CASUS Belli
jeux de rôle, de cartes, et Cie...
Hors-série n° 19
Juin 97

LE JEU DE RÔLE POUR TOUS !

RBASIC
LE JEU DE RÔLE DE BaSE



Un jeu clé en main : des règles, deux univers à explorer, des scénarios, des conseils...

M 2159 - 19 H - 45,00 F - RD
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F - 13900 L

EARTHDAWN™

Si le Monde mérite une seconde chance
Affronte les Horreurs... et deviens une légende !



La nouvelle série du Fleuve Noir qui t'éveillera à la magie

- *Chaque volume : 42 FF*
- *1 coffret réunissant les 3 volumes : 126 FF*

***Parution :** le 19 juin 97*

FLEUVE NOIR

design : Dominike Duplaa



Si il y a un système de jeu de rôle dont on connaît les qualités et les défauts, les possibilités et les limites, c'est bien le *Basic Role Playing*, le système de l'éditeur américain Chaosium. Il fut mis au point à l'aube du jeu de rôle par Steve Perrin et Lynn Willis pour le jeu *RuneQuest*, puis adapté pour les autres jeux de Chaosium (*Elric*, *Hawkmoon*, *L'appel de Cthulhu*, *Elfquest*), épuré, peaufiné au fil des éditions successives, tout en gardant son approche intuitive.

Or, l'été dernier, déambulant dans les rues de Milwaukee avec Greg Stafford (auteur de *RuneQuest* et fondateur de Chaosium), j'exprimais le regret de ne pas disposer d'un système, simple et universel, pas cher, afin que chacun puisse disposer d'un jeu à tout faire. Le genre de chose que l'on balade dans son sac en permanence, une sorte de couteau suisse du rôliste toujours prêt à partir à l'aventure. *Casus Belli* avait déjà publié un système de jeu de rôle polyvalent, *Simulacres*. Mais il s'est avéré à la longue que si le système convenait très bien à certains, d'autres éprouvaient une gêne ou une incompatibilité avec le principe combinatoire des règles. En fait, l'idéal aurait été de pouvoir publier une mouture élaguée et réactualisée du *Basic Role Playing*. Greg s'enthousiasma pour l'idée, et me donna carte blanche pour discuter de cela avec Frédéric Weil, de MultiSim, qui en avait acquis les droits pour la France.
De retour à Paris, je le contactai. Avait-il l'intention de publier le *Basic* dans un avenir proche ? A priori non... Frédéric, fan de Greg Stafford, avait acquis les droits durant le développement de son jeu *Nephilim*. Pour lui, le *Basic* avait comme vertu une grande simplicité, et constituait le plus simple mécanisme de liaison entre le principe de simulation, le jeu, et le voyage dans l'imaginaire. Il fut tout à fait convaincu de l'utilité de la démarche et je le remercie ici de nous avoir permis d'utiliser le jeu.

Voici donc *BaSIC*, la version la plus épurée du système Chaosium.
Un système qui n'est pas forcément le plus réaliste, mais en tout cas le plus intuitif, le plus facile à intégrer, à jouer et à faire jouer, et le plus couramment pratiqué par un vaste nombre de joueurs !

Cette version a été coordonnée par Tristan Lhomme, et je lui tire mon chapeau pour avoir su garder les suggestions qui allaient dans le bon sens (la simplicité) et d'avoir su dire non à toutes celles – pleines de bonnes intentions – qui auraient compliqué inutilement le jeu.
Vous reconnaîtrez au passage quelques dessins issus de *Simulacres* ou de *Mega*, qu'il nous semblait sympa de conserver (quel plaisir de republier les illustrations de Thierry Ségur réalisées pour *Mega II* !).

En dehors des pages destinées aux néophytes, ce numéro est conçu autour d'un corpus de règles de base, déclinées ensuite en deux univers, l'un médiéval-fantastique, l'autre fantastique-contemporain. Ceux qui pratiquent déjà un jeu de Chaosium remarqueront que sur les fiches de personnage, les compétences ont été regroupées d'une façon inhabituelle : dans la colonne de gauche, celles qui sont communes aux individus dans la plupart des univers, de l'antiquité à la SF « classique ». Dans les deux colonnes de droite, les compétences spécifiques à l'univers joué (comparez les fiches pages 64 et 86). Une version où ces deux colonnes sont vierges (page 18) vous permet d'inventer les vôtres, et de créer une fiche adaptée au thème de votre choix.
Avec un minimum de travail, sans avoir à réapprendre de nouvelles règles, vous pouvez avec *BaSIC* faire jouer le dernier roman que vous avez lu, prolonger le plaisir d'une série de BD qui s'achève en y situant des scénarios de votre cru, ou développer des univers personnels.
Une utilisation judicieuse de cette possibilité concerne l'initiation. Si des amis sont tentés par le jeu de rôle, mais sont rebutés par les univers traités par les jeux du marché, pourquoi ne pas aller vers eux en leur proposant de jouer une aventure sur leur thème préféré ?
Bien sûr, il faut quand même bosser un peu : d'abord bien connaître le thème, la BD, les romans ou même la série télé qui serviront de background à votre partie. Ensuite décider de la liste des compétences spécifiques dont les personnages auront besoin dans ce type d'aventure (entre les deux univers présentés ici et les jeux du marché qui utilisent le *Basic Role Playing*, vous ne manquerez pas de références). Et enfin inventer un scénario... Mais pour un meneur de jeu motivé, il y a là à la fois le plaisir de la conception, et un effort réduit au minimum vital. A propos de MJ, et si vous profitiez de *BaSIC* pour passer de l'autre côté du paravent et aller regarder le monde du point de vue meneur de jeu ? C'est presque simple...
Attention, je n'ai pas dit que *BaSIC* était un jeu de flemmards !

Ludiquement vôtre

Didier Guiserix

BaSIC

LE JEU DE RÔLE DE BaSE

Réalisé par

CASUS Belli

avec l'accord de

MultiSim

sous licence de

Chaosium

3 Préambule

À LA DÉCOUVERTE

7 Le jeu de rôle, qu'est-ce donc ?
Réponse à une question essentielle.

8 Présentation en image.
Un dessin vaut mieux qu'un long discours.

10 15 questions et réponses à propos du jeu de rôle.
Les questions le plus souvent posées par les néophytes.

12 De quoi ai-je besoin pour commencer.
Le matériel indispensable pour commencer à jouer.

LES RÈGLES

15 Créer un personnage.

18 La feuille de personnage générique.

19 Les règles de base.

22 Les compétences.

26 Le combat.

31 La préparation du meneur de jeu.

34 En cours de partie.
Des conseils pour le meneur de jeu.

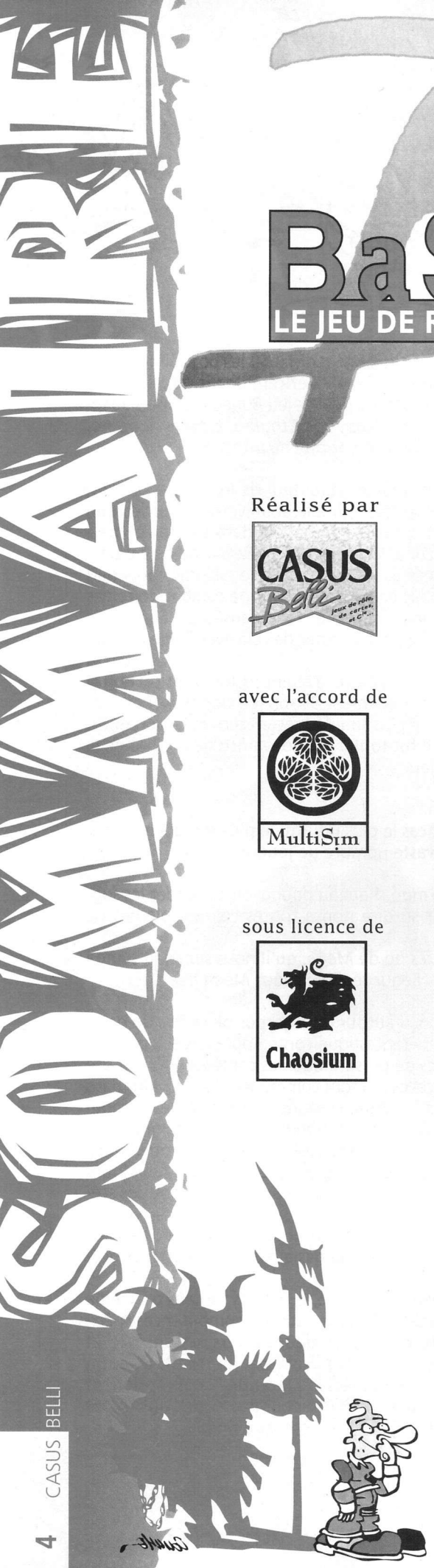
DANÆ : UN UNIVERS MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

41 Le monde connu et ses habitants.

50 La magie.

55 L'équipement des aventuriers.

56 Un scénario : Sous le signe du scorpion.



CASUS BELLI hors série n° 19 juin-juillet 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Dépôt légal : 2e trimestre 1997. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Coordination : Tristan Lhomme. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle, assistée d'Olivier Zamfirescu. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël, assisté de Nadine Le Moing. Secrétariat : Saloua Arbia. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations extérieures : Serge Olivier. Tél. : 01 46 48 48 41. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

Ce hors-série est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/ Photogravure Dawant, tél. : 01 40 27 59 59. Imprimeries SAIT, tél. : 01 39 44 07 08 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

Le Basic Role Playing est copyright MultiSim sous licence Chaosium. BaSIC, le jeu de rôle de base est copyright Casus Belli.

64 La feuille de personnage pour un univers médiéval-fantastique.

65 Six personnages prêts à jouer le scénario.

ÉNIGMA : UN UNIVERS FANTASTIQUE-CONTEMPORAIN

69 L'agence Ward & Blackmoor.

73 Le matériel de mission.

74 Les règles spécifiques.

76 Un scénario : La tour Central 28.

83 Six personnages prêts à jouer le scénario.

86 La feuille de personnage pour un univers fantastique-contemporain.

A VOUS DE JOUER

89 Convertir les scénarios Casus Belli.
Comment utiliser les aventures proposées dans Casus.

90 Écrire ses propres scénarios.
Tous les meneurs de jeu rêvent de le faire...

92 Inspirations.
Quoi lire et quoi regarder pour trouver des idées de scénarios.

94 Jouer en campagne.
Comment passer à la vitesse supérieure.

101 BaSIC et les autres jeux de rôle.
Il n'y a pas que BaSIC dans la vie du jeu de rôle.

105 Un club de jeu de rôle : pourquoi faire ?
Où trouver des partenaires de jeu.

Générique

Tristan Lhomme
Coordination, règles

Didier Guiserix
Conseils de jeu, définition du jeu de rôle, suggestions diverses

Pierre Rosenthal
Conseils de jeu

Olivier Bos
Danæ (univers et scénario)

Paul Martin
Énigma (univers et scénario)

Jean Balczesak
Conseils d'écriture de scénarios

Pierre Lejoyeux
Conseils de campagne

Fabrice Colin
Jouer en club

Cyrille Daujean
Cartes et plans

Illustrations des règles et des conseils de jeu
Coucho, Didier Guiserix, Éric Puech, Caroline Rézeau, Thierry Ségur

Illustrations Danæ
Rolland Barthélémy

Illustrations Énigma
Jean-Dominique Lavoix-Carli

Couverture
Olivier Vatine

Merci à tous les testeurs anonymes du Salon des jeux 1997.


À LA
COUVERTE

LE JEU DE RÔLE, QU'EST-CE DONC ?

Comme les jeux d'énigmes et de devinettes, le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel un meneur de jeu tente de faire découvrir à un groupe de quatre à six joueurs la solution d'un problème. Mais dans ce jeu-là, le problème à résoudre est... l'intrigue d'un récit d'aventure. Pour y parvenir, il faudra élucider ou déjouer l'un après l'autre des dizaines d'obstacles, de fausses pistes, de pièges, de conflits, de mystères, bref tout ce qui fait une bonne aventure !

Bien qu'il se joue autour d'une table comme la plupart des jeux de société, le jeu de rôle n'utilise pas un plateau de jeu et des pions, mais l'imagination des joueurs, qui incarnent des personnages virtuels, le dialogue entre les joueurs et le meneur de jeu, et quelques dés inhabituels.

Comment se déroule une partie ?

Avant tout, joueurs et meneur de jeu se mettent d'accord sur le thème de la partie : espionnage, chevalerie, science-fiction, policier, fantastique, aventure à la « Indiana Jones ».

Après quoi le meneur de jeu prépare un scénario, ou disons plutôt une « intrigue détaillée ». Car si son synopsis contient les ingrédients d'une histoire mouvementée (la trame du récit, une bonne raison pour partir à l'aventure, des adversaires possédant leurs propres motivations, des alliés solides ou douteux, des témoins, des lieux mystérieux ou exotiques, etc.), il ne peut prévoir ce que vont faire les héros. Pourquoi ? Parce que les héros seront des personnages joués par les joueurs, et que tout au long du jeu, ils pourront choisir d'agir comme bon leur semble, souvent de manière imprévisible.

De leur côté, les joueurs préparent des « personnages » : en suivant les règles, ils définissent à l'aide de données chiffrées le portrait (physique, caractère, connaissances) du héros qui sera leur alter ego, en quelque sorte leur seul et unique « pion » dans le jeu. Un personnage qui sera de la même trempe que les héros ou les seconds rôles d'un film ou d'un roman.

Enfin débute la partie proprement dite. Elle va consister en un dialogue permanent et animé entre joueurs et meneur de jeu (MJ). Comme un conteur, le MJ décrit, scène après scène, l'ambiance, les décors, les actions des individus présents, et pose la sempiternelle question aux joueurs : « Que faites-vous ? »

Chacun lui annonce alors ce que fait, ou tente de faire, son personnage dans cette scène, qui va ainsi évoluer, bouger comme une scène de cinéma.

Et les règles, que viennent-elles faire là-dedans ? Chaque fois qu'un personnage tente une action dont l'issue n'est pas évidente, on a recours aux règles et à des jets de dé. Car le MJ peut décrire le résultat d'un action évidente : monter un escalier mène en général le personnage... en haut. Mais s'il monte un escalier pourri ou branlant, c'est l'agilité de ce personnage qui lui permet d'éviter la chute : ses chances de réussite se mesurent alors à une note qui figure sur sa fiche de personnage, et le résultat de l'action dépendra d'un jet de dé. Au joueur d'estimer la prise de risque...

Et le but du jeu ?

Comme dans tout jeu, le but est de gagner. Mais qui gagne ? Pas un joueur contre les autres, pas le MJ contre les joueurs, mais toute l'équipe « contre » le scénario. En début de partie, le but de l'aventure est explicitement ou implicitement donné par le MJ : trouver un trésor, retrouver un document perdu ou une personne enlevée, contrecarrer les plans d'un savant fou... En fin de partie, les joueurs font le bilan avec le MJ : ont-ils réussi du mieux qu'ils pouvaient. Ont-ils réellement déjoué les plans de leurs adversaires, ou ceux-ci vont-ils ressurgir dans un prochain épisode ?

Eh oui !, un prochain épisode... Car c'est là le dernier aspect d'une partie de jeu de rôle : comme dans un *X-Files*, un *Arsène Lupin* ou un *Indiana Jones*, les personnages des joueurs pourront revenir dans une prochaine aventure, et même profiter de l'expérience acquise à chaque épisode pour s'améliorer !

Bon, mais tout cela, c'est le *jeu*. Et le *rôle*, où est-il ?

Le rôle

En dehors des situations régies par les règles, il existe de nombreux cas de figures où le MJ fait réagir les figurants de son scénario en fonction de l'attitude des personnages des joueurs.

A la création du personnage, chaque joueur décide de son caractère, de la façon dont il le jouera : snob arrogant, jovial un peu trop bavard, faux dur cachant un tendre, introverti machiavélique, costaud un peu simple et susceptible, etc.

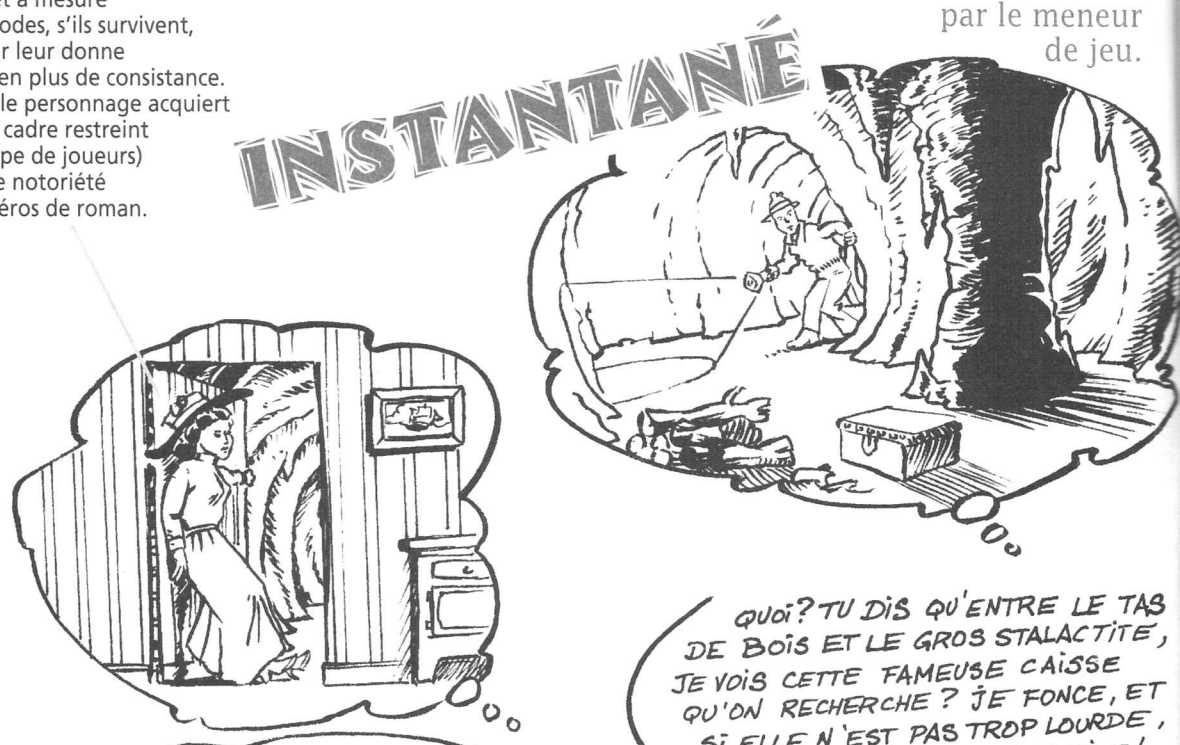
Si le groupe cherche des informations dans un quartier pauvre, le joueur qui incarne un personnage snob lui fera poser ses questions de façon hautaine, et le meneur de jeu décidera probablement qu'il n'apprend pas grand-chose, voire qu'on l'envoie au diable. Au contraire, le jovial bavard ou le costaud un peu simple joueront le dialogue de façon plus directe, et obtiendront plus de renseignements. Plus tard, s'ils enquêtent dans un milieu huppé, ce sera l'inverse. Chaque joueur joue donc, tout au cours du jeu, un personnage avec sa façon de parler, ses expressions favorites, ses qualité et ses défauts. Ce qui le conduit parfois à des attitudes qui ne vont pas dans le sens du scénario : le costaud simple et susceptible peut déclencher une bagarre s'il a été provoqué, alors que son joueur sait pertinemment qu'il risque d'être arrêté par la garde. C'est là qu'est le rôle : en donnant du corps aux personnages, la partie jouée ressemble alors à un roman, un film, une BD, avec ses moments de doute, d'action, ses rebondissements. Et donc ses surprises (même pour le meneur de jeu qui connaît le scénario), du suspense, et un succès final qui n'est jamais acquis d'avance...

Mais voyons page suivante comment on y joue...

Les personnages

Ce sont eux les protagonistes de l'aventure qui se joue. Au fur et à mesure des épisodes, s'ils survivent, le joueur leur donne de plus en plus de consistance. Parfois, le personnage acquiert (dans le cadre restreint du groupe de joueurs) la même notoriété qu'un héros de roman.

Les joueurs imaginent une situation en fonction des éléments donnés par le meneur de jeu.



Les joueurs

Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation, ils indiquent alors leurs intentions.

Les fiches de personnages

Chaque joueur, avant le début du jeu, a défini le profil de son personnage : pour cela, il a utilisé un quota de points pour attribuer des scores aux diverses caractéristiques (Force, Dextérité, etc.) et compétences (Équitation, Bricolage, Orientation, etc.) de ce personnage.
En cours de jeu, lorsque le personnage tente une action risquée ou incertaine, il devra lancer les dés : meilleur est le score de la compétence utilisée, plus grandes sont les chances de réussite de l'action.

Les figurines

Elles servent à indiquer où se trouvent les personnages par rapport au plan, évitant ainsi tout litige entre ce qu'imaginent les joueurs et la réalité du meneur de jeu. C'est souvent ce dernier qui les déplace.



Le plan

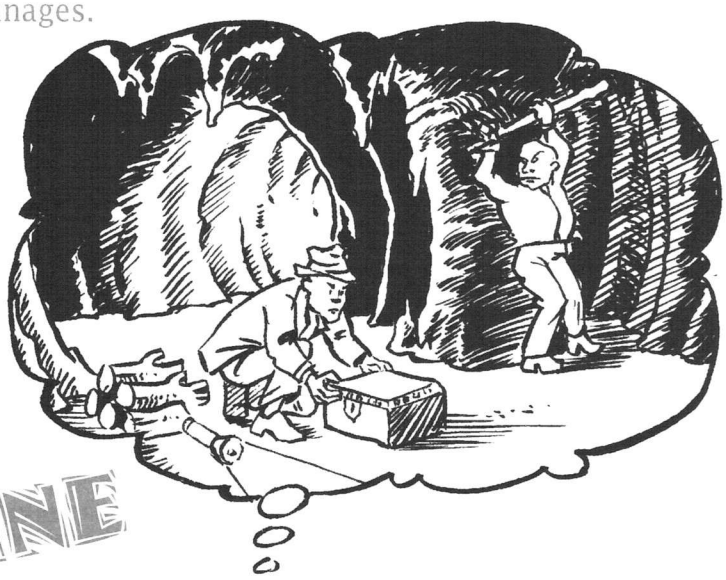
Quand les personnages découvrent un lieu, le meneur de jeu leur en dessine souvent le plan afin qu'ils visualisent mieux la situation.

La joueuse, sur ce plan, a placé sa figurine sur le seuil du passage secret découvert par son personnage. On voit bien qu'un autre personnage est resté à l'extérieur pour faire le guet, et qu'un troisième est dans une autre pièce. Le quatrième, enfin, vient d'avancer sa figurine dans le souterrain sinueux. Notez que sur le plan, le MJ n'a pas encore dessiné le fond de la caverne : tant que le personnage ne s'est pas avancé suffisamment, il ne voit pas où elle donne. S'il rate le jet de dé que lui demande le meneur de jeu, il va être assommé par le bandit Joe, et en regardant le plan, le MJ en déduit que personne ne pourra l'entendre tomber, donc que Joe peut attaquer au moins un autre personnage par surprise...

Les dés

Le jeu de rôle... est un jeu. Certaines actions tentées par un personnage ne réussissent que sur un jet de dé heureux. On dit « faire un jet sous une compétence », car pour réussir l'action, le résultat du dé doit être inférieur au score de la compétence utilisée.

Le meneur de jeu sait à l'avance quelles sont les embûches qui attendent les personnages.



Une définition

Le jeu de rôle ludique est un jeu de société joué autour d'une table, dans lequel les joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure. Une autre personne, le meneur de jeu, a préparé le scénario de l'aventure, et se charge d'animer et d'arbitrer la partie. C'est principalement un jeu de dialogue. Toutefois, des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages, et ainsi de résoudre par des règles et des jets de dés certaines de leurs actions durant l'aventure. Il n'y a ni gagnant, ni perdant. Pour les joueurs, le but de la partie est double : à travers leur personnage, agir au mieux pour atteindre, malgré les embûches du scénario, l'objectif qu'ils se sont fixés en début de partie. Et y parvenir en bâtissant un récit cohérent, vivant et imagé...

D'UNE



Le meneur de jeu

C'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. En fonction de cela, le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des jets de dés à faire, modifie le cours du récit.

Le paravent

Il regroupe du côté du meneur de jeu tout son petit matériel. Il sert également à cacher les éléments de l'aventure que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance.

PARTIE

Le scénario

C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment, tout en l'interprétant en fonction des actions des joueurs.

Dans ses notes, il a indiqué qu'un des bandits (Joe) est resté sur place. Les joueurs n'ont pas signalé que leurs personnages s'approchaient discrètement : Joe les a donc entendus venir. Seul contre un groupe, il a préféré se cacher dans la grotte. Mais un personnage a trouvé le passage secret et est entré dans la grotte. Joe est armé d'un pistolet, mais il n'est pas idiot : il va préférer assommer (sans bruit) le personnage qui entre, ce qui lui laisse une chance de prendre les autres par surprise et de s'échapper.

Desserte

On a toujours besoin de garder les règles du jeu à portée de main. De plus, on remarque souvent que le meneur de jeu, pris par son récit, ou penché en avant pour dessiner un plan, reste plus volontiers debout qu'assis.

À PROPOS DU JEU DE RÔLE : 15 QUESTIONS ET RÉPONSES

1

Le jeu de rôle, c'est un jeu sur ordinateur ?

Eh non ! Le jeu de rôle se pratique entre amis, avec un meneur de jeu et des joueurs. À cause du succès des jeux de rôle « normaux », des éditeurs de logiciels ont conçu des jeux sur ordinateur dans lesquels un même joueur gère plusieurs personnages, le meneur de jeu étant remplacé par l'ordinateur. Assez intéressants en ce qui concerne le graphisme, leurs possibilités sont restreintes dès qu'il s'agit de répondre à l'imagination débordante des joueurs. C'est un peu comme jouer à la belote ou au football sur ordinateur, ça ne remplace pas une vraie partie avec de vrais partenaires…

2

Alors qu'en est-il des « livres dont vous êtes le héros » et des grandeur-natures ?

● Un livre dont vous êtes le héros est, comme les jeux sur ordinateur, un dérivé du jeu de rôle. Plus simple, on y joue seul, le livre proposant une aventure avec des choix multiples, mais limités. Même si ce n'est pas du jeu de rôle, c'est un bon moyen pour un meneur de jeu débutant de se familiariser avec certains de ses mécanismes.

● Le grandeur-nature, que certains appellent aussi jeu de rôle, d'où la confusion, consiste à vivre les aventures « comme pour de vrai ». C'est-à-dire en se costumant, en réalisant les actions en direct, en jouant dans le cadre réel de l'aventure (château, forêt, etc.). En général, quand la télévision parle de jeu de rôle, c'est du grandeur-nature qu'il s'agit, car les journalistes trouvent cette activité plus visuelle.



3

Bon, mais *Magic*, c'est un jeu de rôle ?

Non, pas du tout. Comme le jeu de rôle, c'est un jeu de société, mais il se joue à deux (et pas à cinq ou six). Mais contrairement au jeu de rôle, les parties sont courtes, et l'objectif est de gagner en éliminant son adversaire. La confusion vient du fait que *Magic* utilise le même thème, le médiéval-fantastique, que beaucoup de jeux de rôle, et que nombre de rôlistes (ou joueurs de jeux de rôle) sont également joueurs de *Magic*.

4

Donc le jeu de rôle est un jeu de société ! Pourquoi ne pas le dire tout de suite ?

Le fait de se réunir entre amis pour jouer est tout à fait le critère d'un jeu de société. Si les rôlistes répugnent à utiliser ce terme, c'est qu'aussitôt les gens pensent que pour le pratiquer il faut un plateau de jeu, des pions, des billets, qu'il y a des règles à suivre à la lettre, et surtout qu'il y a un gagnant. Or rien de tout ça n'entre dans le cadre du jeu de rôle… mais c'est quand même bien un jeu de société.

5

Qu'est-ce que ça veut dire, un jeu sans gagnant ?

Contrairement à la plupart des jeux de société, de cartes ou de sport, le jeu de rôle se distingue par le fait qu'il n'y a effectivement ni perdants, ni gagnants, même si les joueurs reçoivent des « récompenses » quand ils jouent bien. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, ils forment une seule équipe. Il n'y a donc pas d'équipe adverse à affronter. Le meneur de jeu n'est pas non plus un adversaire, c'est un arbitre qui gère les situations. En fait, l'équipe des joueurs pourrait être comparée à une cordée d'alpinistes à l'ascension d'un mont inconnu. Ils ont chacun leurs propres capacités (endurance, agilité, gestion de l'équipement), mais doivent agir dans un même but. Quant au meneur de jeu, il représente les voies de passage, les intempéries, l'altitude. L'équipe peut très bien atteindre le sommet de la montagne (c'est-à-dire réussir l'aventure), mais il n'y aura pas d'autre gain que la satisfaction de l'exploit accompli et l'expérience accumulée par l'ascension. S'ils échouent, ils sont quittes pour recommencer une autre fois.

6

Je n'ai aucune imagination, vais-je pouvoir jouer ?

● Absolument. Pour les joueurs, et contrairement à ce que l'on croit, il n'est pas nécessaire d'imaginer de nouvelles situations, mais surtout de savoir réagir à celles proposées. Quand vous vous levez le matin, on ne vous demande pas d'imaginer ce qu'il y aurait à la place du soleil si celui-ci devait disparaître. Par contre, votre personnage peut se trouver obligé de se rendre à un rendez-vous alors qu'il y a une grève du métro. Votre « imagination » va se cantonner à décider si vous allez lui faire prendre un taxi, un bus, aller à pied, annuler le rendez-vous, etc.

● Pour les meneurs de jeu, le problème est un peu différent. S'ils écrivent leurs propres scénarios, ils devront avoir de l'imagination. S'ils font jouer des scénarios déjà écrits, il leur en faut quand même un petit peu pour anticiper toutes les actions des personnages qu'ils incarnent.

7

J'ai un jeu de rôle. Quand puis-je commencer à jouer ? Ce soir ?

Holà, stop ! Le jeu de rôle est un jeu relativement simple du point de vue des joueurs, mais il ne l'est pas pour un meneur de jeu. Comptez une bonne journée de lecture pour tout lire et surtout bien tout comprendre. Puis quelques



heures de lecture pour votre premier scénario. À moins que vous ne soyez en vacances, entre le moment où vous aurez acheté votre jeu et votre première partie, il se passera généralement plusieurs jours.

8

Le meneur de jeu est-il un vrai arbitre, peut-on l'influencer ?

Le meneur de jeu est avant tout un être humain. C'est-à-dire qu'il est faillible, même en tant qu'arbitre. S'il vous semble qu'il a commis une erreur, signalez-le lui gentiment, il la réparera sans doute. S'il est buté et acariâtre, n'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de jouer avec lui.

9

On dit que l'instrument du jeu de rôle c'est le dialogue. Alors pourquoi beaucoup de joueurs jouent-ils avec des figurines ?

Les seuls accessoires indispensables du jeu de rôle sont : crayon, papier et dés. Les premiers pour noter les informations et les personnages rencontrés, les seconds pour gérer les événements, car le jeu de rôle est avant tout un jeu. Les figurines servent à mieux visualiser certaines situations, et à faire joli. On peut très bien jouer sans.

10

Combien de temps durent les parties ?

Vaste question qui fait fuir la plupart des postulants quand ils apprennent que certaines parties durent « des années », ce qui n'est pas tout à fait vrai. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une partie de jeu de rôle normale dure entre quatre et six heures, en tout cas rarement moins de trois heures. C'est long certes, mais pris dans l'action on ne s'en rend pas compte. Si l'histoire à jouer est longue, on la découpe en plusieurs séances. Ainsi, il est courant qu'une partie un peu étoffée, qui devrait durer huit heures, soit découpée en deux séances de quatre heures que les participants vont jouer à quelques jours d'intervalle. Quant à la notion « d'années », il s'agit de personnes qui confondent une seule aventure et le fait qu'un même personnage puisse en vivre plusieurs. Si vous dites à quelqu'un que vous allez regarder *X-files* à la télé, il va comprendre que vous allez voir un épisode de 45 minutes. Pas que vous allez rester cinq jours devant le poste à regarder d'affilée l'intégrale des épisodes !

11

Je suis un garçon, puis-je jouer un rôle de fille ?

Oui bien sûr, et réciproquement. La pratique montre simplement que les gens interprètent souvent le sexe opposé de façon un peu caricaturale. Pour vos premières parties, mieux vaut s'en abstenir...

12

Doit-on suivre les règles à la lettre ?

Question difficile car il est bien spécifié en jeu de rôle que le meneur de jeu est libre de choisir les règles qu'il applique et de quelle manière. Le but de ce principe est de permettre une plus grande fluidité de jeu, que l'aventure soit plus épique. Mais pour un débutant, il est assez ardu de savoir à l'avance quelles règles employer, lesquelles modifier, etc. Il lui est donc conseillé, dans un premier temps, de bien appliquer toutes les règles de base, quitte à ne pas tenir compte des règles plus complexes. Ensuite, avec l'expérience, il saura faire ce choix de lui-même.

13

Peut-on « tricher » ?

Non. Le joueur n'a pas le doit de décider que son personnage a échappé à une chute mortelle. De même, si le meneur de jeu demande : « Qui a pensé à prendre une torche ? », on ne rajoute pas en vitesse une torche dans la liste de son équipement. Si tout le monde pratiquait de la sorte, il n'y aurait plus grand suspense ni réalisme, et l'intérêt des parties s'émousserait. Néanmoins, c'est aussi au meneur de jeu de ne pas être trop sévère. Si le joueur a dit : « J'achète pour 20 pièces d'argent d'équipements divers » en début de partie, il pourra lui accorder que cette torche en fasse partie.

14

Je ne comprends rien à ce que disent les rôlistes. Est-ce normal ?

Oui. Le jeu de rôle vient des États-Unis, et nombre de termes ont été utilisés tels quels, en anglais, par les premiers joueurs. De plus, comme il y a pas mal d'abréviations, quelqu'un qui les entend pour la première fois sera un peu surpris. Si on entend « touït », cela veut dire « to hit », c'est de l'anglais qui signifie « (score à réaliser) pour toucher (l'adversaire) ». En français, ce n'est pas toujours plus évident de savoir que le « tacot » n'est pas une vieille voiture mais le score à réaliser pour Toucher une Armure Classée 0 (T.A.C.0). Mais finalement l'habitude vient très vite. Et ce n'est pas un vocabulaire plus difficile à comprendre que celui du football ou du poker.

