4	Épique		Épique	
Vigueur	4	Apparence	5	Astuce	5 (+4 auto)
Épique		Épique		Épique	3
Animaux	3	Discrétion	3	Pilotage ()	
Art ()		Empathie	1	Politique	
Art ()		Intégrité	2	Présence	4
Artisanat ()		Investigation		Résistance	
Artisanat ()		Lancer	2	Science ()	
Artisanat ()		Larcin	3	Science ()	
Athlétisme	5	Médecine		Science ()	
Commandement		Mêlée	3	Survie	3
Corps à corps	5	Occultisme		Tir	
Culture	2	Pilotage ()		Vigilance	4

Arme	Précision	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	10	7	4 S	-	P	-	6
Main légère	11	7	4 S	-	-	13	4
Main Lourde	9	7	7 S	-	-	10	5
Khopesh	8	7	6 G	-	-	12	5

NIVEAU DE SANTE	VOLONTE : 7	ABSORPTION
0	Temporaire :	
-1	LEGENDE : 5	
-1	Points de légende : 25	Déplacement : 12 m
-2	Dépensés :	Sprint : 25 m
-2		Saut en Hauteur : 8 m
-4		Saut en Longueur : 16 m
I		Démonstration de Force : 400 kg.

Conviction 3	Harmonie 3	Sans manger : 2 jours - Souffle : 2 min sans respirer – Activité épuisante : 2 heures
Ordre 2	Piété 4	

DEXTERITE EPIQUE	
Adversaire intouchable – 1 Lég Rajoute -7 à sa VD d'Esquive. Le Scion ignore les malus de terrain instable. L'effet dure une scène.	Grâce féline Le Scion ne peut trébucher quelque soit le relief ou les tentatives pour le projeter au sol. Il ignore les malus d'un sol instable ou d'un terrain difficile.
Bouclier tourbillonnant – 1 Lég Le scion peut appliquer sa VD de parade aux objets lancés (javelots, billes de fronde). En effectuant une cascade, il peut parer les balles d'armes à feu. L'effet dure une scène.	Équilibre divin le scion peut tenir en équilibre sur les surfaces qui ne peuvent supporter son poids. Il est aussi léger et habile que la brise.

CHARISME EPIQUE	
Charmeur – 1 Lég Le Scion peut étouffer un sentiment de panique, la suspicion ou la haine qui le vise, le temps d'une scène. Il convainc son interlocuteur, il est dans son intérêt d'aider le personnage.	Flutiste d'Hamelin – 1 Vol et 1 Leg Jusqu'au lever de soleil suivant, tout mortel qui tourne les yeux vers le Scion se sent irrésistiblement attiré par lui. Pour résister (Volonté + Intégrité + Légende) Diff 5. le nombre de groupies maximal est de 2.

PERCEPTION EPIQUE
Concentration prédatrice – 1 Lég En réussissant un test de Perception + Survie, le Scion peut suivre sa proie à l'odeur ou en relevant des indices quasi-invisible.

ASTUCE EPIQUE	
Réflexes Éclairs– 1 Lég Quand une attaque surprise vise le Scion qui ne s'en aperçoit pas (après un échec à Astuce + Vigilance), il double sa VD.	Évaluation instantanée – 1 Leg Le Scion peut comparer les facultés de combat de son adversaire aux siennes. Il sait s'il a plus ou moins d'Attributs Physiques, ainsi que les compétences Corps à corps, Mêlée, Lancer et Tir, les-réserves d'engagement et les Absorptions. Si l'adversaire a une vulnérabilité ou une invulnérabilité que le Scion peut utiliser, il le sait. Il peut jauger jusqu'à 5 adversaires par scène
Manœuvres stratégiques – 1 Leg Le Scion peut agir en premier dans le compte de réaction.	

ANIMAL (Chat)
Aspect animal– 1 Lég par action En méditant pendant une action (Inertie 3), le Scion adopte une caractéristique animale du chat (la Dextérité). Le scion gagne un nombre de point de Dextérité égale au nombre de succès et cela dure un nombre d'action égale aux points de légende dépensées.

LUNE
Interférence des marées – 1 Lég par malus de VD Avec un test de Force + Présence, le Scion exerce une attraction sur ses adversaires qui entraine un malus aux compétences égales aux points de légende dépensées. Cela dure un nombre d'actions égales aux succès.

SOLEIL	
Regard pénétrant Le scion arrive à y voir malgré les obstacles, comme la fumée, le brouillard, l'eau trouble ou des barrières opaques. Il y voit parfaitement en cas de luminosité faible mais pas dans le noir total.	Radiance divine – 1 Leg Le Scion émet de la lumière d'environ 100 watts, pendant une scène. Autrement il peut concentrer la lumière en un éclat brillant depuis une surface réfléchissante qu'il porte. Le rayonne inflige un malus de distraction de -2 jusqu'à la prochaine action du Scion.

Nom : Oscar « Osc » Lincoln
Vocation : Chef de gang
Panthéon : Loa
Dieu : Ogoun
Nature : Voyou (Gain de Vol quand le Scion prend quelque chose sans le payer mais en prenant de gros risques)

Personnalité : vous êtes un dur de dur. Chef d'un gang que vous tenez d'une main de fer, vous répondez violement aux problèmes et obstacles qui se dressent devant vous.
Historique : Votre mère a élevé ses 4 enfants seuls. Tous de pères différents, votre fratrie a vécu dans la rue et dans les gangs. Vous avez dès votre adolescence connus les maisons de redressement et la prison pour mineurs. Vous avez commis votre premier braquage à 15 ans et tuer votre premier type à 16.
C'est en prison à vos 23 ans, pour un énième braquage que vous avez reçu votre Visitation. A votre sortie de prison, vous avez repris en main la tête du gang et usé de vos talents pour prendre de contrôle de la rue de la Nouvelle-Orléans. Grâce à cela vous pouvez trouver et combattre les Engéances qui sèment le chaos dans votre ville.

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	5 (+7 auto)	Charisme	4	Perception	3
Épique	4	Épique		Épique	
Dextérité	5 (+1 auto)	Manipulation	4 (+4 auto)	Intelligence	3
Épique	1	Épique	3	Épique	
Vigueur	5 (+2 auto)	Apparence	3	Astuce	4
Épique	2	Épique		Épique	
Animaux		Discretion	4	Pilotage ()	
Art ()	3	Empathie		Politique	3
Art ()		Intégrité		Présence	3
Artisanat ()	3	Investigation		Résistance	3
Artisanat ()		Lancer		Science ()	
Artisanat ()		Larcin	4	Science ()	
Athlétisme	3	Médecine		Science ()	
Commandement		Mêlée	3	Survie	
Corps à corps	5	Occultisme		Tir	3
Culture		Pilotage ()		Vigilance	3

Arme	Précision	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	10	1	6 G / C	7	P	-	6
Main légère	11	1	6 G	7	-	7	4
Main Lourde	9	1	9 G	7	-	4	5
Machette	9	1	9 G	7	-	4	4
Désert Eagle	8	1	6 G	-	P	-	5

NIVEAU DE SANTE	VOLONTE : 7	ABSORPTION						
0	Temporaire :	<table><tr><td>C</td><td>G</td><td>S</td></tr><tr><td>2</td><td>5</td><td>7</td></tr></table>	C	G	S	2	5	7
C	G	S						
2	5	7						
0	LEGENDE : 5							
0	Points de légende : 25	Déplacement : 6 m						
-2	Dépensés :	Sprint : 13 m						
-2		Saut en Hauteur : 15 m						
-4		Saut en Longueur : 23 m						
I		Démonstration de Force : 5 400 kg. Lancer Épique : 1 400 kg à 15 m						

Harmonie 2	Ordre 3	Sans manger ni dormir : 2 semaines - Sans boire : 1 semaine
Piété 3	Vengeance 4	Souffle : 16 min sans respirer – Activité épuisante : 8 jours

FORCE EPIQUE	
Poigne écrasante Les dégâts infligés lors d'une étreinte sont Graves	Courroux divin Pour 1 point de Légende, les dégâts d'Étreinte sont Critique pour une attaque. De plus les dégâts à mains nues infligent des dégâts G. Pour infliger des dégâts S, il faut appliquer la règle « plat de l'épée ».
Puissance de soulèvement – 1 Lég Double le poids que le Scion peut soulever.	Destruction sacrée – 1 Lég La résilience des objets en réduite de moitié.
DEXTERITE EPIQUE	
Sprinter éclair – 1 Lég Le scion double sa distance de sprint.	
VIGUEUR EPIQUE	
Auto-guérison – 1 Leg par niveau de blessure Par point de légende, il se soigne instantanément d'un niveau de blessure G ou S	Fourreau Interne Le Scion peut se nourrir de n'importe quelle substance organique et en tirer les éléments nutritifs dont il a besoin. Cela l'immunise aux drogues et poisons ingérés.
MANIPULATION EPIQUE	
Ordre direct – 1 Vol Le scion hurle un ordre auquel la cible doit obéir. Cet ordre doit pouvoir se réaliser en une action.	Confession – 1 Lég Ce talent permet de faire cracher au gens ce qu'ils ont sur le cœur. Au cours de la conversation, le Scion doit indiquer ce que son interlocuteur tente de cacher, auquel il peut résister avec Volonté + Intégrité + Légende, Diff 5.
Ordre agressif – 1 Vol Le scion hurle un ordre, comme pour Ordre Direct, mais sur un groupe d'individu. Il doit être simple et direct et réalisable en une action.	
GUERRE	
Cri de guerre – 1 Lég Charisme + Présence Les ennemis du Scion qui entendent le cri perdent 1 dé sur leur jet d'Attaque sur un nombre les 5 prochaines attaques. Il ne peut le faire qu'une fois par scène.	
FEU	
Immunité au Feu le scion ne subit aucun dégâts du feu ni à la fumée.	Arme embrasée – 1 lég par arme le scion doit mettre la main dans un feu de la taille d'un feu de camp et peut y sortir une arme enflammée. L'arme fait Pré +0, Dégâts +0, Défense -1, Inertie 6. Le Scion possède 5 points pour modifier ce profil et elle cause des dégâts G. Le scion peut sortir plusieurs armes du même feu mais il faut y être immunisé pour s'en servir. Avec une flamme de bougie, le scion peut enflammer une lame existante. Il peut donc utiliser 5 points pour modifier le profil de l'arme.
CHEVAL	
Les yeux de Rada – 1 Lég Perception + Empathie Le scion bénéficie des 5 sens d'autrui comme s'il s'agissait des siens. Pour l'utiliser, il doit avoir un peu de l'ADN de la cible. Cette dernière n'est pas consciente de l'intrusion	

Nom : Fubuki / Fumika
Hitomaru
Vocation : Ingénieur
Panthéon : Amatsukami
Dieu : Raiden
Nature : Joueur (Gain de Vol quand le scion prend un risque ou un pari important qui se montre payant).

Personnalité : Peu ordonné, vous agissez sur des coups de cœur. Quand une idée vous vient, vous vous y plongez à fond jusqu'à sa réalisation ou quand une autre idée vous prend. Vous voulez tout faire et tout de suite. De plus, vous aimez prendre des risques quand vous vous attellez à quelque chose de dangereux.
Historique : Vous n'avez jamais connu votre père et votre mère est morte quand vous étiez très jeune. Vous avez donc été élevé par votre grand père, maçon et pratiquant d'arts martiaux à ses heures perdus (le cliché en somme). Grâce à une mémoire et une intelligence rare, vous avez fait des études d'ingénieurs en robotique. Vous vouliez avoir l'opportunité de construire le mécha dont vous rêviez étant petit. C'est lors de votre remise de diplôme que vous avez eu votre Visitation. Depuis, vous mettez votre intelligence au service des dieux contre les Titans.
Il y a de cela, 2deux ans, vous étiez au nord de l'archipel du Japon pour participer à l'édification des fameuses sculptures sur glace. C'est à cette occasion que vous avez rencontré un géant du nom d'Utgard Loki (géant de la mythologie scandinave): Avant que vous ne l'affrontiez, il vous a persuadé de l'écouter: S'il est venu vers vous c'est pour que vous accomplissiez quelque chose pour lui, une grande machine pour forer la terre. En échange, il vous a promis la localisation d'un gisement d'un métal inconnu qui se trouvait très profondément dans l'écorce. Il vous a bien entendu donné un échantillon qui vous a enthousiasmé. Vous lui avez construit sa machine et il vous a indiqué la localisation du gisement. C'est avec une machine similaire que vous avez donc été récupéré ce trésor mais son impureté était telle qu'il était inexploitable. Il vous avait bien eut.

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	4	Charisme	3	Perception	3
Épique		Épique		Épique	
Dextérité	4 (+7 auto)	Manipulation	3	Intelligence	5 (+1 auto)
Épique	4	Épique		Épique	1
Vigueur	4	Apparence	5 (+4 auto)	Astuce	5 (+2 auto)
Épique		Épique	3	Épique	2
Animaux		Discretion	2	Pilotage ()	
Art ()		Empathie	4	Politique	
Art ()		Intégrité		Présence	3
Artisanat ()		Investigation	3	Résistance	3
Artisanat ()		Lancer		Science ()	5
Artisanat ()		Larcin	3	Science ()	
Athlétisme	3	Médecine		Science ()	
Commandement		Mêlée		Survie	
Corps à corps	5	Occultisme		Tir	3
Culture	4	Pilotage ()		Vigilance	3

Arme	Précision	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	9	7	5 S	-	P	-	6
Main légère	10	7	5 S	-	-	13	4
Main Lourde	8	7	8 S	-	-	10	5
Mossberg	7	7	7 G	-	P	-	5

NIVEAU DE SANTE
0
-1
-1
-2
-2
-4
I.

VOLONTE : 7
Temporaire :
LEGENDE : 5
Points de légende : 25
Dépensés :

ABSORPTION

C	G	S
	2	4

Déplacement : 11 m
Sprint : 24 m
Saut en Hauteur : 7 m
Saut en Longueur : 14 m
Démonstration de Force : 325 kg

VD Esquive : 13
VD Corps à Corps : 12
VD mêlée : 9

Devoir 2	Endurance 3	Sans manger : 4 jours - Souffle : 3.5 min sans respirer – Activité épuisante : 4 heures
Intellect 4	Vaillance 3	

DEXTERITE EPIQUE	
Petit signe Tant qu'il y a assez de prises pour les mains et les pieds du Scion, il peut gravir les surfaces verticales avec aisance et se déplace à son mouvement normal (il ne peut sprinter). S'il a une main (et les deux pieds) sur la surface, il peut se servir de sa seconde main pour accomplir une 2 ^e action.	Adversaire intouchable – 1 Lég Rajoute 7 à sa VD d'Esquive. Le Scion ignore les malus de terrain instable. L'effet dure une scène.
Patte d'araignée – 1 Lég pour une scène. Le scion peut maintenant escalader les surfaces dépourvues de prises et même se déplacer sur les plafonds, à son déplacement normal. Il ne peut entreprendre d'autres actions sur une surface plane.	Symphonie du ricochet – 1 Leg Le scion peut lancer un objet qui ricochera sur les murs pour atteindre un adversaire qui se sert d'un abri pour se protéger. La VD de l'abri est donc réduit de 4 (au maximum).
APPARENCE ÉPIQUE (laideur)	
Mine épouvantable – 1 leg Le scion se sert de sa laideur pour faire fuir une cible jusqu'au lever de soleil suivant.	Présence fascinante – 1 leg par personne Comme pour regard du serpent, la victime est plongée dans l'inactivité tant que le Scion est dans son champ de vision. Cependant le Scion n'a plus besoin de maintenir un contact visuel. La victime suit le Scion où qu'il se déplace. le Scion peut fasciner jusqu'à 8 personnes.
Regard du serpent – 1 Lég Le scion tente d'attraper le regard d'une cible. Cette dernière devient invalide tant qu'elle maintient le regard. Le scion peut agir mais avec un malus de -2 à son action.	
INTELLIGENCE ÉPIQUE	
Interface sans fil le scion peut se connecter mentalement à un ordinateur et de pouvoir le manipuler juste en le regardant.	
ASTUCE EPIQUE	
Manœuvres stratégiques – 1 Leg Le Scion peut agir en premier dans le compte de réaction.	Trublion le Scion garde son sang-froid quelque soit le nombre d'adversaires et ne subit aucun malus du à une attaque coordonnée ou un malus de déferlement.
CIEL	
Lutte des vents – 1 Lég pour une action En manipulant les vents et les différents petits objets de l'environnement, le Scion peut faire une attaque d'Étreinte avec Astuce + Corps à Corps. Il peut attaquer jusqu'à 5 adversaires.	
GARDIEN	
Bouclier invisible – 2 Lég + 1 Vol Vigueur + Résistance Le Scion se concentre et projette un bouclier invisible qui peut faire jusqu'à 20 mètres de rayon. Tous ceux qui ont une légende inférieure à celle du Scion ne peuvent y pénétrer. Pour les autres, ils doivent briser le bouclier qui possède 25 niveaux de blessures et une Résilience de 5. Le bouclier est présent pendant une scène.	

Nom : Joaquin / Julia Carpio

Vocation : Terroriste

Panthéon : Aztlanti

Dieu : Tezcatlpoca

Nature : Fanatique (Gain de Vol quand le scion fait avancer sa cause).

Personnalité : Calme et posé, vous êtes un fin calculateur. Vous préparez vos actions avec soin et n'avez aucune pitié. Froid comme le serpent, vous imposez votre vision des choses par l'intimidation !

Historique : Vous êtes né dans les milieux populaires de Mexico de père inconnu. Médiocre à l'école et sans réelle perspective d'avenir, vous vous êtes engagé dans l'armée pour vous en assurer un. Vous êtes entré dans le service des munitions, plus précisément aux explosifs. Vous avez fait de nombreuses opérations militaires contre des narcotrafiquants ou dans des pays étrangers. Après quelques années, vous avez reçu votre Visitation et avez quitté l'armée. Pour lutter contre les Eengeances, vous vous êtes servi de ce que vous avez appris. Votre méthode est de détruire les ressources identifiées des Titans et pour cela vous avez eu recours à des méthodes terroristes. Vous êtes dans le top 10 des criminels les plus recherchés de la planète. Dernièrement, vous étiez au Soudan pour empêcher un groupe militaire de prendre possession d'un ancien temple découvert par des archéologues qui serait un chemin vers le Duat (le monde inférieur des Egyptiens). Vous vous êtes débarrassés de ce groupe de mercenaires qui appartenait à Redgrave Industrie.

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	4	Charisme	4 (+2 auto)	Perception	4
Épique		Épique	2	Épique	
Dextérité	5 (+7 auto)	Manipulation	2	Intelligence	4
Épique	4	Épique		Épique	
Vigueur	4	Apparence	4 (+1 auto)	Astuce	5 (+4 auto)
Épique		Épique	1	Épique	3

Animaux		Discretion	3	Pilotage ()	
Art ()		Empathie		Politique	
Art ()		Intégrité	2	Présence	2
Artisanat (Explosif)	3	Investigation	2	Résistance	3
Artisanat ()		Lancer		Science ()	
Artisanat ()		Larcin	4	Science ()	
Athlétisme	3	Médecine		Science ()	
Commandement		Mêlée		Survie	2
Corps à corps	5	Occultisme	3	Tir	4
Culture	2	Pilotage ()		Vigilance	2

Arme	Précision	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	10	7	5 S	-	P	-	6
Main légère	11	7	5 S	-	-	13	4
Main Lourde	9	7	8 S	-	-	10	5
Remington	12	7	8 G	-	P	-	6
Glock	10	7	4 G	-	P	-	4

NIVEAU DE SANTE

0
-1
-1
-2
-2
-4
I

VOLONTE : 7

Temporaire :

LEGENDE : 5

Points de légende : 25

Dépensés :

ABSORPTION

C	G	S
	2	4

Déplacement : 12 m

Sprint : 25 m

Saut en Hauteur : 8 m

Saut en Longueur : 16 m

Démonstration de Force : 325 kg

VD Esquive : 14

VD Corps à Corps : 12

VD mêlée : 10

Conviction 4	Courage 2
Devoir 3	Loyauté 3

Sans manger : 4 jours - Souffle : 3.5 min sans respirer – Activité épuisante : 4 heures

DEXTERITE EPIQUE	
Tireur d'élite Le scion double les bonus de « viser ». Il ignore le malus de désarmement quand il utilise une arme à feu.	Virtuose de l'évasion Le scion peut se défaire des liens les plus serrés. Contre une Étreinte, le Scion ajoute en plus 4 succès pour s'en défaire. S'il est entravé par des liens, des menottes ou une camisole, il s'en échappe pour 1 Lég.
Adversaire intouchable – 1 Lég Rajoute 7 à sa VD d'Esquive. Le Scion ignore les malus de terrain instable. L'effet dure une scène.	
Sprinter éclair – 1 Lég Le scion double sa distance de sprint.	

CHARISME EPIQUE	
Bénéfice du doute – 1 Leg Le Scion convainc son interlocuteur de tenir compte de ce qu'il dit.	Références irréprochables – 1 Leg Le Scion octroie les avantages de Bénéfice du doute à un autre.

APPARENCE EPIQUE	
Acteur parfait – 1 Vol Le Scion convainc tout interlocuteur de la véracité de ses émotions (feintes ou non) pendant une scène.	

ASTUCE EPIQUE	
Réflexes Éclairs– 1 Lég Quand une attaque surprise vise le Scion qui ne s'en aperçoit pas (après un échec à Astuce + Vigilance), il double sa VD.	Évaluation instantanée – 1 Leg Le Scion peut comparer les facultés de combat de son adversaire aux siennes. Il sait s'il a plus ou moins d'Attributs Physiques, ainsi que les compétences Corps à corps, Mêlée, Lancer et Tir, les réserves d'engagement et les Absorptions.
Réflexes du cobra– 1 Lég Le scion dégaîne aussi vite que ses assaillants embusqués. S'il est surpris, il attaque quand même sur ceux qui l'attaque.	Si l'adversaire a une vulnérabilité ou une invulnérabilité que le Scion peut utiliser, il le sait. Il peut jauger jusqu'à 5 adversaires par scène

SOLEIL	
Projectile Ardent – 1 Leg Le Scion crée une munition (flèche, javelot, balles) luisante constituée de pure lumière solaire. Il ajoute donc 5 succès auto à ses jets de dégâts, qui est donc toujours G et perforant.	

TENEbres	
Pas d'Ombre – 1 Leg Le Scion peut faire un pas dans une ombre qui peut englober tout son corps pour ressortir depuis une autre zone d'ombre qui était dans son champ de vision. Cela ne lui coûte d'une action de déplacement et il peut donc toujours faire une action.	

Nom : Kronos / Kassandra
Theodorakis
Vocation : militaire
Panthéon : Dodekatheon
Dieu : Arès
Nature : Survivant (gain de Vol quand le Scion échappe à une crise ou une menace mortelle)

Personnalité : Vous avez une mentalité de militaire, forte mais disciplinée. Prêt au combat, vous avez à cœur de protéger les personnes qui sont sous votre responsabilité.
Historique : Votre mère était lieutenant dans l'armée de l'air Italienne et votre père était inconnu jusqu'à votre Visitation. Vous avez donc voulu ressembler à votre mère en entrant dans l'armée mais dans le régiment des chasseurs alpins.
Après la Visitation, votre esprit militaire a accepté tout naturellement le combat contre les Engeances et vous ne manquez pas une occasion de les affronter.
Il y a un an de cela, votre sœur, son mari et leurs enfants ont disparu alors qu'ils visitaient le parc d'Auyuittuq au Canada. Les autorités canadiennes, après des semaines de recherche ont conclu qu'ils avaient fait du hors piste et qu'ils avaient été ensevelis sous une avalanche.

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	4 (+4 auto)	Charisme	4	Perception	5 (+1 auto)
Épique	3	Épique		Épique	1
Dextérité	4	Manipulation	3	Intelligence	3
Épique		Épique		Épique	
Vigueur	4 (+7 auto)	Apparence	4 (+2 auto)	Astuce	3
Épique	4	Épique	2	Épique	

Animaux		Discretion	3	Pilotage ()	
Art ()		Empathie		Politique	
Art ()		Intégrité	2	Présence	3*
Artisanat ()		Investigation		Résistance	3
Artisanat ()		Lancer (portée x40)	3	Science ()	
Artisanat ()		Larcin		Science ()	
Athlétisme	4	Médecine		Science ()	
Commandement	3	Mêlée	3	Survie	2
Corps à corps	5	Occultisme		Tir	4
Culture		Pilotage (hélicoptère)	2	Vigilance	3

* peut relancer jusqu'à deux jets

Arme	Précision	Pré Auto	Dégâts	Deg Auto	Type	Parade	Inertie
Étreinte	16	-	5 G	7	P	-	6
Main légère	17	-	5 S	7	-	6	4
Main Lourde	15	-	8 S	7	-	3	5
Xiphos	8	-	8 G	7	-	5	4
MP 5	8	-	4 G	1	P	-	5

NIVEAU DE SANTE	VOLONTE : 7	ABSORPTION			
0	Temporaire :	C	G	S	Armure Corporelle 14 G / 16 S
0	LEGENDE : 5	4	9	11	
0	Points de légende : 25	Déplacement : 4 m			VD Esquive : 7
0	Dépensés :	Sprint : 10 m			VD Corps à Corps : 5
0		Saut en Hauteur : 15 m			VD mêlée : 4
0		Saut en Longueur : 23 m			
I		Démonstration de Force : 5 400 kg. Lancer Épique : 1 400 kg à 15 m			

Expression 2	Intellect 3	Sans manger ni dormir : 14 semaines - Sans boire : à jamais Souffle : 56 min sans respirer – Activité épuisante : 16 jours
Vaillance 3	Vengeance 4	

FORCE EPIQUE	
Attaque Renversante – 1 Vol S'il réussit son attaque, il peut décider d'infliger des dégâts et de projeter son adversaire OU imposer 1 mètre de projection par succès au dessus de la VD.	Onde de choc – 1 Lég Le scion frappe le sol du pied, ou de n'importe quelle arme, ce qui provoque une onde de choc, dont le rayon est de 4 mètres. Il effectue un test de Force (avec Épique) qu'il compare à la VD d'Esquive. Si cette dernière est supérieure, les victimes parviennent à sauter au dessus de l'onde. Si inférieure, chutent à terre et dégâts = succès –VD Superficiels. Si les alliés apprennent que le Scion va utiliser ce talent, ils peuvent sauter de manière préventive. OU, il peut envoyer une onde de choc à 4 mètres dans une seule direction. Il effectue un jet d'Attaque contre sa VD d'Esquive. Si réussite, jet de Force (avec Épique et sans succès) qui provoque des dégâts S. La victime est projetée dans les airs à dégâts non-absorbé mètres de hauteur pendant 6 secondes et sa VD est réduite de moitié.
Poigne écrasante Les dégâts infligés lors d'une étreinte sont Graves	

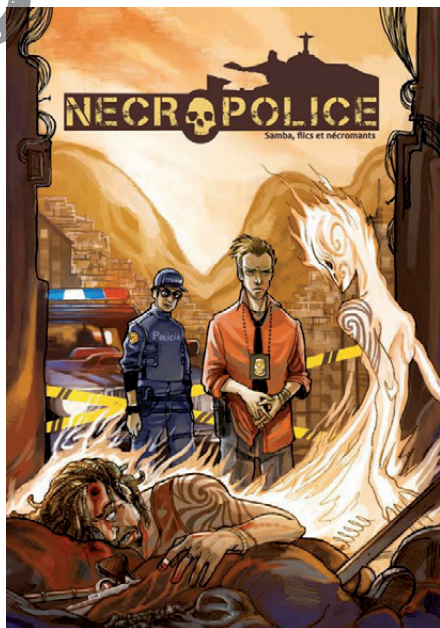
VIGUEUR EPIQUE	
Conversion des dégâts – 1 lég Tous les dégâts G d'une attaque sont convertit en S.	Armure corporelle le Scion peut parer à mains nues des attaques tranchantes. Pour 1 Lég, il revêt une armure métallique qui augmente son Absorption G et S de 5 et lui inflige une pénalité de mobilité de 1. Cela dure une scène.
Résistance sacrée Le Scion peut se passer de nourriture et de sommeil pendant 8 semaines et d'eau pendant 4.	Résistance divine Le Scion peut effectuer une tâche fatigante pendant 16 jours et a supprimer entièrement son besoin de boire.

APPARENCE ÉPIQUE	
Agüicheur Le Scion se rend irrésistible. Qu'il fasse un signe dans une salle bondée, envoie une photo de lui par courriel ou par SMS avec la consigne de venir vers lui, la victime fera tout pour le rejoindre.	Visage aveuglant – 1 Lég Quand le scion entre en colère contre un mortel, il peut imprimer son visage sur la rétine de la cible. Cette dernière est aveuglée et désorientée pendant le reste de la scène (règle de cécité, Héros page 187).

PERCEPTION ÉPIQUE
Avertissement subliminal Lorsque que Scion entre dans une zone où une embuscade est tendue, certains indices attirent son subconscient. Il jouit d'un nombre de dés égal à sa Perception Épique, à son jet de d'Astuce + Vigilance pour détecter l'embuscade (= Réserve de dés : 7)

ARETE
Le scion obtient 7 dés de plus à tous ses jets de Corps à Corps. De plus, il peut sacrifier 2 dés de bonus pour pouvoir relancer son jet s'il estime avoir échoué. Il peut faire cela jusqu'à 3 fois par jet de dés (ce qui sacrifie 6 dés).

GUERRE	
Bénédiction de courage Charisme + Commandement En entonnant une bénédiction, le Scion galvanise ses troupes. Tous les alliés du scion dans son champ de vision et qui l'entendent gagnent 1 point de Volonté et 2 points en Vaillance.	Idéal guerrier – 1 Lég Charisme + Présence Le scion adopte la posture du soldat parfait. Son attitude trouble et intimide ses adversaires qui ont un malus de -5 à leurs attaques. Cela dure un nombre d'actions égal au succès du test.



TÊTES BRÛLÉES

Les agents enquêtent sur le meurtre d'une ancienne escort-girl retrouvée morte sur le yacht de son concubin. Mais le concubin n'est pas n'importe qui puisqu'il est le psy de quelques grandes stars de la télévision locale. L'enquête se dédoublera quand ils se rendront compte que lui est lié à la drogue et que la victime n'est que le résultat d'un crime passionnel très simple. Tous les personnages sont missionnés sur la même affaire. Un

meurtre a eu lieu au Yacht-club de Rio et un kilo de cocaïne a été retrouvé sur place. De quoi attirer la section Medium, mais aussi les médias qui se feront une joie de relayer une affaire de trafic de drogue dans un lieu aussi bien fréquenté par la haute société. Sur place il y a déjà la police civile et un inspecteur de la police criminelle qui les attend.

SCÈNE 1 : UNE ENQUÊTE EN

VAUT BIEN DEUX

Les personnages sont à peine arrivés dans leur bureau un quotidien peut-être un peu plat qu'ils sont missionnés directement par leur lieutenant qui les briefe simplement pour les envoyer à quelques centaines de mètres du casino : le yacht-club. Il vient d'être informé qu'un cadavre a été trouvé avec le visage très endommagé formant le pistil rouge d'une fleur avec des pétales fait d'une brique de cocaïne éclatée. Il faut gérer cette enquête le plus discrètement et délicatement possible vu le lieu et les personnes le fréquentant. Il est évident que les médias ne vont pas tarder et qu'il faudra marcher sur des œufs dans le discours à tenir, mais pour l'instant ils ont un kilo de cocaïne



et le cadavre d'une femme sur place, donc pas le temps de se prendre un café. Sur place il y a la police civile et l'inspecteur Abel Casares qui a commencé l'investigation. Quand les agents arrivent sur place ils doivent montrer pâte blanche pour passer le cordon de police et se rendre sur le quai flottant grouillant d'uniformes où se trouve le lieu du crime : un grand yacht de 22 mètres portant le nom de « Sylvia ».

SCÈNE 2: INVESTIGATIONS

L'inspecteur Casares est plutôt content de laisser l'enquête à des spécialistes qui vont aussi devoir gérer les médias sous très peu de temps. Il leur donne les premiers éléments de l'investigation :

- un cadavre a été trouvé il y a un peu plus de deux heures par la femme de ménage du yacht.
- la victime est une femme au corps d'une trentaine d'années sans visage. Elle n'est pas identifiable à cause des multiples impacts de balles dans la face mais il suppose que c'est la concubine du propriétaire du bateau Sylvia Terres.

- l'élément clé faisant venir la section Medium sur place est que la dépouille a été trouvée au milieu d'un pain de cocaïne d'un kilo éclaté sur le sol.
- personne n'a entendu de coup de feu et les services médico-légal et police scientifique ont été appelés et sont en route.

INVESTIGATIONS SUR LA SCÈNE DE CRIME

Après avoir enfilé des gants et des chaussons par-dessus leurs chaussures pour ne pas « polluer » la scène de crime, ils peuvent se rendre dans la cabine et commencer à mener leurs investigations. Que les agents utilisent leurs compétences ou leurs dons ils peuvent trouver les éléments suivants, classés par ordre croissant de difficulté :

- le cadavre habillé d'un simple paréo sans sous-vêtement est étalé par terre comme décrit par l'investigateur
- Une bouteille de champagne à peine entamée est sur la table. Une flûte renversée sur le sol a roulé sous un fauteuil et des traces d'un rouge à lèvres laissent penser qu'elle y a bu.



- Vu l'état du visage plusieurs tirs ont été effectués à bout portant. Cela peut mener à la conclusion qu'elle connaissait son assassin, voire que ce soit un crime passionnel.

- Le pain de cocaïne, bien qu'éclaté par terre possède un emballage « professionnel ».

- Un hublot donnant directement sur l'eau est mal refermé.

- Un don ou une bonne connaissance en médecine légale fait remonter le crime à environ quatre ou cinq heures du matin.

- Si les agents se rendent dans la cale, ils trouvent un énorme frigidaire fermé à clé. S'ils l'ouvrent ils ne

trouveront rien. Il est vide.

Avec un équipement nécessaire il est possible de relever des empreintes sur le hublot.

Faire draguer le fond de l'eau au niveau du hublot demandera quelques heures et l'utilisation de contacts au sein de la police, mais fera remonter un revolver de calibre 38 enroulé dans une chemise.

RETROUVER LE MEURTRIER

Trouver l'assassin de Sylvia ne sera pas la partie la plus difficile de cette affaire. Que ce soit en analysant les empreintes laissées sur le hublot ou en profitant des découvertes d'un cheveu et des traces d'ADN laissées sur la coupe de champagne, tout se recoupe dans le fichier des criminels de la police civile locale. L'individu

Cristo Peirreiro

Profile: Survivant

FOR 3, DEX 3, CON 3, INT 2, SAG 2, CHA 2

Compétences: Acrobatie 6, Athlétisme 8, Langue (Brésilien) 5, Lire et écrire 4, Perception 6, Pilotage (Voiture) 6, Tir 8, Volonté 5.

Atouts: Citadin.

Description : Cristo est un homme de taille moyenne, brun, la peau mate, les cheveux noirs et une petite barbe taillée. Il porte une bague et une boucle d'oreille simple et arbore fièrement une vierge Marie tatouée sur son épaule droite.



se nomme Cristo Perreiro, il a fait de la prison pour revente de drogue en petite quantité et quand il est sorti il s'est trouvé un travail chez un dératiseur. Il est donc assez facile de remonter la piste en contactant son employeur, qui figure dans les entreprises qu'emploie le yacht-club, afin d'obtenir l'adresse de son domicile. Il demeure dans un tout petit appartement social en frontière de la favela de Babilonia et s'y trouvera encore quand les agents s'y rendront pour l'arrêter.

Cependant il n'a pas apprécié la vie carcérale, donc il tente de s'enfuir par la fenêtre donnant sur les toits d'autres immeubles de quatre étages tout au plus. La course-poursuite peut être épique suivant votre envie, l'heure de la journée et la volonté de PJ à l'attraper. Il est facile d'ajouter des ruelles encombrées de poubelles, des enfants dans le chemin empêchant de tirer, ou encore un embouteillage où il faut courir entre les voitures pour appréhender le suspect.

Une fois arrêté, il suffit d'un tout petit peu d'intimidation pour le faire parler de sa triste vie. Il a rencontré il y a quelques mois Sylvia sur le yacht et ça a été le « coup de foudre ». Cristo la retrouvait régulièrement en passant par un trou dans le grillage du

parking quand elle l'appelait pour lui signifier que le gardien se reposait à une heure tardive. Une fois sur le yacht ils profitaient de la vie et de l'opulence laissée par Chaldo sur son navire. Un jour alors qu'elle était complètement camée elle lui a avoué que son homme faisait du trafic de drogue. Cristo a voulu profiter de l'affaire en prenant une bonne part, mais Sylvia a dit que s'il voulait la drogue elle le dénoncerait à Chaldo qui « le détruira ». Il a réussi à prendre de la drogue mais elle l'a surpris et a dit qu'elle le dénoncerait après leur dernière nuit festive. Le criminel comprit alors qu'elle le manipulait autant que l'autre depuis le début, pour une petite aventure « avec un dangereux criminel ». Il sombra dans une colère noire et l'empoisonna avec de la mort-aux-rats. Mais comme elle ne mourrait pas assez vite et qu'elle commençait à faire du bruit il prit un pistolet qu'il avait trouvé sur place, l'enveloppa dans sa chemise pour atténuer le bruit et la tua. Il récupéra ensuite une ancienne chemise





d'agent d'entretien et quitta la scène de crime.

MENER L'ENQUÊTE SUR FRANCISCO CHALDO

Francisco Chaldo est un psychologue richissime vivant dans une villa d'Ipanema. Il s'est construit une clientèle uniquement constituée de stars du petit écran et de riches propriétaires du yacht-club de la ville. Enquêter sur lui sera d'une grande difficulté vue son influence à l'échelle locale, mais il est tout à fait envisageable de le mettre aux arrêts au final car il possède un énorme point faible : récupérer la drogue qu'il revend en personne pour éviter de perdre de l'argent par des intermédiaires.

- Le passé officiel du docteur Chaldo est presque banal. Il a fait des études à l'université de Brasilia, puis a monté son cabinet en ville. Côté des bonnes personnes il a su attirer les bons patients. Jusqu'à il y a six ans il aurait très bien pu rester le psychologue lambda comme on

en trouve beaucoup en ville. Mais après avoir frôlé l'endettement, il augmente alors ses tarifs et il y a cinq ans arrive même à intégrer le yacht-club. Enfin, grâce à ses revenus, il s'achète il y a trois ans une magnifique villa à Ipanema, une voiture de sport et même plusieurs opérations de chirurgie esthétique pour le préserver du vieillissement.

- Mais ce qui s'est réellement passé est que Chaldo a décelé à travers quelques séances des informations sur du trafic de drogue. Étant de plus en plus endetté il a décidé d'utiliser et recouper ces informations avec d'autres rumeurs du milieu et de fil en aiguille il est remonté jusqu'à un distributeur. Il a ensuite repris les choses en mains et est maintenant un grand dealer de cocaïne pour le milieu des telenovelas. Depuis plusieurs années il va donc à la frontière des eaux territoriales brésiliennes pour récupérer des kilos de drogue qu'il ramène dans l'enceinte protégée du yacht-club pour ensuite la distribuer.

- Quant à ses relations avec Sylvia Terres, elles sont simples pour lui car ils étaient concubins. Il a rencontré la belle mannequin il y a quatre ans environ dans une soirée puis ça a été le coup de foudre. Bien



que dernièrement ils se soient un peu éloignés l'un de l'autre, comme tous les couples le font selon lui, il pensait la mettre au pied du mur la semaine prochaine en lui offrant une bague de fiançailles car elle repoussait toujours cette discussion à plus tard. Francisco n'est pas plus au courant de s'être fait tromper par Sylvia que de savoir pourquoi elle est morte. Quand à la drogue trouvée sur place, il profite de sa réelle tristesse pour faire l'innocent et « se rappeler » que quand il l'a rencontrée elle consommait un peu de drogue mais s'était arrêtée depuis qu'ils étaient ensemble. C'est tout ce qu'il dit savoir sur le sujet.

- Luxe dans tous les coins. En fouillant dans son PC on peut trouver des infos. Rien d'illégal en l'état, juste des allers-retours + horaire avec des coordonnées en bordure de frontière maritime. La prochaine est 4 jours plus tard. Seul moyen de le prendre en flag. Sinon il est triste, riche et avec un bon avocat. Donc à gérer avec des pincettes. Il reçoit les infos par e-mail d'une localisation internet changeante.