15

Je veux faire jouer des amis, mais ils ne sont pas enthousiastes. Comment les amener à jouer ?

En fait il ne vaudrait mieux pas ! Il n'y a rien de pire que des gens que l'on a forcés à jouer, et qui s'ennuient autour de la table et empoisonnent la partie. La meilleure méthode consiste à ne jouer qu'avec des personnes qui le veulent bien. Si quelqu'un est d'un avis mitigé, faites-le jouer aussi, mais qu'il soit le seul dans ce cas à la table. S'il n'est vraiment pas convaincu, laissez-le simplement assister à une partie et regarder de quelle façon elle se déroule. L'envie viendra peut-être d'elle-même. □

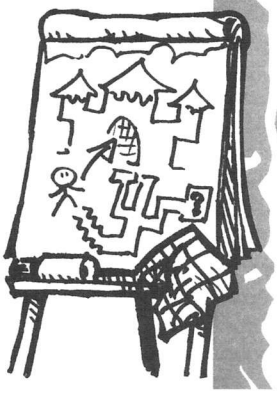
DE QUOI AI-JE BESOIN POUR COMMENCER ?

Des joueurs



En dehors de vous-même, qui serez probablement le meneur de jeu, prévoyez d'inviter de trois à cinq amis. Dites-leur bien que vous allez jouer à un jeu de rôle, pas à une sorte de Gendarmes et Voleurs. Ils n'ont pas besoin de venir déguisés (pour plus de précisions sur leur préparation, voir page 31). Si vous voulez confiez le rôle du meneur de jeu à un de vos amis, donnez-lui les règles du jeu au moins une semaine à l'avance, afin qu'il ait le temps de bien les lire.

Velléda et feutres effaçables

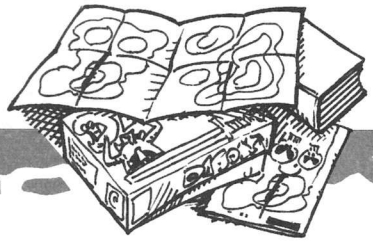


Plutôt qu'un tableau à grandes feuilles de papier (comme le montre notre joli dessin) ou encore des feuilles volantes que vous crayonnerez, le plus pratique est d'utiliser un support rigide en velléda (si possible quadrillé, mais ce n'est pas indispensable) pour dessiner les plans de bâtiments. L'avantage du velléda est de réduire la consommation de papier, mais aussi de pouvoir modifier les plans au fur et à mesure de l'avancée des personnages.

Un scénario



Pour votre première partie, il est peut-être présomptueux de vouloir en plus écrire votre propre scénario. Commencez plutôt par l'un des deux que *BaSIC* vous propose. La plupart des jeux de rôle contiennent souvent un scénario d'introduction avec leurs règles. Ensuite, il faut les acheter à part. On trouve de plus en plus de recueils de deux à cinq scénarios vendus entre 90 et 180 F.

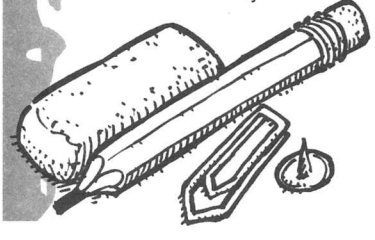


Des règles de jeu

Ce numéro hors série de Casus Belli présente *BaSIC*, qui est un jeu de rôle complet, c'est-à-dire que vous y trouverez tout pour jouer. Sachez néanmoins qu'il existe des quantités d'autres jeux de rôle, plus ou moins chers, plus ou moins compliqués, et surtout avec des thèmes très variés. Le prix d'un jeu de rôle (qu'il soit présenté sous la forme d'un livre ou d'une boîte) varie de 100 à 300 F, avec une moyenne aux alentours de 250 F.

Des crayons, des gommes, du papier

Cela semble évident, mais il n'y a rien de plus bête que de perdre une demi-heure à chercher partout de quoi prendre des notes avant de commencer à jouer.





Des dés

Pour *BaSIC*, vous aurez besoin de deux types de dés : les classiques dés à six faces, que l'on trouve partout, et des dés à 10 faces, disponibles en boutiques spécialisées. Il vous faudra au moins deux dés à 10 faces de couleur différente et deux dés à 6 faces. Certains jeux de rôle utilisent des dés à 4, 8, 12 ou 20 faces. La plupart du temps, vous devrez vous les procurer séparément (en plus de l'achat du jeu). Renseignez-vous avant de quitter la boutique sur les dés nécessaires pour jouer au jeu que vous venez d'acheter.

Les dés : 

Des figurines



il est parfois utile d'avoir des figurines pour visualiser la position des personnages, par exemple lorsqu'ils explorent une maison (les figurines sont alors placées sur le plan dessiné grosso modo à leur échelle). Vous pouvez utiliser à peu près n'importe quoi pour représenter les personnages. Que ce soit des pions de Monopoly, des sucres, des bouts de carton, tout peut servir, mais il est plus agréable d'acheter des figurines en plomb spécialement conçues à cet effet (25 mm de haut). Il en existe de très nombreuses marques, dans tous les genres. Renseignez-vous auprès de votre boutique.

Un local, une table, des chaises

Ça n'a l'air de rien, mais il faut savoir où vous allez jouer. La partie risque de durer plusieurs heures et il y a souvent des moments d'excitation au cours desquels les joueurs haussent le ton, crient, comme s'ils assistaient à un match de foot (enfin, pas à ce point quand même !). Il est parfois difficile de dormir dans la pièce d'à côté...





Un écran de meneur de jeu

C'est un paravent en trois ou quatre volets, dans un carton suffisamment rigide pour tenir debout une fois légèrement plié. Il sert à cacher aux joueurs le matériel du meneur de jeu (scénario, plans, figurines). Sur la face côté joueurs, il y a généralement une illustration plus ou moins jolie.
Côté meneur de jeu, on trouve les résumés des principales règles.
BaSIC n'en propose pas, mais on peut très bien bricoler soi-même son écran.
Les autres jeux de rôle n'en fournissent généralement pas, l'écran est alors vendu à part (entre 60 et 120 F), souvent accompagné d'un livret de compléments de règles ou d'un petit scénario.

Des provisions de bouche

Quand on joue entre trois et cinq heures d'affilée, souvent en soirée, la pratique montre que les joueurs apprécient grandement quelques boissons, des biscuits, voire un sandwich ou un petit café.



Des feuilles de personnages vierges, ou des personnages prétirés



Si vos joueurs veulent créer des personnages, il faut leur fournir des feuilles de personnage photocopiées (il y en a dans *BaSIC*). Certains jeux n'en contiennent pas du tout, d'autres les vendent séparément ; il est toujours possible de noter les caractéristiques de son personnage sur une simple feuille de papier.
Dans le cas où les joueurs sont pressés, ou débutants, vous pouvez créer un échantillonnage de personnages parmi lesquels ils pourront choisir. Ou bien, si le jeu en propose, leur confier des personnages prétirés (il y en a pour les deux scénarios de *BaSIC*).


LES RÈGLES
FEUILLE DE PERSONNAGE

CRÉER UN PERSONNAGE

Pour jouer à *BaSIC* chaque joueur a besoin d'un personnage (sauf celui qui a décidé d'être le meneur de jeu). Vous pouvez prendre l'un de ceux qui sont déjà tout prêts (voir p. 65 et p. 83) et revenir ici pour comprendre des termes techniques, ou créer tout de suite le vôtre.

DÉFINITIONS

Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses caractéristiques et ses compétences. Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage, et les compétences détaillent ce qu'il sait.

Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, et cela dépend largement du hasard. En revanche, c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la médecine…

Les caractéristiques

Elles sont au nombre de sept. Pour un être humain normal, leur valeur varie entre 3 et 18. Les personnages des joueurs étant des héros, donc par définition un peu meilleurs que la moyenne, leurs caractéristiques iront de 8 à 18.

FORce

C'est une mesure de la puissance musculaire du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, porter, pousser ou tirer. A titre indicatif, un personnage avec une FORce de 8 est un quidam moyen, qui n'a plus fait de sport après le lycée.

Avec une FORce de 18, c'est un athlète qui joue dans la même cour qu'Arnold Schwarzenegger. Comme vous le verrez plus loin, la FORce influe un peu sur le combat à mains nues ou avec armes blanches, sans y jouer toutefois un rôle déterminant.

CONstitution

Cette caractéristique rend compte de la vitalité et de la santé du personnage. Plus sa CONstitution est élevée, mieux le personnage résistera à la fatigue, aux coups, à la maladie, etc.

Avec une CONstitution de 8, c'est un individu normal, peut-être un peu plus sujet aux rhumes que la moyenne. Avec une CONstitution de 18, il n'a probablement jamais été malade de sa vie.

TAIlle

En fait, cette caractéristique englobe la taille et le poids. Être grand et massif vous permet de faire plus mal lors des combats, mais peut poser problème dans d'autres circonstances, par exemple lorsqu'il faut se faufiler par un passage étroit.

Pour un personnage masculin, une TAIlle de 8 est légèrement inférieure à la moyenne (dans les 1,65 m pour 60 kg). Une TAIlle de 18 peut indiquer un géant très maigre, ou un individu de taille moyenne mais avec un embonpoint considérable.

DEXtérité

Comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la vivacité et la rapidité physique du personnage. Elle joue un rôle primordial dans les combats. En effet, les personnages dotés d'une DEXtérité élevée agissent plus souvent en premier.

Avec une DEX de 8, un personnage est très moyen, et sera bien avisé de ne pas se risquer, par exemple, dans une bagarre de saloon. Avec une DEX de 18, il est extrêmement rapide et, potentiellement, pourrait jongler avec cinq couteaux et autant de torches enflammées (à condition, bien sûr, d'avoir appris à le faire – voir la compétence Cascade).

APParence

Votre personnage est-il beau ou pas ? S'habille-t-il avec élégance ? Sait-il faire bonne impression au premier contact ? L'APParence mesure tous ces facteurs.

Un personnage doté d'une APParence de 8 est le genre d'individu que peu de gens remarquent au milieu d'une foule (ce qui peut, parfois, être un avantage). En revanche, avec une APParence de 18, il attirera l'attention partout où il passe.

INTelligence

Elle décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage. Elle ne remplace pas l'intelligence du joueur, mais gère, à sa place, un certain nombre de tâches fastidieuses.

Si votre personnage se retrouve en possession d'un parchemin codé, par exemple, c'est son INTelligence qui servira à déterminer s'il parvient à le déchiffrer. Avec une INTelligence de 8, un personnage n'est pas très malin. A 18, c'est un génie.

POUvoir

Cette caractéristique mesure la volonté du personnage, sa force d'âme et, dans certains univers de jeu, sa capacité à utiliser d'éventuels pouvoirs mentaux (magie ou pouvoirs psioniques). Il sert également à calculer sa Chance (voir plus bas).

Avec un POUvoir de 8, votre personnage sera quelqu'un de relativement effacé, sans grandes dispositions pour le paranormal. Avec un POUvoir de 18, au contraire, il sera très impressionnant, et/ou aura un grand potentiel magique.

Les compétences

Les compétences sont des domaines de connaissance que votre personnage a eu l'occasion d'étudier au cours de sa vie.

Elles sont différentes d'un univers de jeu à l'autre. Exemples : se servir d'une épée, parler une langue étrangère, conduire une automobile…

Les compétences se mesurent sur 100. Elles sont détaillées p. 22 à 25.

Qu'est-ce que c'est ?

● **Dés**. BaSIC utilise deux sortes de dés : des dés classiques, à six faces, que vous trouverez dans n'importe quel jeu de société ; et des dés à dix faces, disponibles dans les magasins spécialisés en jeux (voir liste p. 107). Si vous n'en avez pas sous la main, des trucs pour les remplacer se trouvent p. 33.

● **Notation**. Pour abréger, « un dé à six faces » s'écrit « 1d6 ». De même « un dé à dix faces » devient « 1d10 ». Vous trouverez fréquemment des mentions plus complexes, du genre « 2d6+6 ». Cela signifie que vous devez lancer deux dés à six faces, additionner leurs résultats et ajouter 6, obtenant ainsi un nombre compris entre 8 et 18. Restent deux cas particuliers, le dé à trois faces et le dé à cent faces. « 1d3 » est un dé à six faces, dont le résultat est interprété de la façon suivante : 1 ou 2 = 1, 3 et 4 = 2, 5 et 6 = 3. « 1d100 », également appelé « dé de pourcentage », n'existe pas sous la forme d'un dé. Pour obtenir un résultat compris entre 1 et 100, il faut lancer deux dés à dix faces de couleur différente, en annonçant à l'avance lequel indique les dizaines et lequel les unités. Par exemple, si le résultat du premier dé jeté est 4 et le second 2, le résultat à lire est 42. Si vous avez fait 00, il faut lire 100.

● **Caractéristiques**. Pour vous aider à vous repérer dans ce chapitre, les caractéristiques du personnage sont désignées par leur nom complet. Dans le reste des règles, elles seront écrites en abrégé, avec les trois premières lettres de leur nom. Par exemple : DEXtérité devient DEX, FORce FOR, POUvoir POU...

LA CRÉATION, PAS À PAS

Première étape : le héros

Demandez au meneur de jeu quel « genre de héros » serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Si son scénario est une intrigue à la cour d'un roi, évitez de créer un clone de Conan le Barbare, il ne sera pas à sa place et n'aura rien à faire !

Deuxième étape : les caractéristiques

Munissez-vous d'une feuille de personnage (voir modèle à photocopier p. 64 ou p. 86 selon l'univers choisi), d'un bout de brouillon, d'un crayon et d'une gomme. Lancez sept fois de suite 2d6+6. Notez les sept résultats sur votre brouillon, puis répartissez-les à votre guise entre les caractéristiques. Toutes les caractéristiques sont utiles, mais elles ne servent pas toutes à la même chose. Si vous avez envie d'un personnage très physique, plutôt combattant, favorisez la FORce et la DEXtérité. Si vous avez plutôt envie de jouer un magicien, le POUvoir est plus important.

Troisième étape : les valeurs dérivées

Les caractéristiques servent à calculer cinq valeurs dérivées. Suivez les instructions ci-dessous et reportez les résultats sur votre feuille de personnage.

Les points de vie (PV)

Ils mesurent l'état physique du personnage. Lorsqu'il est blessé, il perd des points de vie. S'il tombe à 0 point de vie, il est mort ! Il faut créer alors un autre personnage...
Faites la somme de la TAIlle et de la CONstitution, divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier supérieur, si besoin est). Exemple : TAI = 10 et CON = 13, (10 +13)/ 2 = 11, 5, nombre de points de vie = 12. Entourez la valeur correspondante dans la case « points de vie » de votre feuille de personnage.

Les points d'énergie (PE)

Ils servent, si l'univers de jeu le permet, à faire de la magie (ou à utiliser des pouvoirs psioniques). Les règles détaillées se trouvent dans la description des univers correspondants, p. 50 et 74. Votre capital de points d'énergie est égal à votre POUvoir.
Entourez la valeur correspondante dans la case « points d'énergie » de votre feuille de personnage.

Le bonus aux dommages

Plus un personnage est grand et fort, plus il fera mal lors des combats au corps à corps. Additionnez la TAIlle et la FORce de votre personnage, et reportez-vous à la table des bonus aux dommages ci-contre. Notez le résultat sur la ligne correspondante.

Le jet d'Idée

Êtes-vous sûr qu'il soit opportun d'engager votre personnage dans ce tunnel empli de fumée rougeâtre, d'où sortent des ricanements démoniaques ? Quel est ce petit détail que vous avez oublié, et qui était visiblement d'une importance capitale pour le scénario ? Le jet d'Idée est un jet de dés qui, s'il est réussi, permet au meneur de jeu de vous souffler une information oubliée ou de vous suggérer un plan d'action, si vous êtes perdu.
Contrairement à la plupart des valeurs figurant dans le cadre des caractéristiques, le jet d'Idée est noté sur 100, comme une compétence. Pour connaître sa valeur, multipliez l'INTelligence du personnage par 5 et reportez le résultat dans la case correspondante.

Le jet de Chance

Votre personnage est en équilibre précaire au bord d'une falaise. Va-t-il tomber ? Perdu dans la foule, va-t-il trouver son contact ? Cela dépend s'il a ou non de la chance. Cette valeur est souvent très utile pour simuler le « mouvement du monde » autour des personnages.
Comme le jet d'Idée, le jet de Chance est un pourcentage, noté sur 100. Il se calcule en multipliant le POUvoir par 5.

Quatrième étape : les compétences

Regardez la liste des professions ci-dessous et choisissez-en une. Vous avez 300 points à répartir dans les compétences qui en découlent (sans obligation de les prendre toutes). Ensuite, vous pourrez répartir 150 points parmi toutes les autres compétences de la feuille de personnage, à votre guise (même dans celles que vous avez déjà prises).
Comment répartir ces points ? Il suffit de décider du nombre de points que vous allouez à une compétence, de l'ajouter à la base de cette dernière (la valeur entre parenthèses qui se trouve à côté de son nom sur la feuille de personnage). Ainsi, si vous décidez d'allouer 50 points à l'Esquive, qui a un score de base de 25, vous dépensez 50 points, et votre personnage se trouve doté d'une Esquive ayant un score de 75. 1 point signifie 1 % de chance de réussite dans la compétence.
● A sa création, un personnage ne peut pas avoir plus de 90 dans un compétence, quelle qu'elle soit.
Par ailleurs, il est inutile de le doter de scores supérieurs à 75 % ; un score aussi élevé signifie qu'il réussira une action trois fois sur quatre, ce qui devrait largement suffire... Il vaut mieux être un « généraliste » capable de faire moyennement bien un grand nombre de choses, qu'un « spécialiste » hyper compétent, ne sachant rien faire en dehors de son domaine de compétence très étroit. Si, après quelques parties, ce choix ne vous convient plus, créez un autre type de personnage.



Table des bonus aux dommages

FORce + TAIlle	Bonus
02 à 24	Aucun
25 à 32	+ 1d3
33 à 40	+ 1d6
41 à 56	+ 2d6

Conseil aux débutants : C'est le moment de discuter avec les autres joueurs. Essayez de créer des personnages complémentaires, par exemple l'un sera un bagarreur, l'autre plutôt diplomate ; le groupe gagnera en efficacité.

Liste des professions avec compétences

Exemples pour un univers médiéval-fantastique

- **Chasseur** : Athlétisme, Armes d'hast, Armes de jet, Artisanat, Connaissance de la nature, Orientation, Secourisme, Survie.
- **Chevalier** : Athlétisme, Équitation, Droit et usages, Armes de mêlée, Armes d'hast, Esquive, Vigilance, Lire et écrire.
- **Érudit** : Alchimie, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Potions et herbes, Sagacité.
- **Fermier** : Armes d'hast, Armes de lancer, Artisanat, Commerce, Connaissance de la nature, Orientation, Potions et herbes, Secourisme.
- **Magicien** : Alchimie, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité, Vigilance, 3 sortilèges au choix.
- **Soldat** : Athlétisme, Armes de mêlée, Armes d'hast, Armes de tir, Esquive, Discrétion, Vigilance, Secourisme.
- **Troubadour** : Artisanat (musique), Connaissance des peuples ou des religions, Culture générale, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité.
- **Voleur** : Armes de lancer, Armes de mêlée, Cascade, Discrétion, Esquive, Persuasion, Sagacité, Serrurerie.

Exemples pour un univers contemporain

- **Agent de renseignement** : Cascade, Déguisement, Droit et usages, Histoire et géographie, Informatique, Lutte, Renseignements, Sciences appliquées, Serrurerie.
- **Journaliste** : Bibliothèque, Conduire (auto ou moto), Connaissance de la rue, Culture générale, Langue étrangère, Persuasion, Sagacité, Vigilance.
- **Homme d'affaires** : Commerce, Comptabilité, Droit, Informatique, Langue étrangère, Persuasion, Sagacité, (plus une autre au choix).
- **Militaire** : Cascade, Conduire (au choix), Leadership, Navigation, Pilotage (au choix), Sabotage, Lutte, Armes de poing, Fusil.
- **Spécialiste en sciences humaines** (ex : archéologue baroudeur) : Bibliothèque, Culture générale, Droit et usages, Langue étrangère, Histoire et géographie, Orientation, Sciences sociales, Survie.

Cinquième étape : les finitions

Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles.

Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur un formulaire abscons. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir le cadre situé en haut à gauche de la feuille de personnage, où se trouve quelques renseignements « d'état civil ».

Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Évitez les noms ridicules ou connotés – cela peut sembler très drôle, au début, de jouer un gangster nommé Averell ou un chevalier baptisé Lancelot, mais le gag s'use très vite et, au bout de quelques parties, il ne fera plus rire personne. Éventuellement, trouvez-lui un diminutif ou un surnom usuel, par exemple Jimmy pour lord William James Ashley.

Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants. Notez le résultat de vos cogitations sur une feuille de papier libre, ou au verso de votre feuille de personnage.

- **La description**. Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ?

Prenez un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent. S'il a une TAIlle élevée et une faible FORce, par exemple, sa masse est probablement due à de la graisse, et pas à du muscle. En revanche, un individu avec une TAIlle faible, une bonne CONstitution et une DEXtérité élevée sera sûrement un petit bonhomme nerveux, avec des réflexes rapides.

- **Le comportement**. Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rousses ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ?

Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

- **L'histoire personnelle**. Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là.

Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il encore ses parents ? Des frères et des sœurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

- **La motivation**. Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que « accumuler de l'or et de la gloire » ou « sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou » fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre « retrouver sa sœur, enlevée par des extraterrestres il y a dix ans »).

FICHE DE PERSONNAGE

BaSIC
LE JEU DE RÔLE DE BaSE

© Casus Belli sous licence de MultiSim et Chaosium Inc.

Nom du personnage _____

Surnom _____

Sexe _____

Âge _____

Pays / lieu de naissance _____

_____

Profession _____

Diplôme / statut _____

Caractéristiques du personnage

Chacune est égale à 2d6+6

FORce _____ **DEXtérité** _____ **CONstitution** _____

APPArence _____ **TAIlle** _____

INTelligence _____(x5=) **Idée** _____%

POUvoir _____(x5=) **Chance** _____%

Bonus aux dommages _____

FOR+TAI	Bonus Dom.
16 à 24	aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

Points d'énergie (psis / magiques)

Entourer ici le score en POUvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de vie

Entourer ici la moyenne: (TAille+CONstitution) / 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Compétences du personnage

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

Universelles

- ☐ Art / Artisanat : _____(05%) __
- ☐ Athlétisme (15%) ..... ____
  Courir, Grimper, Nager, Sauter, Lancer
- ☐ Bricolage (10%) ..... ____
  Petits systèmes, petites réparations
- ☐ Cascade (10%) ..... ____
  Acrobatie, jonglage, funambule
- ☐ Chercher, fouiller (20%) ..... ____
- ☐ Commerce (20%) ..... ____
- ☐ Culture générale (20%) ..... ____
- ☐ Déguisement (10%) ..... ____
  Imitation, maquillage
- ☐ Discrétion (15%) ..... ____
  Filature
- ☐ Droit, administration, usages (10%) . ____
- ☐ Équitation (20%) ..... ____
- ☐ Esquiver (25%) ..... ____
- ☐ Langue natale (80%) ..... ____

Langue étrangère :

- ☐ _____(00%) ..... ____
- ☐ _____(00%) ..... ____
- ☐ Leadership (15%) ..... ____
- ☐ Navigation (00%) ..... ____
- ☐ Orientation (15%) ..... ____
- ☐ Persuasion (15%) ..... ____
  Baratiner, convaincre
- ☐ Sagacité (20%) ..... ____
- ☐ Secourisme (30%) ..... ____
  Premiers soins
- ☐ Survie (10%) ..... ____
- ☐ Vigilance (20%) ..... ____
  Remarquer détail, pister, 6e sens

Spécifiques

- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____
- ☐ ..... ____

Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp / rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%)	_____	_____	_____		
Lutte (*arts martiaux*) (20%)	_____	_____	_____		
Armes de mêlée (25%)					
.....	_____	_____	_____		
.....	_____	_____	_____		
Armes d'hast (20%)					
.....	_____	_____	_____		
.....	_____	_____	_____		
Armes de lancer (20%)					
.....	_____	_____	_____	_____	_____
.....	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de tir (armes à feu) (25%)					
.....	_____	_____	_____	_____	_____
.....	_____	_____	_____	_____	_____

Armures protection

..... _____

..... _____

Psis / Magie

Pouvoir / Objet magique	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....

Pouvoir / Objet magique	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....

Nom du joueur : .....

Date de création : .....

LES RÈGLES DE BASE

Ce chapitre peut être lu aussi bien par les joueurs que le meneur de jeu, mais seul ce dernier est tenu d'apprendre les règles et bien les assimiler. Cet apprentissage ne se fait pas en une fois, mais la pratique aidant, cela vient facilement. Quand les joueurs connaissent un peu les règles, le meneur de jeu est soulagé dans son travail (il n'a plus à répondre aux questions élémentaires du genre : rappelle-moi comment on calcule les points de vie ?), et la partie gagne en fluidité.

Question de bon sens

Première règle

Une action impossible à rater réussit toujours.

Deuxième règle

Une action impossible à réussir échoue toujours.

Troisième règle

Pour tous les autres cas, faites un jet de compétence.

Quatrième règle

Lorsqu'il est impossible de faire un jet de compétence, utilisez l'une des « astuces » de la p.20. Tout ce qui suit se contente de développer ces principes.

Actions immanquables

Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Inutile de lancer les dés pour savoir si un personnage arrive à mettre un pied devant l'autre pour sortir de chez lui et aller acheter du pain !

Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un personnage saute d'un avion sans parachute et tente de rester en l'air en battant des bras, ce n'est pas la peine de chercher le point de règle qui lui permettra de s'en sortir : il va finir sa vie beaucoup plus bas, sous forme de flaque.

Le meneur de jeu dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est « absurde », et cela peut varier d'un univers à l'autre. Par exemple, dans le cas d'une aventure à la James Bond où le spectaculaire prime sur le réalisme, il est parfaitement possible de décider que notre aéronaute pourra, peut-être, avec un jet de Chance, s'accrocher à la queue de l'avion…

Jets de compétence

La plupart des situations à résoudre se situent entre ces deux extrêmes, dans des circonstances où l'échec et la réussite sont tous deux possibles, et dont leurs résultats vont avoir des conséquences sur le reste de l'aventure.

Pour simuler cette incertitude, on a recours à un jet de dés. Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, les compétences sont mesurées sur 100. Un personnage avec 40 dans une compétence a en fait 40 % de chance de réussir à l'utiliser.

Pour utiliser une compétence, il faut lancer 1d100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, l'action est réussie (c'est pourquoi on dit *faire un jet sous une compétence*). Sinon, c'est un échec.

Maladresse. Lorsque le résultat est compris entre 96 et 00, non seulement l'action est manquée, mais en plus, l'échec est particulièrement grave (par exemple : au cours d'une poursuite en voiture non seulement le poursuivant ne rattrape pas sa cible, mais en plus il tombe dans un fossé). Cela s'appelle une maladresse.

Réussite critique. En revanche, avec un résultat compris entre 01 et 05, l'action est réussie de manière particulièrement brillante (non seulement vous rattrapez le poursuivi mais, en plus, vous avez évité le chien qui traversait la route). Cela s'appelle une réussite critique.

Des exemples de maladresses et de réussites critiques figurent dans la description des compétences, p. 22 à 25.

Dernier point, très important : les joueurs lancent les dés pour leur personnage, et c'est le meneur de jeu qui se charge de faire les jets de dés pour tous les personnages non-joueurs.

Bonus et malus

En règle générale, le jet de dés se fait « sous » la valeur de la compétence mais, parfois, le meneur de jeu peut décider que la situation mérite un ajustement dans un sens ou dans l'autre. Dans ce cas, il fixe un bonus ou un malus, qui vient s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence du personnage. Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur modifiée de la compétence.

Le meneur de jeu peut fixer des bonus ou des malus supérieurs à + ou - 20 %, mais ce n'est pas conseillé. Si l'action est vraiment très facile (ou très difficile), elle rentre probablement dans la catégorie des actions immanquables ou impossibles.

Expérience

Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées. Les scores de Chance ou d'Idée ne bougeront jamais, pas plus que le total des points de vie ou le bonus aux dommages.

En revanche, les compétences peuvent augmenter, selon le principe : c'est en forgeant qu'on devient forgeron…

Si, au cours d'une aventure, un personnage a réussi une action importante, le meneur de jeu peut l'autoriser à cocher la petite case qui se trouve à côté de la compétence correspondante. A la fin de l'aventure, le personnage peut tenter de l'améliorer.

Pour cela, le joueur lance 1d100. S'il obtient un score supérieur à la valeur de la compétence, le personnage a retiré quelque chose de l'expérience, et la compétence augmente d'1d10 points. S'il obtient un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la situation ne lui a rien appris…

A partir de 90 % dans une compétence, les règles changent un peu. Le personnage a une chance égale à son score d'INTelligence de s'améliorer et, même s'il réussit, il ne progressera que d'1 point.

Table de circonstances

Bonus/malus	Circonstance	Exemple
-20 %	Très difficile	A
-10 %	Difficile	B
+10 %	Facile	C
+20 %	Outrageusement facile	D

A. Tirer de nuit sur une cible mobile, ou désamorcer une bombe qui va sauter d'une seconde à l'autre.
B. Tirer sur une cible mobile ou de petite taille, crocheter une serrure particulièrement bien conçue.
C. Tirer sur une cible immobile et de grande taille, escalader un mur avec de nombreuses prises.
D. Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, se souvenir que la Bastille a été prise un 14 juillet.

Un peu de calcul

Si vous devez confronter des valeurs qui ne se trouvent pas sur la table de résistance, utilisez la formule suivante :
Le pourcentage de chance de base est de 50 % - (carac. passive x 5) + (carac. active x 5).
Ainsi, pour une valeur passive de 53 et une valeur active de 45, la chance de base de l'action sera de 50 - (53 x5) + (45 x5), soit 50 - 265 + 225, soit un malheureux 10 %.
La plupart du temps, vous aurez aussi vite fait de ramener les valeurs en cause à des nombres figurant sur la table, en y soustrayant un même nombre.
Ainsi, dans l'exemple précédent il suffit de soustraire 40 à 53 et à 45, et de faire la confrontation avec 13 et 5.

Astuces

Les jets de caractéristique

Il existe parfois des situations où aucune compétence ne s'applique. Supposons, par exemple, qu'un personnage (masculin) soit face à une charmante jeune fille, et qu'il désire qu'elle le remarque. Il n'existe aucune compétence Faire bonne impression aux jolies filles. En revanche, la caractéristique APParence est là pour ça !
Dans ce genre de cas, la caractéristique concernée est multipliée par un nombre (le multiplicateur) entre 1 et 5. Faites un jet d'1d100 sous cette valeur, comme si c'était une compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action : de x 5 (facile) à x 1 (très difficile), la plupart du temps ce sera x 3.
Si la jeune fille de l'exemple est seule et cherche quelqu'un à qui parler, le jet d'APParence du personnage se fera sous son APP x 5. En revanche, si elle est avec son petit ami, le meneur de jeu demandera un jet sous l'APP x 1 (et peut décider que le petit ami manifeste sa jalousie, en cas de réussite !).

Les jets en opposition

Parfois, vous aurez besoin de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage lutte contre quelque chose qui lui résiste. Arrivera-t-il à enfoncer cette porte ? Parviendra-t-il à se libérer de l'étreinte de la pieuvre géante ?
La table de résistance est un outil multi-usage, qui sert à chaque fois qu'il est nécessaire d'opposer deux caractéristiques, une « active » (celle du personnage ou de la chose qui agit) et une « passive » (celle du personnage ou de la chose qui tente de résister à l'action).
Il suffit de chercher dans cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique « active » et la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique « passive ». A l'intersection, figure le nombre maximum qu'il faut obtenir avec 1d100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie (exactement comme si c'était une compétence, à ceci près que les notions de réussite critique et de maladresse ne s'appliquent pas).
Toutes les caractéristiques ou presque peuvent être opposées les unes aux autres. En général, cette table sert surtout aux duels FOR/FOR ou POU/POU, mais la pratique en fait découvrir beaucoup d'autres utilisations. Supposons par exemple que votre personnage veuille déchiffrer un parchemin codé particulièrement compliqué. Le meneur de jeu peut décider d'opposer le score en INT du personnage à un nombre représentant la difficulté du document. Supposons que l'INT du personnage soit de 14, et que le meneur de jeu estime la difficulté du document à 18. Un coup d'œil à la table montre que les chances de déchiffrer le document sont de 30 %.

Temps de jeu

Le temps de jeu et le temps réel sont deux notions différentes, qui ont peu de rapport l'une avec l'autre. Un personnage peut passer plusieurs jours penché sur un grimoire ardu à déchiffrer, mais il ne faudra que quelques secondes au meneur de jeu pour résumer aux joueurs ce qu'il contient.
Le temps de jeu est presque toujours une notion fluide. C'est au meneur de jeu, en tant que narrateur, de le faire avancer plus ou moins rapidement, en fonction des actions des joueurs et des besoins de son scénario.
Pour utiliser une compétence, il faut de quelques secondes à quelques heures, en moyenne quelques minutes. Par exemple, un jet de Bibliothèque correspondra à plusieurs heures, alors qu'un jet de Cascade correspondra à quelques secondes. Servez-vous de votre bon sens pour déterminer la durée de chaque tentative, si cela devait devenir important. C'est rarement le cas et, lorsque ça l'est, la véritable durée d'un jet de dés est « ce qui arrange le meneur de jeu pour que l'histoire reste intéressante et crédible ».
Il existe cependant un cas où le temps est géré de manière beaucoup plus rigide : le combat. Pendant un combat, le temps est découpé en rounds de quelques secondes, au cours desquels les actions s'enchaînent dans un ordre précis. Vous trouverez tous les détails au chapitre Le combat, p. 26.

Blessures

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Lorsque ce compteur est à son maximum, le personnage est en pleine forme. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages – autrement dit, il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus. Ainsi, si un personnage subit trois points de dommages, il perd trois points de vie.

Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre actuel de ses points de vie, il est blessé grièvement. Faites un jet d'1d100 sous sa CON x 5 pour voir s'il supporte le choc. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir normalement. Si le jet est raté, le personnage perd connaissance pour un laps de temps égal à (21 - CON) en minutes. A son réveil, il sera très faible, et le restera jusqu'à ce qu'il ait été soigné.

Agonie

Un personnage qui se trouve à 1, 2 ou 3 points de vie doit faire un jet de CON x 3 par round. S'il le rate, il perd connaissance pour un laps de temps égal à (21 - CON) en heures. Il est plus que temps de le transporter à l'hôpital !

Mort

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins meurt instantanément. La médecine conventionnelle ne peut plus rien pour lui (en revanche, la magie reste une possibilité... parfois). La mort est définitive. Il n'y a plus qu'à créer un autre personnage, en souhaitant qu'il ait plus de chance que son prédécesseur.
Conseil au meneur de jeu : Pour faire rentrer dans l'aventure le « remplaçant » d'un personnage qui vient de mourir, voir les conseils de jeu p. 39.

◀ La table de résistance

Caractéristique passive \ Caractéristique active	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Causes de blessures

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées !).

Chutes

Retirez 1d6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'Athlétisme ou de Cascade réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points.

Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent (les jets de Chance sont bien utiles pour se raccrocher aux branches à la dernière seconde !).

Explosions

Dans les univers où ils existent, les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite.

10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion ; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe.

Feux

- Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de dommages par round. Un personnage touché par une torche doit faire un jet de Chance. S'il le rate, ses vêtements prennent feu, et il subit 1d6 points de dommages par round (voir cette notion dans le chapitre Le combat), jusqu'à ce qu'il ait réussi un nouveau jet de Chance (pour éteindre les flammes), ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc.
- Tomber dans un feu de camp inflige 1d6 +2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.
- Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de Chance par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas. S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas).
- Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points d'APPArence.

Asphyxie/noyade

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds.

Au premier round, le personnage doit réussir un jet de CON x10 avec 1d100.

Au deuxième round, le jet est sous CON x9.

Au troisième, de CON x8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous CON x1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la CON x1).

Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

Poison

Les poisons en tout genre sont définis par une seule caractéristique : leur VIRulence, qui est généralement comprise entre 5 et 20. Si un personnage est en contact avec un poison (parce qu'il a été mordu par une vipère, qu'il a respiré des gaz toxiques ou mangé un plat assaisonné par quelqu'un qui lui veut du mal), opposez la VIR du produit à la CON du personnage sur la table de résistance. La VIR est la caractéristique active et, si elle triomphe de la CON, le personnage perd un nombre de points de vie égal à la VIR du poison. Si le personnage résiste, il perd quand même des points de vie (la moitié de la VIR, en général, parfois moins). Notez que la plupart des poisons n'agissent pas instantanément. Leur effet se déclare au bout d'1d6 rounds minimum, et les plus insidieux mettent des heures. Un jet réussi de Médecine (ou son équivalent, selon les univers) permet de diviser les dommages par deux, ou les supprimer complètement si le soigneur fait une réussite critique.

Quelques exemples de VIRulences : arsenic 15, curare 20, venin de cobra 16, champignons vénéneux 6 à 15, somnifères modernes 13 (n'infligent pas de dommages, mais plongent dans un profond sommeil pour 2d6 heures).

Maladie

Les règles sur les maladies sont très proches de celles sur les poisons. Les maladies ont également une VIRulence, et s'attaquent également à la CONstitution. La principale différence est le rythme auquel elles infligent des dommages. Un personnage malade perd 1d3 points de vie par jour, à concurrence de la VIRulence de la maladie. S'il a survécu, son organisme a triomphé des microbes, et il commence à récupérer les points de vie perdus. La compétence Secourisme n'a aucune incidence sur les maladies, pas plus que sur les empoisonnements.

Quelques exemples de VIRulence : rhume 3 à 5, grippe 4 à 8, pneumonie 6 à 10, choléra 12 à 15, peste 14 à 20.

Guérison

Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps...

Livré à lui-même, un personnage récupère 2 points de vie par semaine de temps de jeu. S'il reste au lit et ne se livre à aucune activité fatigante, il récupère 3 points de vie par semaine. Dans un hôpital moderne, ce chiffre monte à 4 points de vie par semaine.

Les effets des compétences Secourisme et Médecine sont développés dans le chapitre sur les compétences.

La seule règle importante sur la guérison est la suivante : en aucune circonstance il n'est possible de dépasser son total initial de points de vie. □

LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent les domaines de connaissance que le personnage a appris. Elles peuvent varier d'un univers de jeu à l'autre et sont sujettes à amélioration.

Dans la liste ci-dessous, la valeur entre parenthèses, à côté du nom de la compétence, correspond à son pourcentage de base, autrement dit la valeur « sous » laquelle vous faites un jet de dés si vous n'avez dépensé aucun point pour cette compétence lors de la création de personnage. Un personnage qui n'a rien investi en Athlétisme, par exemple, a quand même 15 % de chances de réussir une action physique simple : effectuer un rétablissement, escalader un arbre, sauter un fossé… Les compétences dont le nom est suivi d'une astérisque (*) ont une particularité : c'est le meneur de jeu qui lance les dés à la place du joueur, de manière à ce que ce dernier ne voie pas le résultat. Par exemple, un personnage cherche un indice dans une maison cambriolée. Le MJ fait le jet de Chercher. Réussi, il annonce au personnage qu'il trouve quelque chose ; raté, il annonce que le personnage n'a rien trouvé (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y avait rien à trouver !).

Liste universelle

Ces compétences peuvent être utilisées dans n'importe quel univers de jeu, car elles sont universelles.

Art/Artisanat (05 %)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Quelques exemples : charpenterie, maçonnerie, poterie, sculpture, archerie, forge, cordonnerie… Une maladresse produit un objet qui semble solide mais se brisera à la première utilisation ; un succès critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle.

Athlétisme (15 %)

Cette compétence regroupe toutes les activités physiques : course, nage, saut, escalade. Ne l'utilisez que lorsque les circonstances s'y prêtent. Inutile de lancer les dés pour faire son jogging matinal. En revanche, lorsqu'un personnage est poursuivi par un tueur brandissant une tronçonneuse, il peut être utile de savoir s'il court vite…

Bricolage (10 %)

Le contenu de cette compétence change selon les univers de jeu. Dans un monde médiéval, elle recouvre des connaissances de base en menuiserie et en travail du métal. Dans un monde contemporain, des notions en électricité viennent s'y ajouter. Elle permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps mais, en général, quelques minutes et une boîte à outils suffisent.

Cascade (10 %)

Cette compétence combine l'agilité et la souplesse du personnage. Elle recouvre tout ce qui est acrobatie, jonglage ou marcher sur un fil. C'est, par exemple, l'art d'amortir ses chutes, de se déplacer sur un toit glissant par une nuit sans lune, de sauter dans un camion en marche ou de jongler avec des torches enflammées.

Chercher (20 %)*

On utilise Chercher pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice… en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Culture générale (20 %)

Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques. Toutefois, les informations qu'elle livre ne sont jamais complètes. Elle permet, par exemple, de savoir que l'empire carolingien a été partagé entre les petits-fils de Charlemagne en 843, à Verdun. En revanche, le nom des bénéficiaires et le détail des territoires qu'ils ont récupérés restent dans le vague…

Commerce (20 %)

La version médiévale permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace. La version moderne comporte, en plus, une certaine connaissance des flux économiques. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander, le MJ est invité à « jouer » la scène de manière théâtrale, puis à assortir le jet de dé d'un bonus ou d'un malus, en fonction de la performance du joueur.

Déguisement (10 %)

Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se « faire la tête » d'un individu précis. Dans le second cas, le MJ peut imposer des malus aux jets de dés, si la tentative est vraiment trop improbable (un petit Japonais qui essaye de se déguiser en gros Irlandais rouquin aura facilement 50 % de malus, si le MJ ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

Discrétion (15 %)

Demandez un jet de Discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur…

Droit, administration, usages (10 %)

Cette compétence est un mélange de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissances livresques. Elle a plusieurs utilités. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le personnage ; de se repérer dans la bureaucratie locale ; et de ne pas se faire remarquer comme « étranger » lorsqu'il est loin de chez lui.

Équitation (20 %)

Cette compétence permet d'utiliser les animaux de monte – les chevaux dans la plupart des univers, mais parfois d'autres créatures, comme les dorgans de Danæ (le monde médiéval-fantastique présenté p. 41). En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demandez un jet d'Équitation que lors des poursuites et autres activités sortant de l'ordinaire, pour vous assurer que les personnages restent en selle. L'Équitation



recouvre aussi les soins routiniers à donner aux bêtes.

Esquiver (25 %)
L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée p. 26.

Langue natale (80 %)
Dans les univers où l'instruction est obligatoire, cette compétence recouvre la lecture, l'écriture et la communication orale. Dans un monde médiéval-fantastique, la lecture et l'écriture dépendent d'une autre compétence. Ne demandez un jet de Langue natale que dans des circonstances vraiment exceptionnelles : grimoire à déchiffrer, code à percer, nécessité de s'exprimer de manière châtiée...

Langue étrangère (00 %)
Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître l'anglais et l'arabe il faut investir des points dans Langue étrangère - Anglais et Langue étrangère - Arabe). Comme Langue natale, Langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire (ou seulement de parler dans un univers médiéval-fantastique). Un score de 10 % indique un touriste. A 30 %, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. A 50 %, on comprend l'argot et à 80 %, on parle sans accent.

Leadership (15 %)
Leadership permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance. Selon les besoins et les univers, elle peut s'appliquer à une armée ou à une entreprise... Elle ne fonctionne que sur les personnages non-joueurs. Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs hommes. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

Navigation (00 %)
La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manœuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

Orientation (15 %)*
L'Orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire – et éventuellement dessiner – des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'Orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

Persuasion (15 %)
Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc.
Note au MJ : Attention, cette compétence doit être utilisée avec doigté ! Si vous n'imposez pas de garde-fous, les joueurs peuvent aisément en abuser. Notez qu'elle ne fonctionne pas sur les autres personnages-joueurs. Par ailleurs, ses effets sont limités. On peut convaincre un aubergiste de baisser ses tarifs, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des brosses dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas Persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent.

Sagacité (20 %)
Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage non-joueur. Le meneur de jeu n'est pas obligé d'être très précis, mais il doit donner une indication (« il a peur » suffit. Inutile de dire « il a peur parce qu'il craint que vous ne découvriez qu'il est l'assassin »).

Secourisme (30 %)
Grâce à Secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de Secourisme permet de faire récupérer 1d6 points de vie (1d6+2, en cas de succès critique). En cas de maladresse, en revanche, le blessé perd 1d3 points de vie de plus. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

Survie (10 %)
Faites faire des jets de Survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques.
Note au MJ : Si vous le désirez, la Survie peut être divisée en plusieurs compétences spécialisées, comme la Survie en forêt, la Survie dans le désert, la Survie en milieu polaire, etc.

Vigilance (20 %)
Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage file un suspect, essaye d'écouter une conversation ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de se tomber dans une embuscade... C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.

Liste spécifique (fantastique-contemporain)
Les compétences suivantes sont spécifiques d'un univers comme celui d'Énigma (voir p. 69).

Bibliothèque (25 %)
Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Un jet équivaut à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sor-



tir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.

Comptabilité (00 %)
La compétence Comptabilité permet de se repérer dans les comptes d'un particulier ou d'une entreprise, de voir à quoi il dépense son argent et, éventuellement, de repérer des bizarreries (« Tiens, notre gars possède un entrepôt sur les docks, dont personne ne nous a jamais parlé. Qu'est-ce qu'il y cache ? »).

Conduire ..... (20 %)
La compétence Conduire est, en fait, triple. Un personnage peut savoir conduire une voiture, une moto ou, très exceptionnellement, un « engin lourd » (camion, bulldozer, char d'assaut...). Choisissez le véhicule qui vous intéresse, et notez-le dans l'espace libre à côté de Conduire. Dans des circonstances normales, il n'est pas nécessaire de faire de jet de dés, mais cela devient indispensable dans des conditions extrêmes (poursuite, pneu qui éclate...).

Connaissance de la rue (10 %)
Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts : indics, tenanciers de bars louches, fabricants de faux papiers, etc. Elle donne aussi une idée des rapports entre les différents gangs, leurs territoires, leurs chefs...

Histoire et géographie (10 %)
Cette compétence fournit des informations dans ces deux domaines. Contrairement à celles apportées par la Culture générale, ces données sont généralement exactes et précises.

Informatique (20 %)
De nos jours, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. La compétence Informatique n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme, créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux ou pirater des données à distance. Le meneur de jeu est invité à se souvenir que toutes les informations du monde ne se trouvent pas sur Internet, que tous les ordinateurs du monde ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent généralement de protections contre les intrus. Autrement dit, on ne peut pas détourner des millions de dollars avec un PC et un jet d'Informatique...
Note au MJ : N'hésitez pas à fixer des malus importants aux actions les plus « improbables » des personnages, ou à décider purement et simplement qu'elles sont irréalisables.

Médecine (00 %)
Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner 1d6 points de vie à un blessé, ou de diminuer la VIRulence d'une maladie ou d'un poison (voir le chapitre sur les dommages p. 21). Comme pour Secourisme, on ne peut faire qu'un seul jet réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain.
Cette compétence recouvre également l'aspect médecine légale : procéder à une autopsie, à des examens de sang et de tissus...

Paranormal (20 %)
Cette compétence regroupe des informations sur une foule de sujets, depuis des « contacts » avec les extraterrestres jusqu'au monstre du loch Ness, en passant par l'histoire des principales sectes en activité à notre époque. C'est à la fois une connaissance livresque de ces sujets, et une mesure de l'expérience d'un personnage dans ce domaine. Un jet réussi ne veut pas forcément dire que l'on identifie la cause d'un phénomène ou les caractéristiques d'une entité. Il signifie plutôt que l'on relie le cas étudié à d'autres éléments, ou que l'on connaît la signification d'un mot ou l'origine d'un objet. *Exemple* : « Tu te souviens d'un cas de poltergeist en Bavière en 1987, où la victime portait exactement les traces trouvées sur ce cadavre », « Tu as déjà entendu parler du projet STIX : c'était une série d'expériences sur l'au-delà menées par les Anglais dans les années 92-95 », « Ce pentacle est un truc bidon, copié dans un bouquin pour gogos ».
Note au MJ : Vous pouvez attribuer automatiquement 1 ou 2 % de plus dans cette compétence aux personnages à la fin d'un scénario tournant autour du paranormal.

Piloter ..... (00 %)
Comme la conduite, le pilotage est en fait un groupe de compétences. Un personnage peut savoir piloter un avion de tourisme ou un hélicoptère, plus rarement un chasseur de combat ou un long-courrier. Comme toujours, ne faites faire un jet de dés que dans des circonstances exceptionnelles. Cette compétence à 40 % correspond à une licence de vol accordée par les autorités. Avec un score inférieur, le personnage suivra peut-être des cours, mais il n'aura certainement pas la permission de voler seul.

Plongée (00 %)
Cette compétence permet de savoir se débrouiller avec des bouteilles, de connaître les paliers de décompression à respecter pour les plongées profondes, de savoir quels gestes faire en cas de pépin...

Renseignements (20 %)
Cette compétence concerne tout ce qui a trait au monde de l'espionnage et du crime organisé. *Exemple* : identifier un membre des Yakuzas à certains tatouages, reconnaître un tueur à gages célèbre, connaître le nom du chef des services secrets albanais...

Sabotage (05 %)
Le Sabotage permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi (« Ce type de plastic n'est fabriqué que par une usine en Ukraine. Contactons-la, elle a sûrement la liste de ses clients ! »).

Science appliquée (00 %)
Permet d'identifier et d'utiliser du matériel de haute technologie, et de trouver les solutions possibles à une question technique (« Tu penses qu'on pourrait neutraliser l'énergie dégagée par cet objet en le refroidissant près du zéro absolu »). Cette compétence ne donne pas les moyens de fabriquer des objets de haute technologie, qui sont plutôt du ressort des personnages non-joueurs disposant de beaucoup de temps et d'un laboratoire.

Science pure (00 %)
Cette compétence regroupe la plupart des sciences « dures » comme l'astrophysique, la génétique, la physique théorique... Elle n'est utile que dans des cas extrêmement pointus, et est plutôt du ressort d'experts PNJ.

Sciences sociales (00 %)
Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les sciences humaines, de l'anthropolo-



gie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une bribe d'information. *Exemple* : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes.

Serrurerie (15 %)
C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres-forts et, pour les serrures ultra-modernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.

Liste spécifique (médiéval-fantastique)

Les compétences suivantes sont spécifiques d'un univers comme celui de Danaæ (voir p. 41).

Alchimie (00 %)
Cette compétence correspond à une connaissance primitive de la chimie, de la physique et de l'astrologie. Elle ne permet pas de faire de découvertes révolutionnaires, juste de reproduire des découvertes déjà bien connues par les « scientifiques » locaux. Autrement dit, à moins que la poudre n'ait déjà été inventée dans votre univers de jeu, un personnage ne saura pas en fabriquer (la poudre n'existe pas sur Danæ !).

Art de la guerre (00 %)
Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes, balistes). Combinée avec Leadership, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis.

Civilisations anciennes (10 %)
Cette compétence donne des informations sur les peuples qui ont précédé les cultures actuelles. Pour Danæ, elle recouvre l'histoire du Premier Âge, le Juste Châtiment et ses suites immédiates. Selon les besoins du meneur de jeu, un jet de Civilisations anciennes peut donner des informations très vagues, ou au contraire extrêmement précises.

Conduite d'attelage (15 %)
L'art et la manière d'atteler un chariot, un carrosse ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire. Ne demandez de jets que dans des circonstances exceptionnelles (hors-piste, poursuite, animaux emballés...).

Connaissance de la nature (10 %)
Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Notez qu'elle ne se substitue pas à la compétence Survie. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des mœurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet !

Connaissance des peuples (20 %)
La Connaissance des peuples donne des informations plus ou moins précises sur « l'étranger », les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants. Notez qu'elles ne sont pas toujours justes ! Les Européens du Moyen Âge étaient persuadés que les musulmans adoraient un diable nommé Appolyon, et il faillait être très érudit (ou y être allé voir) pour savoir qu'un certain « Mahom » avait écrit leur livre sacré.

Connaissance des religions (10 %)
Comme la précédente, cette compétence fournit des informations, mais sur un domaine plus restreint. Sur Danæ, où les hommes se méfient largement des dieux, elle se spécialise sur les faits et gestes de ces derniers avant, pendant et après le Juste Châtiment (la légende qui ouvre le scénario *Sous le signe du scorpion* est un bon exemple des informations qu'il est possible de tirer de cette compétence).

Démolition/sape (00 %)
Démolition est l'art et la manière de creuser des galeries sous un rempart pour le faire s'effondrer ; de savoir où attaquer un bâtiment pour qu'il s'effondre rapidement, où braquer des machines de guerre pour qu'elles aient une efficacité maximale. Cette compétence sert peu, sauf dans les scénarios axés « campagne militaire ».

Dressage (15 %)
Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'apprivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

Héraldique (00 %)
Cette compétence permet de reconnaître les blasons des familles nobles, des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des groupes de magiciens...

Légendes (05 %)
La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité... Un jet de Légendes réussi permet de se souvenir d'un fait important pour le scénario (« et dans les histoires, les minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village »). Une maladresse indique que le « fait » remémoré est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai (« les minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie »).

Lire et écrire ..... (00 %)
Dans les mondes où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. A moins que le personnage ait un score très faible (moins de 30 %), ne demandez de jets que pour les textes importants, par exemple le grimoire qui contient le sort indispensable à la résolution du scénario...

Potions et herbes (10 %)
En dehors de son nom, Potions et herbes est exactement identique à Médecine (voir plus haut).

LE COMBAT

Les règles sur le combat peuvent paraître compliquées. Elles reposent sur des principes simples, mais à la première lecture, vous risquez d'être noyé sous le flot de petits détails qui les rendent plus réalistes, mais moins intelligibles. Ne vous découragez pas, et relisez-les deux ou trois fois, en mettant en scène un simulacre de combat si besoin est. Une fois que vous aurez compris la structure du round, l'initiative et, pour les armes blanches, la notion de parade, vous aurez l'essentiel. Le reste viendra petit à petit, sur le tas, au fur et à mesure de vos besoins.

Round

Le round sert à découper le combat de manière à ce qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois.

En temps de jeu sa durée est variable et correspond à peu près à une dizaine de secondes. En temps réel, il dure généralement quelques minutes.

Chaque round se divise en plusieurs étapes :

1 – Détermination de l'initiative

2 – Déclaration d'intention des joueurs et des PNJ

3 – Résolution des actions, selon les règles détaillées au paragraphe Ordre des attaques.

Lorsque tout le monde a agi, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

Initiative

Au début de chaque round, chaque participant au combat lance 1d6 et y ajoute la valeur de sa DEXtérité, puis annonce le résultat. Celui qui a obtenu le total le plus élevé agit en premier, puis c'est le tour du deuxième, du troisième, etc., jusqu'à celui qui a obtenu le plus mauvais total.

Si deux joueurs ont obtenu le même total, ils lancent 1d6 pour se départager. Celui qui fait le meilleur score agit avant l'autre. Si un joueur et un personnage contrôlé par le meneur de jeu font le même total, c'est le joueur qui a l'initiative.

Déclaration d'intention

Le meneur de jeu procède à un tour de table, demandant à chaque joueur ce qu'il compte faire pendant ce round.

Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer…

Inutile de donner des réponses trop détaillées. Il suffit d'annoncer quelque chose du genre « je tape sur le gros PNJ tatoué » ou « je me cache sous la table ». En fait, se lancer dans des récits détaillés comme « je tape sur le gros tatoué et alors je le touche à la tête et je l'assomme et quand on le réveille il nous dit tout et on résout le scénario » fait perdre du temps à tout le monde car, de toute façon, ça ne se passera pas comme ça…

De son côté, le meneur de jeu annonce aux joueurs ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle. Là encore, il n'a pas besoin d'être trop précis. Dire « le magicien retrousse ses manches et commence à gesticuler » est préférable à « le magicien se prépare à lancer un sort de Boule de feu géante qui va tous vous carboniser ». Les personnages seront peut-être très contents que le magicien les laisse tranquilles se round-ci et ils se concentreront sur d'autres personnages non-joueurs… Au round suivant ils le regretteront amèrement, mais ils n'ont aucun moyen de le savoir.

Ordre des attaques

A l'intérieur du round, on distingue trois passes, qui se succèdent toujours dans le même ordre. Parfois, personne ne pourra agir au cours d'une passe. Dans ce cas, ignorez-la et passez à la suivante.

- **Première passe** : les personnages (PJ et PNJ) qui ont des armes à feu ou des armes à projectiles prêtes à servir agissent en premier, par ordre décroissant d'initiative. Appuyer sur une gâchette ou lâcher la corde d'un arc prend nettement moins longtemps que de donner un coup de couteau…
- **Deuxième passe** : une fois que ces premiers tirs ont eu lieu, on prend les personnages qui n'ont pas encore agi, toujours par ordre décroissant d'initiative. Ils peuvent attaquer, parer, se déplacer… Procédez aux jets de compétence appropriés au fur et à mesure.
- **Troisième passe** : les personnages qui ont des armes à feu pouvant tirer deux fois par round ont droit à leur deuxième tir, toujours par ordre d'initiative décroissante. Les personnages qui devaient dégainer leur arme ou encocher une flèche agissent à ce moment (dans le cas des armes à feu, ils perdent leur second tir). Cette troisième passe terminée, le round s'achève.

Esquiver et parer

En plus de l'attaque et du déplacement, les personnages ont deux autres possibilités : l'esquive et la parade.

- **L'Esquive** est une compétence à part entière. Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque.

L'Esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs).

- **La parade**, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque. Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton…). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round.

Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les balles.



Blesser l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie.

Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir la table des armes médiévales, p. 55, et celle des armes à feu dans ce chapitre). S'il s'agit d'une arme de corps à corps, on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance ce bonus ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses points de vie (voir Les blessures, p. 20).

Protections

Un combattant désireux de vivre vieux ne se lance pas dans la mêlée sans protections. Celles-ci sont de trois types : les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

- **Les armures.** La nature des armures change d'un univers à l'autre (cotte de mailles, gilet pare-balles...), mais leur fonction ne varie pas : elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Soustrayez le chiffre indiqué dans la table des armures aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne « s'use » jamais.
- **Les boucliers.** Ils apportent un bonus au jet de parade, au prix d'un malus équivalent au jet d'attaque. Un grand écu ajuste le jet de compétence de +/-20 %, un petit bouclier rond (ou un couvercle de poubelle) se contente de le modifier de +/-10 %.
- **Le terrain.** Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur de jeu peut donner un malus à la compétence (voir Bonus et malus, plus haut).

Succès critique et maladresse en combat

Pour presque toutes les compétences de combat, un résultat compris entre 01 et 05 signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux points de vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague, etc.) ou des armes à feu arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée.

Les conséquences d'une maladresse sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

- **Bagarre** : la cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans le mur et se blesse.
- **Toutes les compétences d'armes** : l'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...
- **Compétences d'armes à feu** : l'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1d6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de deux compétences : Bagarre et Lutte.

- **Bagarre.** La Bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raison- ▷

TRUCS POUR MJ

Mouvement et poursuites

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. C'est leur valeur de Mouvement.

Lorsque vous mettez en scène un combat entre humains, ne vous occupez pas de cette valeur, sauf pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre courir jusqu'à leur voiture, prendre un fusil de chasse et revenir, le tout en un round.

Comme vous le verrez dans leurs descriptions, les animaux et les monstres ont une valeur de Mouvement différente de celle des humains. Elle est là pour vous donner un ordre d'idée : un loup court nettement plus vite qu'un humain, alors que celui-ci n'a pas trop de mal à distancer un escargot.

En cas de poursuite (des personnages par un monstre ou le contraire), estimez l'avance dont dispose le poursuivi. Soustrayez le Mouvement du poursuivi à celui du poursuivant. Vous obtenez un nombre qui représente la distance en mètres que gagne le poursuivant à chaque round (si cette valeur est négative, le poursuivant perd du terrain).

La plupart des créatures ne peuvent pas courir à fond de train pendant plus que leur CON en rounds.

Exemple : Un personnage (mouvement 8) est poursuivi par un cavalier (mouvement du cheval : 12). Il a 20 mètres d'avance. Son poursuivant gagne 4 mètres par round, et le rattrapera en 5 rounds.

Protections

Quelques armures	Protection
Cuir souple (blouson)	1
Cuir rigide (armure)	2
Cuir et métal	3
Cotte de mailles (gilet pare-balles)	6
Armure de plaques	8*

** Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de 10% aux compétences de combat et ne permet pas d'esquiver.*



nables, mais ce n'est pas une attaque très efficace. Comme vous pouvez le voir sur la feuille de personnage p. 18, elle n'inflige qu'1d3 points de dommages (plus, bien sûr, le bonus aux dommages de l'attaquant).
On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de Bagarre, pour des raisons évidentes : essayez de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles ! Pourcentage de base : 50 %.
Rappel : Le pourcentage de base est le score d'un individu non entraîné (plus de précisions au chapitre Les compétences).

● **Lutte**. Les personnages qui ont investi dans la compétence Lutte sont mieux entraînés que les simples bagarreurs, et savent comment être efficaces. Si, au cours d'un combat, le personnage réussit un jet de Bagarre qui est également inférieur à son score en Lutte, il inflige 2d3 points de dommages.
La compétence Lutte a d'autres intérêts. Utilisée seule, elle permet d'immobiliser un adversaire (grâce à un jet FOR/FOR sur la table de résistance, à renouveler à chaque round) ; de le jeter à terre (réussite automatique) ; de l'étrangler (appliquez les règles sur l'asphyxie. La victime peut faire un jet de FOR/FOR à chaque round pour se dégager). Pourcentage de base : 20 %.

Combat aux armes blanches

Le combat au corps à corps dépend de deux compétences : armes de mêlée et armes d'hast. Toutes deux peuvent servir à parer.

● **La compétence Armes de mêlée** recouvre la plupart des armes tranchantes ou contondantes qui s'utilisent à une main. Cela va du gourdin à l'épée longue en passant par la dague ou la hache. Pourcentage de base : 25 %.
Le fouet est un cas particulier, même s'il dépend aussi de cette compétence. Une attaque réussie avec un fouet n'inflige qu'1d3 points de dommages, mais la mèche du fouet est enroulée autour de l'adversaire. Il est possible de le faire tomber en réussissant un jet de FOR/TAI ou de le désarmer en réussissant un jet de DEX x3 %. Si le résultat du jet d'attaque est compris entre 01 et 05, l'attaquant peut appliquer directement l'un de ces effets, sans avoir à faire de deuxième jet. La victime peut tenter de se dégager à chaque round avec un jet de FOR/FOR (elle arrache le fouet des mains de l'attaquant) ou de DEX/FOR (elle se dégage en souplesse).

● **La compétence Armes d'hast** concerne toutes les armes longues, qui s'utilisent généralement à deux mains, comme les hallebardes, les piques, les lances, etc. Pourcentage de base 20 %.

Combat à distance

Là encore, le combat à distance peut être divisé en deux grandes catégories : les armes de jet et les armes à feu.

Armes de jet

Les armes de jet ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. Lors du premier round de combat, elles ne tirent qu'à la troisième et dernière passe (le temps d'armer) ; aux rounds suivants, elles tirent lors de la première.
Les deux compétences en armes de jet sont :

● **Les armes de tir**. Cette compétence permet d'utiliser arcs, arbalètes, frondes, sarbacanes... Bref, toutes les armes « balistiques ». Pourcentage de base : 25 %.

● **Les armes de lancer**. Cette compétence concerne les couteaux de lancer, les javelots, mais aussi les armes improvisées, comme un bête caillou ramassé au hasard d'un chemin. Pourcentage de base : 20 %.

Armes à feu

Comme les armes de jet, les armes à feu tirent à la première ou à la troisième passe de chaque round. Mais contrairement aux arcs et autres arbalètes, la plupart sont assez rapides pour être utilisées à la première et à la troisième passe du round.
Contrairement à la plupart des autres types d'armes, les armes à feu recouvrent un grand nombre de compétences. Leurs noms mêmes

TRUCS POUR MJ

Le tour de table

Dans quel ordre procéder au tour de table ? C'est à vous d'en décider avant le début de la partie. Voici trois possibilités, avec leurs avantages et leurs inconvénients.
Une fois que vous en aurez choi une, n'en changez plus pendant le reste de la partie.

● **Tour de table**. Demandez au joueur qui se trouve à votre gauche, puis à son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient parlé. Ensuite, annoncez les actions des personnages non-joueurs. C'est la méthode la plus simple, mais elle a un défaut. Si vous êtes fair-play vos PNJ ne feront que réagir aux actions des PJ. Et si vous ne l'êtes pas, les joueurs risquer de vous accuser de tricher.

● **Par ordre d'initiative décroissante**, PJ et PNJ confondus. La plus logique, mais elle a un inconvénient : elle permet aux personnages les plus lents de « voir » ce que font les plus rapides, et de préparer leur stratégie en conséquence. Or, dans un vrai combat, cela ne se passe pas comme ça du tout...

● **Par ordre d'initiative croissante**, PJ et PNJ confondu C'est la méthode la plus « réaliste », mais aussi celle qui désavantage le plus les personnages ayant un mauvais score d'initiative. Non seulement, ils agiront en dernier, mais en plus, les personnages les plus rapide sauront à l'avance ce qu'ils vont faire !

Par défaut, nous vous conseillon la deuxième méthode, au moins dans un premier temps.

Table des armes à feu

Dommages : nombre de dés à lancer si le jet d'attaque est réussi.
Portée : distance en mètres à laquelle l'arme est efficace.
Au-delà, elle est moins précise, et la compétence du tireur est divisée par deux.
Tirs par round : nombre de fois que l'arme peut tirer à chaque round.
Munitions : nombre de balles dans le magasin. N'oubliez pas de les décompter. Arrivé à 0, il faut recharger.

Arme	Dommages	Portée	Tirs	Munitions
Armes de poing*				
Calibre.22	1d6	10 m	2	6
Calibre.32	1d6 +2	15 m	2	8
Calibre.38	1d10	15 m	2	8
Calibre.44 Magnum	2d6 +2	20 m	1	6
Calibre.45	1d10 +2	15 m	1	6
** Toutes ces armes existent en version automatique et revolver.*				
Fusils				
Carabine.22 long rifle	1d6 +2	30 m	1	6
Carabine.30	2d6	50 m	1	6
Fusil 30-06	2d6 +4	100 m	1/2 round	5
Fusil à éléphant	3d6 +2	100 m	1	2
Fusils de chasse				
Calibre 12	4d6/2d6/1d6	10/20/50 m	1	5
Calibre 12 (canon scié)	4d6/1d6	5/10 m	1	5
Mitraillettes				
Kalachnikov	2d6+1	100 m	2 ou rafale	30
M-16	2d6	120 m	2 ou rafale	30
Uzi	1d10	50 m	2 ou rafale	30

expliquent assez clairement à quoi elles correspondent.

● **Armes de poing** permet d'utiliser les pistolets et les revolvers, quel que soit leur calibre. Il est impossible de parer avec une arme de poing. Pourcentage de base : 20 %.

● **Fusils** est utilisé pour tout ce qui est carabines ou fusils de guerre non automatiques. Pourcentage de base : 15 %.

● **Fusils de chasse** sert pour les armes qui tirent des plombs ou des chevrotines, et non des balles. Particularité : les dommages dépendent de la distance ; ces armes sont terribles à courte portée, et beaucoup moins efficaces si la cible est loin. Ce sont les seules armes à feu pour lesquelles la compétence de tir n'est pas doublée à bout portant. De plus, elles ne doublent pas les dommages sur un succès critique. Pourcentage de base : 20 %.

● **Mitraillettes** regroupe toutes les armes automatiques capables de tirer en rafale, que ce soit les mitrailleuses lourdes ou les Uzis. Pourcentage de base : 10 %.

Tir en rafale

Le tir en rafale a ses propres règles.
On ne peut tirer une rafale qu'à la troisième passe d'un round.
Une « rafale » comprend de 6 à 20 balles.
Chaque balle tirée ajoute 5 % à la compétence du tireur, à concurrence du double de sa compétence. Si le jet sous la compétence est réussi, lancez un dé ayant autant de faces qu'il y a de balles dans la rafale, soit 1d6 pour une rafale de 6 balles, 1d10 pour une rafale de 10 balles, 2d10 pour une rafale de 20 balles... Le résultat indique le nombre de balles qui touchent leur cible. Calculez ensuite les dommages infligés à la cible, balle par balle, en soustrayant l'armure à chaque fois. Si le résultat du jet d'attaque était compris entre 01 et 05, la première balle inflige double dommage.
Si le tireur vise plusieurs cibles, ses chances de toucher ne sont pas modifiées. Une fois la rafale tirée, on lance le ou les dés pour savoir combien de balles ont touché, et le tireur les répartit entre les différentes cibles. Si le résultat du jet d'attaque était compris entre 01 et 05, l'une des balles inflige double dommage, et le tireur décide alors quelle cible est concernée.

Recharger

La plupart des armes modernes sont des automatiques, avec des chargeurs. Il faut un round entier pour expulser le chargeur vide et le remplacer par un neuf. Au round suivant, le personnage tirera une fois, à la troisième passe, puis tout rentrera dans l'ordre.
Dans le cas des revolvers, il faut un round entier pour glisser deux balles dans le barillet.

Tirer à bout portant

Lorsque le tireur est très proche de la cible, ses chances de la toucher sont doublées. Le « bout portant » est une distance égale à la DEXtérité du tireur exprimée en mètres. Ce bonus ne vaut que pour la compétence, pas pour les dommages.
Cette règle ne s'applique pas au tir en rafale. Si un personnage vide un chargeur de mitraillette à bout portant sur quelqu'un, ce n'est pas vraiment la peine de lancer les dés. Considérez que ce quelqu'un est mort, ou bon pour un très long séjour à l'hôpital. □

Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque de Bagarre, de Lutte ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin, par exemple).
Les dommages infligés sont soustraits aux points de vie de la victime, puis on les oppose aux points de vie restant à cette dernière sur la table de résistance.
Si le jet est un succès, la victime perd connaissance pour sa CON x heures.
A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu qu'1/3 des points de vie de l'attaque.

TRUCS POUR MJ

Les compétences d'armes

Une règle de jeu de rôle est un compromis entre la simplicité d'utilisation et le réalisme.
Le fait que les armes blanches soient divisées en deux compétences seulement est une simplification grossière de la réalité.
En pratique, le maniement d'une dague n'a qu'un rapport très lointain avec celui d'une épée longue.
Si cela vous plaît davantage, vous pouvez fractionner la compétence Arme de mêlée, en créant par exemple les compétences Épées longues, Épées courtes, Haches, Poignards...
De même, vous pouvez décider que l'attaque et la parade sont deux compétences distinctes, qui progresseront séparément.
Cela a toutefois un effet secondaire important sur les personnages : cela les oblige à dépenser beaucoup plus de points de compétences lors de la création s'ils veulent maîtriser plusieurs armes.
Si c'est l'optique que vous retenez au bout de quelques parties, passez à 400 (voire 500) points de compétences à répartir lors de la création des personnages.

ET VOILÀ, "SCRABBLE"!
-À TOI DE JOUER... HÉ!.. TU DORS ?!?
BRECH 97

LA PRÉPARATION DU MENEUR DE JEU

Une fois que vous avez lu les règles et que vous possédez tout le matériel nécessaire... il ne vous reste plus qu'à préparer votre partie. Eh oui ! Pour le meneur de jeu, le jeu de rôle ce n'est pas comme un jeu vidéo où il suffit de mettre la disquette dans l'appareil. La préparation d'une partie de jeu de rôle s'apparente plutôt à celle d'un repas pour des amis ; c'est le soin des détails et des petites touches d'originalité qui feront la différence entre une partie moyenne, bonne ou excellente. Et pour paraphraser une célèbre publicité : ce n'est pas parce qu'il y a marqué « prêt à jouer » qu'il n'y a plus rien à faire.

Préparer les joueurs

Ça n'a l'air de rien, mais il vaut mieux avoir des joueurs préparés plutôt qu'une bande de copains débarquant à l'improviste... Bien sûr, vous leur avez déjà dit qu'ils allaient faire du jeu de rôle, et même si vous avez prévu une aventure courte, n'espérez pas commencer de but en blanc dès leur arrivée. S'ils ont déjà pratiqué le jeu de rôle, tant mieux. Si seuls quelques-uns ne connaissent pas ce type de jeu, cela va encore : il vous suffira de leur donner quelques bases et ils apprendront en cours de jeu tout en participant et en regardant les autres. S'ils sont tous néophytes, prévoyez entre une demi-heure et une heure et demie pour tout leur expliquer et leur donner leurs personnages, avant de commencer la partie proprement dite. C'est justement l'intérêt des personnages prétirés (il y en a six par univers dans *BaSIC*) que d'accélérer cette phase avec des joueurs débutants, en leur évitant de créer leurs personnages. Évidemment, si vous avez affaire à des joueurs qui ont déjà pratiqué le jeu de rôle et qui préfèrent jouer les personnages qu'ils ont eux-mêmes créés, il faudra intégrer cette donnée dans la préparation. Le plus simple est de leur demander de le créer avant la partie (parfois même un ou deux jours avant), ou alors de le faire tous ensemble lors de la première séance. Comptez entre quinze minutes (pour un joueur expérimenté) et une demi-heure (pour un débutant) pour créer un personnage.

Se préparer soi-même

Lisez les règles, et plutôt deux fois qu'une ! Vous n'allez pas passer le Bac, vous n'avez donc pas besoin d'apprendre quoi que ce soit par cœur. En revanche, il faut que vous sachiez comment est organisé le livret. Essayez de mémoriser l'emplacement des principaux points de règle. Comme ça, lorsqu'un joueur vous demandera de lui rappeler comment fonctionne l'Esquive, vous saurez qu'il faut aller regarder dans le chapitre sur le combat, et pas dans celui sur les compétences.

Si vous avez affaire à des débutants complets, réfléchissez à la manière dont vous allez leur expliquer les règles. Quelques phrases bien senties suffisent parfois à vous éviter de patauger pendant des heures... Mieux vaut les préparer au calme. Et puis, avantage annexe : cela vous permet de vous assurer que vous connaissez votre sujet.

L'un des trucs les plus couramment utilisés est de reprendre une feuille de personnage et de la regarder « en candide », en essayant d'imaginer les questions que l'on risque de vous poser. Parmi les plus courantes figurent la différence entre les caractéristiques et les compétences, la définition de ces dernières, l'utilisation des d100 (« comment ça, on lance deux dés pour avoir un seul résultat ? »)... mais vous pouvez être sûr que les joueurs en auront plein d'autres.

Préparer le scénario

Une fois que vous avez invité un groupe de joueurs et que vous avez l'impression de connaître raisonnablement bien les règles, il vous faut préparer le scénario. Nous supposerons que c'est un scénario du commerce déjà écrit (soit l'un de ceux de *BaSIC* ou de *Casus Belli*, soit un que vous aurez acheté dans une boutique de jeu). Si vous désirez écrire vous-même vos scénarios, reportez-vous à nos conseils, pp. 90-91.

Première lecture

Première chose à faire : le lire une fois normalement pour voir si vous arrivez à bien suivre l'intrigue, qui sont les personnages principaux et leurs motivations. Les motivations sont les points clés des scénarios d'enquête ou d'ambiance... Dans un scénario d'exploration pure, les motivations ont moins d'importance. S'il vous paraît compliqué, c'est le moment de prendre des notes, ou de souligner les passages difficiles.

Si les raisons d'agir d'un grand méchant ne vous plaisent pas (parce que vous les trouvez ridicules, fausses, etc.), c'est le moment de les modifier en conséquence. En effet, un scénario n'est pas immuable ! C'est vous qui allez le faire jouer, vous avez donc toute latitude pour l'arranger à votre sauce. Ne croyez pas que ce qui est écrit dans le scénario est la seule façon de le faire jouer. Vous êtes le meneur de jeu, et donc, le seul maître à bord. C'est une chose qui est déjà vraie au cinéma et au théâtre, où les metteurs en scène n'hésitent pas à chambouler jusqu'aux arguments mêmes des œuvres écrites. En jeu de rôle, où les seuls spectateurs seront vos amis, c'est encore plus vrai !

Deuxième lecture !

Et hop ! Deuxième lecture, mais cette fois-ci, vous allez vous mettre dans la peau des personnages des joueurs, imaginant ce que vous-même feriez à leur place, ce qu'ils vont voir, comment vous allez leur décrire les diverses scènes. C'est à cette étape que vous devez bien visualiser chaque situation et imaginer de quelle façon la décrire aux joueurs. Si vous vous trouvez vous-même dans une impasse (« mais comment puis-je entrer dans cette pièce ? où est-il écrit dans le scénario que la clé est rangée ? »), relisez les paragraphes avant ou après celui où vous êtes, un détail a dû vous échapper. C'est également à la deuxième lecture que l'on décide de modifier, supprimer ou ajouter des scènes. Une phrase telle que « les 150 chevaliers affrontent les 40 brigands en rase campagne » peut très bien vous poser des problèmes insurmontables

(mon dieu ! comment gérer un tel affrontement ?). Vous pouvez aussi trouver que cela manque d'une bonne auberge entre les deux cités, pour que les aventuriers puissent se reposer, etc. Pensez également, si vous connaissez déjà vos joueurs et savez de quelle manière ils jouent habituellement, à leur glisser une ou deux scènes telles qu'ils les aiment (ou les craignent).

Une fois cette deuxième lecture achevée, vous aurez également une idée du temps que les joueurs devront passer pour mener à bien l'aventure. Cela peut aller d'une simple séance de deux à quatre heures de jeu, à une dizaine de séances. Si le scénario promet d'être long, n'oubliez pas d'en avertir les joueurs. Et s'il faut jouer en plusieurs fois, pensez dès à présent aux disponibilités de chacun. Il est toujours possible de jouer un grand scénario de trois séances à une semaine d'intervalle chacune, mais si vous ne voyez vos amis que tous les six mois, autant prévoir une aventure plus courte.

Troisième... lecture !

Ensuite ? Eh oui, encore une lecture, la troisième ! Quoique les meneurs de jeu expérimentés arrivent parfois à condenser la première et la deuxième lectures, ou bien la deuxième et la troisième. Cette dernière consiste à tout relire en s'arrêtant sur tous les points techniques du scénario. Quand les jets de dés à faire sont indiqués, c'est plus facile, mais si on vous indique : « Les personnages pourront essayer de bouger le rocher qui bloque la grotte », vous aurez intérêt à noter dans un coin quelle règle employer (dans ce cas, un jet de FOR contre la TAI du rocher).

● Plus important : Arrêtez-vous sur toutes les descriptions des personnages qui ont des pouvoirs ou des capacités hors du commun. Imaginez de quelle façon ils vont pouvoir les utiliser pour leur propre compte, ou contre les personnages des joueurs. Si vous ne le faites pas avant de faire jouer le scénario, vous risquez de vous trouver avec un PNJ magicien, à la tête de douze sorts magiques et de trois gardes du corps, et qui ne saura pas quoi faire quand les personnages vont lui tomber dessus, alors qu'il lui suffirait de lancer un sort de Charme, de Sommeil ou tout autre chose à sa disposition...

● Là encore, le scénario n'est pas immuable ! Si, malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à assimiler les règles de magie, vous pouvez décider de vous passer du personnage magicien, quitte à le remplacer par un combattant avec des compétences hors du commun. Mais attention lorsque vous faites ce genre de changement ! Parfois, ils ont des conséquences à long terme, qui risquent de vous amener à transformer complètement l'aventure. (Plus de magicien ? Mais alors, qui va pouvoir utiliser le grimoire que les personnages sont censés récupérer un peu plus loin dans l'histoire ? Et si vous décidez de remplacer le grimoire par autre chose, qu'allez-vous mettre à la place ?)

● Demandez-vous si vous aurez besoin de plans de lieux qui ne seraient pas fournis dans le scénario. En effet, si les PJ sont en train d'enquêter sur une disparition à Paris, vous n'aurez pas besoin des plans de chacun des appartements qu'ils vont visiter. Par contre, s'il s'agit d'investir une place forte, de pénétrer dans un entrepôt, même une esquisse sommaire vous sera utile. Là encore, pour ne pas avoir à improviser, prenez une feuille volante et dessinez un plan. Pas la peine de rentrer dans les détails, mais pensez à toutes les issues, et à la façon dont les occupants y vivent tous les jours.

● Point de détail, mais qui vous changera la vie : sur une feuille faites la liste de tous les personnages du scénario, avec leurs points de vie, leur DEXtérité, leurs scores dans les compétences d'armes et en Esquive (plus tout ce qui vous semble nécessaire). Cela vous évitera de tourner sans cesse les pages du scénario quand vous aurez besoin d'un PNJ qui était décrit dans une scène précédente. De plus, si vous avez plus de 10 PNJ, ne comptez pas sur votre mémoire pour savoir au bout d'un moment lesquels sont blessés, morts, en vacances... Avec cette feuille, vous serez paré aux demandes les plus courantes. De plus, si vous devez imaginer un personnage en cours de scénario, vous pourrez directement l'inscrire sur cette feuille.

une porte de service donnant dans une ruelle sombre encombrée de poubelles. Malfactus est attendu par ses deux gardes du corps. Si des joueurs se cachent dans la ruelle, ils peuvent apprendre en écoutant les deux gorilles une partie du programme de Malfactus pour le reste de la soirée (lieux où il va, horaires approximatifs). Lorsque Malfactus sort, ses deux gardes l'escortent jusqu'à une limousine garée au bout de la ruelle, sur une rue peu fréquentée.

caches possibles : un escalier vers un sous-sol (pas prudent !) ou une benne à gravat.

Un Cadillac blanche.

Dans le sillage du requin

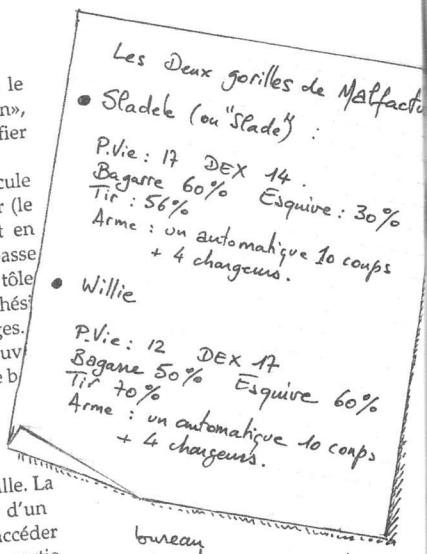
Si les persos suivent Malfactus en voiture, le conducteur doit réussir un jet de «Discrétion», car le chauffeur du bandit est habitué à vérifier s'il n'est pas suivi.

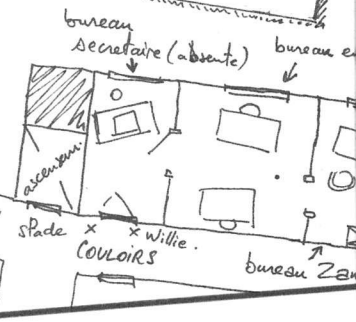
• Si le jet est raté, le chauffeur repère le véhicule suiveur, et multiplie les ruses pour le semer (le perso conducteur doit alors réussir un jet en «Conduire auto»). S'il n'y parvient pas, il passe par une ruelle étroite quitte à froisser de la tôle et pose au passage les deux gorilles qui n'hésitent pas à tirer sur la voiture des personnages.

• Si le jet est réussi (faire un jet à chaque nouvelle étape du bandit), ils verront où se rend le bandit (mais pas forcément chez qui).

Les contacts du requin

Malfactus se rend d'abord au centre-ville. La limousine entre dans le parking privé d'un immeuble de bureau (impossible d'y accéder sans carte magnétique, mais il existe une partie de parking public). Un jet de «Chance» réussi permet, en passant rapidement par le hall, de se retrouver dans le même ascenseur que lui. Il va au 23e étage, dans les locaux de la Zanul Co, où l'attend son avocat Leo Zanul (les deux gorilles restent dans le couloir). Leur entretien dure 15mn, puis Malfactus reprend son véhicule, direction les entrepôts au bord du fleuve.





Préparer des éléments extérieurs

A ce stade, vous êtes prêt à faire jouer vos amis, il ne vous reste plus à prévoir que les derniers « plus » :

Les figurines

A priori, c'est aux joueurs d'acheter la figurine de leur personnage, afin qu'elle corresponde bien à ce qu'ils imaginent. Et c'est à vous d'avoir celles des créatures et des PNJ. Autant dire qu'il est impossible de tout avoir, pour animer tous vos scénarios. Mais il est important d'avoir au moins celle du grand méchant ou du gros monstre de l'histoire, et si possible peinte. Le moment où vous la dévoilerez sera un moment culminant. C'est normal, puisque contrairement aux autres PNJ, celui-là est vraiment « présent ». Enfin, même si vous n'avez que peu de figurines, prévoyez quand même

d'en avoir de différentes tailles si c'est important dans le scénario (les joueurs visualisent bien mieux quand la figurine du géant est effectivement deux fois plus grande que les leurs).

Les photocopies

● Les photocopies servent principalement à donner des informations à vos joueurs. Si une carte de région présentée dans le scénario est destinée à être trouvée par les personnages, autant leur en donner la photocopie que d'avoir à leur décrire à chaque fois.
● Les photocopies peuvent également servir à regrouper tous les plans de l'aventure, pour que ce soit plus pratique à consulter pour vous. Autre astuce : photocopiez le scénario. Vous pourrez ainsi surligner au feutre les passages importants sans détruire l'original. Et surtout, vous pourrez découper les jolis dessins qui l'illustrent. Deux intérêts : les montrer au moment opportun à vos joueurs, et s'ils jettent par hasard un regard derrière votre paravent de meneur de jeu, ils n'auront pas l'œil attiré par le superbe vampire en page de garde (surtout si l'intérêt du scénario repose sur le fait de savoir s'il y a bien un vampire caché dans la ville où sont les personnages).

Les éléments manuscrits

De la même manière que vous avez fait des photocopies, vous pouvez réaliser vous-même toutes sortes de documents (parchemins, articles de journaux...) que trouveront les personnages. En dehors de la satisfaction de faire du joli travail, vous pourrez plus facilement jouer sur le support même du document que vous leur remettrez. Dans les grands classiques : le parchemin découpé en plusieurs morceaux, l'encre invisible au jus de citron, la trace de rouge à lèvres suspecte...

Les accessoires

Enfin, certains éléments extérieurs peuvent vous aider à installer l'ambiance. Nous vous déconseillons toutefois d'utiliser ce genre d'artifices au cours de vos premières parties, car ils peuvent aussi bien vous aider que perturber tout le monde. À vous donc de moduler en fonction de votre inspiration et de votre feeling.
● **Éclairage**. Si vous voulez jouer sur les éclairages, installez-vous dans une pièce avec un halogène. Lorsque les personnages évoluent de jour et que tout va bien, il éclaire normalement ; mais lorsqu'ils seront en train de s'aventurer dans la cave de la vieille maison hantée, vous pourrez baisser brusquement la lumière (sans descendre en dessous d'un certain niveau, il faut quand même que vous puissiez lire vos notes !).
Par ailleurs, certains joueurs pensent qu'une séance à la lueur d'une bougie peut être tout à fait angoissante. Ce n'est pas faux, mais les bougies ont toutes sortes d'inconvénients : les taches de cire, et surtout leur lumière chiche qui rend difficile la lecture des feuilles de personnage. Et puis, si l'aventure se passe en extérieur plutôt qu'en huis clos, pourquoi des bougies ?
● **Musique**. C'est sans doute l'élément le plus difficile à intégrer, car elle peut aussi bien vous aider à certains moments que distraire l'attention des joueurs. Elle ne doit de toute façon jamais être mise en continu. En revanche, pour souligner certaines scènes, elle a ses avantages (par exemple, mettre le thème des *Dents de la mer* quand le vampire tapi dans l'ombre va fondre sur les personnages). Attention : veiller tout du long à l'ambiance et au niveau sonore qu'elle apporte est un travail supplémentaire.
● **Objets**. Parfois, votre grenier recèle un ou deux objets bizarres (vieux crucifix en laiton, katana ramené du Japon, masque à gaz de la Première Guerre mondiale). Pensez à eux quand vous écrirez vos propres scénarios, en en faisant un élément important, et au moment idoine, il ne vous restera plus qu'à les produire à vos joueurs ébahis. Effet garanti !
● **Nourriture**. Il y a parfois de petites pauses « manger » dans un scénario. Si vous en avez la possibilité, préparez les mêmes plats que ceux que sont censés manger les aventuriers (simple quand il s'agit d'un bol de riz, plus difficile s'il faut imaginer ce que peuvent être des « grouillants » façon *Dark Crystal*). □

Que faire si vous n'avez pas de d10 ?

Cela ne vous empêchera pas de jouer, pour peu que vous ayez :
● Une montre à quartz avec fonction chrono. Vous la déclenchez, vous laissez passer quelques secondes, et vous l'arrêtez. Si vous deviez lancer 1d10, regardez le dernier chiffre des centièmes de seconde. Si vous deviez lancer 1d100, regardez les deux derniers chiffres.
● Un annuaire ou n'importe quel gros bouquin. Vous l'ouvrez au hasard, et vous regardez le dernier chiffre (pour 1d10) ou les deux derniers (pour 1d100).

Surligneurs

Le surligneur est le meilleur ami du meneur de jeu novice. Un scénario n'est pas un livre, c'est un document de travail. Vous pouvez donc le couvrir d'annotations, mais si vous ne les organisez pas un peu, vous risquez de vous retrouver avec une masse de gribouillis illisibles dans les marges. L'un des moyens d'éviter ce problème est d'utiliser trois surligneurs, par exemple :
— un bleu pour les problèmes liés à l'histoire elle-même ;
— un vert pour les problèmes liés à la manière dont vous comptez la jouer ;
— un orange pour les problèmes liés aux règles. Si vous avez besoin de rajouter des choses, faites-le sur des feuilles volantes, que vous marquerez dans un coin d'un trait du surligneur adapté (un nouvel épisode à ajouter ? Hop, un coup de vert ! des caractéristiques supplémentaires ? une marque orange !).

EN COURS DE PARTIE

Un meneur de jeu averti en vaut dix. Que vous ayez déjà pratiqué le jeu de rôle en tant que joueur, ou que ce soit votre premier contact avec ce type de jeu, voici quelques problèmes courants que, devenu meneur de jeu, vous aurez à résoudre pour garder le contrôle de la partie, et leurs parades.

Pas si vite !

Le jeu de rôle excite la curiosité des gens intéressés par le théâtre, le cinéma, la littérature ou la BD. La qualité principale de ces personnes, leur imagination, peut vous jouer des tours. Prenant l'histoire en main à votre place (et parfois celle des autres participants), ils racontent alors la suite de l'aventure telle qu'ils la conçoivent, décidant ce qui marche et ne marche pas, ce qui est caché derrière la porte, ce que font vos personnages... Ce petit incident arrive normalement dès le début de partie ; n'hésitez pas alors à interrompre le jeu pour réexpliquer le principe d'alternance de questions et de descriptions entre les joueurs et le meneur de jeu, qui seul décide des conséquences de leurs actions. Au besoin, mimez le dialogue entre un meneur de jeu et un joueur (en changeant votre voix) tel qu'il devrait être.

Évitez toutefois de vexer votre joueur trop imaginatif en lui faisant sentir qu'il n'a rien compris au principe du jeu ! Amenez-le progressivement, tout en jouant, à cerner les limites des possibilités de son personnage.

D'ailleurs, cette anticipation des faits peut se produire même avec des joueurs habitués, lorsque le calme apparent de l'aventure leur laisse supposer que tout va bien. Ainsi, Humphrey, le personnage de Robert, est détective ; il s'est introduit de nuit dans les bureaux d'une compagnie suspecte. Si vous venez de dire à Robert qu'après avoir crocheté la porte d'entrée, il trouve chaque bureau ouvert (mais sans intérêt), celui-ci peut s'enhardir à annoncer : « Bon, j'entre dans le dernier bureau, je farfouille de la même façon... Là non plus, je ne trouve rien d'intéressant ? » Or justement, consultant votre scénario, vous faites machine arrière : « Minute, tu ne fouilles rien du tout pour l'instant, car cette porte-là est fermée. »

Ces petits retours en arrière arrivent régulièrement dans une partie, entre autres lorsque vous avez mal compris (ou pas entendu) l'un des joueurs dont l'action aurait modifié la situation.

Où suis-je ?

Lors d'une aventure, il est bien rare de ne pas participer à un combat. C'est dans ces circonstances que l'on a le plus de mal à visualiser l'espace et les protagonistes. En général voilà ce que ça donne : « Bon, Alric passe derrière le troisième guerrier pendant que Syndra essaye de s'accrocher au lustre et que Tabor cherche à se glisser entre les deux prêtres dont Bultor s'occupe. Les deux gardes sortent leurs épées de leur fourreau et... » Mal de tête garanti, suivi des récriminations des joueurs : « Mais non, si j'avais vu que le pilier me cachait le prêtre j'aurais attaqué le deuxième garde et Alric aurait alors pu aller au secours de Tabor ! »

Pour résoudre ce problème, il y a une solution toute simple : utiliser des figurines en plomb ou de simples pions. Dessinez sur un tableau effaçable ou une feuille de papier le lieu où se trouvent les personnages, à l'échelle approximative des figurines, et placez-en une sur le plan par personnage (PJ ou PNJ) présent.

A chaque round, les joueurs indiquent au meneur de jeu ce que leurs personnages essayent de faire, et le meneur bouge tous les pions pour indiquer la nouvelle situation.

Rôle pur ou technique ?

La plupart des joueurs aiment bien lancer les dés. Cela leur donne l'impression de pouvoir influer sur le destin de leur personnage. Il n'y a qu'à voir avec quelle attention ils scrutent le résultat lorsque les circonstances de l'aventure sont dramatiques et avec quelle désinvolture ils les lancent quand « rien ne se passe ». Pourtant, certaines personnes préfèrent que le meneur de jeu leur raconte tout, et qu'il lance les dés derrière son écran, puis mette en scène le résultat. Plutôt que dire : « Réussi, je lui fais 6 points de dommages et j'utilise les règles pour l'assommer », ils préfèrent entendre : « Tu te glisses si doucement derrière le garde que tu peux ajuster ton coup de matraque à la base de sa tête. Il est sonné et chancelle. »

Cette méthode impose plus de travail au meneur de jeu. Il doit garder devant lui un double de toutes les caractéristiques des personnages et pouvoir les consulter d'un seul coup d'œil. De plus, il doit être d'une honnêteté rigoureuse, car les joueurs n'apprécieraient pas de remarquer qu'il truque les résultats pour faire aller le scénario là où il le désire [1], ou pour favoriser tel ou tel joueur [2]. Enfin, si vous optez pour cette méthode, il faudra que les joueurs pensent à rappeler de temps en temps au meneur de jeu qu'ils ont certains talents, de façon subtile de préférence. Ils diront : « Est-ce que j'ai déjà entendu parler de cette maladie pendant mes études de médecine ? » plutôt que : « N'oublie pas que j'ai une gros score en Médecine ! »

Cyclotron ou biglotron ?

Le but de *BaSIC* est de vous permettre de vivre une aventure, de vous amuser, de vous mettre, par personnage interposé, dans des situations nécessitant astuce et imagination pour s'en sortir. Ne vous laissez donc pas perturber par la technique et les règles.

L'instrument premier du meneur de jeu et des joueurs est le bon sens. Certes, cette notion est

(1) C'est parfois nécessaire... dans ce cas, l'essentiel est de ne pas se faire prendre.

(2) En revanche, évitez à tout prix le favoritisme. Vous devez être un arbitre impartial, et il n'y a rien de tel que l'existence de chouchous pour pourrir l'ambiance autour d'une table.



subjective, mais en général tout le monde sera d'accord pour admettre qu'un précipice de deux mètres de large pourra être franchi sans problème par un personnage en pleine forme et prenant un peu d'élan. Un autre, légèrement blessé, devra faire un jet sous sa compétence Athlétisme pour vérifier s'il passe. Quant à un troisième avec un bras et un pied dans le plâtre, il n'a aucune chance.

C'est pour cette raison que, après une période où les jeux de rôle se voulaient très précis, très techniques, fournissant une procédure parfois complexe pour chaque type d'action possible, la tendance revient à un cadre plus simple. Quelques principes permettent au meneur de jeu de ne pas imposer de décisions arbitraires (« ça marche parce que je l'ai décidé ! »), mais sans pour autant ralentir le jeu par un excès de références aux règles.

Sur un autre plan, la technique ne doit pas trop envahir l'aventure. Peu importe de connaître la cadence de tir ou la précision relative de telle arme par rapport à telle autre. Dans un duel, cela n'est qu'un facteur parmi beaucoup d'autres : rapidité d'action, sûreté du geste, position du tireur, etc., et si l'on cherche à tout simuler, on se retrouve avec des règles pléthoriques et inapplicables. Cela dit, chaque groupe de joueurs a son idée sur le bon équilibre entre « rôle » et « règles ». Si vous avez l'impression que *BaSIC* est trop léger ou trop lourd, faites quelques expériences. En quelques parties, vous devriez avoir trouvé le vôtre.

Tant que nous en sommes à parler règles, il y a un principe que vous devez toujours avoir en tête : le jeu de rôle marche... même si vous faites des erreurs. Il est courant de voir des MJ débutants oublier des points de règles, ou mal interpréter un paragraphe particulièrement obscur. Cela n'a aucune importance... tant que tous les joueurs sont d'accord pour utiliser la règle proposée par le meneur de jeu, et que celui-ci ne change pas son fusil d'épaule en cours de partie (il n'y a rien de plus perturbant pour les joueurs). Si cela vous arrive, restez sur votre erreur jusqu'à la fin de la séance. La prochaine fois, avant de commencer, expliquez aux joueurs que dorénavant, les règles sur les armures fonctionneront comme ça et plus comme ci, parce que vous vous êtes trompé la fois précédente. Ils ne vous en voudront pas...

Court-circuit

L'une des méthodes les plus simples pour inventer ses propres aventures est de dessiner le repaire du grand méchant (seigneur ténébreux ou chef de gang international) et de broder autour. Or, si vous songez aisément à mettre des gardes ou des pièges à l'entrée, les inventions des joueurs en cours de partie peuvent vous donner des sueurs froides.

Voici un cas vécu : voulant secourir un magicien apparemment séquestré chez lui, les personnages arrivent près d'une bâtisse entourée d'eau, avec un seul chemin menant à sec jusqu'à une porte unique. Ils sont venus de jour, avertis par des paysans que « la nuit, des rumeurs étranges sortent du castel, mais que le jour tout est calme ». Flairant le piège, l'un demande au meneur de jeu : « Comment est le toit ? » Réponse : « Euh, normal, en tuile. » Les joueurs décident alors que le mieux est de grimper et passer par la toiture. Hasard du jeu, le meneur de jeu, consultant ses plans, réalise que là où ils ont grimpé, les personnages vont déboucher directement dans la salle du trésor ! Il tente bien de les décourager en leur indiquant que sous les tuiles le toit est en pierre. Mais cette incongruité ne fait que leur confirmer que la pièce qui est dessous défend quelque chose de précieux. Ils perdent donc du temps à casser la maçonnerie, et aboutissent après juste un moment de jeu dans ce qui aurait dû constituer le final ! Heureusement pour la durée de la partie, convaincus de pouvoir trouver d'autres choses intéressantes et de sauver le magicien, les personnages vont s'enfoncer dans les entrailles de la demeure, et parcourir à l'envers le chemin prévu par le meneur de jeu ! Ils vont même, trouvant des barriques dans la cave, s'apercevoir qu'ils n'ont ni mangé ni bu depuis des heures, et s'offrir une bonne rasade de vin. Les joueurs faisant ensuite se conduire leurs personnages comme des individus ivres, vont se faire des niches, agir à la légère, et ne pas remarquer que la nuit tombe et que les créa- ▷





tures du castel s'éveillent. Deux d'entre eux échapperont au massacre « par inadvertance » en voulant faire un tour en barque, et qui les conduira à l'extérieur.

Voilà une aventure dont le déroulement fut très éloigné de ce que le meneur de jeu avait imaginé en préparant son scénario. Ce genre de détournement demande une bonne souplesse d'esprit, mais est aussi un des plaisirs du meneur de jeu, qui se passionne soudain pour ce qu'il n'avait pas prévu.

Toutefois, si vous débutez, vous aurez suffisamment à faire avec la gestion du scénario tel qu'il est. Si les joueurs semblent s'engager dans une voie qui ne vous inspire pas, inventez vite un obstacle infranchissable ou très dissuasif, afin de les ramener dans le « droit chemin » (barrière, surveillance, mur qui s'écroule, passage trop étroit, etc.). Mais n'abusez pas de ce stratagème. Une fois ou deux dans la partie, cela passe, mais au-delà, les joueurs auront la sensation que c'est vous, et non eux, qui décidez de leurs actions, et ils se désintéresseront vite de votre histoire !

Quand suis-je ?

Dans l'aventure, le temps ne s'écoule pas forcément au même rythme qu'autour de la table de jeu. C'est comme au cinéma : il y a des accélérés, des ralentis et des ellipses.

● **Accélérés**. Lorsqu'une action longue ou répétitive est entreprise par les personnages, le meneur de jeu peut se permettre de la résumer tout en la décrivant. Si par exemple les personnages montent la garde toutes les nuits avec les mêmes tours de garde, il suffit de dire : « Premier tour de garde, tout se passe bien pour Théodric et Madrellena. Ils réveillent quatre heures plus tard Syndraël et Tahar. A part le cri d'une chouette, rien à signaler. »

Le fait de décrire même rapidement la situation montre que quelque chose pourrait quand même se produire durant la nuit.

● **Ralentis**. Les combats sont souvent difficiles à visualiser et durent peu de temps pour les protagonistes. Il faut alors décomposer chacune des actions, les résoudre l'une après l'autre. C'est comme cela que l'on pourra savoir si Alric a pu rejoindre Tabor avant que le deuxième garde ne lui soit tombé sur le dos ou non. Procédez de la même façon pour les poursuites en voitures, les combats spatiaux, etc.