- Dès l'instant où Chaldo accueillera la police chez lui et qu'il découvrira la situation, il fait appel à l'avocat des stars Maître Arturo Cerness. Maître Cerness prend alors vite

connaissance du dossier et fera barage avec tout ce qu'il peut vis-à-vis de l'enquête de la section Medium. En se renseignant un peu sur lui on peut apprendre qu'il possède un très grand carnet d'adresses et qu'il a pour réputation d'être un « casseur de témoin ». C'est-à-dire qu'une fois devant un juge les témoins se rétractent, non pas par menace mais parce que Cerness va fouiller leur vie au point de toujours trouver des détails dérangeants qu'il pourrait faire ressortir au grand jour.

- S'il est interrogé sur la présence d'une arme à bord, il peut faire voir le port d'arme tout à fait légal et





Maître Arturo Ceress

Profil: Baratineur FOR 2, DEX 2, CON 2, INT 4, SAG 3, CHA 4

Compétences: Connaissance (Droit) 18, Diplomatie 16, Influence (police civile) 12, Influence (palais de justice) 14, Influence (milieu de la telenovela) 18, Intimidation 18, Langue (Brésilien) 12, Langue (espagnol) 12, Lire et écrire 16, Perception 11, Psychologie 14, Pilotage (Voiture) 5, Renseignement 7, Tir 4, Volonté 16.

Atouts: Chance (1), Questionnement poussé (4), Trahison (4) Scoop (2). Vivant sous les néons et baignant dans la climatisation toute la journée il a le teint très clair. Enfin pour ajouter à ses traits de visage épais il a souvent le mauvais goût pour choisir des cravates un peu trop criardes pour ses costumes gris ou bleu acier.

Docteur Francisco Chaldo

Profil: Baratineur FOR 2, DEX 3, CON 3, INT 3, SAG 4, CHA 3

Compétences : Connaissance (drogue) 8, Diplomatie 12, Discrétion 12, Influence (yacht-club) 14, Influence (milieu de la telenovela) 12, Intimidation 6, Langue (Brésilien) 14, Langue (allemand) 12, Lire et écrire 16, Perception 8, Psychologie 18, Pilotage (Voiture) 7, Pilotage (bateau) 9, Volonté 12.

Atouts: Chance (2), Dossier médical (1),

Description : Chaldo est un homme ayant dépassé la quarantaine depuis plusieurs années aux yeux marron. C'est ce que précise sa carte d'identité et ce qui reste indéfinissable sur son visage ayant subi tellement de chirurgie esthétique qu'il est presque totalement lisse et qu'il porte toujours des lentilles de contact colorées. Homme de goût il sait par contre très bien s'habiller et a une préférence pour les grandes marques de vêtement d'origine allemande mettant sa silhouette d'athlète en valeur. Ses cheveux bruns sont coupés court et coiffés en arrière et avec ses lunettes de soleil de marque on pourrait presque le prendre pour un acteur de telenovela.

précise que des membres du club se sont déjà fait agresser en pleine mer

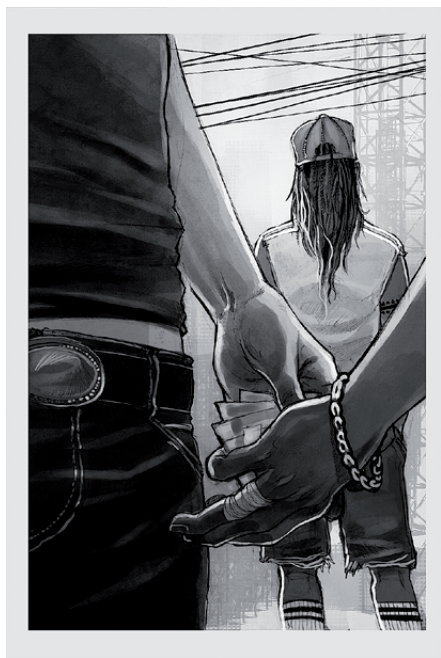
par des pirates, c'est donc pour sa protection qu'il a pris des cours de tir.



• Si les agents arrivent à obtenir un mandat de perquisition pour un bon motif, ils pourront fouiller la demeure. En soit elle ne comporte pas grand-chose d'intéressant à part son ordinateur et sa boîte e-mail qui retrace une bonne partie de ses derniers allers-retours à la frontière. Si les agents restent discrets sur la fouille de l'ordinateur, en occupant par exemple le suspect dans une autre pièce ou en piratant le PC à distance, ils pourront avoir les coordonnées de la prochaine livraison en mer. Chaldo s'y rendra sauf s'il suspecte les agents d'avoir vu le rendez-vous. Auquel cas la livraison sera décalée à une semaine plus tard avec de nouvelles coordonnées. Par contre le procédé restera le même vu qu'il recevra cela par e-mail.

MENER L'ENQUÊTE À L'AGENCE DE MANNEQUIN :

L'agence **Cribella** se trouve dans le centre de Rio, au dernier étage d'un grand building. Elle fournit des mannequins pour les magazines féminins et les catalogues de prêt à porter. Sa dirigeante **Catia Niemeyer** est un ancien modèle qui a fait son temps dans les studios de photographes et une carrière parallèle d'escort-girl avant de monter son agence. Officiellement, Catia met juste certaines des manne-



quins en relation avec des gens du milieu de la mode ou des personnes importantes de la haute société de Rio de Janeiro. Officieusement c'est une proxénète que le service des mœurs de la police civile essaye de faire tomber depuis longtemps. Au Brésil, la prostitution n'est pas interdite, mais le proxénétisme si. Ce qui est aussi interdit est la consommation et la distribution de drogue. Comme souvent dans le milieu, certains mannequins consomment des petites quantités de drogues qu'elles achètent auprès de leur agence ou qui sont offertes par certains photographes peu scrupuleux. En l'occurrence, la drogue distribuée dans l'agence est celle que Chaldo distribue par des intermédiaires.

**Un agent sous couverture :**

La police civile a infiltré un agent au sein de l'agence. Ce portier qui fait office aussi de garde du corps pour la patronne et quelques filles n'a pour le moment récupéré aucune preuve matérielle pouvant incriminer Catia Niemeyer, mais il a été témoin à plusieurs reprises de consommation de drogue par des mannequins. Cependant l'agent Wagner Bernardo ne compte pas se faire souffler ses trois mois d'infiltration par des fédéraux cherchant de la drogue. Il fera donc tout pour soutenir sa patronne du moment, quitte à commettre de petites infractions afin d'empêcher les agents du Medium de le coiffer au poteau. Si par contre il est au pied du mur, il plaidera sa non-assistance aux agents pour le bien de sa couverture et leur donnera le strict minimum pour qu'ils continuent sur la piste de la drogue.

Il sait que Catia reçoit un petit sac qu'elle dépose dans un coffre-fort de son bureau une fois tous les deux mois environ. Wagner n'a pu voir que des petits sachets qu'elle donnait discrètement à trois mannequins très connus de l'agence et qui pratiquent l'escort-girl. Il n'a pas connu Sylvia Terres et n'a entendu parler d'elle que dans quelques soirées de la haute société comme étant la concubine du psychologue des stars locales : Francisco Chaldo.

- Catia connaît Sylvia Terres qui était une de ses mannequins. Après une couverture d'un grand magazine brésilien, Sylvia a failli passer dans une agence de grand renom internationale, mais sa vie se composait à cette époque de grandes fêtes arrosées. La proposition de la dite agence est morte tuée dans l'œuf de ce qui aurait pu être un très grand succès. Il y a environ quatre ans, elle l'a quittée et l'agence afin de se marier avec un riche individu côtoyant le milieu du cinéma. Elle l'a recroisée une ou deux fois depuis dans

des soirées mondaines au bras d'un psychologue connu dans le milieu des telenovelas.

- La plupart des mannequins ne connaissent pas la victime et celles qui ont des liens de près ou de loin avec la drogue contacteront au moindre doute l'avocat de l'agence pour qu'il parle pour elles et enlève la section Medium dans de longues procédures administratives pour au pire faire voyager les mannequins pour des contrats à l'étranger et les faire disparaître. Celles pratiquant l'escort-girl ou la prostitution (les

Meurtre à Praça Milton Campos:

Les agents apprendront les faits indirectement par les informations télévisées. « Les inspecteurs Gutierrez et Gomes ont annoncé avoir découvert le corps d'une femme près du jardin d'enfant. D'après les premiers éléments de l'enquête, la victime a été tuée au couteau et pourrait être la nouvelle victime d'un tueur sévissant depuis maintenant plusieurs mois en ville. » Cette information peut être employée pour développer une histoire de tueur en série qui découpe les paupières de ses victimes, toutes mères célibataires ou simplement créer un événement ponctuel horrible amenant à des relations avec d'autres services ou simplement pour étoffer des discussions de bureau dans la section medium ou encore à la morgue. Si vous choisissez de lancer une affaire de tueur en série, prenez en compte que l'assassin a un mode opératoire particulier qui se termine tout le temps par l'utilisation de l'atout Repos éternel qui ne permet plus d'avoir accès à l'âme de la victime par des pouvoirs de Medium afin d'obtenir des informations.

L'arrivée des médias dans l'enquête

Les journalistes télé, internet et papier ne mettront pas longtemps à arriver sur place. Un agent de l'entretien peu scrupuleux et surtout intéressé par quelques billets a vendu la mèche à GloboTV qui n'a pas tardé à se faire emboîter le pas par ses confrères journalistiques. L'enquête deviendra alors un peu plus « sportive ». Il faudra fuir les journalistes pour travailler correctement, ou encore leur lâcher assez d'information pour les calmer pendant 1d6 heures, plus 1d6 heures supplémentaires si un agent parle de manière très diplomatique devant des caméras. Cependant, tout scoop échangé avec un journaliste permet d'obtenir quelques rumeurs complémentaires sur la victime ou Francisco Chaldo et peut-être gagner quelques heures d'investigation dans des milieux plus ennuyeux.

Pedro Amado

Profile: Baratineur FOR 1, DEX 2, CON 2, INT 4, SAG 2, CHA 4

Compétences: Connaissance (médias) 8, Diplomatie 18, Discrétion 14, Influence (journaliste) 14, Influence (milieu de la telenovela) 11, Intimidation 6, Langue (Brésilien) 14, Langue (anglais) 12, Lire et écrire 12, Perception 11, Psychologie 11, Pilotage (Voiture) 7.

Atouts: Scoop (2), Apparence (1), Question poussée (1)

Description: Pedro Amado est un journaliste internet d'un site appartenant à la Globo et traitant de la vie des stars. Il est petit, maigre, pas très beau et toujours avec une tablette numérique dans les mains. Quand il sent un scoop il est aussi féroce qu'une hyène affamée. Il est capable de nuire énormément à toute personne n'allant pas dans son sens, mais a contrario d'être d'une aide formidable pour obtenir des informations sur les milieux qu'il connaît si on lui offre quelques informations de premières mains.



escort-girl insistant énormément sur le fait que leur métier est un métier d'hôtesse et qu'il n'y a pas de sexe), pourront éventuellement en parler sans citer de noms de clients et surtout en ne mentionnant pas du tout celle qui leur trouve les contrats. Elle précise alors que leur « second métier » est fait à titre personnel et donc qu'il n'est pas illégal.

- Le coffre-fort contient presque un kilo de cocaïne, ainsi qu'une dizaine de pilules de LSD. Autant dire que ce n'est plus consi-

déré à cette échelle comme relevant de la consommation personnelle. Cependant, pour avoir accès à ce coffre il faudra aux PJ un mandat de perquisition qui pourra ne pas être délivré sur l'instant pour des « raisons politique ». Ainsi si Catia n'est pas mise sous surveillance elle fera déplacer la drogue autre part. Par possession de drogue avec intention de distribuer.

MENER L'ENQUÊTE DANS LE MILIEU DE LA TELENVELA

Sylvia Terres était aussi connue dans le milieu des telenovelas pour avoir fait une ou deux apparitions dans le petit écran, mais surtout comme une escorte-girl. Il y a quelques années elle avait participé à pas mal de fêtes privées du milieu, puis elle s'est fait entretenir par Francisco Chaldo. Les rumeurs allant toujours bon train, que cela soit dans le milieu ou dans les journaux people, on parlait alors de mariage. Mais après plusieurs années on ne parlait plus que d'un ancien mannequin assez joli pour se faire entretenir par un homme d'influence. Fouiller dans ce milieu ou chez les journalistes people n'amènera à aucun élément concret pour l'enquête. Tout le monde préférera parler d'anciennes rumeurs et surtout cracher son venin sur un mannequin capricieux qui est maintenant mort, plutôt que de par-



ler de drogue dans les loges ou sur les plateaux de tournage. Vous pouvez cependant lancer quelques fausses pistes avec de simples rumeurs :

- « Sylvia appartenait à un club échangiste où il y a peu elle a eu un différend avec un homme sur place ».

LE CLUB

« No solo » a en effet eu à gérer un gros esclandre il y a plusieurs jours mais bien que la femme ressemble à Sylvia Terres, cette dernière ne fait pas partie du club.

- « Sylvia aurait des dettes dans un bar à cocktail du centre-ville. On dit que ce bar est fréquenté par des criminels en col blanc. » Sylvia a en effet une petite ardoise au Hut's Bar où elle se rend de temps à autre pour passer des soirées de solitudes, mais il n'y a rien de plus.

- « Sylvia fréquentait secrètement le producteur de *Viver a Vida*. Mais comme il est marié il pourrait très bien avoir fait le coup » . Il se trouve seulement que Sylvia était venue plusieurs fois quémander un rôle dans cette telenovela.

MENER L'ENQUÊTE AU YACHT-CLUB

Pour mener une investigation sur place il faudra jongler entre les susceptibilités des dirigeants, l'avocat du yacht-club, la disponibilité de la police civile sur place et la peur du petit personnel. En effet, pour chaque élément d'investigation ne relevant pas directement de la scène de crime, comme les horaires de départ de bateau ou encore par exemple la liste du personnel, il faudra des mandats de perquisition ou jouer de séduction et/ou de menace pour y avoir accès. Le Président est ennuyé par le crime mais pas au point de sacrifier sa place de dirigeant ou la réputation des autres membres et du club.





Meurtre au Benkei sushi :

Vous pouvez intégrer cette histoire si les personnages viennent d'intégrer le service. Suite à une erreur administrative où sur le dossier d'un des agents il est noté qu'il parle japonais, son acolyte a reçu des consignes pour qu'il prenne en charge une affaire. Dans les cuisines du restaurant Benkei Sushi, de la drogue a été retrouvée lors de l'intervention de police suite à une attaque à mains armées. Comme l'agent Maoki est occupé sur plusieurs autres affaires et qu'il est le seul autre agent de la section à parler japonais, c'est au personnage que revient la scène de crime. Il y a une heure, trois individus armés de pistolets automatiques et de fusils d'assaut ont fait irruption dans ce restaurant d'Ipanema et ont tiré sur les employés. À l'instant où les personnages arrivent sur la scène de crime on annonce le quatrième décès, qui n'est autre que le fils du propriétaire. La police civile est arrivée rapidement et des contacts internes ont fait remonter à la section Medium la présence de 30 kg de marijuana dans les cuisines. Le responsable des lieux pour la police criminelle est l'inspecteur Primio Aquaes et il ne parle pas japonais. Or des membres du personnel du restaurant parlent entre eux le japonais depuis qu'il est arrivé et les témoignages en brésilien qu'ils donnent sont très flous. Si les agents demandent à l'inspecteur les premiers éléments, il leur dit qu'il n'a que des cadavres et de vagues témoignages sur les tireurs.

Dénouement de l'histoire :

Ado Akachi, le propriétaire du restaurant est le dirigeant d'une branche yakusa souhaitant s'implanter en ville. À ce jour des organisations criminelles chinoises font du trafic de drogue à Sao Paolo, mais aucun cartel asiatique ne s'est implanté à Rio et il compte bien prendre un bout du territoire. En ce qui concerne la drogue, quand Akachi arrive avec son avocat, il accuse les tueurs d'avoir fait diversion avec l'attaque pour faire entrer des hommes par derrière et mettre la drogue dans les cuisines. Le tout pour qu'il ferme son restaurant et peut-être pour que ces criminels installent un des leurs. C'est évidemment faux mais il est impossible de prouver quoi que ce soit sur place surtout avec un très bon avocat pointilleux qui gênera tant que possible



la police. Si les agents récupèrent la vidéo surveillance de mauvaise qualité ils peuvent voir trois tireurs entrer et faire feu avant de repartir. Dehors les seuls témoignages indiqueront que les tueurs sont partis en courant vers les ruelles. Vous pouvez laisser cette amorce sans suite afin de créer un peu de frustration ou développer l'intrigue de l'installation yakusa en ville. En toute logique, au vu de la présence d'autres gangs en ville, ils ne pourront pas s'établir très longtemps. Mais qui sait si ce ne sont pas vos agents qui vont les mettre sous les verrous pour avoir appliqué une vengeance dans la rue ou profité d'une structure de kiosque à sushi installée sur la plage pour vendre de la drogue ? Quant à l'inspecteur Aquaes, il est beau jeune et sportif avec assez de motivation pour évoluer dans la police civile et ainsi en faire un bon allié ou un ennemi redoutable suivant leur première rencontre sur le terrain.

Autopsie et analyses scientifiques

Sauf s'ils poussent la police scientifique ou la morgue à accélérer la cadence, ces derniers mettent les analyses dans les piles de dossiers en cours et les agents ne verront pas de retour avant une dizaine de jours. Quelle que soit la durée, les scientifiques peuvent leur donner au final les éléments suivants :

- **Cocaïne trouvée sur place :** la drogue est de très bonne qualité et les analystes ont trouvé quelques particules de plantes propres à des mélanges faits en Uruguay. Il n'y a aucune trace de strychnine ou autre composant permettant de couper la drogue pour en augmenter le poids.
- **L'autopsie :** la victime a été tuée à bout portant par un revolver de calibre 38 probablement à travers un vêtement au vu des fibres de tissus brûlées retrouvées autour de l'impact. Mais la victime serait de toute façon morte vu qu'elle a ingurgité de la strychnine. La strychnine, plus communément appelée « mort-aux-rats » s'utilise aussi pour couper de la drogue afin d'alourdir le poids de sachets de narcotiques.



La Muerte Roja

Le cartel de la Mort Rouge est connu dans tout Montevideo pour marquer son territoire d'un gros « MR » en rouge sang sur les murs des quartiers populaires. En dehors du trafic de drogue ce cartel a su se distinguer dans l'enlèvement de touristes et dans l'élimination de témoins gênants pour d'autres organisations de malfaiteurs. Quand un membre de la *Muerte Roja* va en prison en Uruguay pour un crime, il n'a aucun mouron à se faire, il sera toujours protégé par ses pairs en plus d'avoir de nombreux privilèges carcéraux. Il est difficile de dénombrer le nombre d'individus travaillant pour le cartel, mais en revanche on sait qu'ils ont accès à du matériel militaire, des bateaux et que les dirigeants supposés roulent dans des 4x4 de luxe blindés sur les grands boulevards de la capitale uruguayenne. Certaines enquêtes laissent penser qu'ils ont un juge et d'autres personnes de la capitale dans la poche, ce qui les rend difficile à arrêter. La spécialité du cartel reste la cocaïne, qu'il fabrique directement dans des laboratoires qui se situent entre la capitale et la ville de Florida. Une fois la drogue emballée elle est distribuée par camion et par hélicoptère dans le pays. Pour la vente internationale la police locale a su remonter des pistes jusqu'à des camions ou des hommes accompagnés de mules pour passer la frontière mais aussi voie maritime. Il est même précisé dans un rapport que la police soupçonne que le cartel est en pleine acquisition d'un sous-marin.

C'est l'un des lieutenants du cartel, Antonio « Verdugo » Pissaro, qui est en charge du trafic pour Rio de Janeiro et toute la côte brésilienne. Comme son surnom de « bourreau » l'indique, ce n'est pas un tendre. Lorsqu'il fait une transaction, il a toujours quatre hommes équipés de fusil d'assaut et de grenades avec lui. Il est relié informatiquement à des réseaux GPS et les radios des gardes côtes, ce qui lui permet de se déplacer rapidement et d'éviter les conflits inutiles, mais en cas de coup dur il tirera sur tout ce qui bouge. Sa réputation de bourreau vient de son entraînement militaire aux techniques d'interrogatoire qu'il a perverties en y ajoutant de la torture physique à base de produits chimiques. Bien que Chaldo soit un « bon client » ses relations avec lui sont uniquement professionnelles et il le laissera tomber à la première occasion pour s'en sortir. De plus, si Verdugo se fait arrêter au Brésil il demandera l'extradition et pourra témoigner contre Chaldo pour cela sans aucun scrupule. Il sait que s'il va en prison au Brésil, les conditions de détentions seront beaucoup moins avantageuses pour lui et qu'il risque même de ne pas y survivre.