● **Ellipses**. Parfois, il suffit de sauter à la scène suivante, sans prendre le temps de la description. Si les aventuriers embarquent sur le bateau qui va de Paris à New York, et que le voyage n'est pas important pour l'histoire, il suffit de continuer le récit par : « Sept jours plus tard, à New York... »

Enfin, vous pouvez faire de petites ellipses. Quand quelqu'un force une porte par exemple, cela va lui prendre environ dix minutes. Passez à : « Dix minutes plus tard, tu entrouvres la porte. »

N'oubliez pas, lorsque vous faites des ellipses, de tenir compte du temps écoulé. Peut-être que notre monte-en-l'air a déclenché une alarme silencieuse, et que des forces de police se mettent en place autour de l'immeuble. S'il a forcé cinq ou six portes identiques, le quartier devrait être entièrement bouclé.

Qui est devant ?

Tout à votre description, pris par les rebondissements de l'action, vous annoncez aux joueurs qu'ils passent dans la pièce suivante, mais, au fait quelle pièce ? Vous n'avez pas eu le temps de lire vos notes, ou bien votre plan est enfoui, ou tombé par terre...

La technique la plus courante du meneur de jeu pour se donner un peu de répit, est de demander qui marche devant, qui suit, qui ferme la marche, quels objets les personnages tiennent en main. En effet, s'il y a une chausse-trappe sur leur chemin, c'est celui qui marche devant qui y tombera. Si les personnages sont pris à revers, c'est le dernier de la file qui prendra. Si les personnages ont leurs armes prêtes, ils seront avantagés en cas d'attaque. Mais si c'est la police qui surgit, ils seront par contre bien embêtés. Ce genre de questions signifiant souvent qu'un danger guette, les joueurs vont toujours prendre le temps de réfléchir, laissant ainsi au meneur de jeu celui de réorganiser ses notes et ses idées. Là aussi, bien sûr, évitez d'en abuser.

Un peu plus sophistiqué et plus périlleux : faites remarquer un détail incongru aux personnages. « Alors que tu vas ouvrir la porte, tu





sens un frôlement à tes pieds, et tu as juste le temps de voir un mulot s'enfoncer dans une fissure du mur. Il te semble que quelque chose brille dans le trou. » Décrivez plus précisément le trou (taille, hauteur, profondeur) tout en faisant semblant de lire les détails sur votre feuille. Cela fera croire aux joueurs que ce trou est important « puisqu'il est décrit dans le scénario ». Le temps que les personnages se demandent s'il n'y a pas de danger à regarder et qu'ils trouvent un bout de miroir pour explorer le trou, vous aurez eu le temps de lire la suite de l'aventure.

Un bon moyen d'éviter les temps morts est de faire des aide-mémoire : certains écrivent des pages de texte, d'autres font des fiches, d'autres encore résument tout sur un schéma avec des renvois à d'autres pages. A vous de trouver votre méthode !

Un monstre indicible et glauque

La première question que se pose le joueur néophyte est : vais-je avoir assez d'imagination pour jouer au jeu de rôle ? Comme vous pourrez le constater, le problème ne se pose pas en ces termes, puisqu'on lui demande de réagir à une situation donnée et pas d'en imaginer sans cesse de nouvelles. Par contre, à chaque fois qu'un personnage entreprend une action, le meneur de jeu doit lui indiquer quelles en sont les conséquences et surtout les lui décrire le plus efficacement possible. La différence entre un meneur de jeu moyen et un qui reste dans les mémoires tient souvent à cette capacité à rendre vivantes les situations. Néanmoins, même une description banale peut être suffisante pour rendre des péripéties inoubliables pourvu que l'on respecte quelques grands principes.

À chaque fois que les personnages arrivent dans un nouveau lieu, les joueurs demandent : « Alors, qu'est-ce qu'on voit ? » Pour décrire une scène, le meneur de jeu doit d'abord poser l'ambiance, puis choisir entre deux grandes directions possibles : aller du particulier au général, ou du général au particulier.

● D'abord, il doit donner les grandes lignes de l'ambiance, afin de poser le décor dans son ensemble. Cela pourra être le climat : un hiver particulièrement rude, une atmosphère suffocante d'humidité dans la jungle, le frisson qui parcourt l'échine des explorateurs en descendant dans la tombe d'un dieu inca... Cette mise en place de l'ambiance doit intervenir dès le début du scénario, ou à chaque fois qu'un grand changement de lieu se produit. On commence cette fois-ci toujours du général (la température est de -15° C depuis plusieurs jours déjà...), en passant par les détails typiques (les routes sont verglacées, les gens exhalent de la vapeur en respirant...) et en finissant par les conséquences pour les personnages (vous glissez sur le trottoir, votre grand manteau vous gêne pour vous rattraper...).

● **Du particulier au général**. Cas typique : les aventuriers entrent dans la crypte du trésor, protégée par un démon et une chausse-trappe proche de l'entrée. Dans ce cas, on décrit en quelques mots la pièce (une crypte), puis le démon (une forme démoniaque, aux yeux rougeoyant, aux cornes imposantes, lève le regard sur vous, vous transperçant de sa haine), puis le détail typique (derrière le démon, le scintillement de l'or se laisse deviner). À ce moment, interrogez les joueurs, et demandez-leur ce qu'ils font. Ceux qui réagissent tout de suite sans demander de détails pourront effectivement faire intervenir aussitôt leur personnage (je sors ma croix bénite, je lui tire dessus avec mon pistolet). Ceux qui attendent des précisions en auront, bien sûr, mais pendant ce temps le démon peut agir (il se lève, des griffes jaillissent de ses doigts, son regard plongé dans le tien te paralyse). Comme vous le voyez, c'est un principe plutôt stressant pour les joueurs et les personnages. Réservez-le aux grandes occasions.

● **Du général au particulier**. Cette méthode, plus simple, vous servira dans la majorité des cas. Les personnages des joueurs ont une appréhension globale et instantanée d'une foule de détails. Signalez-leur que tout ce qu'ils voient leur est connu au même instant, et qu'ils n'ont pas besoin de signaler tout de suite qu'ils entament une action. Par exemple : « La porte de la crypte s'ouvre avec un grincement sinistre. La salle carrée que vous découvrez a environ quatre mètres de profondeur. Les murs sont en pierre, on distingue des bas-reliefs sur chacun. Deux torches allumées répandent une lumière faible. Au centre, assis sur un tas de pierreries se trouve un démon un peu plus grand que vous. Il a une silhouette humaine à part des cornes, de grandes dents et des griffes. Au moment où la porte s'ouvre, il lève la tête, comme s'il était surpris. »

Demandez à chaque joueur de faire un jet de Vigilance ou de Chercher, et donnez des compléments d'informations à ceux qui ont réussi (un détail montrant un démon fuyant devant une croix sur le bas-relief, la fente de la trappe sur le sol, etc.). Demandez alors seulement quelles sont les réactions des personnages.

Les figurants

Pour décrire les PNJ, ne vous compliquez pas la tâche. Il suffit en général de choisir deux ou trois critères un peu « voyants » et de s'y tenir. Les plus courus sont l'âge (très jeune, très vieux), la corpulence (du grand dégingandé au buveur de bière américain obèse), un détail physique (les yeux vairons, des cheveux nattés...) et enfin les « tics » (dire « absolument » à chaque début de phrase, s'essuyer sans cesse le front, ne pas tenir en place...). Enfin, si vous savez prendre quelques accents ou manières de parler, usez-en, mais avec modération.

N'oubliez pas de noter ces particularités sur papier, pour en garder une trace d'une séance à l'autre. Il est très perturbant pour des joueurs de découvrir que leur loueur de voiture, unijambiste de la jambe gauche, est devenu manchot la semaine suivante...

Près du radiateur

Une fois pris dans le jeu, les joueurs imaginent les scènes, vivent les situations de l'aventure, conçoivent des stratagèmes. Malgré cela, une partie de jeu est faite de temps forts et de moments plus calmes où l'on bâtit des plans, où l'on enquête. Pour peu qu'un personnage dialogue un peu trop long-



temps avec le meneur de jeu, l'attention des autres se relâche. Si en général chacun se replonge dans son personnage dès que l'action surgit, ou que les informations récoltées deviennent très intéressantes, il arrive parfois que deux joueurs entament une conversation totalement hors jeu (« Tu as vu le film d'hier soir ? Pas terrible. Tu vas au ciné, lundi ?... »). Si certains le font discrètement, tout en gardant une oreille dans le jeu, d'autres en viennent parfois à oublier qu'ils jouent, et même à parler instinctivement plus fort pour mieux... couvrir le dialogue du joueur et du meneur de jeu !

Dans ce genre de cas, utilisez une calamité bénigne qui va soudain menacer les personnages des joueurs distraits. S'ils sont illégalement dans un local... la police arrive (ou le gardien, le propriétaire). S'il sont dehors... un orage se déclenche. S'il sont dans une auberge... un début d'incendie survient, ou un ivrogne les provoque. Etc. Le but est de ramener les distraits en les attirant dans le cadre du jeu, et non en leur faisant des réflexions hors jeu.

Il peut arriver, si vous découvrez le jeu de rôle, que vous ayez amené à jouer des gens qui finalement n'accrochent pas. Si ce moyen ne suffit pas à les ramener dans l'action, prenez-les à part et demandez-leur s'ils préfèrent arrêter de jouer. Si c'est le cas, alors qu'il y a encore à la table trois ou quatre autres participants qui eux veulent savoir la suite, proposez aux « déserteurs » de jouer encore un peu, jusqu'à ce qu'un « accident » vienne mettre fin aux jours de leurs personnages. Deux des leurs qui meurent assassinés par les méchants, voilà qui va encore plus motiver les joueurs restants, alors que deux joueurs qui se désintéressent de la partie, cela jette un froid sur l'enthousiasme des autres.

À moi la garde ! ou le combat de masse

Le jeu de rôle, c'est un meneur de jeu et deux à huit joueurs, et donc à peu près autant de personnages présents en même temps. Parfois, l'aventure implique la présence de plus de personnages (un équipage de pirates à mettre en place, une bataille rangée entre deux factions) et le meneur de jeu débutant peut être affolé devant l'ampleur de la situation à gérer. En cas de combat, faut-il faire des jets de dés pour les 40 PNJ en cause ? Réponse : non, vous y seriez encore à Noël prochain. Alors, que faire ?

La solution consiste à faire des tours dits « de masse » équivalent à environ 3 à 10 rounds. Divisez votre équipage (et ses adversaires) en escouades (c'est-à-dire en groupes de 5). Attribuez un numéro à chaque PNJ. Demandez à chaque joueur les actions globales qu'il compte entreprendre pour les minutes à venir. Cela peut être se cacher, foncer dans le tas, se faufiler jusqu'au chef adverse, diriger une escouade pour prendre un point stratégique... Ensuite, indiquez à chacun ce qui lui arrive. Si c'est évident, eh bien, c'est évident ! Sinon, il serait de bon ton d'avoir prévu une table aléatoire – voir ci-contre – (avec de nombreuses situations, et de préférence avec les meilleures probabilités pour les événements les plus logiques) qui indiquera les aléas rencontrés sur la route de vos personnages.

Ensuite, à chaque tour « de masse », estimez le nombre d'opposants mis hors de combat. La notion de PNJ faibles, moyens et forts peut vous aider. Un PNJ faible a 30 % de chances de réussir ses actions, un PNJ moyen 60 % et un PNJ fort 75 %. Pour simplifier :

- 1/3 des PNJ faibles réussissent leurs actions
- 1/2 des PNJ moyens réussissent leurs actions
- 3/4 des PNJ forts réussissent leurs actions
- Les PNJ importants pour le scénario (grand méchant, fidèle second des PJ, etc.) sont gérés de la même manière que les PJ.

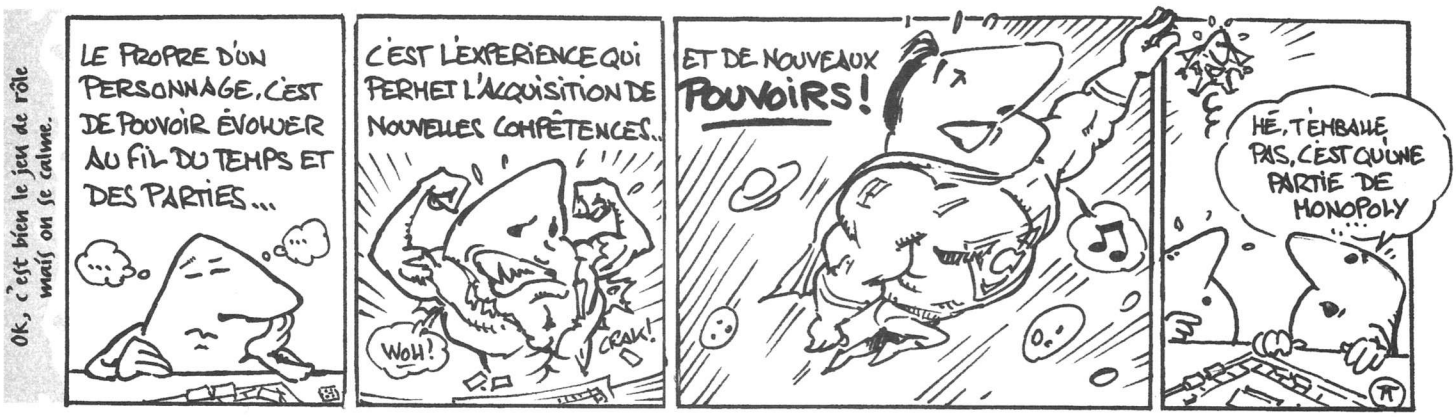
Ne faites ces calculs que tous les 3 à 10 rounds. Ensuite, tirez au sort les blessés (grâce au numéro que vous leur aurez attribué dans la liste). Attention, ne seront victimes que les personnages réellement au contact, ou à portée d'arme. Ce qui signifie que rapidement le camp le moins nombreux sera laminé, à moins que ses chefs n'emploient des stratagèmes. Une fois le combat fini, estimez, parmi les « hors combat », le nombre et l'identité des morts, des invalides, des blessés légers. Ce bilan dépend à la fois des armes employées, de l'avancement de la médecine et des soins d'urgence disponibles dans l'univers dans lequel vous jouez. Il peut y avoir de 10 % à 90 % de pertes « réelles ».

Attention, ces suggestions sont prévues pour des armes à très courte portée qui ne font pas automatiquement des dégâts mortels. Dans le cas où vous avez un commando de mercenaires armés de mitraillettes contre des hommes armés de fusils, il s'organisera plutôt une bataille de tranchées (ou de murets). Et ce sera aux personnages-joueurs d'aller débloquer la situation à l'aide d'une manœuvre audacieuse. Enfin, il est des cas où l'affrontement se résume à une petite escarmouche entre quelques PNJ, à laquelle les personnages-joueurs se contentent d'assister (des mousquetaires qui assistent à une rixe avant de se décider à intervenir par exemple...). Pour accélérer les choses, estimez au jugé lequel des camps l'emporte, et dans quelles circonstances. Après tout, si les

Exemple de table pour combat de masse

Table simple (avec 2d6)

2	Une trouée vous permet de vous élancer vers votre objectif.
3	Vous êtes sans adversaire pour ce tour.
4	Un arbre, une liane, une corde, etc., est à votre portée.
5	Un compagnon vient vous aider dans votre combat.
6/8	Un adversaire (faible) se met sur votre chemin.
9	Un adversaire (fort) se met sur votre chemin.
10	On vous bouscule, vous perdez un round.
11	Vous trébuchez sur un obstacle (jet d'Athlétisme, de Cascade ou de DEX x3 % pour se rétablir).
12	Un ennemi essaye de vous atteindre avec une arme à distance.



personnages ne risquent pas leur peau, cela ne vaut pas le coup de passer un temps fou à lancer des dés...

Zorro et la mort

Les personnages sont les héros de l'aventure. Or les héros ne meurent jamais. D'autant que si l'un d'eux vient à trépasser, son joueur n'a plus qu'à suivre le reste de la partie en observateur muet, depuis le paradis des personnages. Cela est d'autant plus frustrant si ce personnage avait déjà un passé, avec plusieurs aventures à son actif, et de l'expérience.

Et pourtant, le joueur ne ressentira de vrais frissons que si, dans les moments cruciaux, son personnage peut vraiment y laisser sa peau. Sinon, quoi de plus facile et ennuyeux que d'affronter tous les dangers en sachant qu'il n'y a aucun risque ?

Dans la pratique, tout est affaire de dosage de la part du meneur de jeu.

Pour faire ressentir un danger aveugle qui parfois frôle les personnages, le meneur de jeu peut faire tomber l'accident sur un PNJ, par exemple le guide de l'expédition s'il y en a un, ou toute autre victime qui n'est pas directement manipulée par un joueur. Ce « truc » est abondamment utilisé dans les séries télévisées du genre Star Trek. Il y a toujours un des membres de l'équipe d'exploration qui périt, montrant la réalité du danger aux « héros ». C'est pratique, mais cela ne doit pas être systématique, évitez que cela se produise à chaque partie. Et puis, ce truc ne concerne que les cas où la victime peut être n'importe quel individu présent. Il est évident que lorsqu'une chausse-trappe doit s'ouvrir sous les pas de quelqu'un, c'est le premier de la file qui y tombe, tant pis si c'est un personnage-joueur (toutefois, l'expérience le montre, les PJ sont rarement opposés à l'idée d'envoyer un PNJ en éclaireur, justement au cas où il y aurait des trappes).

Lorsqu'un personnage fonce vers une mort certaine, pas d'issue possible : il y reste. Toute la différence réside dans ses raisons d'agir ainsi. Si le joueur est trop bête, et qu'il fait entrer son personnage désarmé dans la cage de tigres affamés pour ramasser un indice, c'est son problème ! Les tigres n'ont aucune raison de laisser repartir vivant ce déjeuner inattendu. Si vous voyez que le joueur a agi ainsi parce qu'il avait mal compris le fonctionnement du jeu, vous pouvez faire un retour à la scène précédente (voir Pas si vite). Sinon, son personnage est bien mort ; il peut, si le scénario le permet, en créer un nouveau.

A l'inverse, le personnage peut se jeter dans la gueule du loup par héroïsme, afin par exemple de retarder des poursuivants et permettre ainsi à ses amis de s'échapper. Dans ce cas, jouez la scène de manière cohérente avec votre scénario, et si les dés ne lui sont pas favorables, essayez de lui offrir une fin glorieuse et spectaculaire.

Sans aller jusqu'au comportement kamikaze, le personnage peut avoir pris de terribles risques, et se retrouver cerné par des ennemis implacables. Si ceux-ci ont une raison de le garder vivant, jouez-la (interrogatoire, otage pouvant servir de monnaie d'échange). Sinon, si le personnage vous semble refuser la mort inéluctable, non par peur, mais par une volonté farouche de ne pas laisser les méchants gagner, vous pouvez permettre à sa bonne étoile d'intervenir. Le jet de Chance est précisément là pour ce genre de cas. Si la situation est vraiment dramatique, demandez plutôt au joueur un jet sous le POU x3, voire x2. S'il le réussit, le destin se prononce en sa faveur, même si son personnage y laissera sans doute des plumes.

Dans tous les cas où le personnage d'un joueur meurt, essayez de lui en faire créer un autre, qui rejoindra le groupe d'une manière aussi logique que possible. Un nouvel ami des aventuriers les rencontre lors de leur enquête, ou bien au cœur du repaire du méchant, on délivre un prisonnier qui se met du côté de ses libérateurs, etc. Au pire, le joueur reprend les rênes d'un PNJ secondaire que jouait le meneur de jeu, et qu'il abandonnera à la fin de la partie. Il aura au moins ainsi le plaisir de rester dans le jeu. Attention, le joueur doit se rappeler que ce nouveau personnage n'a pas vécu le début de l'histoire. C'est dur, car il faut ainsi parfois se taire, alors qu'on dispose d'une information cruciale, mais c'est ainsi : le premier personnage est mort avant de l'avoir transmise aux autres...

Et puis d'abord je te tue !

La particularité du jeu de rôle est d'être un divertissement où il n'y a pas de gagnants ni de perdants. Son intérêt est de faire vivre une aventure à un groupe d'amis.

Pourtant, un réflexe connu chez les débutants est de croire qu'il faut montrer qu'on est plus fort que ses camarades. Ainsi, Sylvie qui joue le rôle du voleur Grisourne va dire au meneur de jeu : « Je dérobe l'argent de Théodric » ou bien Frédéric qui joue le rôle de la belle Anastasia dit : « Je vampe Alric, comme ça il obéira à tous mes ordres. » Bien entendu, Alric et Théodric sont des personnages incarnés par d'autres joueurs. Rapidement, l'ambiance risque de s'échauffer, et la soirée de tourner au désastre (« Si tu me voles, je te frappe avec mon épée », « Oui mais moi j'ai un pulvérisateur à moustiques qui va t'asphyxier », « Et puis d'abord c'est à moi qu'on a confié l'argent du voyage »...).

Pour parer à cela, expliquez bien que le but des joueurs est de réussir l'aventure, pas de rester le seul survivant. Interdisez aussi toute tentative d'utiliser des compétences comme Leadership ou Persuasion d'un personnage-joueur sur un autre. Cela n'empêche pas d'avoir des différends et de discuter ferme, mais si Anastasia veut convaincre Alric, c'est Frédéric qui va devoir être convaincant, et pas ses jets de dé.

Et si un joueur se montre particulièrement détestable, qu'il essaye de trucider ses partenaires, mais surtout qu'il empêche la partie de bien se dérouler, débarrassez-vous-en. Ne prenez même pas la peine de tricher en lançant des dés derrière le paravent, ce serait une faiblesse de votre part. Dites simplement : « Un coup de tonnerre éclate dans le ciel, un éclair jaillit et te foudroie. Tu es mort. Si tu veux, tu peux aller regarder la télé... » □


DANÆ

LE MONDE CONNU ET SES HABITANTS

Le genre que l'on appelle médiéval-fantastique ou heroic fantasy puise son inspiration dans les légendes et les contes mythologiques. Sans aucun souci d'historicité, les jeux qui s'apparentent à ce genre décrivent une civilisation féodale, un Moyen Âge non tel que les historiens le décrivent, mais tel que les gens de l'époque l'imaginaient : peuplé d'enchanteurs et de créatures fantastiques, où l'aventure attend au détour d'un bois, où les légendes sont des réalités. On s'attend à y trouver des chevaliers, des épées, de la magie, des peuplades hostiles, des princesses à délivrer, des félons à punir, des contrées à explorer, des monstres à affronter, des quêtes à accomplir…

Danæ, le monde que nous vous proposons dans ce hors-série, est typique de ces univers. Après la lecture des quelques pages qui lui sont consacrées et pour mieux en saisir l'ambiance, nous vous conseillons de revoir le film *Conan le Barbare* et les romans dont il est tiré. Pour les amateurs de bande dessinée, *La quête de l'Oiseau du Temps* correspond assez bien à l'esprit qui anime ce monde…

Autrefois

L'évocation du passé occupe presque toujours une place de choix dans les mondes médiévaux-fantastiques. Les quêtes les plus mémorables, les aventures les plus merveilleuses, trouvent souvent leurs origines dans une légende lointaine, un âge d'or où tout était plus grand et plus magique. Bien sûr, on peut se contenter d'accumuler les clichés sans trop se poser de questions. Mais un univers, aussi modeste soit-il, gagne beaucoup en richesse dès que l'on se penche sur son passé, sa genèse. Voici donc, brièvement, l'histoire de Danæ.

Le Premier Âge

En un âge lointain, un âge que l'on dit premier car aucune légende ne lui est antérieure, les Hommes menaient une existence âpre et rude, contraints par leurs trop nombreux prédateurs à vivre dans les contrées les plus inhospitalières de Danæ. Parmi les dieux de ce monde, il y en eut un pour s'émouvoir de leur triste condition et décider de les aider. Au cœur d'une terre aride, il fit surgir une montagne dont la roche contenait un peu de sa magie et en fit don aux Hommes.

Au cours des siècles qui suivirent, l'Homme étendit sa domination sur l'ensemble du monde connu. Mais sa puissance grandissante lui fit peu à peu oublier toute reconnaissance. Les temples élevés jadis en l'honneur des dieux furent laissés à l'abandon et leurs noms oubliés. Les magiciens, jadis prêtres et guides spirituels, se firent seigneurs de guerre et lancèrent leurs armées les unes contre les autres. Ils exploitèrent la montagne divine et élevèrent d'immenses tours, du haut desquelles ils purent surveiller leurs domaines.

Quand la dernière once de magie fut arrachée aux flancs de la montagne, un cataclysme sans précédent secoua la terre et renversa les tours orgueilleuses. Les blocs de pierre frappèrent le sol avec fracas et leur magie se déchaîna sans que personne puisse la contrôler. Le monde fut pris d'une terrible convulsion qui déchira ses plaines, retourna ses montagnes, assécha ses mers et incendia ses forêts.

Aujourd'hui encore, la mémoire collective reste hantée par le souvenir du Juste Châtiment, qui frappa une humanité oublieuse de ses devoirs…

Le Second Âge

Deux cents ans se sont écoulés depuis la fin du Premier Âge. Le Juste Châtiment a rendu sa virginité à Danæ et n'a laissé que des ruines des fières cités d'antan. Le brusque déchaînement des forces magiques a transformé le monde en une mosaïque de paysages extrêmes, balafrés de montagnes infranchissables et de gouffres insondables, parmi lesquels l'Homme trouve difficilement sa place. Partout, ce ne sont que mornes plaines de cendres, marais méphitiques ou jungles exubérantes. Ça et là survivent de petites communautés humaines, isolées les unes des autres par des reliefs tourmentés, retranchées derrière les fragiles remparts de bois de leurs villages fortifiés. Car le Juste Châtiment a également vu l'apparition de peuples étranges et cruels, adversaires de premier ordre dans l'exploration et la conquête de ce monde redevenu sauvage et mystérieux : Hommes-scorpions et Hommes-fauves sont des créatures telles qu'aucun Humain n'en avait jamais affrontées.

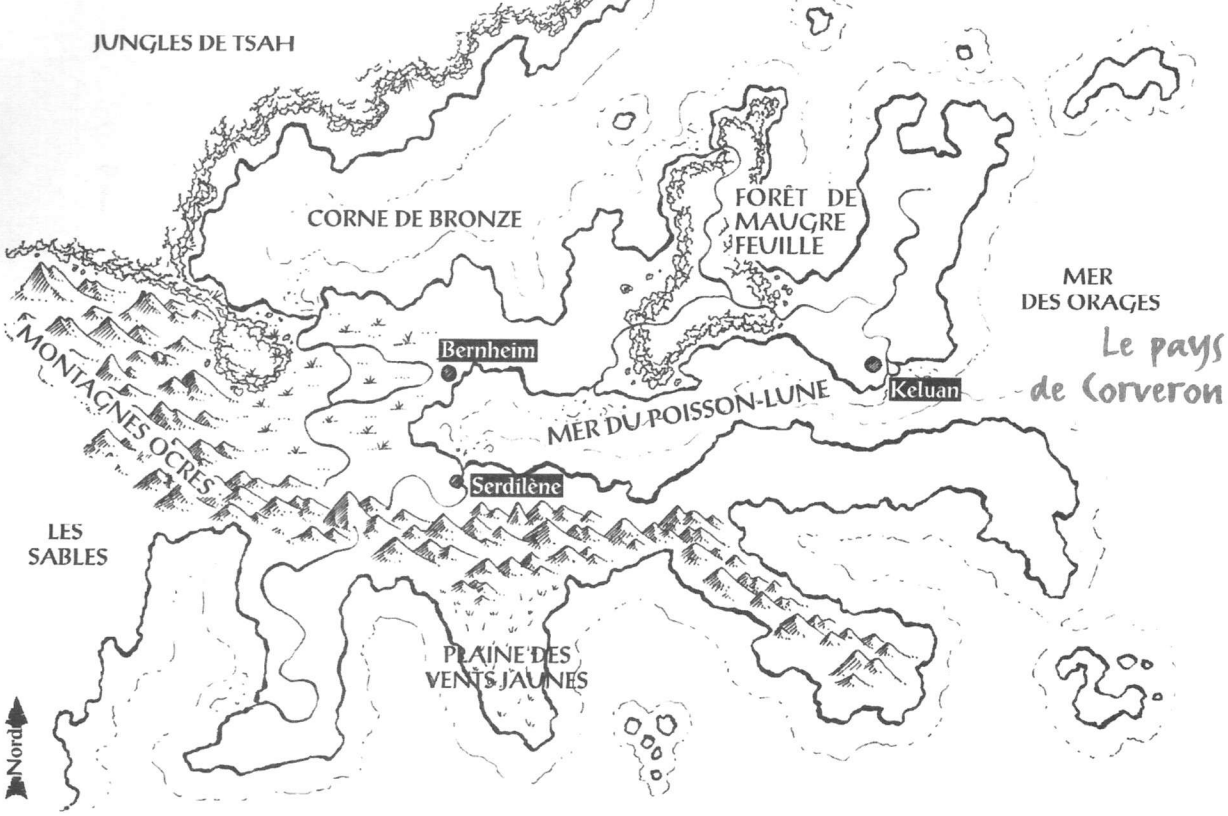
Le pays de Corveron

Corveron est une région de Danæ parmi d'autres. Sa description, destinée à servir de base à vos premières aventures, est conçue pour être aussi digeste que possible. Selon les développements que vous voudrez y apporter, en faire le tour pourra vous occuper pendant quelques séances de jeu ou vous emporter beaucoup plus loin…

Les six presqu'îles

Le pays de Corveron était, avant le Juste Châtiment, le royaume d'une puissante enchanteresse du nom d'Aoife. Quand survint le cataclysme et que vacillèrent les tours des magiciens, elle tenta de protéger son domaine en faisant barrage à l'immense vague de magie. Hélas, ses pouvoirs ne furent pas suffisants et rien ne put empêcher la destruction de son royaume, transformé en un désert stérile. Dans un ultime effort, Aoife libéra toute l'énergie qu'elle avait pu contenir en un formidable sortilège. Elle fit jaillir du littoral une terre aux contours boisés, un bouquet de presqu'îles où se réfugièrent les habitants de Corveron.

Les six presqu'îles qui constituent désormais le pays de Corveron sont barrées d'est en ouest par les montagnes Ocres, réputées infranchissables. A l'est et au sud s'étend la terrible mer des Orages, que peu de marins ont osé affronter et dont moins encore sont revenus. Au nord, de l'autre côté d'un bras de mer appelé la Corne de bronze, les jungles de Tsah sont le domaine des terrifiants Hommes-scorpions. A l'ouest enfin, les Sables recouvrent ce qui fut jadis le royaume de Corveron, où plus rien ne pousse ni ne vit.



Les trois presqu'îles septentrionales sont fertiles et densément peuplées. On y trouve en particulier trois grandes cités – Keluan, Bernheim et Serdilène – reliées par des routes et entourées de nombreux villages. Chacune de ces villes est autonome, dirigée par un roi et ses sénéchaux. Par le passé, les trois cités se sont affrontées à plusieurs reprises mais aucune n'est jamais parvenue à s'imposer définitivement. Aujourd'hui, la menace que représentent les Hommes-scorpions les a conduit à entretenir une armée commune, la Garde pourpre, chargée de défendre les frontières du pays de Corveron. Les trois presqu'îles du sud sont des contrées sauvages et arides, peuplées d'Hommes-fauves et de Centaures nomades, où seules quelques familles de colons ont osé s'installer.

Les habitants

Aucune ethnie précise ne domine parmi les habitants de Corveron. La population est un mélange de différents peuples du Premier Âge venus se réfugier sur les presqu'îles.

Au fil du temps, une langue commune s'est plus ou moins imposée : le gris-parler. Il n'a pas de forme écrite et ses variations sont parfois importantes d'une région à l'autre. Dans certains villages reculés, il arrive qu'on emploie une langue complètement étrangère au gris-parler. Les lettrés et les marchands parlent et écrivent la langue des Runes, qu'utilisaient autrefois les magiciens.

La société corveronnaise est strictement hiérarchisée, mais offre la possibilité de passer d'une humble condition aux plus hautes fonctions. La position sociale d'un individu se signale par son apparence et plus particulièrement son vêtement, qui est une véritable carte d'identité. Il ne vient à l'idée de personne, sauf d'un criminel, de porter des habits qui ne correspondent pas à son statut. De manière générale, un habitant de Corveron appartient à l'une des trois classes suivantes :

- **Les doyens**. Le titre de doyen est accordé par un roi, en récompense de services rendus ou, plus fréquemment, pour plaire à une personne influente. Bien que la doyenneté ne soit pas héréditaire, les plus riches marchands l'obtiennent souvent pour eux-mêmes et leur descendance immédiate. Les doyens sont chargés de tâches très diverses : percepteurs, juges, capitaines, ambassadeurs... Ils ne représentent à eux tous qu'un vingtième de la population, dont les trois quarts n'ont d'autre souci que de dépenser le pécule qui accompagne leur titre. Les plus influents sont les sénéchaux, qui assistent et conseillent le roi. A la mort du roi, les sénéchaux se réunissent pour en élire un nouveau. Il s'agit presque toujours de l'un d'eux, mais il est arrivé qu'ils choisissent un simple doyen, voire un homme du peuple.
- **Les hommes libres**. Ils représentent l'immense majorité de la population. Ils sont paysans, chasseurs, ouvriers, marchands, soldats... C'est de leurs rangs que sont issus la plupart des personnages incarnés par les joueurs (les esclaves ne sont pas libres de se déplacer comme ils le veulent et les doyens ont des responsabilités ou sont trop âgés pour partir à l'aventure). Parmi les hommes libres, les différences sociales sont essentiellement fondées sur la fortune. La famille tient également un rôle important, particulièrement lorsqu'elle compte de nombreux doyens dans ses rangs.
- **Les esclaves**. La pratique de l'esclavage, commune au Premier Âge, est en voie de disparition. Quelques nobles ont encore à leur service des familles entières dont les membres naissent et meurent esclaves. Beaucoup sont affranchis à leur majorité ou rachètent leur liberté. En revanche, on rencontre encore assez souvent des personnes condamnées à l'esclavage pour un crime grave ou un meurtre. Plutôt que la mort ou l'emprisonnement, un coupable peut choisir d'être placé au service de sa victime ou de ses proches pour une période de temps variable.

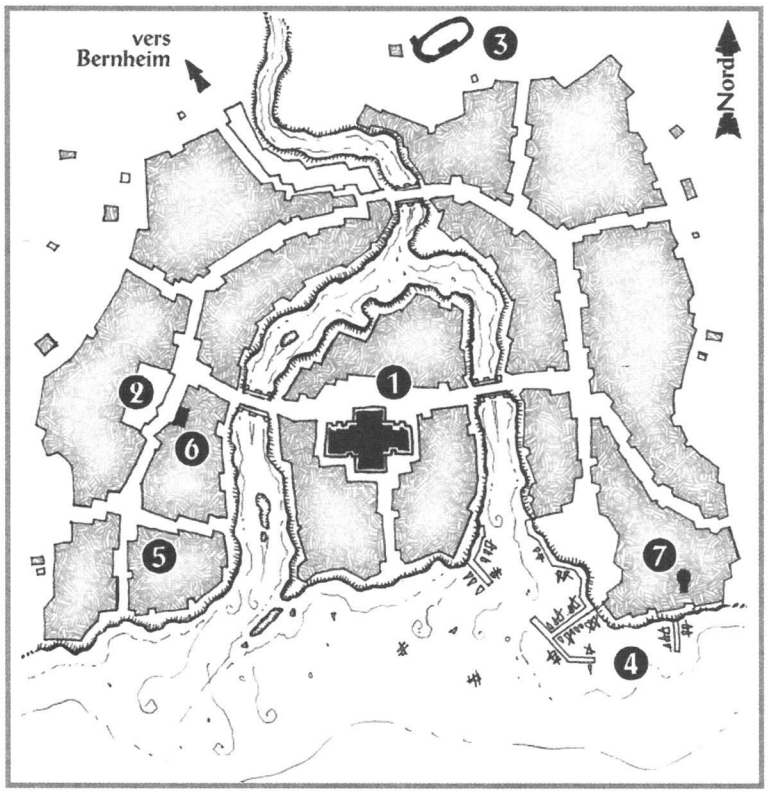
Certains esclaves achètent un commerce ou accèdent à des places enviées. Ils sont très rarement maltraités (à Keluan, un sénéchal est chargé d'instruire les plaintes déposées par des esclaves brutalisés ou volés par leur maître). Malgré tout, le statut d'esclave n'a rien de réjouissant et beaucoup se sont enfuis pour se réfugier dans la forêt de Maugrefeuille. D'autres, dit-on, ont tenté la traversée des Sables avec le fol espoir de rejoindre une contrée mythique, paisible et verdoyante, où aucun homme ne peut prétendre en posséder un autre.

Keluan

Keluan est sans nul doute la plus belle et la plus grande cité de Corveron. Construite à l'embouchure de la Muse, elle n'a pas de fortifications et ses faubourgs s'étendent très loin le long des côtes et à l'intérieur des terres. Le fleuve est enjambé par trois ponts de pierre où s'agglutinent de petits commerces. Ses berges sont encombrées par des pontons et des barques de pêche ou de plaisance. On trouve partout de petits jardins publics, organisés autour d'une fontaine ou d'un labyrinthe de haies.

Les maisons blanches, très espacées les unes des autres, s'étendent le long de larges avenues pavées. Elles ont rarement plus d'un étage et possèdent un toit en terrasse où les habitants peuvent profiter du soleil et recevoir des visiteurs. Portes et fenêtres sont presque toujours laissées ouvertes, se contentant d'un simple rideau quand la nuit tombe. Les murs, intérieurs ou extérieurs, sont souvent peints d'éléments ou de motifs en trompe-l'œil : plantes grimpantes, bas-reliefs, fenêtres ou personnages. Les voyageurs de passage à Keluan ont souvent l'impression d'évoluer dans un décor de théâtre. Les plaines cultivées qui entourent Keluan sont parsemées de fermes, d'ermitages et des résidences secondaires des doyens ou de riches armateurs. Le littoral compte un grand nombre de villages de pêcheurs.

- **La forteresse du Moine** écrase de son architecture massive les maisons alentours. Elle a été construite au début du Second Âge et n'est jamais tombée depuis. Elle comporte deux



Keluan

1. Forteresse du Moine
2. Forum
3. Arènes
4. Port
5. Quartier du Nain gris
6. Le récif aux sirènes
7. Œil de l'astrologue

enceintes de pierre, hautes d'une quinzaine de mètres et larges de cinq. La première abrite tout l'appareil judiciaire de Keluan : la caserne de la milice, les tribunaux et les cachots. Le donjon, protégé par la deuxième enceinte, est la résidence officielle du roi, Turin III.

● **Le forum et les arènes** sont le centre de la vie citadine et de l'activité marchande. Le forum est une place entourée de colonnades, sise devant la forteresse du Moine. Le marché s'y tient chaque jour et offre des produits venus des quatre coins du pays de Corveron : fourrures des montagnes Ocres, joyaux et fruits des jungles de Tsah, remèdes de Bernheim, ivoire de Serdilène... C'est également le lieu de rencontre privilégié des doyens de Keluan. Ils y débattent de politique, fomentent leurs intrigues ou jouent aux échecs. Les arènes sont situées à l'extérieur de la ville. Il s'agit d'une piste ovale, en terre battue, entourée de gradins de pierre. On y assiste à des combats de gladiateurs ou à des courses de chars.

● **Le port**. Keluan est la première puissance maritime de Corveron. Bien sûr, son influence ne s'étend pas très loin, mais ses marins ne désespèrent pas de traverser un jour la mer des Orages. Pour l'heure, ils se contentent de naviguer sur les mers intérieures de la Corne de bronze et du golfe du Poisson-lune. La prospérité des chantiers navals est assurée par les armateurs de Serdilène et de Bernheim qui y font construire leurs propres vaisseaux. Le roi Turin III a également mis un point d'honneur à développer la flotte de guerre de Keluan.

Le port en lui-même est un ensemble anarchique de pontons et de passerelles, veillé par l'Œil de l'astrologue, une tour qui fait office de phare. A ses pieds, un énorme vaisseau échoué tient lieu de capitainerie.

● **Le quartier du Nain gris**. La milice très active de Keluan s'efforce de rendre les rues aussi sûres que possible. Seul le quartier du Nain gris échappe à son contrôle. Jouxtant le fleuve, il est le paradis des voleurs, des receleurs et des contrebandiers. Marins et soldats viennent dépenser leurs soldes dans ses tavernes enfumées. Il ne se passe pas une nuit sans qu'éclate une rixe et mieux vaut connaître le maniement de la dague pour s'aventurer dans ses ruelles tortueuses.

● **Le récif aux sirènes** est une auberge typique de Keluan. Installée devant le forum, elle accueille des voyageurs, des marins et des marchands venus de tout le pays. C'est un des établissements les plus populaires de la ville, en raison de ses prix modérés et des nombreux artistes qui égaillent ses soirées. Chaque jour, des caravaniers apportent les dernières nouvelles de Bernheim ou de Serdilène et recrutent des mercenaires pour leur prochain voyage.

Comment jouer les habitants de Keluan ?

Ils se considèrent (non sans raison) comme le summum du raffinement et de la culture. Les autres peuples les trouvent hautains et maniérés. Leurs préférences vestimentaires vont aux toges et capes, qu'ils rehaussent de pierreries et de bijoux. Les artistes et les érudits sont considérés comme l'élite.

Bernheim

Bernheim s'élève sur une étroite bande de terre entre la mer du Poisson-lune et un lac marécageux. L'imposant rempart qui entoure la cité rappelle au voyageur insouciant qu'il n'est qu'à quelques lieues des jungles de Tsah et de leurs terribles hôtes, les Hommes-scorpions. Les remparts sont des caissons de poutres entrecroisées, remplis de terre, dominés par une palissade et une vingtaine de tours carrées. Au pied du rempart, des pieux affûtés et un fossé à demi rempli d'eau protègent des agresseurs.

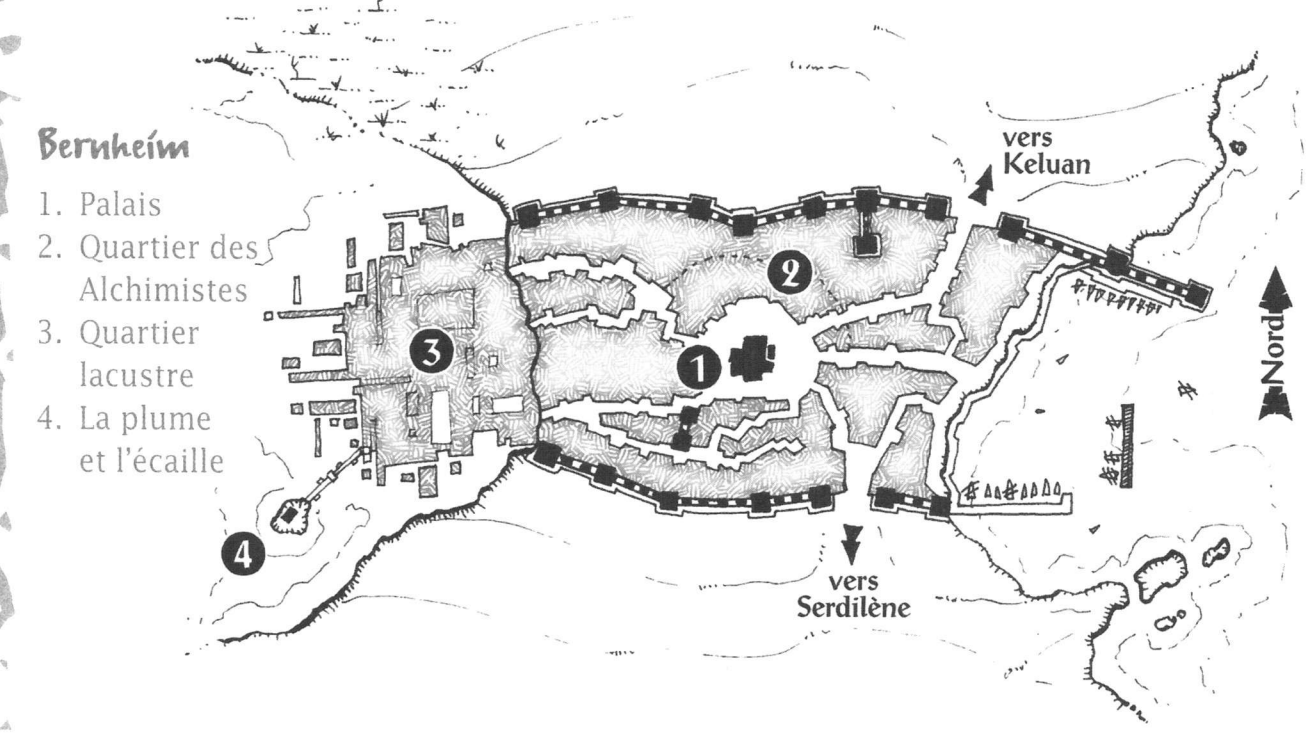
Toutes les habitations de Bernheim sont en bois, le toit recouvert de chaume. Beaucoup ont une large poutre sculptée au-dessus de leur porte, sur laquelle est inscrite le nom du propriétaire (c'est d'ailleurs le seul moyen de s'orienter dans la ville, car les rues ne portent pas de nom). A l'exception du boulevard qui court le long des remparts, les rues sont étroites, surpeuplées et rarement pavées.

La vie publique s'organise autour des deux ports : le port de pêche, au bord du lac, où s'échangent les rumeurs et se vendent poissons et oiseaux des marais ; et le port marchand, dominé par le palais royal, où se croisent doyens, ambassadeurs et marchands étrangers.

● **Le palais**. C'est une longue construction de bois précieux, qui affecte vaguement la forme d'un navire retourné. Les appartements et la salle d'audience de la reine Gumnowill occupent tout le premier l'étage. Le rez-de-chaussée abrite l'administration de Bernheim. Deux fois par an, à l'occasion des solstices d'hiver et d'été, la reine s'adresse à son peuple depuis un balcon et organise de grandes festivités. Pendant une semaine, le palais est accessible à tous et regorge de vin et de victuailles.

● **Les champs de manœuvres**. L'armée de Bernheim est toujours sur le qui-vive, prête à repousser un assaut des Hommes-scorpions. Sur un plateau à l'écart de la ville, les redoutables fantassins bernheimois s'entraînent chaque jour au maniement de l'arc et de la grande épée. Ces valeureux soldats sont le seul véritable rempart qui existe entre le pays de Corveron et les jungles de Tsah, même si les habitants de Keluan et Serdilène n'en ont pas toujours conscience... Ils font également de Bernheim la plus puissante des trois cités, sur le plan militaire.

● **Le quartier des Alchimistes** est composé de boutiques aux enseignes colorées et de très belles demeures aux façades vernies. Les herboristes, les alchimistes et les apothicaires de Bernheim sont réputés pour leurs remèdes, poisons et antidotes. Ils sont connus en particulier pour le venin de lame foudroyant qu'ils concoctent à partir des glandes prélevées sur un Homme-scorpion (les archers qui défendent la cité enduisent la pointe de leurs flèches de cette substance mortelle, d'où leur célèbre devise : « Un prêté pour un rendu ».) La guilde des alchimistes est très influente à Bernheim et la plupart de ses membres accèdent au titre de doyen.



● **Le quartier lacustre**. Bernheim connaît des problèmes de surpopulation depuis plusieurs années déjà. La cité a donc commencé à s'étendre au-delà de ses remparts, en particulier avec ce quartier, construit sur pilotis et qui s'avance de plusieurs mètres au-dessus du lac. Quelques habitants pêchent depuis leurs fenêtres ; d'autres s'aventurent sur les eaux à bord de barques effilées et chassent à l'arc ou la sarbacane les grues et les canards sauvages.

● **La plume et l'écaille**. Cette célèbre taverne du quartier lacustre est connue à travers tout le pays pour son alcool de roseau. Elle est bâtie sur un îlot, rendu accessible par un petit pont. Le tenancier, Olffen, un ancien soldat, ne perd pas une occasion de raconter une des nombreuses escarmouches qui ont opposé son unité aux Hommes-scorpions. En bonne place au-dessus de son comptoir trône l'énorme pince d'une de ces créatures.

Comment jouer les habitants de Bernheim ?

Les Bernheimois sont des hommes francs à l'esprit pratique. Ils aiment boire, manger et s'affronter dans des jeux de force. On les dit bruyants et paillards, ils sont surtout courageux, fiers et particulièrement rancuniers. Ils s'habillent d'étoffes colorées, souvent rayées, et de peaux.

Serdilène

La cité de Serdilène garde l'unique passage qui permette de franchir facilement les montagnes Ocres. La ville est blottie entre deux contreforts montagneux, sur les rives d'un fleuve modeste, l'Ilve. Ses faubourgs sont entourés d'une forêt de hautes pierres irrégulières, destinée à briser l'élan d'éventuels assaillants. La ville haute, où séjournent doyens et soldats, est protégée par d'impressionnants remparts de pierres rouges, extraites des carrières voisines.

Comme les remparts qui les protègent, les maisons sont faites de cette pierre rouge. Leur architecture est aérienne, sans doute très proche de ce qui se faisait au Premier Âge. Elles comportent deux ou trois étages, avec une ou plusieurs tours qui n'ont souvent qu'un but décoratif. Les rues sont aussi étroites qu'à Bernheim, avec un caniveau central qui charrie les immondices. Les Serdiléens se rencontrent autour des fontaines publiques, où de nombreux amuseurs rivalisent de prouesses pour séduire la foule.

● **Le château de Mornepierre** est la place forte du roi Yoan le Guel. C'est une forteresse trapue, de couleur blanche, qui contraste vivement avec le reste de la ville. Ses pièces sont froides et tristes, sans presque aucun ameublement. Le château est construit au bord de la mer et englobe l'unique port de Serdilène. La ville n'étant pas une puissance maritime, tout ce qui arrive par mer est lourdement taxé par l'administration royale pour protéger l'économie locale.

● **Les forges**. La richesse de Serdilène provient de ses nombreuses mines et du talent de ses artisans, qui produisent les plus belles épées du pays de Corveron. Leurs ateliers retentissent nuit et jour du martèlement des outils et du rugissement des forges.

● **La commanderie** est une imposante bâtisse au cœur de la ville haute, où loge l'ordre combattant et mystique des Chevaliers serdiléens. Elle a été construite au milieu des ruines d'un temple du Premier Âge (dont l'architecture a d'ailleurs inspiré les bâtisseurs de la cité).

La légende veut que la première personne à avoir contemplé ces ruines ait eu la vision d'un cheval gigantesque, à la robe grise et au crin noir. L'homme, un guerrier du nom d'Abalon, se sentit promis à un destin hors du commun et devint le premier Chevalier. Il fut bientôt rejoint par une centaine d'autres guerriers qui, ensemble, se fixèrent pour but de retrouver la trace des dieux du Premier Âge. Depuis plusieurs décennies, ses pairs ont mené de nombreuses expéditions vers les jungles de Tsah, dans l'espoir d'en exhumer les ruines d'anciens temples. Beaucoup ont payé de leurs vies la poursuite de cette quête, sans résultat.

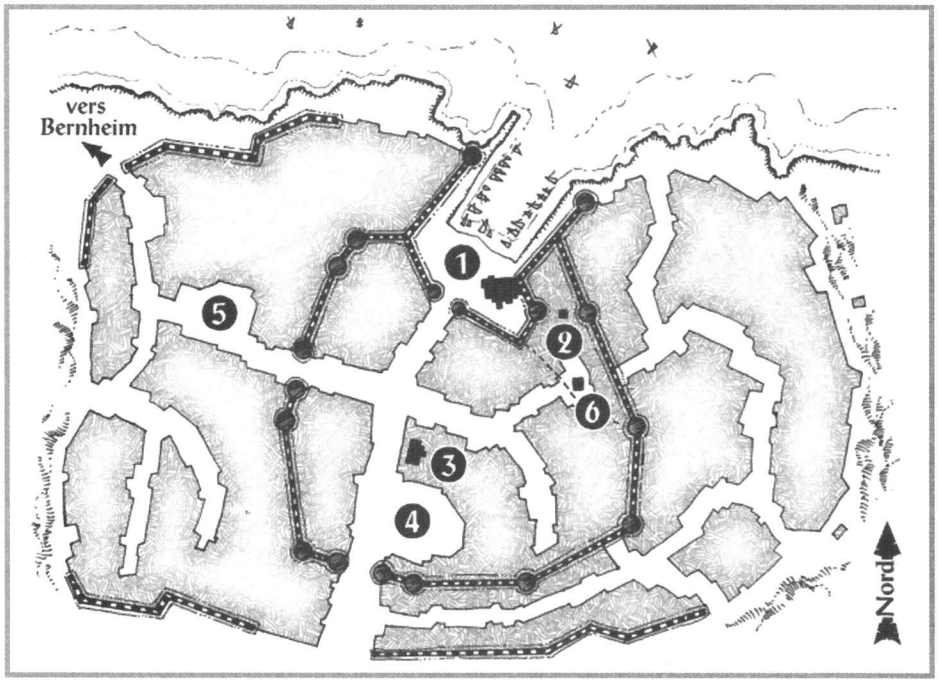
Parmi la population, quelques esprits chagrins reprochent aux Chevaliers d'avoir provoqué la colère des Hommes-scorpions en pénétrant ainsi sur leur territoire.

● **Le marché aux chevaux**. Ces montures sont très recherchées sur Danæ. Les principaux éleveurs en sont les Centaures, des créatures hybrides apparues à la même époque que les Hommes-scorpions et les Hommes-fauves, mais qui semblent mieux s'entendre avec les Humains. Les chevaux sont troqués contre tout ce que la culture nomade des Centaures est incapable de produire : essentiellement des armes et des outils de bronze, mais aussi des vêtements (des tuniques plutôt que des braies…) et des bijoux.

Quelques Centaures résident de manière quasi permanente à Serdilène. Leurs campements sont dressés un peu à l'écart de la ville et ils vivent des travaux qu'on veut bien leur confier : beaucoup sont ouvriers agricoles, d'autres soignent les bêtes ou enseignent l'équitation aux fils de riches marchands. Ils sont plutôt bien acceptés par la population mais, ici comme ailleurs, l'incompréhension et la peur peuvent facilement se changer en dangereux ressentiment…

● **La place des Magiciens** est située au pied des remparts, devant la porte de la ville haute. Contrairement aux autres cités, où les magiciens, s'ils sont tolérés, sont plutôt mal vus et montrés du doigt, Serdilène n'impose aucune restriction à la pratique de la magie. Sur cette place, on peut louer les services d'un magicien pour qu'il vous fasse bénéficier des effets d'un sortilège. Les plus demandés sont les sortilèges de soins et les illusions qui permettent d'améliorer son apparence. Théoriquement, certains sortilèges sont illégaux. Dans les faits, tout est envisageable dès qu'on y met le prix. Les magiciens se sont organisés en un semblant de guilde, essentiellement pour lutter contre les charlatans.

● **L'Ours des tavernes** est un bouge du quartier des Forges. Le vin et la nourriture n'y sont pas fameux, mais l'établissement est ouvert à toute heure du jour et de la nuit. Son propriétaire, maître Anderneau, a autrefois habité la plaine des Vents jaunes, avant que sa famille ne soit massacrée par des Hommes-fauves. Il offre une demi-couronne d'or à quiconque lui apporte la preuve qu'il a tué une de ces créatures sauvages.



Serdilène

1. Château de Mornepierre
2. Forges
3. La Commanderie
4. Marché aux chevaux
5. Place des Magiciens
6. L'Ours des tavernes

Comment jouer les habitants de Serdilène ?

Les Serdiléens sont aussi rudes que les Bernheimois, mais plus sobres, sans leur joie de vivre ni leur goût de la fête. Ils sont réputés pour leur hospitalité et leur grand sens de l'honneur, qui se confond parfois avec de l'orgueil. Pour se vêtir, ils apprécient les couleurs neutres, les fourrures et les habits très fonctionnels.

Les villages

Neuf personnes sur dix vivent en dehors des villes et n'ont que très peu de contact avec l'extérieur. Pour ces fermiers et ces éleveurs, le monde s'arrête à la colline ou au bois voisin. Ce qui se cache au-delà est déjà du domaine des légendes.

En ces temps incertains, la plupart des villages se sont placés sous la protection des cités en échange du paiement d'un impôt. Quelques-uns, dans les provinces les plus reculées, ont conservé leur indépendance ou se sont regroupés pour faire face à l'adversité. Tous possèdent au moins une palissade, parfois une petite tour de guet où on allume un feu quand un danger approche. Les villages qui entourent le lac de Serdilène sont construits sur pilotis, avec pour seul accès un simple tronc d'arbre, très difficile à franchir pour un Homme-scorpion...

Les terres sauvages

● **La forêt de Maugrefeuille** s'étend sur une presqu'île septentrionale de Corveron, entre Keluan et Bernheim. La partie orientale de la forêt est traversée par la route qui relie les deux villes. La lisière abrite quelques familles de charbonniers, de bûcherons et de chasseurs. Plus profondément, d'épaisses futaies dissimulent les camps provisoires d'esclaves en fuite. Certaines de ces petites communautés vivent de brigandage et guettent les caravanes marchandes.

La partie occidentale est beaucoup plus sauvage et dangereuse, infestée de nombreux prédateurs : ours, chats sauvages, sangliers géants...

● **Les montagnes Ocres** s'élèvent à une hauteur vertigineuse et ne peuvent être franchies qu'en empruntant quelques cols difficiles d'accès, connus de rares guides. Le seul passage que peuvent emprunter les voyageurs peu habitués aux marches en montagne est la gorge qui s'ouvre devant Serdilène. On y croise des troupeaux de chevaux conduits par des Centaures ou des colons venus faire leurs achats annuels en ville.

● **La plaine des Vents jaunes** est une immense prairie qui s'étire indéfiniment le long des contreforts méridionaux des montagnes Ocres. Elle est parcourue par deux peuples nomades et ennemis : les Centaures et les Hommes-fauves. Quelques centaines de colons se sont établis dans les régions les plus fertiles, au bord des fleuves. Ils vivent dans des fermes isolées et fortifiées.

La faune est constituée de grands herbivores qui se déplacent en troupeaux gigantesques : antilopes, aurochs, chevaux... Les prédateurs les plus fréquents sont les loups.

La végétation est extrêmement réduite, à l'exception de diverses variétés d'herbes, dont certaines sont hautes comme un homme ou coupantes comme un rasoir. De loin en loin, on aperçoit un arbre dépouillé de la plupart de son feuillage.

● **La mer des Orages**. Ses eaux sont périodiquement agitées de furieuses tempêtes qui engloutissent les navires ou les drossent contre les récifs. Les érudits avancent que de puissantes forces magiques sont encore à l'œuvre dans les profondeurs océanes. En tout état de cause, ces phénomènes empêchent les marins de s'éloigner de plus de quelques miles des côtes.

● **Les Sables**. Ce grand désert s'étend au sud des montagnes Ocres. Il recouvre ce que fut l'antique royaume de Corveron. De nombreuses légendes courent sur cette région. On dit que très loin, à l'ouest, un oasis extraordinaire accueille les esclaves en fuite. Des prospecteurs y viennent également de Serdilène pour tenter de découvrir les ruines de la tour d'Aoife. Ils n'en reviennent qu'avec quelques fragments qu'ils vendent à prix d'or sur la place des Magiciens.

Les peuples du Châtiment

Presque tous les mondes médiévaux-fantastiques intègrent une multitude de peuples et d'espèces intelligentes, souvent très différents des Humains. Danæ en abrite également un grand nombre, dont les plus répandus sont décrits dans ce chapitre. La plupart sont des êtres hybrides et magiques, nés à la fin du Premier Âge, et que les hommes désignent comme les peuples du Châtiment.

Les Centaures

Les Centaures ont le corps d'un cheval, le torse et la tête d'un homme. Ils vivent dans la plaine des Vents jaunes. Ce sont des nomades, réputés pour leurs prouesses à l'arc et leur caractère sauvage et ombrageux. De tous les hybrides, ils sont les seuls à fréquenter les hommes et à s'entendre avec eux. Ils élèvent de grands troupeaux de chevaux, qu'ils considèrent comme des compagnons plutôt que des animaux domestiques.

Leurs clans comptent une vingtaine d'individus, tous mâles. En effet, personne n'a jamais observé une Centauresse et certains érudits avancent que les chevaux qui les accompagnent servent également à perpétuer l'espèce... Les humaines ont toujours exercé une grande fascination sur ces êtres. Les Centaures ont pour ennemis héréditaires les Hommes-fauves. Ils les affrontent presque quotidiennement pour protéger leurs troupeaux. Depuis quelques années, certains clans font front commun avec les colons humains. Leurs guerriers acceptent de protéger les fermes en échange d'outils et d'armes.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	3d6+6	(16)
CON	2d6+6	(13)
TAI	4d6+12	(26)
INT	3d6	(10)
POU	3d6	(10)
DEX	2d6+6	(13)
APP	2d6+6	(13)



Mouvement : 12
Points de vie : 20
Bonus aux dommages : +2d6
Compétences : Athlétisme 75 %, Esquive 35 %, Persuasion 25 %, Chercher 30 %, Discrétion 25 %, Orientation 70 %, Vigilance 60 %, Connaissance de la nature 40 %, Premiers soins 25 %.
Combat : Armes de tir 50 % à 80 %, Armes d'hast 35 % à 65 %, Bagarre 35 % à 65 %.

Les Hommes-fauves

Les Hommes-fauves ont le corps et la tête d'un lion, plus le buste d'un homme. Ce sont des chasseurs particulièrement redoutables, qui allient l'instinct animal à la cruauté dont savent faire preuve les hommes. De fait, ils tuent souvent par pur plaisir mais sont également connus pour chasser et dévorer des êtres humains.
Les Hommes-fauves mènent une existence nomade et se déplacent par familles d'une demi-douzaine d'individus. Certains de ces groupes ont pris goût à la chair humaine et ne cessent de harceler les colons. En combat, ils commencent par lancer leur javelot avant de se précipiter au corps à corps.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	3d6+12	(22)
CON	2d6+6	(13)
TAI	3d6+12	(22)
INT	3d6	(10)
POU	3d6	(10)
DEX	2d6+6	(13)

Mouvement : 8
Points de vie : 18
Bonus aux dommages : +2d6
Compétences : Athlétisme 85 %, Esquive 50 %, Chercher 65 %, Discrétion 65 %, Orientation 50 %, Vigilance 55 %, Artisanat 35 %, Conn. de la nature 35 %, Premiers soins 25 %.
Combat : Armes de mêlée 45 % à 75 %, Armes d'hast 25 % à 55 %, Armes de jet 35 % à 65 %, Bagarre 45 % à 75 %.
Note : S'il mord, un Homme-fauve ne peut pas faire d'autres attaques pendant ce round. Il utilise alors sa compétence Bagarre et occasionne 1d6 +2 points de dommages. Ne tenez pas compte du bonus aux dommages. En revanche, il conserve sa prise et inflige les mêmes dommages à chaque round, à moins que sa proie ne réussisse une lutte FOR/FOR.

Les Hommes-scorpions

Ces hybrides ont le corps d'un scorpion, surmonté du buste et de la tête d'un homme. Leur peau a la couleur de l'ébène et certains d'entre eux ont, en lieu et place d'un de leurs bras, une énorme pince. Comme leurs cousins arachnides, leur abdomen est prolongé d'un dard mortel.
Les Hommes-scorpions évoluent au sein d'une société très hiérarchisée, organisée autour d'une reine reproductrice. Les Chevaliers qui sont revenus sains et saufs du pays de Tsah racontent qu'ils vivent dans d'immenses forteresses souterraines, surmontées de monticules de terre d'où ils surveillent les environs. Les régions de la jungle qu'ils contrôlent sont truffées de galeries, de sorte qu'en très peu de temps ils peuvent surgir de toutes parts et cerner d'éventuels intrus.
Lorsqu'ils combattent, les Hommes-scorpions affectionnent les armes vicieuses, épées barbelées, fléaux... Par contre, aucun ne semble capable de tirer à l'arc ou même de lancer convenablement un javelot. C'est une chance pour ceux qui les affrontent, qui tentent évidemment d'éviter le contact aussi longtemps que possible. On sait également que les Hommes-scorpions ne sont pas immunisés contre leur propre venin. Les guerriers capturés ont d'ailleurs pour coutume de se donner la mort en se piquant le dos avec leur propre dard.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	2d6+12	(19)
CON	2d6+12	(19)
TAI	2d6+6	(13)
INT	3d6	(10)
POU	3d6	(10)
DEX	2d6	(7)

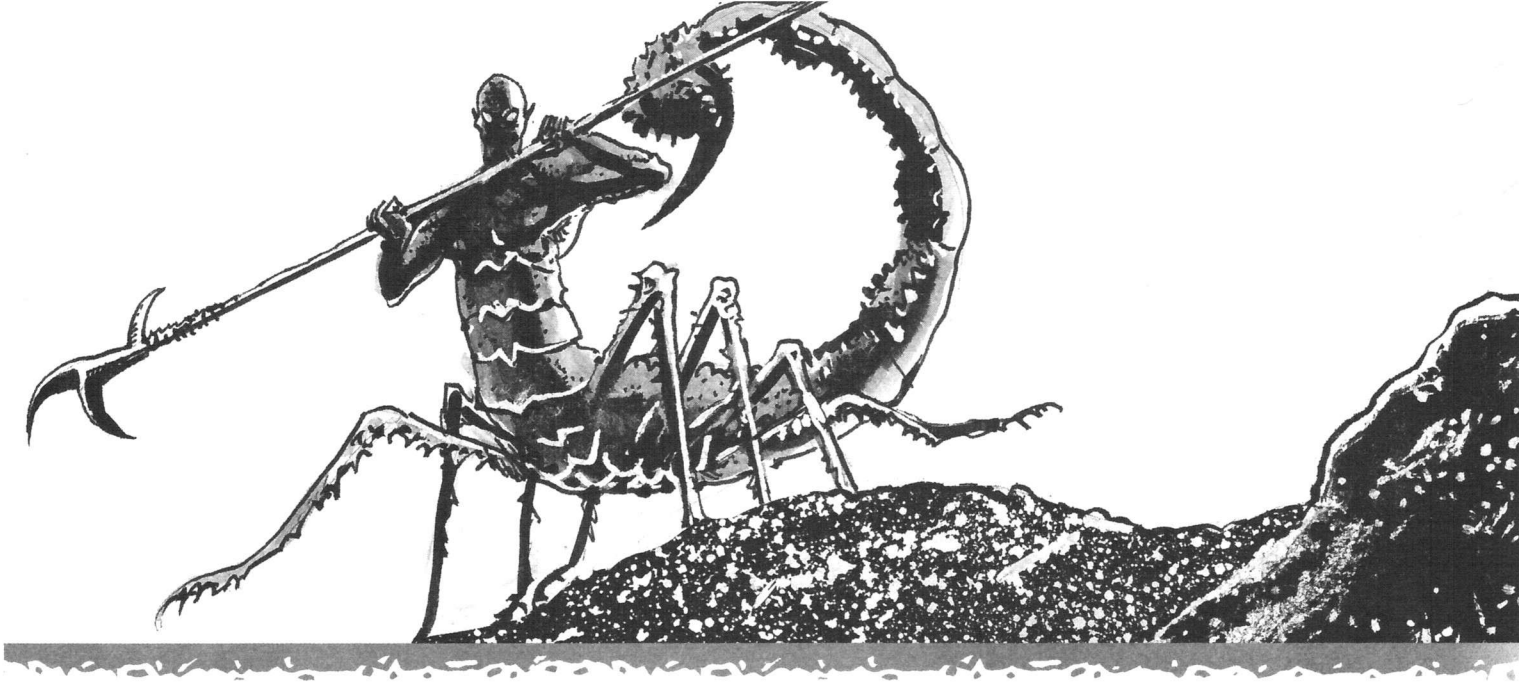
Mouvement : 6
Points de vie : 16
Bonus aux dommages : +1d6
Compétences : Athlétisme 25 %, Esquive 25 %, Chercher 35 %, Discrétion 35 %, Orientation 60 %, Vigilance 35 %, Premiers soins 15 %.
Combat : Armes de mêlée 20 % à 50 %, Armes d'hast 20 % à 50 %, Bouclier 20 % à 35 %, Bagarre 20 % à 35 %.
Note : Un Homme-scorpion qui utilise son dard ne peut pas porter d'autre attaque pendant le même round. Il utilise alors sa compétence Bagarre et inflige 1d6+2 points de dommages. Le venin n'est injecté que si la victime est effectivement blessée, autrement dit si elle perd au moins un point de vie. Sa VIRulence est égale à la CONstitution de l'homme-scorpion.