Antonio « Verdugo » Pissaro

Profile: Brute FOR 4, DEX 3, CON 4, INT 3, SAG 3, CHA 2

Compétences: Athlétisme 16, Bluff 8, Connaissance (Narcotique) 10, Connaissance (Chimie) 8, Discrétion 8, Esquive 9, Intimidation 18, Langue (Brésilien) 5, Langue (Uruguayen) 9, Lire et écrire 6, Mêlée 14, Muscle 14, Perception 14, Pilotage (Voiture) 10, Pilotage (Bateau) 12, Réflexes 9, Survie 12, Tir 17, Volonté 16.

Atouts: Arts martiaux, Corps à corps, Dépassement de soi, Gros bras, Impressionnant, Points de vie (2).

Description: Antonio est une masse de muscle d'un mètre quatre-vingt-cinq au crâne rasé. Il a le teint mat, une petite moustache et une cicatrice sur le visage héritée de son passé de militaire. D'un point de vue vestimentaire, il est toujours habillé de treillis noirs et quand il fait ses « livraisons », il garde en plus une combinaison de plongée en dessous afin de se jeter à l'eau rapidement avec une bouteille le cas échéant.

Hommes de mains de Verdugo

FOR 3, DEX 3, CON 3, INT 3, SAG 3, CHA 1

Compétences: Athlétisme 12, Discrétion 8, Esquive 6, Langue (Uruguayen) 8, Mêlée 9, Perception 9, Pilotage (Bateau) 7, Réflexes 6, Tir 9, Volonté 6.

Description: ces individus ressemblent tous à des mercenaires types. Pas rasé, en treillis noir avec fusil d'assaut en bandoulière et couteau de survie à la ceinture ou au mollet.



Cependant, Francisco Chaldo est encore membre de ce club et il fera tout pour le protéger.

- Pedro Gamaraes, le Président du yacht-club, arrive assez vite pour découvrir le drame et se mettre à la disposition des agents pour tout renseignement sur le club

ou le couple du « Sylvia ». Évidemment il ne trouve pas grand-chose à redire sur le couple tant que la situation ne met pas en danger le club et ses membres. Pour lui le vrai problème est que le couple n'est pas légitimé par le mariage et que des personnes du club pourraient ne pas apprécier, mais ils sont gé-

Le cadre juridique

Bien que le jeu soit centré sur la vie policière et les arrestations, cette affaire peut mettre en évidence toutes les démarches administratives et juridiques qui en découlent. C'est ici qu'un bon acolyte intervient pour faire de bons rapports et monter des dossiers conséquents et sans erreur. Vu l'influence de Chaldo et de son avocat vous pouvez aisément insister sur ce point pour que les agents prennent conscience qu'une arrestation ne suffit pas pour terminer l'enquête. S'ils n'y prêtent pas garde, leur dossier devant le juge sera assez moyen et même avec l'appui du lieutenant en charge de vérifier les dossiers pour les avocats ils reverront probablement Chaldo sous peu et se feront en plus quelques ennemis dans la haute société. Outre l'aide d'un acolyte vous pouvez leur demander quelques jets de Connaissance (Droit), mais vous pouvez aussi en profiter au terme de l'enquête et les faire témoigner lors du procès.

C'est l'agent qui aura contresigné les rapports d'enquête qui sera appelé à la barre afin de témoigner. Cet épisode de la vie d'agent peut se faire dans un autre scénario si vous menez une campagne ou à la fin de celui-ci après un laps de temps de quelques semaines. Une fois à la barre Maître Ceress tente de le pousser à la faute ou ressort de son dossier de policier ou de son passé quelques éléments qui peuvent faire pencher le jury de son côté. Si vous ne souhaitez pas gérer cela en temps de jeu n'hésitez pas à faire quelques jets de compétences en opposition tels que Diplomatie, Volonté, connaissance (Droit), Intimidation, etc.



néreux, bons vivants et s'entendent avec tout le monde. Il n'a vraiment rien à reprocher à monsieur Chaldo et son amie et pour lui cela ne peut être qu'un crime crapuleux fait par un assassin d'une de ces favelas qui créent tant de problème de sécurité en ville. Et pourtant ce n'est pas faute de les aider puisqu'il emploie du personnel des favelas...

- Du côté du bar et du restaurant on peut apprendre en travaillant le personnel à l'écart des dirigeants que la victime était très capricieuse et « qu'on dit » qu'elle trompait monsieur Chaldo. Lui est un marin dans l'âme qui sort régulièrement profiter du large. Les heures de sorties sont disponibles à l'administration du club si l'on est muni d'un mandat approprié qui sera vérifié par l'avocat de Gamaraes.

- La femme d'entretien en charge du « Sylvia » a découvert le corps ce matin et elle est encore sous le choc. Elle n'a rien noté d'anormal et a tout de suite signalé le crime à la police sans rien toucher. Elle pourra paraître suspecte car elle n'aura rien à dire mais elle se sent simplement terrorisée par le cadavre qu'elle a vu et par son patron qui pourrait la congédier si elle parlait un peu

trop des rumeurs qui courent sur le couple Chaldo.

- L'agent de sécurité du club en charge sur ce créneau horaire est un ancien flic de la police civile qui se trouve pour surveiller les heures faites par les agents de l'entretien. De plus il était en ronde de l'autre côté du ponton et ne peut faire qu'une vague description dudit suspect : « homme brun de taille moyenne avec une barbe ou un bouc. Cheveux courts. »

SCÈNE 3 : L'ARRESTATION

Francisco Chaldo est un homme intelligent mais routinier. Tous les deux mois environs il reçoit un e-mail « Verdugo », thérapeute/patient ou tout est censé être resté secret. Ce n'est que théorique car n'importe quel bon avocat peut aller à l'encontre de cette protection juridique avec un minimum d'effort en prouvant, ne serait-ce que ce ne sont pas de vrais patients. Néanmoins la distribution reste discrète pour toute personne ne menant pas d'enquête poussée.



Afin de faire tomber Chaldo il y a deux possibilités :

1. Le placer sous surveillance et intercepter la distribution. Il peut alors être inculqué de trafic de drogue mais la peine ne sera pas très lourde vu la quantité de drogue en sa possession, son influence et celle de son avocat.
2. Remonter le filon de la drogue et organiser une grosse saisie lors de la transaction d'un navire à l'autre.

MISE SOUS SURVEILLANCE DE FRANCISCO CHALDO

Afin de mettre sous surveillance Chaldo les agents peuvent user de plusieurs techniques. Le filer est la première d'entre elles. Cela permet de savoir où il se rend et qui il reçoit à son cabinet, voire de filer ensuite ses patients. Équipés d'une bonne paire de jumelles et positionnés intelligemment sur un toit opposé, les PJ peuvent essayer de voir ce qui se passe lors des séances et donc de voir que le docteur donne de petits

Le contact avec la police Uruguayenne

Le moyen le plus simple de contacter la police uruguayenne pour tenter d'agir de conserve est de passer par le lieutenant Jobi. Elle possède les relations idoines et pourra en 48 heures établir un contact avec le lieutenant Ormondo de Montevideo. L'organisation peut être faite en vidéo conférence avec des personnes parlant couramment espagnol. Si personne ne parle la langue, Ormondo trouvera un traducteur en brésilien mais cela prendra quelques heures de plus. Une fois les problèmes techniques passés, ils pourront en apprendre un peu plus sur la distribution de drogue sur les eaux internationales entre le Brésil et l'Uruguay. Tout le secteur, de ce qu'Ormondo en sait est contrôlé par la *Muerte Roja*. Il fait ensuite une brève description du gang. Ormondo est prêt à mener une action internationale si c'est sous sa direction. Si c'est le cas il peut fournir deux hélicoptères ainsi que trois bateaux pour arraisonner les trafiquants. Tout trafiquant brésilien serait alors laissé au sein de la section Medium et tout Uruguayen irait dans les prisons du pays. Le lieutenant Ormondo tient vraiment à son arrestation et il faudra faire de très bons jets de Diplomatie si les agents veulent prendre la direction des opérations. De son côté le lieutenant Jobi, avec accord du capitaine, peu être certaine d'avoir au moins des bateaux de garde-côtes et deux embarcations de la police militaire. Il ne reste alors plus qu'à orchestrer tout cela sur place lors de l'échange de cocaïne.



sachets à certains visiteurs. Mais la filature a ses limites. Une mise sur écoute peut porter plus de fruits juridiquement, mais il faut avoir les autorisations nécessaires pour cela. Si les agents sont assez persuasifs ils peuvent même obtenir du matériel de pointe pour mettre ses téléphones sur écoute et toute autre pièce en dehors de l'endroit où il reçoit ses patients afin de ne pas aller droit sur un vice de procédure en rapport au domaine médical qui doit préserver le secret thérapeute-patient.

Il est donc assez difficile d'avoir des preuves matérielles sans faire une filature de patient et d'éventuelles arrestations derrière. De plus, la saisie de drogue sur place même lorsque le médecin peut stocker de la drogue dans le coffre-fort de son cabinet ne pourra conduire au mieux qu'à quatre ans de prison. Ce qui peut être décevant après de très longues heures d'attente et de filature, mais qui peut créer un ennemi intéressant pour les PJ à long terme. Enfin, il n'est pas exclu que le thérapeute tente de négocier une réduction de peine en vendant des informations sur ses revendeurs d'Uruguay, ce qui peut aussi mener à orchestrer une mise en scène pour les attraper.



INTERCEPTION DE LA

LIVRAISON

OBTENIR LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

Afin de mener à bien arrestation et saisie, les agents vont devoir se renseigner dans leurs réseaux de gang afin de connaître les fournisseurs. S'ils récupèrent les informations sur l'ordinateur de Chaldo, ils pourront



avoir comme base la signature de ses mails reçus « *Vedugo MR* ». Les quelques recherches sur ce nom les pousseront à se rendre à la pêche aux informations dans la rue. Suivant leur succès, les agents pourront apprendre rapidement de la part de dealers locaux trop heureux de se débarrasser d'un « envahisseur » que les fournisseurs viennent d'Uruguay et que *Verdugo* à la réputation d'un tortionnaire sanguinaire. Quand à « *MR* », la rue n'en parlera que comme d'un gang de Montevideo pour ne pas étendre la réputation de ce gang ennemi.

L'INTERVENTION

Le moment fatidique de l'intervention arrive quand les PJ obtiennent la date et les coordonnées GPS dans les eaux internationales de la rencontre. En tant qu'agents fédéraux ils ont tout à fait le droit d'interagir en frontière de leur État, temps qu'il n'appartient pas à un autre État. Il faut déterminer avec le soutien de qui les agents vont agir. Ils n'ont pas de moyens propres et vont devoir faire appel aux garde-côtes ou encore à la police militaire, qui serait mieux équipée pour ce genre d'intervention. Le choix a son importance suivant les relations que les agents

ont avec tel ou tel service. En plus de cette gestion, il faut voir s'ils travaillent avec la police uruguayenne qui voudra probablement extraditer ses malfaiteurs en cas d'emprisonnement. Tout cela est normalement géré par les agents directement mais vous pouvez choisir de faire en sorte que la gestion de l'opération soit faite par un lieutenant ou encore des acolytes.

L'intervention elle-même doit être une scène pleine d'action voire de chaos. Elle se passera de nuit, seulement éclairée par des projecteurs et des lampes d'appoint ou encore des balles traçantes tirées de part et d'autre des belligérants. Si Chaldo est surpris sa première réaction est la fuite. Vous pouvez alors engager une course-poursuite maritime en pleine nuit et laisser l'intervention musclée aux militaires ou personnes armées pour cela. En ce qui concerne *Verdugo*, il se battra jusqu'à la dernière limite où il sera acculé. À ce moment-là, il sera prêt à sacrifier ses hommes pour se jeter sur une bouteille d'oxygène et plonger dans l'océan. C'est au MJ de voir s'il s'échappe ou non. S'il arrive à fuir il reviendra probablement lors d'un autre scénario à Rio pour se venger de la section Medium mais aussi de Chaldo.



FIN DE L'HISTOIRE

Si les agents ont réussi leur mission en arrêtant Chaldo et son revendeur ils peuvent entamer des relations avec la police de Montevideo et pourquoi pas en profiter pour quelques échanges ponctuels entre service. De plus, avec Chaldo sous les verrous ils ont détruit tout un pan du réseau de drogue du milieu des telenovelas. Bien que ce marché soit vite repris c'est une belle victoire, une victoire qui sera aussi médiatisée. À eux les spots et les caméras pendant 1d6 semaines. Ils pourront s'exprimer dans les journaux et même intervenir dans des émissions

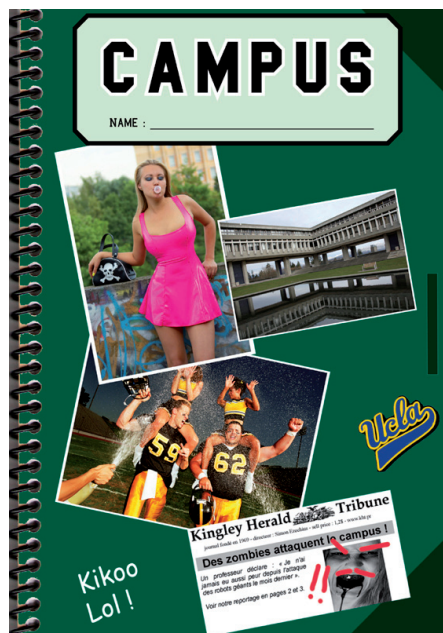
télévisées s'ils le souhaitent. Sinon, s'ils préfèrent l'anonymat, cela sera à l'agent chargé des relations avec les médias de prendre le relais. L'affaire est bouclée, mais si vous avez envie de faire sortir Chaldo de prison plus tôt afin qu'il ait sa revanche, il n'y a rien de plus facile. Il suffit de l'assassiner en prison et son fantôme deviendra vite un spectre qui cherchera à se venger.

FABIEN FERNANDEZ

**ILLUSTRATION D'ELVIRE DE COCK, SOUS
COPYRIGHT 12 SINGES**



Samba, flics et nécromants



SUPER DIEGO

Ce scénario ouvert pour *Campus* est destiné à des personnages de tous niveaux. Plus que leur tour de biceps, ce qui comptera sera en effet ce qui leur reste de cervelle. De son côté, le MJ devra se montrer capable d'adaptation et d'improvisation mais, les PJ ayant l'initiative, son travail ne sera pas trop difficile. L'aventure de base est assez courte mais des pistes vous sont données pour la faire durer si le plaisir est au rendez-vous.

CE QUE LE MJ SAIT...

Mathias Williams est un étudiant comme les autres. À ses heures, il peut même se montrer brillant. Mais comme le craignait sa mère, la pratique abusive des jeux vidéo conjuguée à la lecture compulsive des *comics* l'a rendu fou. Il se prend désormais pour Super Diego, le super-héros de la F.U.C.K. (voir livre de base de *Campus*). Mathias a décidé un beau jour de pourfendre le crime sous toutes ses formes sur le campus. Il a commencé par ramasser des papiers gras par terre pour les jeter à la poubelle puis a arrosé les plantes oubliées par le jardinier, a chassé les chiens qui venaient faire leurs déjections dans le parc... Mais ces coups d'éclat manquaient de témoins et de publicité. Mathias a eu l'occasion de frapper un grand coup en arrêtant un voyou qui tentait de voler une voiture et tous les curieux du campus se sont alors intéressés à lui, le poussant à répondre encore et encore à l'appel de la Justice avec un grand J jusqu'à devenir, nous allons le voir, une véritable nuisance. Mathias est un brillant élève en biomécanique et en chimie, à tel point que son professeur, l'éminent Ranald Connors, l'a promu au titre d'assistant pour son cours et ses recherches. Il a no-



tamment reçu les clés du laboratoire personnel du professeur (bâtiment noté 12 sur la carte du campus, voir livre de base) et c'est là qu'il met au point ses gadgets farfelus, dont sa fameuse ceinture anti-gravité que nous évoquerons plus tard. Après quelques actions spectaculaires, Mathias va s'en prendre par erreur à l'un des membres les plus respectés du conseil d'administration de l'université et sa tête va être mise à prix. Les personnages auront alors à choisir entre deux options : percer le secret de l'identité du justicier et l'attraper pour toucher la récompense ou le protéger.

UN DÉLINQUANT ARRÊTÉ

Le campus de la F.U.C.K. est en effervescence. Ce matin, on a retrouvé un type ficelé comme un saucisson entre la bibliothèque et la salle de spectacle. Sur lui se trouvait collée une affiche où l'on pouvait lire : « Voleur de voitures offert à la police. Signé Super Diego » ainsi qu'une photographie de l'homme occupé à fouiller un véhicule sur le parking du campus. Le jeune homme est un petit délinquant bien connu des forces de police. La photo ne pouvant pas être retenue comme preuve, bien que la portière de la voiture ait bel et

bien été fracturée, le garçon sera relâché. L'affaire fait grand bruit, on s'en doute. Les questions fusent. Qui est ce mystérieux justicier qui a attrapé et ligoté le voyou ? Pourquoi l'avoir déposé devant la bibliothèque ? Pourquoi la police relâche-t-elle l'individu et, surtout, quel est le menu de la cantine ?

Beaucoup d'étudiants parlent d'une blague entre jeunes potaches mais quelques geeks prennent l'affaire au sérieux et publient déjà sous le manteau des dessins et des nouvelles mettant en scène Super Diego, ouvrent le blog de Super Diego (tenu par des fans, pas par le vrai, bien qu'il puisse y poster anonymement des messages d'encouragement) ainsi que différents de ses comptes sur les réseaux sociaux. Le rectorat a confié l'affaire à la police et c'est l'agent Wilson Buckler qui a hérité du tout.

Je vous jure que je suis innocent





D'AUTRES FAITS

Les personnages n'auront *a priori* aucun intérêt à démarrer quelque enquête que ce soit après un simple fait divers. Mais les coups d'éclat vont se multiplier. Tirez au dé dans le tableau ci-dessous pour déterminer quel fait s'est produit au réveil, chaque matin suivant l'affaire « du voleur de voiture ». Tous les messages seront signés « Super Diego ». Les numéros renvoient au plan du Campus disponible dans le livre de base.

D6

1 « détérioration de biens publics »
- deux artistes de rue sont retrouvés ligotés comme le premier au même endroit avec une photo les mettant en scène, occupés à tagger le mur du gymnase (1). Leurs bombes de couleurs sont attachées à leurs ceintures.

2 « pollution » - un ouvrier du club nautique (8) sera retrouvé entravé, un seau d'eau sale renversé sur la tête. La photo le montre occupé à déverser sur la plage des eaux chargées en détergent. L'affiche l'accuse de polluer la planète.

3 « commerce de produits illicites »
- un étudiant en psychologie sera livré pieds et poings liés pour avoir été pris en flagrant délit de vente d'herbe sur le chantier (17). « Dealer de drogue », dira l'affiche et la photo le montre occupé à vendre quelque chose à un autre jeune, Edwin Van Mol, que les person-

nages connaissent bien (ou un autre étudiant si vous voulez utiliser un PNJ récurrent). ce PNJ n'est absolument pas un drogué.

4 « tricheuse » - une jeune femme sera retrouvée ligotée près des bâtiments « mathématiques et sciences » (10). Son crime ? avoir copié sur sa voisine lors d'un examen, photo prise depuis l'extérieur de la classe à l'appui. Des rumeurs sur un jeu sexuel qui aurait mal tourné prennent de l'ampleur (vous connaissez les mecs, n'est-ce pas ?).

5 « violence » - un étudiant très sportif sera lui aussi arrêté et entravé. Il était occupé à passer à tabac un type qui lorgnait avec un peu trop d'insistance sur sa petite amie. Il est retrouvé près du gymnase (1). la victime est un de ses condisciples et membre de l'équipe universitaire de football (soccer).

6 « incitation à la débauche » - un garçon et une fille seront livrés au public après avoir pratiqué un peu de sexe oral sur un banc entre les ateliers (19) et la forêt. Notons le détail croustillant suivant : les corps (rhabillés) sont attachés à l'envers : tête en bas pour l'un des deux, face à face.

Utilisez ce tableau comme bon vous semble mais n'attendez pas que tous les événements se soient produits pour lancer vos personnages dans le bain. Ces faits sont là pour les impliquer. N'hésitez pas à en ajouter, à les modifier ou à en exclure certains pour mieux coller à votre groupe.