Le bestiaire

Les animaux et les monstres sont définis de la même façon que les personnages : par leurs caractéristiques (Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir et Dextérité) et leurs compétences. Pour chaque type de créature, vous trouverez la liste de ses caractéristiques, chacune accompagnée de deux nombres : le jet de dés permettant d'obtenir la caractéristique de manière aléatoire et, entre parenthèses, sa valeur moyenne.

- Les animaux ont une INTelligence fixe, déterminée par leur espèce. Ainsi, un loup (INT 5) est toujours considéré comme plus intelligent qu'un oiseau (INT 3). Une INT de 2 correspond à celle d'un insecte, 4 à un mouton et 6 à un singe.
- La compétence Athlétisme d'une créature s'entend pour les exercices qui lui sont familiers. Par exemple, le saut et l'escalade pour une panthère, la course pour un cheval, la nage pour un crocodile.
- De nombreuses créatures peuvent porter plusieurs attaques en un round. Une créature possède une compétence pour chacune des armes naturelles dont elle dispose : Coup de corne, Griffes, Morsure ou Ruade. Les pourcentages varient en fonction du « rang » de l'animal : un jeune aura une valeur basse, le chef de meute ou un « solitaire » aura la valeur la plus élevée.

Les dommages des attaques des animaux sont fixes, on ne prend pas en compte un quel-



conque Bonus aux dommages. Ils sont exprimés entre parenthèses après chaque type d'attaque.

● Les Points de vie sont déterminés selon la même méthode que pour les personnages. Leur valeur moyenne est donnée avec la description de chaque créature. Il faudra les recalculer si le meneur de jeu souhaite créer un individu hors normes.

● L'Armure naturelle d'une créature n'est pas une valeur moyenne. Elle correspond à la protection que lui accorde son cuir, ses écailles ou sa grande taille.

Bien sûr, la liste qui suit n'est pas limitative. Le meneur de jeu est invité à inventer d'autres créatures en s'inspirant de celles déjà fournies.

Auroch

L'auroch est un énorme taureau sauvage, atteignant deux mètres de hauteur au garrot. Animal redoutable, il est reconnaissable à ses cornes « en lyre », très acérées. On le trouve dans la plaine des Vents jaunes, où il se déplace en larges troupeaux. Parmi les Centaures, seuls les plus valeureux chasseurs osent affronter ce formidable adversaire.

Caractéristiques : FOR 4d6+24 (38), CON 3d6+9 (19-20), TAI 4d6+24 (38), INT 4, POU 2d6 (7), DEX 2d6 (7).

Mouvement : 10, Points de vie : 29, Armure naturelle : 5.

Compétences : Athlétisme 65 %, Discrétion 65 %, Esquive 45 %, Vigilance 30 %.

Combat : Cornes 15 % à 45 % (2d6).

Cerf

Le cerf peuple les forêts tempérées. Gibier de choix, il s'effraie facilement et se défend à coups de bois quand il est acculé. Quand vient la saison des amours, il n'hésite pas à charger les intrus.

Caractéristiques : FOR 2d6+6 (13), CON 3d6 (10-11), TAI 3d6+12 (22-23), INT 4, POU 2d6 (7), DEX 3d6+6 (16-17).

Mouvement : 6, Points de vie : 17, Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 65 %, Discrétion 65 %, Esquive 45 %, Vigilance 30 %.

Combat : Coup de bois 15 % à 45 % (1d6+2).

Cheval

Les chevaux sont rares et recherchés sur Danæ. Ce sont des montures dociles et très rapides, mais qui nécessitent des soins quotidiens. Seuls les Chevaliers serdiléens et, bien sûr, les Centaures, trouvent un intérêt à entretenir un haras.

Caractéristiques : FOR 4d6+18 (32), CON 3d6 (10-11), TAI 4d6+18 (32), INT 4, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6+6 (13).

Mouvement : 12, Points de vie : 21, Armure naturelle : 1.

Compétences : Athlétisme 45 %, Esquive 20 %, Vigilance 30 %.

Combat : Ruade 15 % à 35 % (3d6), Morsure 10 % à 20 % (1d10).

Chtivan

Les chtivans sont de grands reptiles aux allures d'autruche déplumée, avec une tête évoquant celle d'une tortue. Leur corps est recouvert d'une peau grise, épaisse et fripée. Pourvus de grandes ailes membraneuses, ils servent de montures volantes aux messagers royaux. Ils demandent encore plus de soin que les chevaux et ne sont jamais utilisés pour de longs voyages. Ils ne peuvent transporter qu'un homme et un minimum de bagages.

Caractéristiques : FOR 3d6+12 (22-23), CON 3d6 (10-11), TAI 3d6+12 (22-23), INT 3, POU 2d6 (7), DEX 3d6 (10-11).

Mouvement : 3/8 (vol), Points de vie : 17, Armure naturelle : 2.

Compétences : Athlétisme 30 %, Vigilance 30 %.

Combat : Ruade 15 % à 35 % (1d10+2).

Crocodile

Les crocodiles vivent dans les rivières, les lacs et les marais. Pour se nourrir, ils s'embusquent près des points d'eau où viennent s'abreuver les animaux.

Caractéristiques : FOR 4d6+12 (26), CON 3d6+6 (16-17), TAI 4d6+12 (26), INT 3, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6 (7).

Mouvement : 6/10 (nage), Points de vie : 21, Armure naturelle : 5.

Compétences : Athlétisme 75 %, Discrétion 50 %, Vigilance 30 %.

Combat : Morsure 15 % à 45 % (2d6).

Deinonychus

Ce terrible prédateur se rencontre uniquement dans les jungles de Tsah. Il s'agit d'un reptile bipède, très intelligent, un peu plus grand qu'un homme. Ses pattes postérieures portent une énorme griffe en forme de faucille, avec lesquelles il agrippe ses proies et les lacère. Sa gueule s'ouvre sur une collection de poignards acérés. Il chasse ordinairement en couple et ne craint pas le feu.

Caractéristiques : FOR 2d6+12 (19), CON 2d6+6 (13), TAI 2d6+8 (15), INT 5, POU 3d6 (10-11), DEX 1d6+12 (15-16).

Mouvement : 8, Points de vie : 14, Armure naturelle : 3.

Compétences : Athlétisme 75 %, Esquive 30 %, Vigilance 35 %.

Combat : Morsure 30 % à 60 % (1d10+2), Griffes 50 % à 70 % (2d6).

Note : Un deinonychus commence par attaquer avec ses griffes. Si son attaque réussit, il peut tenter de mordre sa victime dans le même round.

Dorgan

Cousins des chtivans, les dorgans sont dépourvus d'ailes. Ils sont plus lents que les chevaux, mais d'une robustesse à toute épreuve. Ils constituent la monture la plus commune du pays de Corveron. Un dorgan peut transporter sans difficulté deux hommes et un équipement conséquent.

Caractéristiques : FOR 2d6+24 (31), CON 2d6+12 (19), TAI 2d6+24 (31), INT 3, POU 2d6 (7), DEX 3d6 (10-11).

Mouvement : 7, Points de vie : 25, Armure naturelle : 4.

Compétences : Athlétisme 20 %, Vigilance 25 %.

Combat : Ruade 15 % à 25 % (3d6).

Goule

On murmure que les victimes du venin des Hommes-scorpions ne connaissent jamais le repos, pas même dans la mort. Quelques semaines après avoir été mises en terre, elles s'éveillent et sortent dévorer les vivants. Pour cette raison, les malheureux tués par les Hommes-scorpions sont généralement brûlés et leurs cendres dispersées.

Caractéristiques : FOR 4d6 (14), CON 2d6+6 (13), TAI 2d6+6 (13), INT 6, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6+6 (13).
Mouvement : 4, Points de vie : 13, Armure naturelle : 1.
Compétence : Athlétisme 35 %.
Combat : Griffes 15 % à 30 % (1d6+2), Morsure 30 % (1d6).
Note : La morsure d'une goule a le pouvoir de paralyser sa victime. Chaque fois qu'il est mordu et endure des dommages, le personnage doit réussir un jet de résistance contre un poison de VIRulence égale au POU de la Goule. En cas d'échec, il perd autant de points de CON que la Virulence du poison. Si sa CON tombe à 0, il ne peut plus bouger et la goule le dévore. La paralysie dure six heures, après quoi la victime récupère ses points de CON au rythme d'un par heure.

Loup

Les loups sont les prédateurs les plus communs des six presqu'îles de Corveron. Ils chassent en meute d'une douzaine d'individus. A moins d'être affamés, ils n'attaquent pas l'homme et prennent la fuite s'ils se heurtent à une trop forte résistance. Les plus forts cherchent à renverser la proie, après quoi la meute se précipite pour la tailler en pièces.
Caractéristiques : FOR 2d6+6 (13), CON 2d6+6 (13), TAI 2d6+3 (10), INT 5, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6+9 (16).
Mouvement : 9, Points de vie : 12, Armure naturelle : 2.
Compétences : Athlétisme 65 %, Discrétion 45 %, Esquive 45 %, Vigilance 65 %.
Combat : Morsure 15 % à 45 % (1d6+2).

Mante-chasseresse

Ces insectes géants se rencontrent dans les jungles et les forêts humides. D'apparence fragile, ils sont protégés par une épaisse cuirasse de chitine. Les mantes-chasseresses traquent leur proie en solitaire et sont connues pour s'attaquer souvent à l'homme. On les voit parfois combattre aux côtés des Hommes-scorpions.
Caractéristiques : FOR 2d6+12 (19), CON 2d6+12 (19), TAI 2d6+12 (19), INT 2, POU 3d6 (10-11), DEX 3d6 (10-11).
Mouvement : 4, Points de vie : 19, Armure naturelle : 6.
Compétences : Discrétion 45 %, Vigilance 35 %.
Combat : Morsure 15 % à 35 % (1d6).

Manticore

Les manticores sont de dangereuses créatures, au physique effrayant et aux nombreux pouvoirs magiques. Elles ont le visage d'un homme, le corps d'un lion prolongé de la queue et du dard d'un scorpion. La légende veut qu'elles soient les avatars d'anciens dieux, maudits par leurs pairs et contraints de s'exiler sur Danæ. Pour autant qu'on le sache, les manticores n'ont d'autre but que de terroriser et dévorer les gens. Heureusement, personne n'en a jamais vues au pays de Corveron...
Caractéristiques : FOR 4d6+12 (26), CON 2d6+9 (16), TAI 4d6+12 (26), INT 2d6+6 (13), POU 2d6+12 (19), DEX 2d6+3 (10).
Mouvement : 6, Points de vie : 21, Armure naturelle : 4.
Compétences : Discrétion 45 %, Esquive 35 %, Vigilance 35 %.
Combat : Griffes 50 % à 65 % (2d6).
Magie : Confusion, Entrave, Fanatisme, Mauvais œil, Suffocation, Ténèbres, Détection de la magie, Dissipation de la magie.
Note : A chaque round de combat, une manticore peut attaquer deux fois, d'abord avec ses griffes, puis avec son dard. Son venin n'est injecté que si la victime perd au moins 1 point de vie. Sa Virulence est égale au POU de la manticore. Au début de chaque round, une manticore peut également lancer un sortilège. Elle n'a pas besoin de se concentrer ni de réussir un jet de compétence, mais elle doit dépenser ses points d'énergie comme n'importe quel magicien (voir plus loin).

Minotaure

Selon la légende, ces êtres hybrides ont été créés par les magiciens du Premier Âge pour leur servir de gardiens. Des armées entières de ces créatures s'affrontaient alors aux frontières des royaumes.
Aujourd'hui, les rares spécimens encore en vie ne se rencontrent plus que dans les étendues désertes et les ruines. Ils ont l'apparence d'hommes de très grande stature, avec une tête de taureau. Ils sont omnivores et ne dédaignent pas la chair humaine. De par leur nature, les minotaures s'assignent généralement la garde d'un lieu particulier et en défendent l'accès avec acharnement. Leur instinct les conduit souvent aux endroits où opérait jadis une puissante magie.
Caractéristiques : FOR 3d6+12 (22-23), CON 1d6+12 (15-16), TAI 3d6+12 (22-23), INT 6, POU 3d6 (10-11), DEX 3d6 (10-11).
Mouvement : 5, Points de vie : 19, Armure naturelle : 2.
Compétences : Athlétisme 55 %, Discrétion 25 %, Esquive 35 %, Vigilance 65 %.
Combat : Armes d'hast (grande hache) 45 % (4d6), Corps à corps 55 %, Morsure 55 % (1d10).
Note : Dès qu'il est blessé, un minotaure devient fou furieux. Pour toute la durée de l'affrontement, il combat comme s'il était sous l'influence du sortilège Fanatisme. Chaque round de combat, un minotaure peut mordre ou utiliser son arme.

Ogrizon

L'ogrizon est une immense créature d'allure anthropomorphe, à la fourrure blanche et grise. Son front s'orne d'une paire de cornes, semblables à celles d'un bélier. Omnivore, il se nourrit essentiellement de baies et de feuillages. Les ogrizons sont très rares sur les presqu'îles de Corveron. On les rencontre essentiellement dans les vallons situés entre les montagnes Ocres et la plaine des Vents jaunes. Ils sont connus pour être des animaux pacifiques, mais capables de brusques accès de fureur. Des caravanes, conduites par des Humains ou des Centaures, ont parfois été victimes de ces inexplicables colères.
Caractéristiques : FOR 4d6+20 (34), CON 3d6+15 (25-26), TAI 4d6+20 (34), INT 3, POU 2d6 (7), DEX 3d6 (10-11).



Mouvement : 3, Points de vie : 30, Armure naturelle : 5.
Compétences : Athlétisme 20 %, Vigilance 15 %.
Combat : Griffes 15 % à 45 % (2d6).

Ours

Les ours vivent dans les collines et les montagnes. Ils sont omnivores mais n'attaquent pas l'homme, à moins de se sentir menacés sur leur territoire.
Caractéristiques : FOR 3d6+15 (25-26), CON 2d6+6 (13), TAI 3d6+15 (25-26), INT 5, POU 3d6 (10-11), DEX 3d6 (10-11).
Mouvement : 7, Points de vie : 19, Armure naturelle : 3.
Compétences : Athlétisme 30 %, Discrétion 20 %, Esquiver 15 %, Vigilance 30 %.
Combat : Griffes 25 % à 55 % (2d6), Morsure 30 % à 40 % (1d10+2).
Note : Un ours commence par attaquer à coups de griffes. Si son attaque réussit, il peut tenter de mordre dans le même round. S'il obtient une réussite critique, il saisit son adversaire et commence à l'étouffer au prochain round. Son étreinte inflige chaque round un nombre de points de dommages égal à son bonus aux dommages. Pour lui échapper, il faut réussir un jet de FOR/FOR sur la table de résistance.

Panthère bleue

La panthère bleue est un félin aux mœurs exclusivement nocturnes, doté de crocs démesurés et d'un pelage bleu nuit. Elle a pour habitude de se laisser tomber d'un arbre sur le dos de sa proie, puis de lui broyer la nuque d'un coup de mâchoire.
Caractéristiques : FOR 3d6+6 (16-17), CON 3d6 (10-11), TAI 2d6+8 (15), INT 5, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6+12 (19).
Mouvement : 8, Points de vie : 13, Armure naturelle : 1.
Compétences : Discrétion 80 %, Esquive 60 %.
Combat : Griffes 20 % à 50 % (2d6), Morsure 30 % à 40 % (1d10+2).
Note : Une panthère bleue commence par attaquer avec ses griffes. Si son attaque réussit, elle peut tenter de mordre sa victime dans le même round.

Python

Habitant des forêts humides, le python est un serpent non venimeux, long de sept à dix mètres de long et pesant près de cent kilos. Il passe l'essentiel de son existence au sol et tue ses proies en les étouffant dans ses anneaux.
Caractéristiques : FOR 3d6+24 (34-35), CON 3d6+18 (28-29), TAI 3d6+18 (28-29), INT 3, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6+6 (13).
Mouvement : 8, bonus aux dommages moyen : 3d6, Points de vie : 28, Armure naturelle : 3.
Compétences : Discrétion 80 %, Esquive 25 %.
Combat : Constriction 40 % à 50 %.
Note : Si l'attaque par constriction du python est réussie, il enserre sa victime dans ses anneaux. Cette étreinte inflige chaque round un nombre de points de dommages égal à son bonus. Pour lui échapper, il faut réussir un jet de FOR/FOR sur la table de résistance.

Sanglier géant

Le sanglier géant de la forêt de Maugrefeuille est un animal puissant, très dangereux s'il est provoqué. Les habitants de Corveron le chassent avec une longue pique.
Caractéristiques : FOR 4d6+12 (26), CON 2d6+9 (16), TAI 4d6+12 (26), INT 4, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6 (7).
Mouvement : 8, Points de vie : 21, Armure naturelle : 4.
Compétences : Athlétisme 45 %, Discrétion 45 %, Esquive 30 %.
Combat : Coup de défense 35 % à 65 % (1d10+2).

Satyre

Les satyres sont un autre des peuples hybrides nés du Juste Châtiment. Ce sont des humanoïdes de la taille d'un enfant, dont les membres inférieurs et la tête sont ceux d'une chèvre. Ils ne sont qu'à demi intelligents, ne fabriquent rien, mais utilisent les armes et les outils qu'ils volent aux humains. On en trouve dans la plupart des forêts tempérées, regroupés en clans d'une vingtaine d'individus. Très agressifs, les satyres s'attaquent à quiconque pénètre sur leur territoire. Ils en sortent parfois pour jouer des tours cruels aux paysans des environs. Dans l'esprit des habitants de Corveron, ils personnifient la nature sauvage et vengeresse.
Caractéristiques : FOR 2d6+3 (10), CON 2d6+6 (13), TAI 2d3+2 (7), INT 6, POU 3d6 (10-11), DEX 2d6+9 (16).
Mouvement : 4, Points de vie : 10, Armure naturelle : 1.
Compétences : Athlétisme 45 %, Discrétion 80 %, Esquiver 80 %, Orientation 65 %, Vigilance 65 %.
Combat : Corps à corps 15 % à 45 %, Armes de mêlée 15 % à 25 %, Armes d'hast 15 % à 25 %.

Serpent-dragon

Le serpent-dragon est une créature magique, apparue au début du Second Âge. Il doit son nom à l'imposante collerette qui entoure sa tête et à son souffle empoisonné. Essentiellement aquatique, il vit dans les forêts marécageuses et s'attaque à tout ce qui passe à sa portée. Certains se sont risqués jusque dans le lac de Bernheim.
Caractéristiques : FOR 8d6 (28), CON 3d6 +12 (22-23), TAI 8d6 (28), INT 6, POU 1d6+12 (15-16), DEX 2d6 (7).
Mouvement : 4 (nage), Points de vie : 25, Armure naturelle : 8.
Compétences : Discrétion 35 %, Vigilance 75 %.
Combat : Morsure 60 % (3d6).
Magie : Souffle, Soins.
Note : Au premier round de combat, le serpent-dragon utilise son souffle magique. Il affecte tous ses adversaires dans un rayon de trois mètres autour de lui. Ses effets sont identiques au sortilège Poison.
Au début de chaque round, il peut également lancer sur lui-même le sortilège Soins. Dans les deux cas, le serpent-dragon n'a pas besoin de réussir un jet de compétence ou de se concentrer, mais il doit dépenser ses points d'énergie, comme n'importe quel magicien.

LA MAGIE

Depuis le Juste Châtiment, on a constaté que la magie était devenue moins puissante mais plus commune parmi les hommes. Les érudits qui se sont penchés sur cette question ont avancé que la chute des tours des magiciens avait dispersé à travers le monde le pouvoir offert autrefois par les dieux. Une partie de ce pouvoir provoqua les cataclysmes que l'on connaît et changea à jamais le visage de Danæ. Le reste imprégna tous les êtres vivants, à commencer par les hommes. Dès lors, certains d'entre eux s'essayèrent à manipuler cette minuscule étincelle divine pour plier à leur volonté les lois immuables de l'univers. Bien sûr, la flamme de leur pouvoir est si ténue, sa brillance si dérisoire en comparaison du soleil aveuglant que représentent les dieux, qu'ils ne peuvent accomplir de bien grandes choses. Mais en un sens, le cataclysme de la fin du Premier Âge a fait de tous les hommes des demi-dieux en puissance.

Les magiciens

Aujourd'hui, une part importante de la population dispose d'un ou deux pouvoirs magiques. La plupart sont utilisés de manière quotidienne et peuvent s'inscrire dans le cadre d'un métier. Ainsi, il est toujours bienvenu pour un artisan de connaître le sortilège Réparation, tandis qu'un médecin doué du pouvoir de Guérison est immanquablement apprécié de ses patients. A Serdilène, quelques magiciens font même commerce de leur art.

Malgré tout, la magie est toujours considérée comme responsable de la fin du Premier Âge. Sa pratique est tolérée, mais reste encore relativement mal vue. On se méfie plus particulièrement des personnes qui n'ont d'autre activité que la magie, qui cultivent cet art pour lui-même et non en complément d'un métier. De nos jours, il arrive qu'un tel individu soit chassé, voire lapidé, par les habitants d'un village, persuadés qu'il est la cause d'un enfant mort-né ou d'une mauvaise récolte. Depuis quelques années, on voit des magiciens porter une petite gemme bleue en signe de reconnaissance. C'est également une façon de dire : « Je suis magicien et je n'ai aucune raison de le dissimuler... »

Les points d'énergie

Les points d'énergie sont le « carburant » qu'utilise le magicien pour alimenter ses sortilèges. Ils sont égaux au POU du magicien. Chaque effet magique nécessite un certain nombre de ces points. Si le magicien ne dispose pas de suffisamment de points, son sortilège « tombe en panne » et l'effet magique n'est pas obtenu.

Les points d'énergie peuvent également servir à n'importe quel personnage, magicien ou non, pour résister aux effets d'un sortilège. Cette résistance est volontaire et coûte un point d'énergie (un personnage inconscient ne peut pas résister à un sortilège). Ensuite, il faut obtenir, avec 1d100, un nombre inférieur ou égal aux points d'énergie actuels du personnage.

Une fois dépensés, les points d'énergie se récupèrent au rythme d'un par heure. Ils ne peuvent jamais dépasser la caractéristique POUvoir du personnage. Lorsque les points d'énergie d'un personnage atteignent 0, celui-ci tombe inconscient et se réveille dès qu'il a récupéré un point. La récupération se fait au rythme d'1/4 des points perdus toutes les six heures – vingt-quatre heures de repos permettent de tout récupérer.

Les sortilèges

Un sortilège est défini par quatre paramètres : sa portée, son coût, sa durée et son effet.

- **La portée** précise la distance maximale qui doit séparer le magicien de sa cible. Elle peut être de quatre types :

— A distance : il suffit que le magicien connaisse sa cible. Ce type de portée est réservé aux sortilèges les plus puissants, comme certains rituels du Premier Âge.

— A vue : le magicien doit voir sa cible pendant toute la durée de sa concentration.

— Au toucher : le magicien doit poser une de ses mains sur la cible pendant toute la durée de sa concentration.

— Personnel : le magicien ne peut lancer le sortilège que sur lui-même.

Quelle que soit la portée d'un sortilège, un magicien est toujours en mesure de le lancer sur lui-même.

- **Le coût** donne le nombre de points d'énergie que doit dépenser le magicien pour lancer le sortilège. Ce coût peut être variable : un paramètre du sortilège, généralement son effet ou sa durée, dépend alors du nombre de points que décide de dépenser le magicien.
- **La durée** indique combien de temps dure le sortilège (en rounds, minutes ou heures). Un sortilège instantané a une durée nulle, mais son effet peut se prolonger indéfiniment. Par exemple, le sortilège Morsure de la flamme inflige 1d3 points de dommages à un personnage et cet effet est définitif.
- **L'effet** définit l'action qu'exerce le sortilège sur sa cible.

La cible

Si rien n'est précisé dans la description de son effet, un sortilège peut cibler n'importe quel personnage ou objet.

- Par personnage, on entend n'importe quel être vivant, animé ou inanimé, animal ou végétal (toutefois, dans la plupart des cas, un sortilège n'a de sens que lancé sur un être animé). Du point de vue des règles de magie, tout ce qui n'est pas un personnage est un objet.
- Sauf cas particulier, les objets inamovibles (habitations, arbres ou collines) ne peuvent pas être la cible d'un sortilège. Pour des objets complexes, constitués d'un grand nombre d'éléments, comme une porte ou un chariot, le meneur de jeu doit décider s'ils peuvent être ciblés dans leur ensemble ou seulement pièce par pièce.
- Certains sortilèges ont pour cible un autre sortilège et servent à annuler, renforcer ou modifier ses effets.

Lancer un sortilège

Le lancement d'un sortilège se fait en deux étapes. Dans un premier temps, le magicien doit se concentrer et psalmodier une courte



invocation pendant un round. Pour ce faire, il doit être libre de ses mouvements et pouvoir s'exprimer, au moins à voix basse. Si, pour une quelconque raison, il est dérangé pendant ce round (interpellé, bousculé, blessé...), il doit tout reprendre depuis le début. Dans certains cas, le meneur de jeu peut accorder un jet d'INT x2 % pour éviter au magicien de se déconcentrer.

A la fin du round de concentration, le magicien lance véritablement son sortilège en dépensant les points d'énergie requis. Il teste ensuite sa compétence :

- **Réussite critique ou normale** : les points d'énergie sont dépensés et l'effet du sortilège commence au début du round suivant, avant toute autre action. S'il a obtenu une réussite critique, le magicien peut, sans dépense de points supplémentaires, doubler la durée ou l'effet de son sortilège.
- **Échec normal** : rien ne se passe et les points d'énergie sont dépensés en pure perte.
- **Maladresse** : le magicien subit un choc en retour : ses points d'énergie lui sont restitués sous la forme de points de dommages... La magie, même mineure, est un art difficile et dangereux.

Le magicien a la possibilité d'augmenter ses chances de réussite en dépensant plus de points d'énergie que n'en requiert le sortilège. Chaque point supplémentaire augmente d'un round le temps de concentration nécessaire et améliore de 5 % la compétence du magicien.

Exemple : Irya veut lancer le sortilège Confusion sur un Homme-scorpion qui l'attaque. Le meneur de jeu lui indique qu'il faut 3 rounds à son adversaire pour franchir la distance qui les sépare. Le sortilège nécessite 1 point d'énergie mais Irya décide d'augmenter ses chances de réussite en dépensant 2 points supplémentaires. Son temps de concentration passe de 1 à 3 rounds, et ses chances de réussite de 65 à 75 %. Elle obtient 47 et réussit. Au début du quatrième round, l'effet du sortilège se déclenche. L'Homme-scorpion tente d'y résister. Il dispose de 9 points d'énergie et ses chances de réussite sont donc de 9 %. Le d100 donne 84 et l'Homme-scorpion se retrouve incapable d'agir pendant ce round, à la merci de la magicienne.

Le grimoire de l'apprenti

Les sortilèges qui suivent sont ceux utilisés le plus couramment par les habitants de Corveron. On peut les apprendre assez facilement auprès d'un grand nombre de personnes. Ils sont décrits selon le format suivant :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Certains sorts ont leur nom suivi d'un ☠. Il signifie que ce sortilège est interdit par la plupart des autorités légales et que son utilisation est très mal considérée par la plupart des magiciens. Un personnage ne peut l'avoir appris que de manière plus ou moins clandestine et ne se vantera sans doute pas de le connaître.

Abondance (Au toucher, 1 point, Instantané)

Ce sortilège fait pousser un arbuste d'un mètre de haut, chargé de fruits merveilleux qui suffisent à sustenter en eau et en nourriture une personne pendant une journée entière. Quand les fruits sont cueillis, l'arbuste noircit, se dessèche et meurt.

Armure (A vue, Coût variable, 10 minutes)

Ce sortilège entoure sa cible, personnage ou objet, d'une aura lumineuse qui lui confère un point de protection par point d'énergie dépensé. Accessoirement, la cible éclaire aussi bien qu'une torche. De nuit, les jets de Discrétion échouent automatiquement.

Bénédiction (A vue, Coût variable, 1 round)

Ce sortilège fait bénéficier le personnage ciblé d'une chance insolente. Il augmente toutes ses compétences de 5 % par point d'énergie dépensé.

Confusion (A vue, 1 point, 1 round)

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un être doué de raison (Humain, Centaure, Homme-scorpion ou Homme-fauve). Il embrouille l'esprit de sa cible et l'empêche d'entreprendre quoi que ce soit pendant un round. En combat, la victime ne peut ni attaquer, ni parer, ni esquiver.

Endurance (Au toucher, Coût variable, 1 heure)

Ce sortilège augmente la CON du personnage ciblé à raison de 2 points par point d'énergie dépensé. Les points de vie du personnage sont augmentés en conséquence. La caractéristique ne peut pas dépasser 21. Quand le sortilège cesse, le personnage perd les points de vie excédentaires (ce qui peut le tuer s'il a subi des blessures entre-temps). Endurance permet de ressusciter temporairement un personnage mort depuis moins de 3 rounds. Il faut ensuite que le blessé bénéficie de soins et récupère au moins un point de vie pour ne pas mourir définitivement quand le sortilège arrive à son terme.

Entrave (A vue, Coût variable, 1 heure)

Ce sortilège immobilise un personnage au moyen de liens invisibles. Tant que dure le sortilège, il est impossible de se dégager sans vaincre le sortilège par un jet de FOR/FOR sur la table de la résistance. La FOR des liens est égale au nombre de points d'énergie dépensés.

Fanatisme ☠ (A vue, 4 points, 4 rounds)

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un être doué de raison (Humain, Centaure, Homme-scorpion ou Homme-fauve). Il provoque une fureur meurtrière et permet des attaques dévastatrices.

En termes de jeu, les attaques réussies d'un fanatique sont toujours considérées comme critiques. En contrepartie, le fanatique ne peut ni parer ni lancer de sortilège. Il peut esquiver, mais sa compétence est divisée par deux.



Feu follet (Personnel, 1 point, 1 heure)
Ce sortilège fait apparaître dans la paume du magicien une flamme d'une vingtaine de centimètres de haut, qui éclaire dans un rayon de dix mètres autour de lui. La lumière émise est froide et le feu follet ne peut rien enflammer.

Guérison (Au toucher, Coût variable, Instantané)
Ce sortilège très puissant et recherché permet de guérir une personne d'une maladie ou d'un empoisonnement. Le coût est d'un point d'énergie par point de VIRulence. Même guérie, la cible est encore très faible, et il lui faudra 2d6 heures de repos pour être de nouveau en pleine forme.

Jonglage (Au toucher, Coût variable, 1 heure)
Ce sortilège augmente la DEX du personnage ciblé à raison de 2 points par point d'énergie dépensé. La caractéristique ne peut pas dépasser 21.

Manteau végétal (Personnel, 2 points, 1 heure)
Ce sortilège permet au magicien de se confondre parfaitement avec la végétation qui l'entoure. Nul ne peut le remarquer à moins qu'il ne bouge.

Masque (A vue, Coût variable, 1 heure)
Ce sortilège est une illusion qui permet de modifier le visage d'un personnage au point de le rendre méconnaissable. La cible ne peut résister à ce sortilège. Par contre, toutes les personnes qui sont victimes de l'illusion ont droit à un jet de résistance. Le coût est d'un point d'énergie par point d'APP de la cible.

Mauvais œil ☠ (A vue, 4 points, 1 round)
Pendant toute la durée du sortilège, la victime du Mauvais œil échoue dans presque tout ce qu'elle entreprend. En termes de jeu, ses échecs sont considérés comme des maladresses, ses réussites comme des échecs, et ses réussites critiques comme des réussites simples.

Morsure de la flamme ☠ (A vue, 2 points, Instantané)
Ce sortilège cause une brûlure magique à sa victime et lui inflige 1d3 points de dommages. La brûlure laisse une petite cicatrice indélébile qui peut prendre la forme souhaitée par le magicien. Morsure de la flamme peut également servir à enflammer un matériau très combustible, telles la paille, l'huile ou la poix.

Poison ☠ (Au toucher, Coût variable, Instantané)
Ce sortilège empoisonne magiquement un personnage. La VIRulence du poison est égale au nombre de points d'énergie dépensés.

Réparation (Au toucher, Coût variable, Instantané)
Ce sortilège répare les dommages subis par un objet. C'est au meneur de jeu de déterminer le nombre de points d'énergie nécessaires, en fonction de la taille de l'objet, de sa complexité et de son état. Par exemple, 1 point pour une fiole brisée, 8 points pour l'essieu d'un chariot, 12 points pour une épée. Ce sort ne fonctionne pas sur les mécanismes complexes (horloges...).

Séduction (Au toucher, Coût variable, 10 minutes)
Ce sortilège augmente l'APP du personnage ciblé à raison de 2 points par point d'énergie dépensé. La caractéristique ne peut pas dépasser 21.

Silence (Personnel, 2 points, 10 minutes)
Ce sortilège rend inaudibles les sons produits par sa cible. Lancé sur un personnage, il augmente de 30 % sa compétence Discrétion, mais l'empêche de parler (et donc de lancer des sortilèges).

Soins (Au toucher, Coût variable, Instantané)
Ce sortilège fait récupérer à sa cible un point de vie par point d'énergie dépensé. Quel que soit le nombre de points investis dans ces Soins, les points de vie de la cible ne peuvent pas dépasser leur valeur initiale.

Suffocation ☠ (A vue, Coût variable, Durée variable)
La victime de ce sortilège sent sa gorge enserrée par une corde invisible et ne peut plus respirer. Appliquez les règles de l'asphyxie, p. 21. Le sortilège dure 1 round par point d'énergie dépensé par le magicien.

Ténèbres (A vue, Coût variable, 10 minutes)
Ce sortilège nimbe sa cible d'une aura d'obscurité d'1 mètre de rayon par point d'énergie dépensé. Cette aura est arrêtée par les obstacles et ne laisse passer aucune lumière.

Vigueur (Au toucher, Coût variable, 10 minutes)
Ce sortilège augmente la FOR du personnage ciblé à raison de 2 points par point d'énergie dépensé. Le bonus aux dommages augmente en conséquence. La caractéristique ne peut pas dépasser 21.

Le grimoire du magicien

Ces sortilèges ne sont généralement connus que des véritables magiciens, ceux qui tentent de renouer avec l'art puissant et subtil du Premier Âge.