Les victimes de Super Diego seront retrouvées soit par le service d'ordre de l'université, soit par des étudiants ou des professeurs en fonction des lieux. L'agent Buckler sera toujours appelé et sera sur les lieux au plus tard une demi-heure après la découverte du forfait. Dans la mesure du possible, trouvez des biais pour que les PJ ne puissent ignorer Super Diego, en les mettant en scène directement eux ou leurs proches.

L'AFFAIRE PREND DE

L'AMPLEUR

On ne parle bientôt plus que de ça. Continuez à multiplier les faits jusqu'à ce que les personnages se sentent concernés. Plusieurs choses peuvent les interpeller.

♣ Les crimes sont parfois un peu légers et mettent en péril l'esprit frondeur des étudiants. Certains étudiants se sentent désormais en insécurité sur le campus, notamment les amoureux.

♣ L'étudiant à qui l'on aurait vendu de la drogue n'est pas du tout drogué. Le type arrêté possédait bel et bien de l'herbe sur lui, comme 10d6+5 % des étudiants de la F.U.C.K., mais il vendait en l'occurrence à Van Mol un vieux baladeur MP3, pas de la drogue.

♣ La « tricheuse » peut être la petite amie de l'un des personnages, une vague connaissance ou encore l'un des personnages si vous le désirez, pour pimenter les choses.

♣ La photo de la tricheuse ne pouvait être prise que depuis un endroit surélevé (la classe en question est au deuxième étage, bâtiment 10 le plus au nord), mais à cet endroit, il n'y a aucun bâtiment en face (côté forêt).

♣ Des étudiants parcourent le campus, la nuit, armés d'appareils photos et par groupes de cinq ou six dans l'espoir de surprendre le mystérieux justicier. Les amis des deux *taggers* font également des rondes, et ce ne sont pas des tendres. Ils rendent les sorties nocturnes risquées pour tout type aux tenues colorées un peu extravagantes.

ABRAHAM MC INVERNESS,

VICE-RECTEUR ET

COUPABLE DE BRUTALITÉ

ANIMALE

Lorsque les personnages se sentiront suffisamment concernés, Super Diego tentera de frapper à nouveau mais, cette fois, il échouera. Comme chaque soir, Abraham Mc Inverness regagne sa voiture en passant par le



sentier qui longe les terrains de sport et la plage (7). Le vice-recteur est accompagné par son cher dogue, Shreck. Shreck sera attiré par une boîte de conserve à moitié vide et ira se la coincer sur le museau. Mc Inverness va tenter de la déloger, grondant copieusement son idiot de chien. Il sera alors pris en photo et renversé par une mystérieuse silhouette. Son chien, libéré dans le même mouvement, attaquera son agresseur et mettra le super héros en fuite. Le lendemain matin, la

photo du vice-recteur est placardée aux portes de la bibliothèque avec pour légende « brutalité animale ». Mc Inverness porte officiellement plainte et propose même une récompense de 1000 dollars sur fonds propres à qui permettra l'arrestation de Super Diego... Selon le vice-recteur, son chien aurait mordu le détraqué.

AMBIANCE SUR LE CAMPUS

Aucun étudiant ne peut plus ignorer les faits et gestes de Super Diego.

*quoi ma gueule...
qu'est-c qu'elle à ma gueule...*





Les uns le considèrent comme un véritable justicier, les autres comme un allumé à arrêter au plus vite. Des clans se forment et des t-shirts et des autocollants personnalisés font leur apparition. La récompense promise par Mc Inverness cristallise les positions. Les fans du justicier comme les membres d'associations de défense des animaux dénoncent la brutalité du vice-recteur et manifestent sous ses fenêtres toute la journée, avant d'être dispersés par le service d'ordre de l'université. Les autres se frottent les mains et mettent tout en œuvre pour être ceux qui captureront Super Diego. Ils s'équipent pour des virées nocturnes sur le campus et certains s'arment, même. Le climat est orageux. Il n'est pas rare que des bandes amènent le matin au vice-recteur des types arrêtés la nuit parce qu'ils se promenaient seuls avec des manteaux amples ou des t-shirts aux couleurs de leurs *comics* favoris... La confusion règne.

LES VICTIMES

Les victimes du super héros sont toutes relâchées. Le système pénal américain ne peut retenir des photographies comme preuves lors d'un procès car elles sont trop faciles à retoucher. De plus, tous les « crimes » sanctionnés par le justicier ne constituent pas de vrais délits. Seul le type



Superdiego libre dans sa tête.

qui possédait de l'herbe a été arrêté pour de bon. Les deux *taggers* ont été privés de leurs bombes de couleur et le couple plus connu sous le nom de « 69 » s'est séparé pour tenter de noyer le poisson. Leurs témoignages concordent cependant sur bien des points. Les victimes n'avaient rien vu ni entendu jusqu'à ce qu'un flash les éblouisse, ainsi que le bruit d'un appareil numérique imitant les vieux appareils photos. L'instant d'après, elles sont frappées dans le dos et projetées au sol, face contre terre. Quelqu'un les ligote alors avec assez de dextérité, de célérité et de force pour qu'elles ne puissent pas se re-



tourner et faire face à leur agresseur. Seule la « tricheuse » n'a pas été prise en photo juste avant, puisque son crime s'est déroulé plus tôt dans la journée. À un moment, elle reconnaît avoir vu quelque chose d'étrange dans le ciel, par la fenêtre de la classe, mais ne peut dire ce que c'était : « un gros oiseau ou un hélico téléguidé, je ne sais pas. Ou peut-être un type avec une cape qui volait en mode stationnaire ». Quant à la personne sauvée par Super Diego lorsqu'il s'en est pris à son agresseur (fait n°5), elle a fui sans demander son reste et a juste aperçu une forme vaguement humaine atterrir sans bruit derrière son adversaire.

L'ENQUÊTE

Qu'ils se mettent en quête des mille dollars ou qu'ils veuillent rencontrer le mystérieux justicier pour d'autres raisons, les personnages vont devoir mener l'enquête. Les éléments en leur possession sont faibles, si ce n'est que :

Super Diego fréquente le campus assidûment et y loge probablement. Super Diego dispose d'un appareil photo.

Super Diego ne frappe que la nuit mais, comme le prouve la photo de la tricheuse, il veille aussi le jour.

Super Diego aurait été mordu par le chien du vice-recteur.

Super Diego a une vision très personnelle de l'injustice et n'est pas infaillible dans son jugement.

Super Diego peut apparemment voler.

Avec ces éléments, les personnages ne peuvent tirer aucune conclusion, ce qui devrait les pousser à se creuser un peu les méninges.

LA POLICE

L'inspecteur Wilson Buckler n'est pas un homme très fin et il ne porte pas les étudiants dans son cœur. Lorsqu'il était jeune, il était régulièrement brimé par ses camarades de classe et il n'a pas eu la chance d'être accepté dans une université. Il considère les gens du campus comme de jeunes filles et fils à papa, pleins de fric et dépravés. Il se prendra de sympathie pour Super Diego, car il semble, selon lui, vouloir mettre de l'ordre dans cette Sodome et Gomorre moderne. Le flic peste de ne pouvoir retenir comme preuves les photographies incriminantes mais a tout de même pu mettre la main, grâce à elles, sur un fumeur d'herbe. Cependant, « son travail, c'est sa vie » et comme il doit retrouver Super Diego, il va mener sa petite enquête, sans se presser. Il a interrogé toutes les victimes et est arrivé aux mêmes conclusions que les personnages mais il refuse de collaborer



avec de petites « fouines » du campus, sous quelque prétexte que ce soit. Au bout d'un moment, il fera des patrouilles nocturnes sur le campus et interpellera tout suspect. À plusieurs reprises, si vous le désirez, les « faits » se produiront lorsque l'inspecteur Buckler emmènera un étudiant au poste pour l'interroger, laissant ainsi la voie libre au super-héros. Cela pourrait ainsi alimenter de la suspicion à son égard.

L'INFIRMERIE ET LE BLESSÉ

Ce n'est pas une mauvaise idée que d'aller traîner du côté de l'infirmerie du campus. En effet, si on en croit Mc Inverness, le super-héros a été mordu par son chien. Quoi de plus normal dès lors que d'aller se faire soigner à l'infirmerie. Las, les personnages feront chou blanc. Mathias Williams n'est pas idiot. Personne n'est venu se faire soigner pour une morsure ces jours derniers. Par contre, une femme a été fracturée la nuit où le vice-recteur a été attaqué et des bandages, du mercurochrome et des épingles ont été volés dans la pharmacie du cabinet, ainsi que des aiguilles et du fil médical. Cela confirme la blessure du super-héros. Les personnages malins peuvent donc commencer à traquer les boiteux du campus ou ceux qui arborent clairement des bandages ou du sang sur leurs vêtements

déchirés... Ça peut marcher mais ce sera difficile. Il y a beaucoup d'étudiants sur le campus et la saison des sports bat son plein. Aussi, les blessés qui boitent sont légion. À chaque fois que les personnages se lancent dans cette opération, lancez 3d6. Sur un résultat de 18, ils peuvent espérer trouver Mathias. Il a en effet été mordu à la cheville et boite légèrement. Comme il s'est recousu lui-même, il saigne encore un peu et ses chaussettes en portent les stigmates. Il ne peut d'ailleurs plus courir. Si on lui met la main dessus, il faudra encore le convaincre de se dénoncer, ce qui ne sera pas facile. Des morsures de chien, c'est assez fréquent et ne constitue donc en rien une preuve. Les personnages peuvent toutefois le suivre discrètement jusqu'à son appartement, voire plus loin afin de collecter des éléments tangibles.

L'APPÂT

Bon nombre d'étudiants avides d'empocher les mille dollars se prêtent rapidement à un petit jeu dangereux : simuler une agression la nuit sur la campus, ou un délit quelconque, afin d'attirer l'attention de Super Diego, non sans avoir planqué quelques amis dans les buissons. Mais apparemment, ça ne prend pas. En fait, Super Diego remarque assez rapidement la supercherie. Si les per-



sonnages tentent cette expérience, ils peuvent réussir. Voyez avec eux comment ils s'y prennent. S'ils simulent une agression, demandez à la « victime » de tester sa compétence en Comédie. Les personnes cachées doivent évidemment réussir un test en Discrétion. La difficulté pour ces deux actions sera de 18, car Super Diego est vigilant. À chaque fois que les personnages tentent cette opération, demandez-leur à tous un test en Perception (ND15). En cas de succès, il leur semble entrevoir une ombre dans le ciel étoilé mais rien de précis. Si tous les tests pour appâter le héros sont réussis, alors Super Diego interviendra. Il y aura un flash comme celui d'un appareil photo puis un déclic, celui de l'appareil. Enfin, Super Diego arrive derrière le fauteur de trouble et tente de le plaquer au sol (voyez ses caractéristiques en fin de scénario). Les personnes cachées ont alors le temps d'agir. Elles verront un homme de taille moyenne, assez mince, habillé d'un collant de sportif, du genre tenue de ski, d'une cape bleu nuit et d'une cagoule de terroriste cachant ses traits. Une ceinture assez large lui barre le bas-ventre. C'est l'appareil d'anti-gravité mis au point par le professeur Connors et Williams au laboratoire (voir plus loin). En cas de danger, Mathias appuie sur un bou-

ton de sa ceinture et file dans les airs. Un test de Lutte en opposition sera nécessaire pour tenter de l'agripper au passage.

LA CONFÉRENCE DE PRESSE DU PROFESSEUR CONNORS

Malgré l'agitation qui secoue le campus, la F.U.C.K. demeure une université et le travail continue pour les étudiants comme pour les professeurs et les chercheurs. Le professeur Connors a mis au point, avec l'aide de Williams, son meilleur élève, une ceinture anti-gravité destinée au génie civil et à la construction en général. Bien entendu, de nombreux représentants de l'armée seront présents lors de la conférence de presse présentant le produit au public. Les travaux du professeur sont restés secrets jusque là, ce qui explique que l'armée n'ait pas encore eu le loisir de faire une offre à Ranald Connors. Ce dernier est d'ailleurs pacifiste et ne compte certainement pas voir son invention finir entre les mains des militaires.

La conférence de presse est donnée dans la salle de spectacle (14), le vendredi après-midi (ou un autre jour en fonction de votre propre calendrier). Les personnages en seront informés par des affiches sur le campus placardées la veille (le secret est bien gardé), mais la presse ne sera prévenue



Une chambre d'étudiant rangée, c'est louche.

que le matin même par téléphone et il y aura sans doute des représentants de la presse locale (journal de l'université, *The Old Republican*, voir le supplément *Bigger*) et fédérale (*USA Today*, NSBC, CNN...). Les étudiants peuvent se rendre dans la salle de spectacle contre la modique somme de cinq dollars, censés servir à renouveler le matériel scientifique du laboratoire. L'invention du professeur fait sensation. C'est Mathias Williams, son assistant, qui la teste

devant l'assemblée ébahie. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour activer son mécanisme et enclencher le champ de force qui propulse le porteur dans les airs. Quelques mouvements simples permettent de monter et de descendre, d'avancer et de reculer, etc. En se reposant, Mathias manquera de tomber car sa cheville l'élancera. Si les personnages sont présents, ils feront sans doute le lien entre l'appareil et la morsure du chien du vice-recteur...



L'APPARTEMENT DE WILLIAMS

Mathias Williams dispose d'un appartement sur le campus, dans le bâtiment le plus au nord des dortoirs (n°2 sur le plan). Il loge dans la chambre 21, au deuxième étage, première porte à droite. Il sort chaque nuit et s'habille rapidement derrière le bâtiment, à l'abri des buissons. Ses voisins de pallier le connaissent comme un étudiant brillant et consciencieux, qui passe de longues heures à bouquiner ses cours mais aussi à lire des *comics*. Dans sa chambre, les murs sont placardés de posters de super-héros et ses étagères croulent sous les syllabus et les bandes dessinées. On peut y trouver un ordinateur (aucun fichier incriminant) mais aussi une carte SD sur laquelle on peut retrouver des photos prises de nuit sur le campus, et notamment des photos sensiblement identiques à celles retrouvées sur les scènes des forfaits. En plein jour, il y a 50% de chance de trouver aussi le costume de Super Diego sous le matelas (demandez aux joueurs de dire exactement où ils cherchent). La nuit, cette probabilité tombe à zéro, car le super-héros est de sortie et porte son costume sur lui. Les personnages ont le plus de chance de tomber sur Mathias entre 6h et 11h, heures auxquelles il récupère de sa

nuit. Le professeur Connors ne venant jamais le matin, ça lui laisse le temps de se reposer.

DÉNONCER WILLIAMS

La réaction de la police envers les PJ si ceux-ci viennent dénoncer Williams dépend du sérieux des éléments avancés par les personnages. S'ils n'ont rien ou presque, on leur rira au nez. S'ils ont des éléments probants, la police se rendra le lendemain à l'appartement de Williams (bâtiment 2, le plus au nord) et l'interpellerà. Celui-ci sera conduit au poste mais n'avouera rien. Si les éléments rassemblés par les personnages sont indubitables, il finira par céder, gonflé de fierté, et sera arrêté pour exercice illégal de la justice et troubles sur la voie publique. Son jugement fera grand bruit. Les personnages empocheront mille dollars. Les USA se mobiliseront pour défendre leur super-héros qui sera libéré grâce à une caution versée par un magnat de la télé religieuse qui lui offrira un poste en or dans son organisation.

Dénoncer Williams au professeur Connors revient au même. Si les éléments sont probants, le professeur appellera la police. Sinon, il acceptera toute idée émise par les personnages pour confondre son assistant. Il réproouve les actes du justicier masqué car il n'aime pas ses prin-



cipes rétrogrades. L'homme dispose d'un brouilleur qui affecte le champ de force de la ceinture en le coupant subitement. Il peut en confier un exemplaire aux personnages et ainsi leur permettre d'arrêter Super Diego. Dénoncer Williams au vice-recteur Mc Inverness revient à prévenir la police, car c'est ce que fera aussitôt l'homme si on le contacte.

AIDER WILLIAMS

Rien ne dit que les personnages ne trouveront pas l'action de Super Diego justifiée et ne voudront pas l'aider ou, pourquoi pas, l'imiter. S'ils parviennent à le démasquer et à lui proposer son aide, Super Diego se montrera d'abord réticent. Mais avec un peu de persuasion et force arguments, on peut le rallier à l'idée. Mathias pourrait même assembler de nouvelles ceintures pour aider les personnages. Ils se placeront alors dans la position de traqués par tous les étudiants du campus qui voudront toucher la récompense (et ils sont nombreux). Les PJ devront s'imaginer un costume et, pourquoi pas, tenter l'expérience ailleurs que sur le campus... San Diego leur tend les bras. À vous d'imaginer la suite.

Les joueurs peuvent aussi se prendre de sympathie pour Mathias et ne pas vouloir le dénoncer sans forcément souhaiter l'aider. Ils peuvent ainsi

simplement lui indiquer que ce qu'il fait est risqué et que ses choix ne sont pas toujours les bons. Cela peut réussir. Williams leur demandera ainsi de l'aider dans un coup d'éclat (il est persuadé que Mc Inverness trompe sa femme avec celle du recteur, qu'il rend donc cocu, et espère les prendre en flagrant délit pour fornication et adultère). À vous de voir si c'est vrai ou pas, si les personnages marcheront ou pas et comment ils s'y prendront (ou pas). Après ce coup-là, Williams entendra raison et mettra un terme à ses activités de super-héros. Il restera comme une légende du campus, une de plus, dans l'anonymat.

SUPER DIEGO

Mathias Williams n'est pas un athlète mais il a de la force et est assez rapide (des heures de Kinect ou de Wii, sans doute). Il dispose bien sûr d'une ceinture anti-gravité qui lui permet de voler mais vous pouvez lui adjoindre une série de gadgets de votre cru comme des poignets électriques qui occasionnent 2D de dommages non-létaux, un projecteur lumineux éblouissant, un émetteur d'ultrasons incapacitants, etc.

Valeurs :

Agilité 3D (Acrobatie 4D, Esquive 4D, Lutte 4D), Coordination 3D, Vigueur 2D+2 (Puissance 3D+2), Savoir 3D+2 (Ingénierie 6D+2, Sé-

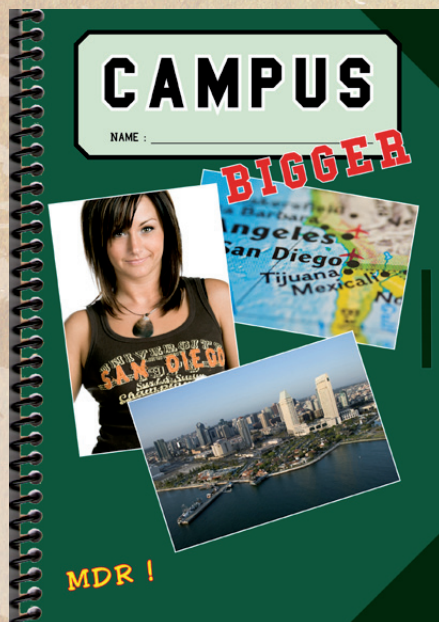


curité 5D+2), Perception 2D+2 (Camouflage 4D+2, Bricolage 4D+2), Charisme 3D. Mouvement 10, dégâts naturels 2D.

CONCLUSION

Ce scénario très ouvert permet de broder différentes scènes en fonction de vos souhaits et de ceux de votre groupe de personnages. Des courses-poursuites peuvent survenir sur le campus et même dans la ville. Le super-héros blessé peut par exemple se réfugier dans l'un des bâtiments, semant la pagaille car tout le monde veut l'attraper. Imaginez des interventions de plus en plus douteuses de Mathias ou, au contraire, rendez-le sympathique en le faisant arrêter de vrais criminels. Orientez l'histoire comme vous le sentez ou jouez sur les deux tableaux pour mettre vos joueurs en difficulté. Tout est possible. Si par exemple les PJ ont la tâche trop facile, mettez-leur des bâtons dans les roues en usant d'autres groupes désireux d'arrêter Super Diego ou en mettant en scène des imitateurs qui surgiront partout sur le campus en tenues colorées. Bref, amusez-vous et distribuez cinq à huit points de personnage pour leurs actions.

GENSÉRIC DELPÂTURE



ESTEREN TOUR 2012

MARS & AVRIL 2012

PESSAC

3 & 4 mars

10e Salon Aquitain des jeux de simulation

LAUSANNE

31 mars & 1er avril

Ore'idée

MONTBÉLIARD

10 & 11 mars

Convention du Troll Penché

PARIS

Mercredi 4 avril

Librairie L'Antre-Monde

PALAISEAU

Samedi 10 mars

16ème RRX

RENNES

7 & 8 avril

10e Éclipse

CAEN

31 mars et 1er Avril

Histoire de Jouer 6

POITIERS

21 & 22 avril

Game Fiction 2012

GRENOBLE

Samedi 31 mars

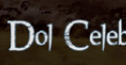
Place aux jeux 2012

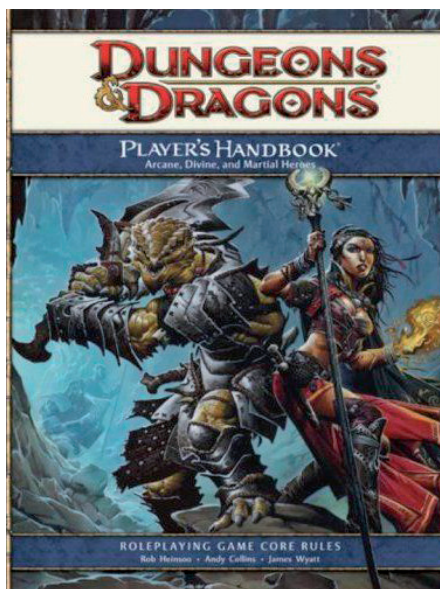
ANTHISNES

27, 28 et 29 avril

Les Anthinoises 2012
Castel des Trolls

programme complet sur www.esteren.org





LA GESTE DU CORBEAU BLANC

Initialement publié dans *Jeu de Rôle Magazine* n°2 pour DD3.5, voici une version DD4.

Ce scénario est conçu pour des aventuriers débutant leur carrière. Les personnages forment un groupe de jeunes mercenaires, louant leurs services pour assurer des escortes ou des missions de reconnaissance. Embauchés par un marchand de liqueur aussi agréable que roublard pour une escorte *a priori* sans difficulté, ils seront confrontés aux agis-

sements d'un bandit légendaire, à un capitaine de la garde tenace, à une troupe de saltimbanques jouant un double jeu et à un corbeau insaisissable. Passant du rôle de spectateur à celui d'acteur, nos héros devront finalement faire un choix. Se rangeront-ils du côté de l'ordre, de la loi et de la raison ou choisiront-ils d'écouter leur cœur et la voix des nobles sentiments en aidant un hors-la-loi ?

Conseils au MJ : référez-vous en annexe aux différents PNJ dont les noms apparaissent **en gras** pour avoir une idée précise des motivations et caractères des principaux protagonistes. Les lieux sont inscrits en *italique*. Le détail de la région est laissé dans le vague pour permettre d'adapter facilement l'aventure à vos besoins et à n'importe quel cadre de campagne.

PROLOGUE

Nos jeunes héros débutent leur carrière et cherchent encore à se faire un nom, la bourse plate et l'avenir incertain. L'histoire commence alors qu'ils ont loué leurs services comme escorte auprès d'un négociant en liqueurs et spiritueux, un halfelin nommé **Corentin Matiste**. Maître Matiste se rend à la grande foire annuelle de *Sanctombre*, où le seigneur local, le baron **Jovial**, officialise les



fiançailles de sa fille avec le fougueux capitaine de sa garde. Matiste espère bien vendre ses liqueurs et négocier un contrat avec le baron pour les fêtes du mariage.

En chemin, l'halfelin a rendez-vous avec son frère pour récupérer un chargement de cuvée spéciale. Malheureusement, en cette période de l'année propice au commerce, des bandes de brigands rôdent fréquemment et les patrouilles de la garde sont trop éparées pour sécuriser la totalité de la baronnie, d'où le recours à des mercenaires.

Matiste paye 10 PO par jour et par personne la compagnie chargée de sa sécurité. Au début de l'aventure, 4 jours se sont déjà écoulés, sans encombres, et il ne reste plus que 2 jours avant d'arriver à destination (la foire de *Sanctombre* établie dans l'enclave fortifiée du château du baron).

CHEMIN FAISANT

Voici les événements importants qui surviennent sur la route une fois l'aventure entamée :

* Les saltimbanques : un petit convoi de chariots appartenant à une troupe de saltimbanques est arrêté sur le bas-côté. Alors que la route s'étire le long d'une ravine caillouteuse, un des chariots du convoi est sorti du chemin pour aller s'abîmer 3 mètres

plus bas, lorsqu'un essieu pourri a cédé sur une ornière de trop. Les saltimbanques sont membres de la compagnie **Gobelunes** (voir l'annexe). Au moment où les aventuriers arrivent, les Gobelunes sont en train d'essayer de remonter le chariot et son chargement (des éléments de décor de théâtre) quelque peu endommagés. Ils se montreront ravis de cette rencontre inopinée, et accueilleront avec joie toute aide et suggestion contribuant aux efforts qu'ils déploient pour récupérer leurs affaires. Tout en travaillant au repêchage, les membres de la troupe bavarderont sans fard avec nos héros.

Cette rencontre permet :

- De présenter les Gobelunes aux héros, en les montrant sous un jour sympathique et de faire du role-play. N'hésitez pas à animer chaque membre de la troupe et les utiliser pour interagir avec vos joueurs les plus timides ou en retrait afin de leur donner l'occasion de s'exprimer.
- De glaner quelques rumeurs et renseignements généraux sur la région, notamment la confirmation des attaques de brigands et la présence d'un bandit de renom, **Corbeau blanc**, dans les parages. Les Gobelunes resteront cependant assez évasifs sur le sujet, et pour cause...
- D'utiliser les compétences des personnages qui le désirent pour aider



les Gobelunes à remonter le chariot. Vous pouvez pour cela recourir à la règle du défi de compétences complexité 2 (6 réussites/3 échecs) avec athlétisme (15), perspicacité (15), nature (10, une seule fois) et acrobatie (15). En cas d'échec il faudra complètement vider le chariot et tout transbahuter dans l'autre, une heure de boulot.

Une fois le chariot et les affaires récupérées, les Gobelunes repartent et accompagnent un moment l'attelage des héros en devisant gaiement (Matiste est d'accord tant qu'on reste sur la route principale mais il ne souhaite pas leur présence au point de rendez-vous).

* La patrouille du Lion : quelques heures plus tard, alors que les Gobelunes sont encore en compagnie des héros sur la route, la troupe croise des cavaliers. Il s'agit d'un détachement de gardes du baron, commandé par rien de moins que le fameux capitaine **Leonides Magnusen**. L'officier arrête le convoi et s'enquiert de sa destination avec politesse. Puis, courtoisement mais fermement, il ordonne une fouille en règle des chariots et des individus, tout en posant quelques questions pour jauger les voyageurs.

Les personnages n'ayant *a priori*

rien à se reprocher, ils ne devraient pas manifester de réticences. Les Gobelunes obtempèrent, mais de mauvaise grâce, s'inquiétant visiblement pour leur quantité importante de matériel et d'accessoires plus ou moins fragiles et hétéroclites. Les gardes du baron sont assez brutaux et casseront quelques effets. Lorsqu'ils ouvriront les caisses du chariot de Matiste, découvrant ainsi des bouteilles de liqueurs de grands crus, l'un d'entre eux n'hésitera pas à « confisquer » au moins un flacon. Matiste s'en apercevra et protestera avec véhémence tandis que le garde niera lui avoir dérobé. Là aussi Magnusen n'en a cure.

Devant la quantité de matériel à déballer et son manque d'intérêt, les gardes écourtent l'inspection des chariots de la troupe de bateleurs (au soulagement de ceux-ci, car une fouille minutieuse aurait pu leur être fatale).

Finalement, Magnusen et ses hommes repartent en leur recommandant d'être prudents. Le capitaine leur annonce par ailleurs qu'une récompense de 200 PO est offerte à quiconque apportera des éléments favorisant la capture de Corbeau blanc, dont la tête est mise à prix pour 500 PO.



* Le relais du Loup éméché : dernière étape avant *Sanctombre* à deux jours d'ici, *Le loup éméché* est une auberge-relais établie sur la route principale. Les aventuriers et leurs compagnons l'atteindront à la tombée du jour et y passeront la nuit. L'endroit est un relais bien tenu et de grande taille, où plusieurs groupes de voyageurs font escale.

Vous pouvez profiter de cette halte pour approfondir les relations entre les Gobelunes et nos héros, mais aussi pour introduire toutes sortes de personnages parmi les clients de l'établissement.

Selon vos envies et l'orientation des joueurs, vous pouvez leur proposer des parties de dés ou de cartes, déclencher une bagarre, faire agir un pickpocket, etc. Les saltimbanques se proposeront de jouer une farce en échange d'un repas chaud et sur une scène improvisée une satire féroce du pouvoir, avec des piques à peine déguisées contre le baron Jovial, ce qui provoquera l'hilarité générale, à l'exception d'un chevalier et sa suite, outrés.

Le chevalier Chagrin demandera réparation aux artistes sitôt la pièce terminée, prenant de haut Azullio et Jasper. Ce dernier, le sang chaud, prendra à son tour la mouche et l'affaire dégénérera rapidement en

menaces. Les personnages joueurs pourront alors intervenir pour tenter de calmer les deux hommes en usant de diplomatie (13), de bluff (13) ou d'intimidation (15), voire en recourant à leurs connaissances en histoire (10, une fois) pour glaner des informations sur la lignée du sire Chagrin (défi de compétence difficulté 2).

ACTE 1 « SUR LA PISTE DU CORBEAU »

* Le rendez-vous : le lendemain, les Gobelunes prendront congé dès l'aube, car leur convoi bifurque pour se rendre au village de *Peyremorte* au nord-est, où ils ont une représentation de prévue, avant de rejoindre la foire de *Sanctombre*. En réalité, les saltimbanques se précipitent vers le campement du frère de Matiste, sans connaître la relation entre les deux puisque le négociant halfelin aura pris soin de ne jamais mentionner ce rendez-vous. C'est **Azullio** qui doit revêtir le costume du Corbeau blanc et mener ses camarades à l'attaque du campement.

Matiste n'est pas mécontent de se séparer d'eux car il ne tient pas à les avoir dans ses pattes pour la suite des opérations. Le marchand conduit son chariot et son escorte vers une



lointaine clairière en berge d'un ruisseau, assez loin de la route principale, en empruntant un sentier champêtre et en coupant à travers bois. Ce chemin se révélera très abîmé et les ornières ralentiront le groupe qui arrivera finalement tardivement au lieu du rendez-vous.

En parvenant à proximité de la clairière, les joueurs apercevront un nombre étonnant de corbeaux perchés sur les branches. S'approchant encore, ils découvriront le campement du frère de Corentin Matiste, **Léonard**, complètement dévasté.

Son chariot est dans un triste état, la bâche déchirée et son contenu éparpillé. Il y a les restes d'un feu de camp éteint et les corps de quatre hommes, tous armés de lance ou d'épée et vêtus d'une armure de cuir. Ces hommes sont des mercenaires au service de Léonard Matiste et en charge de sa protection. Une bande de loups affamés se sont déjà intéressés à leurs cadavres : un des corps, à demi-dévoré, a été tiré à l'écart du campement. Cependant les loups ont repéré une proie encore vivante, le seul rescapé du convoi. Ils ont encerclé le chariot dans lequel s'est réfugié, transi, effrayé et blessé par une vilaine morsure à l'épaule, **Fanellon**, le valet de Léonard. Le jeune garçon appellera aussitôt faiblement à l'aide,

la torche qu'il a allumé lui a permis jusqu'alors de tenir les loups à distance mais il est désormais à bout de forces. Dès que les héros s'avancent, les loups effectuent une retraite dans les fourrés mais sans fuir complètement, et rôdent jusqu'en limite de visibilité. Peu de temps après, ils sont rejoints par leur chef de meute, **Dos gris**, qui lance l'assaut. Les loups bondissent de toutes parts et utilisent leurs techniques de meute pour abattre leurs proies. Dos gris reste un temps en retrait et attaque la cible la plus vulnérable en se servant de son *pas des ombres*. Le loup alpha fuit s'il est réduit à $\frac{1}{4}$ de ses points de vie, entraînant avec lui sa meute. Celle-ci bat en retraite si Dos gris est terrassé.

* 4 loups affamés et Dos Gris.

Après le combat, les joueurs pourront secourir Fanellon, au bord de l'évanouissement, et faire le bilan. Le jeune valet aura du mal à raconter dans les détails ce qui s'est passé, cependant un interrogatoire patient, quelques soins et une minutieuse observation des alentours permettra de recueillir les informations suivantes : les mercenaires n'ont pas été tués par les loups, ils étaient déjà morts à leur arrivée. L'un d'eux a pris une dague de lancer dans la nuque, les autres ont pu tirer leurs armes avant de succomber à d'autres lames (attaque-



surprise de Corbeau blanc, les gardes n'ont pas fait le poids).

Il y a des plumes blanches dans le poing fermé d'un des gardes (il s'agit de plumes de corbeau blanc arrachées du manteau de plumes du bandit lors du combat. Elles sont d'une qualité exceptionnelle et d'origine féerique. Si les joueurs les conservent, elles pourront éventuellement les protéger un peu plus loin dans l'aventure).

L'attaque a eu lieu à peine deux heures auparavant. Léonard Matisse attendait l'arrivée de son frère comme prévue pour lui remettre un chargement de liqueurs. Le jeune Fanellon s'était éloigné de quelques mètres dans les broussailles pour se soulager. Un corbeau semblait l'observer depuis une branche basse tandis que régnait un silence inhabituel. Le jeune homme eut tout juste le temps d'entrapercevoir une ombre blanche jaillir sur le côté qu'il reçut un coup sur la tempe, le laissant inconscient.

À demi-conscient, il entendit vaguement des cris et des râles de combat armé à proximité, puis les protestations de Léonard (« Lâchez-moi ! Prenez tout ce que vous voulez mais laissez-moi partir, je ne suis qu'un marchand de passage ! », puis : « J'ignorais tout, je vous le jure ! Je n'ai fait que transporter la marchan-



dise ! Ayez pitié ! »).

Très affaibli, Fanellon n'osa ni bouger le petit doigt ni ouvrir les yeux. Il n'entendit pas tout ce qui fut dit. À un moment, des pas s'approchèrent de lui et il fit le mort. Une main ferme le palpa un peu, mais une voix féminine, très proche, dit : « Ce n'est qu'un serviteur et il n'a que quelques poils au menton. Ramène-le dans le chariot ». Fanellon fut soulevé et transporté à bord du chariot de Léonard. Il entendit ensuite vaguement plusieurs personnes parler (deux hommes et une femme, **Azullio, Jasper** et **Vesma**). Ils projetaient d'emmener leur chargement au « *pic du Condor* » et d'aviser après qu'ait eu lieu « la petite fête du tyran ». Fanellon perdit alors connaissance.

Lorsqu'il se réveilla, il était allongé dans le chariot, seul, le crâne enrubanné d'un pansement sommaire. Malheureusement pour lui les loups rôdaient déjà dans les parages attirés par l'odeur du sang.



Corentin Matiste est bien entendu épouvanté par la nouvelle : son frère enlevé ou peut-être même tué par le légendaire Corbeau blanc (et son précieux chargement envolé !). Il se tourne vers les aventuriers et de façon prévisible leur demande leur aide. Il sort une carte de la région et pointe le *pic du Condor*, situé à peine à quelques lieues d'ici. Matiste veut sauver son frère mais aussi récupérer la cargaison sans éveiller les soupçons. Il préfère donc que des mercenaires aillent faire le boulot plutôt que de compter sur la garde du baron. Le négociant proposera donc une prime de 250 PO si son frère est ramené sain et sauf et 100 PO supplémentaires si les caisses volées sont récupérées. Il fera en outre miroiter la récompense promise par le capitaine Magnusen s'ils capturent Corbeau blanc.

* Vers le pic du Condor : le pic est finalement assez proche. Matiste partira de son côté les attendre sur la grand-route. Le sommet en question est difficilement accessible mais il y a un sentier très étroit et tortueux qui serpente à flanc de colline et permet d'atteindre un petit plateau, situé à environ 400 m d'altitude. L'endroit est étonnamment idyllique, avec une source d'eau coulant en cascade et formant un ruisseau à travers les ga-

lets, de l'herbe grasse et des buissons de lavande. Le pic est clairement visible depuis cet espace de quiétude et surplombe de façon impressionnante le paysage. Il y a bel et bien des rapaces nichant là-haut, mais ils ne sont pas visibles souvent (et inoffensifs). Cet endroit est un lieu proche du Feywild, le Monde des fées. Si les PJ parviennent à repérer et suivre les traces laissées par les Gobelunes lors de leurs allers-retours, elles les conduiront tout naturellement vers la cascade. Pour respecter les clichés, il y a une entrée cachée derrière le mur d'eau menant dans le repaire de Corbeau blanc.

* L'ANTRE DU CORBEAU :

1 – **L'entrée** : dans ce renforcement naturel se dessine une entrée de caverne, à peine dissimulée derrière un rideau de lierre. Attachés au lierre, des ossements d'oiseaux (rapaces) couverts de symboles cabalistiques ont servi de catalyseur pour un rituel d'effroi.

Quiconque s'approche à moins de trois mètres du lierre est sujet à un *effet de peur* : + 8 vs volonté, la cible est repoussée et s'éloigne pendant un round, puis subit une pénalité de 2 points à sa volonté pendant 5 minutes. Pour ne pas en subir les effets, il faut tenir une plume de corbeau dans sa main, comme celles trouvées



dans les mains du mercenaire mort. Sans indices, l'alternative, en dehors de retenter sa chance, est de fermer les yeux et d'avancer (+4 de bonus à la volonté), ou de détruire le lierre entièrement (30 PV CA 10, immunisé aux armes contondantes et perforantes, de plus la plante est humide et ne brûlera pas facilement).

2 – L'antichambre des marionnettes : cette caverne suinte d'humidité. Il y a ça et là des porte-torche fixés aux murs mais tous sont éteints. Toutes les parois sont creusées de niches de petite taille à mi-hauteur, qui abritent des marionnettes de qualité, totalement inoffensives. Il y en a 12 au total, de deux sortes différentes (pions et fous). Des ouvertures, à droite et à gauche de la grotte, mènent vers d'autres salles, tandis qu'au fond une imposante porte en bois renforcée barre la route. Cette porte est verrouillée et s'ouvre avec la clé gardée par la marionnette de la salle 6, se crochète (ND 20) ou s'enfonce.

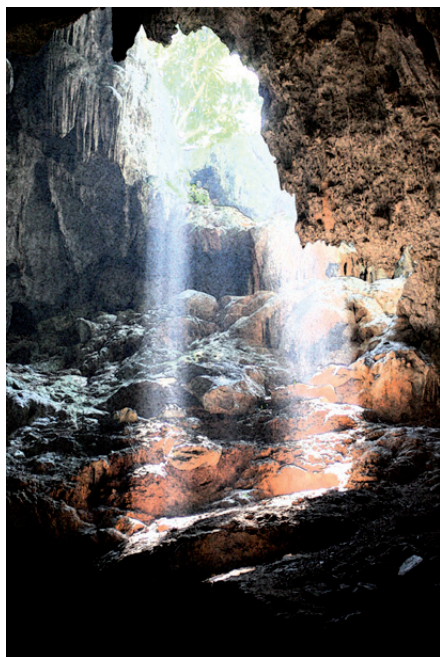
Elle est peinte en rouge et un corbeau tracé à la chaux en orne le centre, entouré d'écritures inconnues. Un eladrin ou un elfe peut tenter un jet d'histoire (ND 15) pour identifier l'origine féérique de ces runes. Un jet d'arcanes (ND 20) indique un rituel d'invocation.

Comme à l'entrée, quiconque s'approche à moins d'un mètre de la porte sans tenir en main (être en contact physique) une plume de corbeau déclenche le rituel : une brèche s'ouvre sur le Feywild et en surgissent 6 **Corneilles du Corbeau blanc**, des esprits-corbeau. Les volatiles tournoient un instant en hauteur avant de piquer sur les marionnettes pour s'y confondre dans une explosion de plumes noires. Chaque Corneille possède alors une marionnette et attaque les intrus :

* 3 **marionnettes pions** et 3 **marionnettes fous** (voir annexe). Elles ne présentent aucun danger réel pour une équipe d'aventuriers, mais chaque fois qu'une marionnette est détruite la Corneille qui la possédait jaillit du pantin désarticulé et en possède une autre (1 round, pas d'attaque d'opportunité).

Lorsque les 12 marionnettes sont neutralisées, les oiseaux attaquent sous leur forme normale.

3 - Le cairn : cette caverne naturelle est ouverte au ciel par une crevasse étroite laissant filtrer un faisceau de lumière. Au centre se dresse un cairn de pierre sombre, la roche étant incrustée de quartz noir. Des cordes de lierre tressé enserrant la pierre, nouant des petits ossements et des galets plats frappés de runes.



Cette pierre sacrée est ancrée dans le Feywild et permet un passage facile entre les deux mondes, vers l'Outreterre. À son pied, on y trouve de petites écuelles en bois maculées de traces brunes.

Sur ce cairn est gravé, en eladrin, un message sibyllin :

« Offrande est mandée,
Sous un faisceau de Lune
Ichor vermeil et goutte d'amertume
Toutes deux mélangées
À l'aide d'une plume
Versez l'humeur sur la pierre brune
En suppliant l'oiseau de mauvais augure
Et s'il lui sied, sa bénédiction rece-

vrez

Mais sa patience ne point abusez »

Il faut associer dans une écuelle quelques gouttes de son sang à une de ses larmes et mélanger le tout avec une plume de corbeau avant de le répandre sur le cairn, de préférence en adressant une supplique aux esprits-corbeau (ça peut rester vague, voire optionnel selon la difficulté que vous voulez donner à ce cérémonial). La première personne à faire ça correctement reçoit une bénédiction féérique : elle guérit instantanément du $\frac{1}{4}$ de ses PV (sans rien dépenser) et obtient un bonus magique de +2 à son initiative et à ses défenses réf/vol pendant 24 heures. Si l'offrande est faite sous la lumière de la lune, il obtient en plus +2 à tous ses jets de sauvegarde. À partir de la deuxième personne qui fait son offrande (sur une période de 24 heures), il y a 1 chance sur 6 cumulable pour qu'apparaissent 1 **Grande Corneille** et 4 **Corneilles du Corbeau blanc** hostiles, à chaque tentative (alternative-ment, utilisez 500 P.E. de créatures féériques pour varier). Une fois les créatures apparues, le cairn devient inerte pour 24 heures.

Vous pouvez donner un bonus d'expérience au(x) joueur(s) qui décrypte(nt) convenablement le message (250 P.E. à répartir).



4 – **Réserve** : des barriques, des caisses et des étagères remplies de nourriture séchée, d'alcool et d'étoffes. La plupart de ces biens proviennent des pillages opérés au nom du Corbeau blanc. Vous pouvez rajouter quelques potions ou autres babioles si nécessaire.

5 – **L'échiquier** : cette caverne presque rectangulaire, au sol nivelé, abrite un grand échiquier en pierre de 4 mètres de côté, dont les cases sont occupées par les 32 pièces réglementaires du jeu, toutes des marionnettes. Elles sont inertes par défaut. Il y a une dalle noire et une dalle blanche à chaque extrémité. Si quelqu'un se place sur une dalle pendant au moins un round, des corneilles apparaissent et possèdent aussitôt les pièces de la couleur correspondante, qui se redressent mais restent à leur place. Dès lors, la personne se trouvant sur la dalle peut verbalement commander aux pièces un déplacement. Celles-ci obéiront tant que les règles des échecs sont respectées. Deux personnes, une par dalle, peuvent ainsi se livrer une partie avec les marionnettes animées. Lorsque deux pièces entrent en conflit, elles simulent un court combat et la pièce vaincue se retire sur le côté du plateau.

Si une seule dalle est activée, après environ 10 secondes, la dalle opposée fait apparaître une **Grande Corneille** qui prend le commandement des pièces adverses (Bluff +5, perspicacité + 7).

Vous pouvez jouer une partie normale d'échec, mais il est plus simple et rapide de simuler un affrontement : pour gagner, un joueur doit accumuler 6 succès avant d'obtenir 3 échecs. Chaque adversaire joue à tour de rôle. À chaque tentative, il peut choisir de faire soit un jet de bluff (ND 15), soit un jet de perspicacité (ND 15). Un bluff réussi augmente le ND de perspicacité de son adversaire de 2 (maximum 23) ou diminue son propre ND de perspicacité de 2 (min 11). Un échec donne la main à son adversaire et remet à zéro toutes ses modifications. Un jet de perspicacité réussi donne 1 réussite, tandis qu'un jet loupé donne 1 échec. Une partie dure 1 minute par jet de dé.

Si un personnage parvient à battre la Grande Corneille, il gagne 100 P.E. et se sent revigoré (il gagne un point d'action). L'oiseau vaincu disparaît pour 24 heures.

L'échiquier est une création de Corvin qui apprécie particulièrement ce jeu et affronte souvent Jasper, le seul à lui tenir tête.



6 – **L'atelier** : c'est ici que Corvin fabrique ses marionnettes lorsqu'il n'est pas itinérant. On y trouve un établi de qualité, des instruments à bois, tout un tas de pantins plus ou moins terminés. Deux **Grandes Corneilles** veillent en permanence ici et possèdent des **Marionnettes Cavaliers**. Sitôt leur réceptacle détruit, elles attaqueront sous leur forme naturelle. Elles sont accompagnées de 6 **Marionnettes Pion** qu'elles contrôlent. Une des deux Marionnettes Cavaliers porte une chaîne autour du cou à laquelle est accrochée une clé. Cette dernière ouvre la porte de la salle 2. Une longue plume de corbeau blanc est nouée à l'anneau, ce qui permet à son porteur de franchir l'huis sans déclencher la rune d'invocation qui sera dès lors désactivée pendant 1 minute.

7 – **Passage des Fungis** : ce couloir caverneux, sinueux et humide, est coupé par une veine d'eau souterraine. De gros galets permettent de traverser sans trop de problème. De chaque côté, des champignons de toutes formes et tailles s'agglutinent, certains luminescents, tandis qu'une forte odeur de moisissure emplit l'air.

Si les aventuriers traversent la zone des champignons sans prendre de précaution particulière (foulard sur

la bouche, retenir sa respiration, passer en courant), ils inhalent des spores hallucinogènes : + 7 vs vigueur ; provoquent une confusion temporaire par empoisonnement (sauvegarde toute les 5 minutes pour stopper les effets, un traitement avec nature ou guérison (ND 15) donne +2 aux sauvegardes).

Pour en déterminer les effets, choisissez ou tirez 1D8 :

1- Paranoïa (« On est suivis, j'en suis certain. C'est cette ombre, derrière, elle se cache mais je sais qu'elle est là ! Pourquoi tu me regardes comme ça, toi ? Tu la connais, j'en suis sûr ! »)

2- Mégalomanie (« Ha ! Laissez-moi passer devant et inclinez vous devant mon talent ! Toi, porte mon sac ! Une arme ? Comme si j'en avais besoin ! »)

3- Hallucinations (« Qui... qui est cette femme aux cheveux de serpents ? Pourquoi me sourit-elle ? Et vous, vos yeux vos yeux sont ceux des reptiles ! »)

4- Vertiges (« Tout chavire... tout est flou... j'ai la nausée... beurk ! »)

5- Euphorie (« C'est génial l'aventure ! On est tous copains ! Surtout toi, tu es si belle/beau ! Allez, tout le monde torse nu ! »)

6- Dépression (« À quoi bon continuer ? Nous sommes les jouets d'une farce tragique. J'aurais dû rester à la ferme avec pôpa, la vie était plus



simple. »)

7- Animorphose (« Croooooaa.. Croooooaa.. Wouaf ! Rrrrrr... miaouuuu. » etc.)

8- Régression (*suce son pouce* « Ma'ame, c'est quand qu'on arrive, j'voudrais du lolo. Ho ! Je crois que j'ai mouillé mon armure. »)

8 – **Caverne principale** : les Gobelunes vivent ici lorsqu'ils se réfugient dans leur repaire, mais actuellement ils sont absents, en route pour *Sanc-tombre*. On y trouve 4 lits de camp ainsi qu'un brasero. Il y a une cheminée naturelle au plafond qui procure un éclairage blême pendant la journée. Du matériel hétéroclite est entreposé contre les parois : outre des vivres, il y a des éléments de décors en bois peint, une vieille estrade démontée, des tentures en velours usé, des habits de scène (costumes de garde, de noble, de mendiant, etc.) et tout un tas d'accessoires. Une caisse abrite la « cuvée spéciale » convoitée. Elle est ouverte et les bouteilles déplacées, certaines manquent. Si on prend la peine de fouiller cette caisse, on y trouve au fond quelques petits sacs en cuir contenant de la *poudre de Trêve de Tourment* (nature ND 22 pour identifier), mais le plus gros est absent (Jasper les a emportés).

Un recoin de la grotte abrite une cellule verrouillée dans laquelle se mor-

fond Léonard Matiste.

L'endroit n'est pas laissé sans gardien. Un des plus fidèles serviteurs de Corvin est ici la plupart du temps. Il s'agit de **Mistralame**, une kenku invoquée du Feywild grâce au cairn de la salle 3. Mistralame sort parfois du refuge sous forme de corneille en passant par la cheminée. Si c'est le cas, un esprit-corbeau partira au plus vite la prévenir de l'intrusion. Les ordres de Corvin sont stricts : tout intrus doit mourir et le repaire demeurer secret.

Si Mistralame entend le vacarme d'une bataille causée par la rune d'invocation de la porte en salle 2, ou si les aventuriers sont affectés et/ou bruyants au passage des Fungis, elle préparera une embuscade. Réduite à 10 PV, elle tentera de fuir sous forme de corneille et prévendra Corvin des événements.

Mistralame, Kenku niv 4 + 1 **Grande Corneille** + 3 **Corneilles**.

Une fois leurs adversaires vaincus, les PJ peuvent délivrer Léonard, choqué mais en bonne santé. Celui-ci sera reconnaissant mais ne dira que ce qui est susceptible de l'innocenter, ainsi que son frère, de toute activité illégale et feindra l'ignorance notamment en ce qui concerne la poudre.

ACTE 2 : « LE CORBEAU ET



LE LION »

La suite de l'histoire est beaucoup plus ouverte et demandera pas mal d'improvisation. Léonard et Corentin Matiste remercieront les héros de leur aide mais déploreront la perte de leur précieuse cargaison, blâmant l'infâme Corbeau blanc et sa bande, sans pour autant révéler la nature exacte de la marchandise. Ils se rendront néanmoins à *Sanctombre* pour vendre ce qu'il leur reste et s'excuser auprès du baron de l'absence de la « cuvée spéciale ». Les joueurs peuvent penser plusieurs choses : ils peuvent avoir conclu que les Gobelunes sont directement liés à Corbeau blanc ou bien qu'ils ont été victimes eux aussi d'une attaque, ce qui expliquerait la présence de leur matériel dans la caverne. Ils auront peut être compris que la cuvée spéciale est en réalité de la Trêve de Tourment, une drogue illégale cachée sous les bouteilles, et à qui elle est destinée, ou pas, etc.

Tous ces éléments conditionneront l'attitude des PJ et leurs actions à *Sanctombre*.

LA FOIRE DE SANCTOMBRE

Le château est ouvert pendant la foire qui dure trois jours pleins. Lorsque les joueurs arrivent elle a déjà dé-

buté depuis la veille. Des dizaines de tentes et d'étalages sont montés dans des allées aménagées au pied de la place-forte. Le petit bourg adossé aux murailles accueille des centaines de visiteurs, marchands et forains, et toutes les tavernes et auberges sont bondées.

Vous pouvez y mettre en scène autant d'attractions que vous le désirez : marchands de toutes sortes, charlatans et diseurs de bonne aventure, alchimistes ou forgerons. Mais aussi des joutes, des concours d'adresse, de boissons, de dés, des bagarres, des conteurs, des bateleurs, des montreurs d'animaux étranges, etc.

Les Gobelunes sont présents et préparent une longue représentation d'une fable, intitulée : « *La Plume et l'Acier* » (dans le style des *Fables* de La Fontaine, en plus spectaculaire), qu'ils doivent jouer, le soir-même, devant la mesnie du baron réunie autour de lui lors du banquet qui se tiendra dans la cour du château.

Les Gobelunes seront ravis de revoir les héros, n'ayant *a priori* pas fait le rapport entre eux et Léonard Matiste. Si la kenku Mistralame a survécu à l'incursion des PJ au pic des Condors, elle aura rejoint la troupe d'artistes-brigands sous sa forme de corneille puis aura adopté l'apparence d'une jeune femme brune. Dans ce cas, les Gobelunes seront



informés du rôle des héros et seront beaucoup plus circonspects à leur endroit.

Si les joueurs les accusent d'être de mèche avec Corbeau blanc, ils se justifieront en disant avoir été attaqués et en partie pillés par ce bandit quelques temps auparavant (ce qui explique la présence de certaines de leurs affaires dans la caverne).

Si les PJ abordent les saltimbanques de façon diplomate et convaincante, il est possible que l'un d'entre eux décide de leur faire confiance et leur propose de soutenir la résistance dans la région. Ils leur parleront alors des méthodes du baron et de son capitaine (usage de drogues sur les mineurs trimant pour exploiter des veines de sel rouge, destruction des sites consacrés du Feywild, connivence avec la guilde des voleurs...) et leur expliqueront que le Corbeau blanc n'est peut-être pas un bandit mais plutôt un héros. Ils leur proposeront enfin d'en rediscuter après la représentation.

À l'inverse, s'ils s'ouvrent à Leonides Magnusen de leurs soupçons, celui-ci les écoutera avec grand intérêt et décidera d'arrêter la troupe après quelle se soit produite. Il doublera discrètement la garde et n'aura qu'un signal à donner pour encercler les Gobelunes à la fin du spectacle. Il donnera 200 PO aux PJ et leur offrira

500 PO de plus une fois les bandits capturés.

La représentation : à moins que les PJ interfèrent, les Gobelunes donneront leur représentation, à la nuit tombée, devant le baron, son capitaine, sa fille et d'autres notables, tandis que le bon peuple y assiste en retrait. En plein milieu, pendant qu'Azullio, déguisé en lion, déclame à Vesma, déguisée en biche, un texte mélodramatique, le bandit Corbeau blanc (Jasper en réalité) jaillit soudain d'une balustrade, flottant dans les airs grâce à la mante, et atterrit des deux bottes sur la table du banquet dans une gerbe de viande en sauce, devant le baron interdit. Alors que le capitaine Magnusen dégaine sa lame, le comédien lance un sac contenant de la poudre de Trêve de Tourment (confectionnée avec la « cuvée spéciale » volée à Léonard) qui libère un nuage cendrex plongeant la plupart des proches spectateurs (y compris le baron et Florielle) dans une léthargie soudaine. Protégé par le masque de corbeau, Corbeau blanc saisit Florielle par la taille et l'emporte à tire-d'aile ! Les quelques gardes armés d'arbalètes n'osent tirer de peur de blesser la fille du baron. Magnusen, rendu à demi-sonné par la drogue, hurle à la poursuite du bandit, promettant une montagne d'or pour sa



capture et le sauvetage de sa promise. C'est la panique un peu partout, la foule se bouscule, la garde est débordée, d'autant plus que parmi les badauds se trouvent de nombreux sympathisants du Corbeau blanc qui ralentiront au mieux la progression des soldats.

Sur scène, le reste des Gobelunes est médusé. Ce n'était en réalité pas prévu du tout. Jasper agit sur un coup de tête et compromet, ce faisant, leur existence ! Cependant, le rapport entre l'intervention du Corbeau blanc et leur troupe n'est pas apparent, et les gardes se concentrent sur le bandit, laissant Azullio, Vesma et Corvin libres d'agir. Ces derniers décident de se replier, profitant de la confusion, en aidant au mieux ce benêt de Jasper à se tirer de ce guêpier, tout en évitant d'être confondus par les hommes du baron.

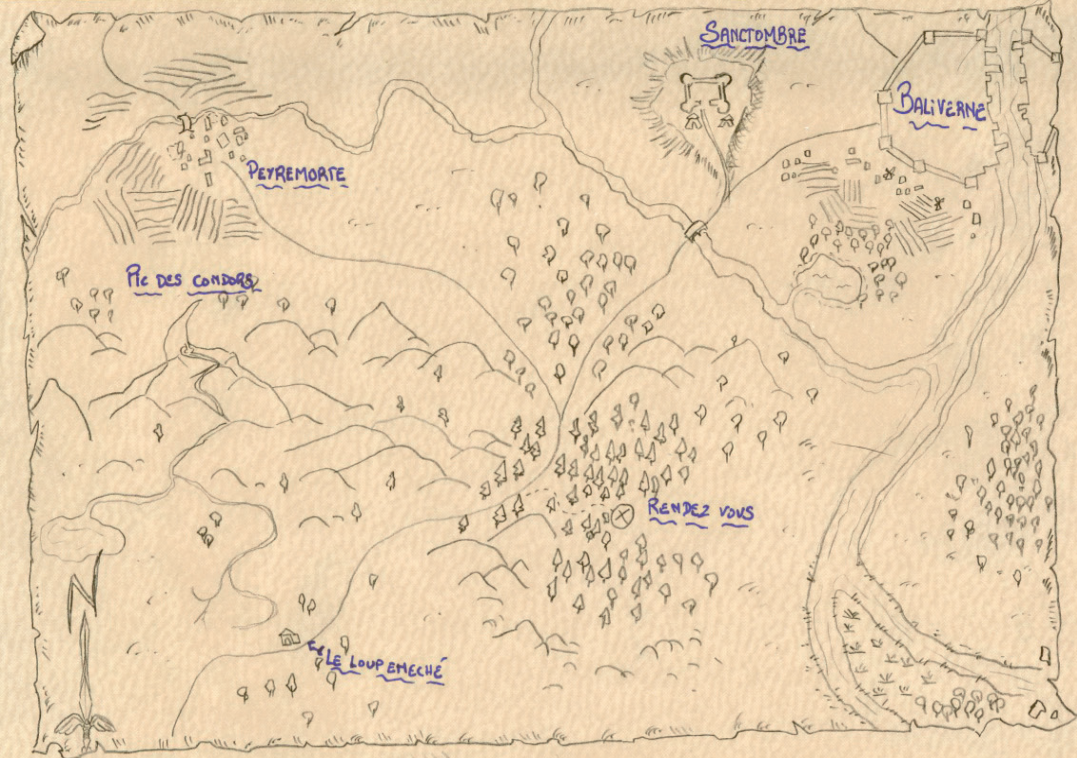
DÈS LORS, IL Y A DEUX GRANDES ORIENTATIONS POSSIBLES :

- Les joueurs considèrent les Gobelunes et Corbeau blanc comme des hors-la-loi dangereux ou encore ils sont simplement attirés par la récompense offerte par le capitaine : ils pourchassent les saltimbanques pour « sauver » Florielle. Organisez une course-poursuite à travers les étalages, les tentes et la foule (voir la poursuite urbaine au chapitre des dé-

fis de compétence dans le *Guide du maître*) et un affrontement final mettant en scène les Gobelunes. Corvin se contentera d'invoquer quelques corbeaux avant de disparaître, mais les trois autres membres de la troupe lutteront pied à pied. Au besoin, rajoutez des gardes du côté des PJ, mais le combat final doit rester difficile.

Si les criminels sont capturés (ou tués), le capitaine offrira aux héros la récompense promise (500 +200 PO) ainsi que deux objets magiques issus du trésor de la baronnie (choisissez un objet de niveau 3 et un de niveau 4). Les saltimbanques encore vivants seront emmenés aux geôles du château où ils seront torturés de la pire manière avant de subir une exécution publique. Lorsque Florielle reconnaîtra Jasper parmi la bande, elle sombrera dans une dépression suicidaire. Magnusen s'empressera de l'épouser tant qu'elle est encore en vie. À partir de là, il pourra faire appel aux héros pour des missions ultérieures au service de la baronnie. Qui sait, peut-être découvriront-ils plus tard qu'ils servent un félon ?

- Les joueurs sont convaincus que les Gobelunes agissent pour une noble cause, ou du moins sont « moins pires » que le capitaine Magnusen et ses méthodes : ils peuvent alors les aider à s'enfuir. Évidemment, dans ce





cas, la garde et le capitaine se retournent contre eux. Vous pouvez organiser un affrontement final opposant Magnusen, encore nauséeux mais flanqué d'une poignée de gardes, aux héros, assistés éventuellement de quelques corbeaux. Si les personnages parviennent à couvrir la fuite du Corbeau Blanc et à y survivre, ils seront désormais déclarés à leur tour hors-la-loi dans toute la baronnie. À eux les joies de la résistance et de la vie en clandestinité, mais avec des alliés de choix. Les mines de sel rouge et la scierie seront désormais des opportunités d'aventure en collaboration avec Corbeau blanc. Les comédiens, reconnaissants, leur offriront deux objets de niveau 3 au choix.

Quand à Florielle et Jasper, leur idylle est digne d'une tragédie grecque : lorsque Florielle reprend ses esprits, elle clame sa haine envers Corbeau blanc, « l'assassin de son frère ». Mais Jasper enlève son masque et lui explique son innocence. Florielle est anéantie lorsqu'elle comprend que son mystérieux et charmant amant n'est autre que le bandit recherché par son père. Les autres Gobelunes sont furieux contre Jasper et son action aussi romantique que stupide, en particulier Vesma. Finalement, Jasper est contraint de relâcher Florielle, qui regagne, en état de choc, le

château familial. Sa fille manifestement très affectée et devenue dépressive, le baron repoussera de quelques semaines le mariage, au grand dam du capitaine Magnusen. Florielle ne révélera pas pour autant ce qu'elle a vu et commencera sa propre enquête sur la mort prématurée de son frère...

ANNEXES

ANNEXE 1 : CORBEAU BLANC

Corbeau blanc est un bandit légendaire, pourchassé par les autorités pour ses attaques de caravanes et ses sabotages prenant pour cibles les mines de sel rouge et les grandes scieries du nord de Sanctombre. C'est aussi un héros populaire, un mystérieux justicier du peuple qui apparaît et disparaît au gré du vent. L'insaisissable spadassin agit toujours en marge de la loi, en recourant souvent à des méthodes discutables. Son visage masqué reste aussi inconnu que ses motivations obscures. Certaines petites gens l'ont pourtant adopté comme défenseur du peuple et laissent parfois des offrandes accrochées aux arbres quand ils veulent le solliciter.

QUI EST CORBEAU BLANC ?

L'individu derrière le masque n'existe pas. Ou plutôt, Corbeau



blanc est un personnage collégial, un symbole incarné à tour de rôle par chacun des membres de la troupe des Gobelunes en fonction des besoins du moment. Il sera tantôt agile comme un singe, tantôt fort comme une montagne, tantôt maître des arcanes ou épéiste talentueux, selon le Gobelune qui l'incarne.

Lorsque Corbeau blanc doit entrer en scène, un des Gobelunes revêt la mante et le masque et l'incarne comme au théâtre.

ANNEXE 2 : LA COMPAGNIE DES GOBELUNES

Il s'agit d'une petite troupe de comédiens et de forains itinérants, plutôt passe-partout. La compagnie sert surtout d'yeux et d'oreilles à Corbeau blanc. Les saltimbanques sont très prudents dans leurs pérégrinations afin d'éviter que quiconque fasse le rapprochement entre leurs déplacements et les interventions du justicier.

Les Gobelunes combattent indirectement le baron Jovial et son capitaine, Magnusen. Ils protègent les sites sacrés et les lieux séculaires liés à Faërie. L'exploitation de la mine de sel rouge et de la scierie destinées à alimenter en matière première l'armada du baron a condamné l'ancienne forêt et ses tertres, repoussant et détruisant de nombreux sanc-

tuaires féériques. De plus, les méthodes du baron sont fondamentalement détestables à leurs yeux.

Azullio Dantione (humain, guerrier niv 3) : l'ainé est une force de la nature. De haute taille, les cheveux noirs de jais et le teint hâlé, son rire franc et sa voix profonde forcent autant le respect que ses muscles saillants. Comédien accompli, c'est aussi un bretteur redoutable qui manie l'épée bâtarde avec brio. Azullio est le grand-frère de Vesma mais il est aussi celui de cœur de toute la troupe, son instinct protecteur ne faisant pas d'exception.

Vesma Dantione (humaine, voleuse niv 2) : la sœur d'Azullio est une acrobate adepte du bâton et des couteaux de lancer. D'un tempérament solaire, son énergie et sa bonne humeur naturelle sont souvent moteur dans la troupe. Vesma a un faible pour Jasper et désapprouve évidemment sa relation avec Florielle. Elle pourrait commettre une folie pour qu'il la remarque, comme provoquer Magnusen sous l'anonymat de la mante du Corbeau blanc.

Jasper de Sarcande (humain sorcier niv 2) : le cadet de la famille de Sarcande s'est enfui et mène une existence vagabonde depuis que son



père a découvert ses penchants pour la sorcellerie. Sa bonne éducation transparaît dans son phrasé choisi, ses tenues impeccables et son goût raffiné. Il a tendance à broyer du noir et verse dans le cynisme avec beaucoup d'esprit. Il paraîtra donc, de prime abord, plutôt hautain et cassant, voire antipathique. Il n'en est pourtant pas moins fidèle à sa troupe et honorable. Il est subjugué par la beauté et l'entendement de dame Florielle, la fille du baron Jovial, aperçue lors d'une représentation au château quelques mois plus tôt. Depuis, Jasper a revu secrètement Florielle et ne saurait souffrir ses fiançailles avec l'orgueilleux capitaine Magnusen.

Corvin Freux (Kenku sorcier niv ?) : Corvin est un nain d'âge mur aux cheveux et à la barbe argentés. Gestionnaire des comptes et de l'intendance de la troupe, c'est aussi un remarquable marionnettiste qui confectionne lui-même ses pantins. Discret, il ne se met pas en avant, laissant Azullio exercer la direction effective des Gobelunes.

En réalité, Corvin est un Kenku, une créature protectrice de Faërie. Sauvé il y a 15 ans d'un brasier par les jeunes Dantione, il s'est étroitement lié à eux et les protège depuis. Il est à l'origine du mythe du Corbeau blanc dont il est en réalité la véritable

incarnation. Cependant, il ne prend jamais part directement aux actions et aux batailles, et préférera fuir s'il est confondu, non par lâcheté mais parce qu'il a choisi de ne pas intervenir physiquement. Corvin peut devenir un personnage récurrent. Aucune caractéristique ne lui est attribuée, considérez qu'il peut faire à peu près ce que bon lui semble, et notamment changer d'apparence, disparaître et invoquer des corbeaux. (note : *Corvus freux* est le nom scientifique du corbeau commun).

La mante et le masque du Corbeau blanc : ces deux objets, ainsi qu'une tenue de cuir clair, constituent le costume du bandit légendaire. Conçue par Corvin et tissés de ses propres plumes, la mante permet à celui qui le revêt de voler sur de courtes distances et de faire des pas de fée, tandis que le masque modifie la voix et augmente le charisme de son porteur.

Agissements des Gobelunes : leurs sympathisants et contacts en ville leur fournissent régulièrement toutes sortes d'informations sur les méthodes du baron. Récemment, les Gobelunes se sont concentrés sur le trafic de drogues, en particulier de Trêve de Tourment, que cautionne très officieusement le baron Jovial.



Ils savent notamment qu'une importante livraison va avoir lieu lors de la foire de Sanctombre, et les corbeaux parcourent la lande à la recherche de mouvements suspects. La petite caravane de Léonard Matiste, cachée dans la forêt dans l'attente de l'arrivée de son frère, n'a pas échappé à la vigilance du Corbeau.

ANNEXE 3 : AUTRES PERSONNAGES IMPORTANTS

Sire Chagrin : Ce jeune chevalier est l'archétype du nobliau arrogant trop gâté, la tête pleine d'idées préconçues sur la supériorité des gens bien nés. Il n'est pas foncièrement mauvais mais reste un détestable coq qui a bien besoin d'une leçon.

Utilisez les caractéristiques d'un aristocrate de niv 3 bien équipé (CA 19).

Le baron Jovial : Bien que vieillissant, ce puissant seigneur exerce sa domination sur la région. Il place toute sa confiance en Leonides Magnusen, son brillant capitaine qu'il considère comme un fils. Malgré son nom, il n'a aucun humour et son visage austère est un masque percé d'yeux gris clair.

Pragmatique et ambitieux, le baron ne s'embarrasse pas trop de scrupules pour gouverner. Il exploite sans vergogne la mine de sel rouge,

minerai au cours exorbitant servant à l'élaboration d'alliages et comme composant magique. Pour ce faire, il utilise des forçats dont la plupart sont des sujets contestataires. Enfin, il a ordonné la construction d'une immense scierie et d'un chantier naval indispensables à la fabrication d'une armada de navires destinée à étendre son commerce et renforcer sa puissance maritime. Malheureusement tout ceci se fait aux dépens des ressources naturelles de la région et a provoqué la destruction de nombreux sites liés aux fées d'Arcadia.

Il entretient des relations d'affaire secrètes avec la guilde locale des voleurs et négocie avec eux entre autre chose des stocks importants de Trêve de Tourment, une plante narcotique violacée qui se fume ou se chique et provoque un état second (insensibilité à la douleur, légère euphorie et baisse de volonté) bien pratique pour maintenir au travail une main-d'œuvre récalcitrante dans les mines et la scierie.

Le baron a engendré trois enfants légitimes : Sourire, l'aîné, prometteur et doué - malheureusement mort deux ans auparavant en pourchassant le bandit de renom et sa bande, Corbeau blanc -, Florielle, la cadette, maintenant en âge de se marier, et Augure, le petit dernier âgé de 5 ans.



Lisle, sa femme, est morte en couche d'Augure, le laissant plus maussade que jamais.

Florielle : la fille du baron Jovial est, à 17 ans, une jeune femme à la beauté éthérée et au regard de topaze. Bien que naïve, elle est loin d'être stupide. Elle aime en secret Jasper de Sarcande, rencontré lors d'un spectacle au château, et considère avec respect Leonides, dont elle est loin d'imaginer le sinistre individu qu'il est en réalité. Corbeau blanc est pour elle responsable de l'assassinat de son frère aîné adoré, ce qui risque de compliquer les choses le jour où elle apprendra que Jasper fait partie de la bande. Elle ignore tout des agissements de son père.

Leonides Magnusen, le Lion ardent (guerrier niv 5) : capitaine de la garde du baron, il s'agit d'un homme charismatique et ambitieux. Ses traits nobles et sa carrure de colosse en font une figure de leader incontestable, et il considère naturel que l'on obéisse à ses ordres, même s'il sait rester courtois. Surnommé le Lion ardent, en référence à ses armoiries et à sa crinière fauve, il est redouté en combat.

Leonides joue un double jeu. En façade c'est un honorable capitaine, fidèle et dévoué au baron et qui agit

en son nom avec efficacité et ferveur. Mais en réalité Leonides considère que la baronnie lui revient de droit. Il ourdit son ascension avec la patience et la froideur d'une araignée. D'abord, il s'est arrangé pour que le fils aîné du baron, Sourire, connaisse la mort lors d'un guet-apens dont il a fait porter toute la responsabilité à Corbeau blanc. Puis, maintenant que Florielle est en âge de se marier, il compte bien l'épouser tout en gardant un œil sur le petit dernier, pour le moment trop jeune pour l'inquiéter, mais qu'il n'hésitera pas à éliminer un jour. Leonides ne tue pas par sadisme, mais il n'est retenu par aucun scrupule pour parvenir à ses fins. Bien qu'il ne rechigne pas à la besogne, il a l'intelligence de rester dans l'ombre et d'utiliser des hommes dispensables pour ne pas se salir les mains.

Bien entendu, la mort du baron deviendra tôt ou tard impérative mais l'ambitieux capitaine ne conçoit pas d'accéder au pouvoir autrement qu'en soignant les apparences de la légalité, ce qui explique le recours à des épousailles qui n'ont cependant rien d'une affaire sentimentale.

Corentin et Léonard Matiste : les deux frères halfelins sont avant tout des marchands mais ils sont étroite-



ment affiliés à la guilde des voleurs et transportent à l'occasion des marchandises aussi sensibles qu'illicites. Corentin, l'aîné, est plus posé et son négoce de liqueurs et alcools fonctionne assez bien pour lui éviter de prendre trop de risques. Léonard est plus entreprenant et commerce directement avec les trafiquants de drogues la Trêve de Tourment ou avec les esclavagistes des côtes. Ainsi, il se sert de la réputation honorable et des contacts de son frère pour faire transiter la drogue en ville, et traite parfois même directement avec les hommes du baron.

La « cuvée spéciale » est une grande caisse de vin de qualité, contenant en théorie 36 bouteilles, mais seules 18 d'entre elles sont présentes. Le fond de cette caisse contient en fait plusieurs livres de Trêve de Tourment destinés aux mines et à la revente via la guilde locale des voleurs.

Fanellon : ce jeune rouquin de 15 ans sert de valet à Léonard. Issu d'une famille modeste, il est heureux de s'extirper d'une vie de servage pour voir du pays en compagnie de son maître. Il comprend bien que ses affaires ne sont pas toujours légales mais il évite de trop se questionner sur le sujet.

ANNEXE 4 : LES LOUPS

Loup affamé (niv 1)

Utilisez les caractéristiques d'un loup gris du MM, sauf :

PV : 27 / 13

CA 15; Vig. 14, Réf. 14, Vol. 13

Vitesse 7

Morsure + 5 vs CA

Dos gris (niv 4)

Utilisez les caractéristiques d'un loup sanguinaire du MM, sauf :

PV : 64 / 32

CA 17; Vig. 15, Réf. 15, Vol. 13

Vitesse 7

* Morsure + 8 vs CA

* Pas des ombres (mouvement, recharge 6)

Déplacement invisible et semi-intangible sur 7 cases et confère l'avantage en combat pour le round.

ANNEXE 5 : LES MARIONNETTES ET LES CORNEILLES DU CORBEAU BLANC.

Les marionnettes décrites ici sont toutes des automates fabriqués par Corvin Freux. Ils sont inertes et ne s'éveillent que lorsqu'ils sont possédés par un esprit-corbeau.

Marionnette Pion (Serviteur niv 1)

Petit automate

Init + 2 ; Sens : perception + 2, vision nocturne



PV : 1 ; ne prend aucun dégât si l'attaque manque sa cible

CA 17 ; Vig. 14, Réf. 13, Vol. 11

Vitesse 6

* Rapière (standard, mêlée, à volonté) :

+ 5 vs CA ; 4

* Mille et une piques (standard, mêlée, rencontre) :

Faites une attaque basique, si l'attaque touche, refaites une attaque basique à + 1 et continuez jusqu'à ce qu'une attaque loupe ou que 5 attaques consécutives touchent. Les dégâts et le bonus au toucher sont majorés de +1 par attaque réussie.

Alignement : -

For 10 (0) Dex 15 (+2) Con 16 (+3)

Int 6 (-2) Sag 12 (+1) Cha 11 (0)

Les Marionnettes Pion ressemblent à de petits soldats de 30 cm de hauteur armés d'une rapière pointue, et coiffés d'un casque à plumes de corbeau. Ils servent de réceptacles aux Corneilles du Corbeau blanc, et se déplacent en faisant des bonds.

Marionnette Fou (Serviteur niv 1)

Idem que Marionnette Pion, sauf :

CA 14

* Petit arc (standard, tir, à volonté) :

+ 6 vs CA ; 3 ; portée 7/14

* Insaisissable (standard, tir, rencontre) :

Glissement de deux cases et attaque basique à +2

Ils ressemblent à de petits bouffons de bois et de cuir armés d'arcs miniatures et de flèches semblables à des aiguilles.

Marionnette Cavalier (Meneur niv 3)

Petit automate

Init + 5 ; Sens : perception + 4, vision nocturne

PV : 48 / 24

CA 20 ; Vig. 18, Réf. 16, Vol. 16

Vitesse 6

* Lance (standard, mêlée, à volonté) :

+ 8 vs CA ; 1d8 + 3

* Pointe de l'orage (standard, mêlée, recharge 4+) :

+ 7 vs Vigueur ; 2d8 + 5, la cible est poussée d'une case et ralentie jusqu'au début du prochain tour du Cavalier.

* Sacrifice du pion (réaction immédiate) :

Lorsqu'une attaque touche le Cavalier, et uniquement lui, il peut choisir une autre marionnette adjacente à lui qui prendra l'attaque à sa place (une fois par round).

* Ruade du Cavalier (réaction immédiate, mêlée, rencontre) :

La première fois que le Cavalier est en péril ($\frac{1}{2}$ PV), il exécute aussitôt



deux Pointes de l'orage sur deux cibles différentes adjacentes, sans recharge.

Alignement : -

For 13 (+2) Dex 14 (+3) Con 16 (+4)

Int 11 (+1) Sag 12 (+2) Cha 13 (+2)

Les Cavaliers sont plus grands et plus ouvragés que les pions, et ressemblent à des chevaliers armés de longues lances en acier, la tête ornée d'un casque en forme de bec. Ils portent une cape de plumes noires.

Corneille du Corbeau blanc (Escarmoucheur niv 1)

Petit esprit féérique

Init + 6 ; Sens : perception + 4, vision nocturne

PV : 24 / 12

CA : 15 ; Vig. 11, Réf. 14, Vol. 13

Esprit-corbeau (prend ½ dégâts contre tout sauf les dégâts radiants et les armes perforantes), immunisé au poison

Vitesse 8 (vol)

* Bec de givre (standard, mêlée, à volonté) :

+6 vs AC ; 1D6 + 2 (dégâts de froid) et si touche : + 5 vs Vigueur ; -2 à toutes les défenses (sauvegarde stoppe tout)

* Possession d'objets consacrés (standard, à volonté) :

Permet à la corneille de posséder un

réceptacle et de l'animer. Pendant ce temps, elle est immunisée à toute forme de dommages et d'attaques et l'objet agit à sa place. Cette capacité est limitée dans ce scénario aux marionnettes de Corbeau blanc.

Alignement : -

Grande Corneille (Escarmoucheur niv 3)

Idem que la corneille sauf :

Taille moyenne

Init + 8 ; PV : 45 / 22

CA : 17 ; Vig 16, réf 14, vol 15

* Bec de givre +8 vs AC ; 1D10 + 2 et si touche +7 vs vig ;

* Possession d'objets consacrés : idem mais peut aussi contrôler 3 autres objets consacrés dans un rayon de 10 cases au coût d'une action mineure par round.

* Mauvais augure (mineur, à volonté, 5 cases) : choisissez une cible et marquez-la. Chaque fois que la cible porte une attaque à portée de l'effet elle prend 5 pts de dommage de froid. Une seule marque à la fois, non cumulable.

* Festin du corbeau : Chaque fois qu'une cible marquée par le Mauvais Augure loupe une attaque, regagnez 10 PV (1 fois par round max.).

Les corneilles sont des esprits féériques au service des kenkus. Dans cette histoire, les objets consacrés



sont exclusivement les marionnettes confectionnées par Corvin Freux.

Mistralame, kenku (Contrôleur niv 4)

Esprit féérique de taille moyenne

Init + 9 ; Sens : perception + 7, vision nocturne

PV : 54 / 27

CA 19 ; Vig. 16, Réf. 21, Vol. 18

Vitesse 6 ; vol 8

* Sabre (standard, mêlée, à volonté) :

+ 9 vs CA ; 1d8 + 5

* Fendre le Vent (standard, mêlée, recharge sur coup critique)

Trois attaques au sabre sur une ou plusieurs cibles adjacentes.

* Fronde (standard, tir, à volonté) :

+ 9 vs Ref ; 1D4 + 3 + spores de champignons (+ 7 vs volonté et même effet que dans la salle 7)

* Sournois :

+ 1D6 aux dégâts si avantage en combat.

* Esprit es-tu là ? (mouvement, recharge 6) :

Peut échanger instantanément sa place avec un esprit-corbeau à 8 de portée

* Cri funèbre (effet de peur, standard, blast 1, portée 8, recharge 5 6) :

+ 8 vs vol ; la cible est ralentie et a -2 à tout ses jets. (sauvegarde stoppe)

* Ténacité (réaction, rencontre) :

Quand mis en péril la 1ère fois, re-

charge automatiquement ses pouvoirs.

* Mante du corbeau (mineur, à volonté) :

Peut se transformer en corneille ou prendre une apparence humaine (mais pas copier quelqu'un). Perd tous ses pouvoirs sous ces formes.

Alignement : -

For 11 (+2) Dex 19 (+6) Con 12 (+3)

Int 14 (+4) Sag 15 (+4) Cha 15 (+4)

Les kenkus sont des esprits féériques à l'apparence mi-homme mi-corbeau. Mistralame sert Corvin Freux, seigneur kenku, et c'est un grand honneur. Ses plumes sont noires et ses yeux violets. Sous forme humaine ses pupilles gardent leur couleur particulière.

FREDERIC THEVENIN

TEOCALI

Le jeu de rôle des légendes
d'Amérique du Sud...



www.teocali-jdr.com





Créatures d'Antan

Pin-up & Brachiosaure