Choc en retour ☠ (A vue, Coût variable, Instantané)
Ce sortilège contraint le personnage ciblé à dépenser tous ses points d'énergie, puis les lui restitue sous la forme de points de dommages. En d'autres termes, la cible perd un nombre de points de vie égal à ses points d'énergie actuels. Qui plus est, ses points d'énergie se retrouvant à 0, il sombre dans

Création d'un personnage magicien

Pour pouvoir pratiquer la magie, devenir magicien, un personnage doit disposer impérativement de deux choses :

- **Le Don**. Si tous les humains possèdent cette étincelle divine dont parlent les érudits, tous ne l'ont pas en quantité suffisante pour pouvoir pratiquer la magie. En termes de jeu, seuls les personnages dont le score en POUvoir est supérieur ou égal à 15 peuvent utiliser la magie.

- **Un Sortilège**. Chaque sortilège correspond à un effet magique particulier. En termes techniques, c'est une compétence. Un magicien ne peut obtenir d'autre effet magique que ceux des sortilèges qu'il connaît. A la fin de ce chapitre, vous trouverez la description d'une trentaine de sortilèges.

Pour créer un personnage magicien, le joueur doit réserver une partie des 300 points de compétence dont il dispose pour lui faire acquérir ses sortilèges. Chaque sortilège est développé indépendamment des autres, avec une base de 0%. Un magicien ne peut jamais connaître plus de sortilèges que son score en INTelligence.

l'inconscience. Les dommages d'un choc en retour ne peuvent être guéris que magiquement.

Détection de la magie (Au toucher, 1 point, Instantané)

Ce sortilège permet de savoir si un personnage ou un objet est actuellement affecté par un sortilège ou contient une quelconque trace de magie. La détection est possible tant que le sortilège est actif, c'est-à-dire tant qu'opère la magie. De fait, les sortilèges instantanés sont indécelables. Par exemple, le sortilège Morsure du feu inflige 1d3 points de dommages à sa cible. Un quidam pourra constater une heure plus tard que la victime est brûlée, mais un magicien ne pourra plus rien détecter de la magie qui a causé cette blessure.

Dissipation de la magie (A vue, Coût variable, Instantané)

Ce sortilège permet d'annuler n'importe quel autre sortilège. Le coût en points d'énergie est égal au coût du sortilège ciblé. Comme pour la détection, la dissipation n'est possible que pendant l'effet magique, jamais après. Il est donc impossible d'annuler l'effet d'un sortilège instantané. Par exemple, on ne peut annuler les points de vie récupérés grâce à un sortilège de Soins. Si le magicien ne dispose pas de suffisamment de points d'énergie, la dissipation échoue. Dissipation de la magie ne peut pas être lancé de manière préventive.

Enchantement (Au toucher, Coût variable, Instantané)

Ce sortilège, peu commun, permet de donner des points d'énergie à un objet. Il peut être utile pour réactiver les pouvoirs d'un objet magique (voir p. 54) ou simplement pour se constituer une réserve, en vue d'une utilisation future. Seul le magicien qui a enchanté l'objet peut récupérer les points investis. Il doit tenir l'objet en main.

Familier (Au toucher, 1 point de POU, Instantané)

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un petit animal, de TAI inférieure ou égale à 3 et d'INT comprise entre 2 et 4. Ce peut être un rat, un chat, un oiseau... Il ne requiert pas de dépense de points d'énergie mais exige le sacrifice définitif d'un point de POU. Le magicien dispose alors des points d'énergie de ce Familier. Il peut les utiliser librement, comme s'il s'agissait des siens. Un Familier récupère ses points d'énergie au même rythme qu'un être humain. L'animal reste à proximité de son maître, mais n'acquiert pas de pouvoirs particuliers.

Lien (Au toucher, 2 points, 1 heure)

Un Lien permet à deux personnages de mettre en commun leurs points d'énergie, par exemple pour lancer un sortilège puissant ou résister à un effet magique. Quand le sortilège prend fin, les points d'énergie sont répartis entre les deux personnages (s'il en reste un nombre impair, favorisez le personnage dont le POU est le plus élevé). Il est possible de répéter le sortilège pour lier plusieurs personnes.

La magie du Premier Âge

Les règles de magie ont été conçues pour que les joueurs puissent avoir accès à cet aspect fondamental du médiéval-fantastique. Toutefois, en tant que meneur de jeu, vous constaterez vite que ces mêmes règles font perdre au fantastique son charme essentiel : le mystère. La magie du Premier Âge est là pour pallier ce défaut. Nous vous donnons les clefs d'une magie plus puissante et normalement inaccessible aux joueurs.

La magie du Premier Âge, si elle apparaît dans un scénario, doit le faire de manière ponctuelle et ne surtout pas rester aux mains des personnages-joueurs. Elle peut motiver une intrigue ou être la clé de sa résolution, mais elle ne doit jamais être considérée comme un acquis par les joueurs, sous peine de déséquilibrer le jeu et de perdre de son mystère. En conséquence, son usage est plutôt réservé au meneur de jeu et à ses PNJ les plus importants : un magicien fourbe, retors et insaisissable est un adversaire que vos joueurs adoreront détester. Rien de ce qui suit n'est donc accessible sans l'accord du meneur de jeu.

Rituels et pierres divines

Les magiciens usaient autrefois de sortilèges infiniment puissants. Ils ne dépendaient pas de leur propre pouvoir pour lancer des sortilèges, mais l'obtenaient des dieux eux-mêmes, par l'intermédiaire des pierres magiques extraites de la montagne divine (voir La genèse, au chapitre consacré à l'histoire de Danæ).

En termes de jeu, lancer un rituel – un sortilège du Premier Âge – nécessite d'immenses quantités de points d'énergie, des quantités telles qu'aucun magicien n'est capable de les investir aujourd'hui, quels que soient les Liens qu'il tisse ou les Familiers dont il s'entoure. Seules les rarissimes pierres divines, que l'on trouve en certains endroits des Sables (et dans toutes les contrées de Danæ où s'élevaient autrefois la tour d'un magicien), contiennent suffisamment d'énergie magique pour mettre en œuvre ces rituels.

A Corveron, il n'est possible de se procurer ces pierres qu'en un seul endroit : la place des Magiciens, à Serdilène. Quelques prospecteurs affrontent régulièrement le désert pour rapporter des fragments de ce qui fut la tour de l'enchanteresse. Selon sa taille et sa pureté, ces pierres se vendent de 1 à 10 pièces d'or. Elles sont généralement achetées par les plus puissants magiciens de Serdilène. Ils sont une douzaine tout au plus et s'occupent de reconstituer ce que furent les sortilèges du Premier Âge. Ces rituels ne se trouvent que dans quelques vieux grimoires, aux mains de ces mêmes magiciens ou de rares érudits. Il est probable que d'autres attendent encore, dissimulés dans les bibliothèques de cités en ruine... Leur quête peut à elle seule faire l'objet d'un scénario.

Le grimoire du Premier Âge

L'utilisation des rituels obéit à des règles légèrement différentes de celles exposées précédemment.



● Pour commencer, ils sont trop complexes pour être mémorisés. En conséquence, ils ne correspondent à aucune compétence. Le magicien doit respecter les indications du grimoire sur lequel est retranscrit le rituel (donc l'avoir sous la main et être capable de le déchiffrer, normalement grâce à un jet de Lire et écrire). Il lui faut ensuite réussir un jet de POU. Les temps de lecture et d'incantation sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu. Ils dépendent essentiellement de la qualité de la retranscription du rituel. Dans tous les cas, ils se chiffrent en heures, voire en jours. La difficulté du jet de POU est précisée avec chaque rituel.

● Le magicien doit disposer d'une pierre divine pour lui fournir les points d'énergie dont il a besoin. La taille et le prix de cette pierre sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu. A l'issu du sortilège, si le jet de POU est réussi, la pierre est vidée de toute son énergie et tombe en poussière.

● En cas d'échec critique au jet de POU, le choc en retour est généralement fatal au magicien. A l'appréciation du meneur de jeu, il peut affecter les personnes, les objets et les constructions qui se trouvent à proximité.

Les rituels sont décrits selon le format suivant :

Nom (Portée, Durée, Difficulté)
Effet

Créer une goule (Au toucher, 1 mois, POU x 3)
Ce rituel doit être lancé sur le cadavre d'un être humain, mort depuis moins d'une semaine. Il l'anime d'un simulacre de vie et le transforme en Goule (voir Le bestiaire, p. 47). La Goule est placée sous le contrôle du magicien et obéit au moindre de ses ordres. Si elle est laissée libre de ses actes, elle s'attaque sans discernement à tout être vivant pour le dévorer. Quand l'effet magique arrive à son terme, la Goule n'est pas détruite mais échappe au contrôle du magicien. Elle n'a alors d'autre but que de retrouver celui qui l'a créée afin de lui faire payer l'odieuse existence à laquelle il la condamne.

Gemme d'invulnérabilité (Au toucher, 1 an, POU x 2)
Ce rituel ne peut être lancé que sur une gemme de grande pureté. Il transfère les points de vie du magicien vers cette gemme. Tant que dure l'effet magique, le magicien est invulnérable à toute forme de dommage physique. Il continue de vieillir mais seule la destruction de la gemme peut désormais le tuer.

Gnomes des monts d'azur (A vue, Durée variable, POU x 4)
Ce rituel invoque une armée de petites créatures, barbues et coiffées d'étranges couvre-chefs. Elles sont équipées de tous les outils nécessaires à la création d'un objet ou d'une quelconque construction, au choix du magicien. Le temps de fabrication est d'au moins une heure, au plus d'une semaine, à l'appréciation du meneur de jeu. Les Gnomes ne peuvent créer que ce qui est connu du magicien. Ils travaillent à l'unité : ils peuvent forger une épée ou construire une armurerie, mais pas une armurerie remplie d'épées.

Puits de flammes (A vue, 1 heure, POU x 5)
Ce rituel ouvre à l'endroit désigné par le magicien une faille d'un mètre de large, au fond de laquelle brûle une terrible fournaise. Pendant toute la durée du rituel, au début de chaque round, le magicien peut faire jaillir de ce puits une boule de feu et la diriger sur la cible de son choix, lui infligeant 3d6 points de dommages s'il touche (40 % de chances).

Les objets magiques

Les objets magiques sont les merveilles que réalisaient communément les prêtres et magiciens du Premier Âge. Leur secret de fabrication s'est perdu mais quelques-uns subsistent encore de par le monde.
Notez qu'ils ne sont jamais livrés avec leur mode d'emploi. Les personnages devront procéder par tâtonnements.

● **Les talismans**. Ce sont des objets passifs, conçus pour apporter une protection à leur porteur. Ils fonctionnent dès qu'un personnage les porte sur lui, même s'il n'a pas conscience de leurs pouvoirs. Il s'agit souvent d'un pendentif, parfois d'une pièce d'armure. La protection n'est valable que contre une menace particulière : l'acier, le feu, les animaux... Elle s'exprime sous la forme de points d'armure. Plus la menace est précise, plus le talisman est efficace.
Par exemple, un talisman qui protège contre les armes de mêlée peut apporter 3 points de protection, tandis qu'un autre ne protégeant que contre les épées accorde une protection de 6 points. On peut même imaginer un talisman ne protégeant que contre une épée spécifique avec 12 points.

● **Les objets de pouvoir**. Ce sont des objets actifs, c'est-à-dire que leur utilisation est un acte volontaire du porteur. Ils exigent que le personnage qui les utilise ait une idée de leur pouvoir magique. Il s'agit par exemple d'un anneau permettant de se rendre invisible ou d'une boule de cristal offrant le don de prescience. Dans leurs effets, ils sont souvent similaires à un sortilège. Les objets de pouvoir ont besoin de points d'énergie pour fonctionner. Le coût est généralement d'un point par utilisation. Les points utilisés sont normalement ceux du personnage. Certains objets, plus rares, disposent de leur propre réserve de points d'énergie. Quand cette réserve est vide, l'objet ne fonctionne plus, à moins qu'on ne le recharge en points d'énergie à l'aide d'un sortilège d'Enchantement. D'autres objets, plus rares encore, sont autonomes. Ils récupèrent alors leurs points d'énergie de la même façon qu'un personnage.

● **Les armes enchantées**. Haches ou épées, ce sont des objets magiques passifs. Elles peuvent améliorer de 10 à 100 % la compétence de leur porteur et augmenter son bonus aux dommages de 1d6 à 5d6. Certaines armes peuvent n'être efficaces que contre un type d'adversaire : les Hommes-scorpions, les hommes habillés en bleu, la reine de Bernheim... Comme pour un talisman, plus la cible est spécifique, plus l'arme est puissante. □

L'ÉQUIPEMENT DES AVENTURIERS

Étape suivante dans la création d'un personnage : l'équiper. Pas question de le laisser partir à l'aventure vêtu d'une simple tunique. Il faut l'habiller selon son statut, lui donner quelques objets personnels et surtout l'armer, car Danæ est un monde dangereux. Faites votre choix en fonction de ses moyens.

La monnaie

Chacune des trois cités de Corveron frappe sa propre monnaie. Trois métaux sont utilisés : l'or, l'argent et le cuivre. Une pièce de cuivre représente une valeur suffisante pour se nourrir pendant une journée.
1 pièce d'or (PO) = 10 pièces d'argent (PA) = 100 pièces de cuivre (PC).

L'armement

Compétence : la compétence requise pour utiliser l'arme.
Portée efficace : au-delà de cette distance, la compétence du personnage doit être divisée par deux.
Portée maximale : l'arme ou le projectile ne peut pas être lancé plus loin que cette distance.
Dommages : on doit y ajouter le bonus aux dommages du personnage, sauf pour les armes de tir (arc, fronde et arbalète).
Protection : il s'agit du nombre de points de dommages que peut absorber une armure. Soustrayez ce chiffre aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'excédent est infligé au personnage. Il s'applique à chaque attaque.

Les armes de mêlée

Arme	Compétence	Dommages	Prix
Dague, poignard	Armes de mêlée	1d3 + 2	2PA
Épée	Armes de mêlée	1d6 + 2	1 PO
Espadon*	Armes de mêlée	2d6 + 2	4 PO
Hachette	Armes de mêlée	1d6 + 1	3PA
Hache de bataille	Armes de mêlée	2d6	8PA
Grande hache / hallebarde *	Armes d'hast	3d6	2 PO
Gourdin	Armes de mêlée	1d6	–
Masse / fléau d'armes	Armes de mêlée	1d6 + 2	4PA
Javelot / lance courte	Armes d'hast	1d6 + 1	2PA
Épieu / pique	Armes d'hast	2d6	5PA
Coups de poing, de tête, etc.	Bagarre	1d3	–
Bouclier	Celle de l'arme principale	–	3PA

** Ces armes s'utilisent à deux mains et sont trop encombrantes pour que l'on puisse parer efficacement avec.*

Les armes de tir et de lancer

Arme	Compétence	Portée efficace	Portée maximale	Dommages	Prix
Arc	Armes de tir	50 m	150 m	1d6 + 2	8PA
Dague	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 2 m	1d3 + 2	2PA
Fronde	Armes de tir	50 m	100 m	1d6	2 PC
Hachette	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 2 m	1d6 + 1	3PA
Javelot	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 3 m	1d6 + 1	2PA
Arbalète	Armes de tir	20 m	50 m	2d6*	10PA

** 1 tir par round à la 3e passe.*

Les armures

Armure	Protection	Prix
Cuir souple	1	1PA
Cuir rigide	2	4PA
Cuir et métal	4	2 PO
Cotte de mailles	6	6 PO

Sur Danæ, personne n'utilise d'armures de plaques. Le métal est trop rare.

Prix des objets usuels

Bagages	
Besace	5 PC
Bourse	1 PC
Carquois + 20 flèches	5 PC
Fiole de verre	1PA
Outre	2 PC
Sac de toile	1 PC
Sac à dos	8 PC
Vêtements de voyage	
Bottes	2PA
Braies	2 PC
Cape	7 PC
Ceinturon	4 PC
Chapeau	6 PC
Chemise	3 PC
Couverture	3 PC
Gants	8 PC
Manteau	2PA
Pourpoint	15 PC
Robe	6 PC
Tunique	3 PC

Ces vêtements sont en cuir, laine ou lin. Pour des vêtements plus luxueux, en velours ou soie, il faut compter un prix trois à dix fois supérieur.

Nourriture	
Provisions, salées ou séchées	1 PC
Repas à l'auberge	5 PC
Festin	2PA

Prix par personne et par jour.

Outils divers	
Bêche	1PA
Bougie	2 PC
Sac de clous	1 PC
Corde, 10m	4 PC
Couteau	6 PC
Grappin	1PA
Hachette	3PA
Lanterne	4PA
Marteau	8 PC
Outils de chirurgie	1PA
Outils de serrurerie	1PA
Parchemin	2 PC
Torche	1 PC
20 flèches	1PA
Animaux	
Cheval	4 PO
Chien	1PA
Chtivan	6 PO
Dorgan	2 PO
Mule	15PA
Transport	
Barque	2PA
Chariot	3PA
Nef	30 PO

Attention !
Si vous n'êtes pas meneur de jeu, ne lisez pas ce scénario.

SOUS LE SIGNE DU SCORPION

Pour cette première partie, il est vivement recommandé que vous utilisiez les six personnages prétirés pp. 65-67, car chacun dispose d'une petite introduction qui permet de l'insérer dans l'histoire et définit ses relations avec les autres personnages. Si les joueurs tiennent à créer des personnages à leur convenance, il est préférable qu'ils s'inspirent de ces modèles, sans quoi il vous faudra adapter le début du scénario.

Si vous ne disposez que de cinq joueurs, supprimez le personnage d'Equidès. Si les joueurs ne sont que trois ou quatre, veillez à conserver Solmène, Alduin et Irya, dont les compétences et les motivations sont très importantes pour la bonne marche de l'aventure.

Prélude : la légende de Moïtz

Cette légende est au cœur du scénario et il est indispensable que les joueurs en prennent connaissance. Nous vous suggérons de le faire par l'intermédiaire du joueur qui incarne Alduin. Faites-lui lire et demandez-lui de la raconter à ses compagnons en cours de partie (voir plus loin). C'est un moyen de poser l'ambiance et de permettre au joueur d'Alduin de s'affirmer dans son rôle d'érudit.

« Aux temps anciens, les dieux vivaient en bonne intelligence sur Danæ. L'un d'eux avait pour nom Moïtz. Il était connu pour la beauté et l'intelligence qu'il insufflait à ses créations. A l'aide d'une serpe ouvragée il sculptait de nouvelles formes de vie et les envoyait peupler et embellir Danæ. Parmi les hommes, il fut honoré pour leur avoir fait don de la magie. Le temps passa. Vint ce jour terrible où les dieux, excédés par les exactions humaines, anéantirent leurs royaumes et mirent à bas les tours des magiciens. Tous les dieux se tournèrent alors vers Moïtz et l'accusèrent d'être responsable du cataclysme. Furieux et outré, Moïtz accepta pourtant de s'exiler au cœur d'une jungle inaccessible, dans les ruines d'un temple élevé jadis en son nom.

Or depuis toujours Moïtz avait une ennemie : Thaïs, déesse cruelle, jalouse de son talent et de la renommée dont il jouissait auprès des hommes. Thaïs fut la première à se réjouir de l'exil de son rival, mais jugea le châtiment insuffisant. Elle façonna alors un scorpion, une créature dont le venin pouvait terrasser n'importe quelle créature, divine ou mortelle. Elle le déposa sur le seuil de la retraite de Moïtz et s'en fut. Le scorpion se glissa auprès du dieu endormi. Mais Moïtz se réveilla et, vif comme l'éclair, le tua d'un coup de sa serpe. Comprenant que ce tueur ne pouvait qu'être l'œuvre d'un autre dieu, sa rancœur se changea alors en une haine inaltérable pour ses pairs. Il trancha le dard du scorpion et, abandonnant sa serpe, le glissa à sa ceinture. Ainsi armé, il partit offrir la mort aux dieux de Danæ.

La légende dit qu'avant de partir traquer ses semblables, Moïtz créa la race hybride et magique des Hommes-scorpions, afin que les Humains paient eux aussi le prix de l'exil et de la trahison... Elle dit aussi que la serpe du dieu repose toujours où il l'abandonna, sur l'autel d'un temple du Premier Âge, au plus profond des jungles de Tsah... »

Introduction

Les personnages se présentent, chacun pour les raisons exposées dans son histoire personnelle, aux portes du château de Mornepierre, la forteresse du roi Yoan le Guel à Serdilène. Le doyen Alduin et sa nièce Irya sont accompagnés du mercenaire qu'ils ont engagé, le Centaure Equidès. Ils sont accueillis par un capitaine des gardes qui les emmène jusqu'à une petite pièce du donjon. C'est là qu'ils font connaissance des trois autres personnages, tous envoyés par la commanderie : Solmène, un jeune Chevalier ; Cirvin, vétéran de la Garde pourpre ; et Lori, guide et chasseresse. (C'est l'occasion pour les joueurs de présenter et de décrire leurs personnages.)

Ils sont ensuite introduits dans la grande salle du château, au premier étage du donjon. C'est une vaste pièce en ogive, dallée de marbre, vide à l'exception de lourdes tentures noir et or, de quelques braseros et de l'imposant siège en chêne sur lequel est assis le roi. Quatre soldats à la mine sévère entourent le trône, vêtus de côtes de mailles et armés de hallebardes. Le roi Yoan est un homme d'une trentaine d'années, au visage énergique et avenant, encadré de longs cheveux blonds et d'une courte barbe, impeccablement taillée. Ses yeux clairs dévisagent chacun des personnages, s'attardant plus longuement sur Solmène et Alduin. Il leur souhaite la bienvenue et laisse à chacun le soin de se présenter. Il se tourne ensuite vers un coin d'ombre où se découpe une large silhouette. Solmène et Cirvin reconnaissent le sénéchal Barzan, premier conseiller du roi et grand maître des Chevaliers serdiléens. C'est un quinquagénaire grisonnant, au visage dur, dont l'ample robe noire dissimule à grand peine une imposante musculature.

Après les politesses d'usage, le sénéchal s'avance vers les personnages : « Il y a six mois, un Chevalier de la commanderie de Serdilène, le doyen Mendil, a obtenu la permission d'accéder à la bibliothèque personnelle de Turin III, roi de Keluan. Guerrier valeureux, Mendil n'en était pas moins un homme sage et érudit. Il espérait trouver parmi ces ouvrages quelques légendes sur les dieux et les temples du Premier Âge. Son attente ne fut pas déçue : parmi les arbres généalogiques des rois et magiciens d'antan, il découvrit une carte de l'antique royaume de Corveron, tel qu'il était au temps de l'enchanteresse Aoife. Bien que difficile à déchiffrer, le parchemin donnait l'emplacement d'un temple, situé dans les vallées que recouvrent aujourd'hui les jungles de Tsah. D'autres ouvrages trouvés dans cette même bibliothèque le conduisirent à penser que ce temple pouvait être celui où se réfugia jadis le dieu Moïtz... Deux mois plus tard, Mendil et cinq de ses plus fidèles compagnons s'enfonçaient au cœur du territoire des Hommes-scorpions, avec la ferme intention de mettre à jour les ruines de ce temple et d'approcher les dieux du Premier Âge. Aucun n'en est revenu, à l'exception d'un jeune écuyer du nom de Ghim. Il a été recueilli voici quelques jours à la lisière de la jungle, gravement blessé et rendu à moitié fou par les épreuves qu'il a traversées. »



L'air grave, le roi s'adresse alors aux personnages : « Nous déplorons bien sûr la perte du doyen Mendil et de ses hommes, tous vaillants Chevaliers. Chacun d'eux caressait l'espoir de découvrir un objet ancien et mythique : la serpe du dieu Moïtz... » C'est ici l'occasion pour le joueur d'Alduin de conter la légende de Moïtz. Quand s'achève son récit, le roi reprend la parole : « Nous souhaitons aujourd'hui que vous partiez promptement pour les jungles de Tsah. Votre but sera d'apprendre ce qu'il est advenu de l'expédition en commençant par interroger le jeune Ghim au village de Waldsee. Ensuite, il vous faudra partir en quête de la serpe de Moïtz. Les sages et les magiciens de Serdilène pensent que cet objet possède de grands pouvoirs. Quoi qu'il en soit, un tel symbole sera d'une grande utilité dans la guerre qui se prépare contre les Hommes-scorpions. » Le roi marque une pause, attendant une intervention de l'un ou l'autre des personnages puis, si aucun ne se manifeste : « Chacun de vous a conscience des risques extrêmes que présente pareille expédition, mais nous sommes certain qu'ils ne pèseront guère dans votre décision quand vous songerez que l'avenir du pays de Corveron est entre vos mains. Nous pouvons donc compter sur votre détermination et votre courage ? »

Et si... les personnages refusent la mission du roi Yoan ?

Le statut et les motivations des personnages sont là pour empêcher ce cas de figure (du moins tant que les joueurs les interprètent correctement). Rappelez à Solmène et Cirvin qu'ils sont sujets de Yoan le Guel et qu'ils lui doivent obéissance. Même si le roi y met les formes, sa requête doit être considérée comme un ordre. Le sénéchal Barzan ne dira rien sur l'instant, mais se considérera comme personnellement insulté par un éventuel refus. Il leur donnera une chance de se ressaisir le lendemain matin, faisant planer au besoin la menace d'une affectation peu glorieuse aux frontières du royaume. La même chose est valable pour Alduin, qui tient ses ordres du roi Turin en personne. Equidès et Lori, s'ils refusent, se verront proposer une augmentation substantielle de leurs gages. Enfin, Irya devrait logiquement suivre son oncle.

Dans le pire des cas, le roi Yoan fera appel à des mercenaires grassement payés que pourront incarner les joueurs récalcitrants.

ACTE I
L'INTRUS DE WALDSEE

Premier périple

Les personnages quittent Serdilène par une belle matinée de printemps. Le sénéchal Barzan leur a fourni tout le nécessaire pour leur voyage et l'expédition au pays de Tsah. Il a également confié à Solmène une carte approximative des abords de la forêt vierge (avec l'emplacement du village de Waldsee, où a été recueilli Ghim) et une bourse contenant 5 pièces d'or (une petite fortune !). Chaque personnage dispose d'un dorgan et de vivres pour un mois de route.

Pour rejoindre le village, les personnages doivent d'abord se rendre à Bernheim, puis longer le lac qui borde la cité et pénétrer dans les marais jusqu'à la lisière de la jungle. Le voyage se fait sans encombre de Serdilène à Bernheim. La route pavée permet de maintenir une allure soutenue et, trois jours après leur départ, les personnages aperçoivent la cité de la reine Gumnowill. Au pied des remparts de bois, les fameux archers bernheimois, en livrée noir et vert, s'entraînent sur des cibles évoquant des scorpions. Les rues sont plus étroites qu'à Serdilène et la présence de soldats, miliciens ou gardes pourpres, se fait partout sentir. Une fois l'enceinte franchie, Cirvin pourra conduire le groupe à une excellente auberge, *l'Enseigne dorée*, où logent les officiers fortunés. Le soir, tous se retrouvent attablés devant un plantureux repas de poissons et de poules d'eau. Le vin aidant, chacun se laisse aller à quelques confidences. Pour parfaire l'ambiance, encouragez les joueurs à dévoiler un peu du passé de leurs personnages.

Pour parvenir au village, les personnages peuvent emprunter la route du lac, qui longe la berge méridionale avant de s'enfoncer dans les marais, ou louer les services d'un pêcheur et de son embarcation. La route du lac est boueuse, mal entretenue, mais rendue relativement sûre par les fréquentes patrouilles de la Garde pourpre. Les marais sont constitués d'une vaste étendue d'eau à la frontière changeante, parsemée d'îlots et de bancs de sable. Le chemin se transforme alors en une mince bande de terre qu'il vaut mieux ne pas quitter sous peine de tomber dans des sables mouvants. Il faut environ dix jours pour faire le trajet de Bernheim à Waldsee.

Si les personnages préfèrent le bateau, ils devront convaincre un pêcheur de braver la mauvaise réputation du marais. Il leur en coûtera au moins 5 pièces d'argent (une barque vaut 2 pièces d'or), mais le voyage est plus court : six jours.

Et si... les joueurs veulent suivre une autre route ?

Libre à eux. Ils peuvent, par exemple, ne pas passer par Bernheim et couper directement en direction des marécages. Ils se privent seulement de la relative sécurité de la route. Vous pouvez improviser une rencontre avec quelques brigands ou une bête sauvage. Mais inutile de multiplier les embûches pour les obliger à revenir dans le droit chemin. L'essentiel est qu'ils parviennent à Waldsee.

Waldsee

Ce petit village est la dernière communauté humaine avant de pénétrer dans le territoire des Hommes-scorpions. Construit sur un îlot, il consiste en une quinzaine de maisons bâties sur pilotis, entourées d'une haute palissade. Les voyageurs sont rares à Waldsee. La Garde pourpre y envoie une patrouille une fois par mois. Lucène, un marchand de Bernheim, vient deux fois par an pour acheter des barriques d'alcool de roseau. Les villageois, une trentaine d'adultes et autant d'enfants, sont pêcheurs, paysans ou artisans. Ils cultivent essentiellement du riz et les fameux roseaux.

Villageois typique

Utilisez ces caractéristiques si vous avez besoin d'improviser un villageois.

FOR	13	INT	11
CON	13	POU	10
TAI	12	DEX	11
APP	10	PV	13

Mouvement : 4,
Bonus aux dommages : 0.
Ils ont de 50 à 75 % dans les compétences correspondant à leur profession.

L'intrus

FOR	13	INT	15
CON	11	POU	16
TAI	11	DEX	8
PV	11		

Mouvement : 4, Bonus aux dommages : 0, Points d'énergie : 16. Armure 2.
Compétences : Athlétisme 25 %, Armes de mêlée 40 %, Corps à corps 30 %, Esquive 25 %, Discrétion 35 %, Orientation 60 %, Vigilance 35 %, Secourisme 55 %.
Magie : Masque (version étendue à tout son corps).



Pour animer les lieux, donnez l'occasion aux personnages de rencontrer les quelques personnalités qui suivent :

● **Ulbain** est le régisseur de Waldsee. La quarantaine, rouquin, trapu et bedonnant, il est chargé de récolter les taxes pour le compte de la reine Gumnowill. Il habite la plus belle demeure du village, une maison à deux étages à la façade peinte et sculptée. C'est la seule personnalité du village à avoir échappé à la magie d'Osbur car, doté d'une santé de fer, il n'a encore jamais eu recours à ses remèdes (voir ci-dessous).

● **Osbur** est un ermite débonnaire et affable, atteint d'une maladie cruelle qui déforme ses os et l'empêche de bouger. Il habite une petite cahute à l'écart du village et fait bénéficier les habitants de ses remèdes. Du moins, en était-il ainsi il y a encore deux ans. Depuis, le malheureux Osbur a été tué par un Homme-scorpion. La créature a pris sa place et son apparence et utilise son venin pour posséder un à un les villageois (voir l'encadré « L'intrus »). Osbur était apprécié de tous et personne au village n'a de raison de soupçonner le changement.

● **Royer**. Le charpentier du village est un jeune homme discret qui vient de succéder à son père, mort d'une pneumonie cet hiver. Bien fait de sa personne, il a beaucoup de succès auprès des filles du village, mariées ou non. Hypocondriaque, il rend très souvent visite à Osbur, qui l'utilise pour se tenir au fait des affaires courantes du village.

● **Flamberge**. L'aubergiste de la Lune rousse est un solide gaillard d'une quarantaine d'années, bourru et barbu. Jadis mercenaire, son épée à deux mains, Mortebise, est suspendue au-dessus du comptoir.

● **Ulf**, le forgeron, est une brute sans malice, toujours prête à faire la démonstration de sa force herculéenne. Peu intelligent mais compétent, il a été un des premiers à être possédé par le faux ermite.

● **Loiseleau** est le propriétaire d'une ferme fortifiée au sud du village. C'est un quadragénaire gras et chauve qui mène durement les quelques paysans qui travaillent sur ses terres. Il est toujours richement vêtu, avec une mode ou deux de retard. Osbur le contrôle pour disposer de son influence.

● **Odias**. Le savetier de Waldsee est un vieux bonhomme, bon vivant et paresseux, qui passe son temps à lutiner les filles et boire à crédit à l'auberge de la Lune rousse. Il est apprécié des enfants pour les histoires qu'il leur raconte.

● **Ulmar**. Un gars de Bernheim, sympathique et souriant, venu s'installer il y a dix ans en achetant une vieille ferme. Sa production d'alcool de roseau est encore loin de concurrencer celle de Loiseleau, mais il pèse d'un poids non négligeable dans l'économie locale.

Ce qui s'est passé

Il y a quatre mois, Mendil et ses cinq compagnons se sont arrêtés à Waldsee, étape obligée pour quiconque veut s'aventurer dans les jungles de Tsah. A la faveur de ce court séjour, le sorcier a réussi à apprendre le but de leur voyage et s'est empressé d'avertir ses semblables. Parvenus au terme de leur quête, au pied des ruines du temple de Moïtz, les six Chevaliers sont tombés dans une embuscade tendue par les Hommes-scorpions. En dépit d'une résistance acharnée, tous ont été tués. Seul Ghim s'est échappé, emportant avec lui le parchemin qui donnait la position du temple. Bien que blessé, il a réussi à rejoindre Waldsee. Reconnaissant le jeune homme, Ulbain a immédiatement envoyé un message à l'attention du sénéchal Barzan.

Ghim se repose depuis trois semaines dans une chambre de la Lune rousse. Dorine, la fille de Flamberge, une ravissante brune aux cheveux bouclés, passe la majeure partie de son temps au chevet du blessé (au grand désespoir de son père qui se plaint que les tâches ménagères ne sont plus accomplies). La jeune fille a rendu visite au vieil Osbur, qui lui a donné quelques potions de soin sans réelle efficacité, mais contenant un peu de son venin. L'Homme-scorpion en a également profité pour offrir à la jeune fille une infusion envenimée. C'est ainsi qu'il a pu la contraindre à fouiller les affaires de l'écuyer et à lui rapporter le parchemin.

L'intrus

Rares sont les Hommes-scorpions qui naissent sorciers, c'est-à-dire doués d'aptitudes pour la magie. Ils sont en mesure de pratiquer une magie très particulière liée à la nature de leur venin. Il leur permet de contrôler le corps et l'esprit de leur victime, au point de n'en faire qu'une marionnette entre leurs mains.

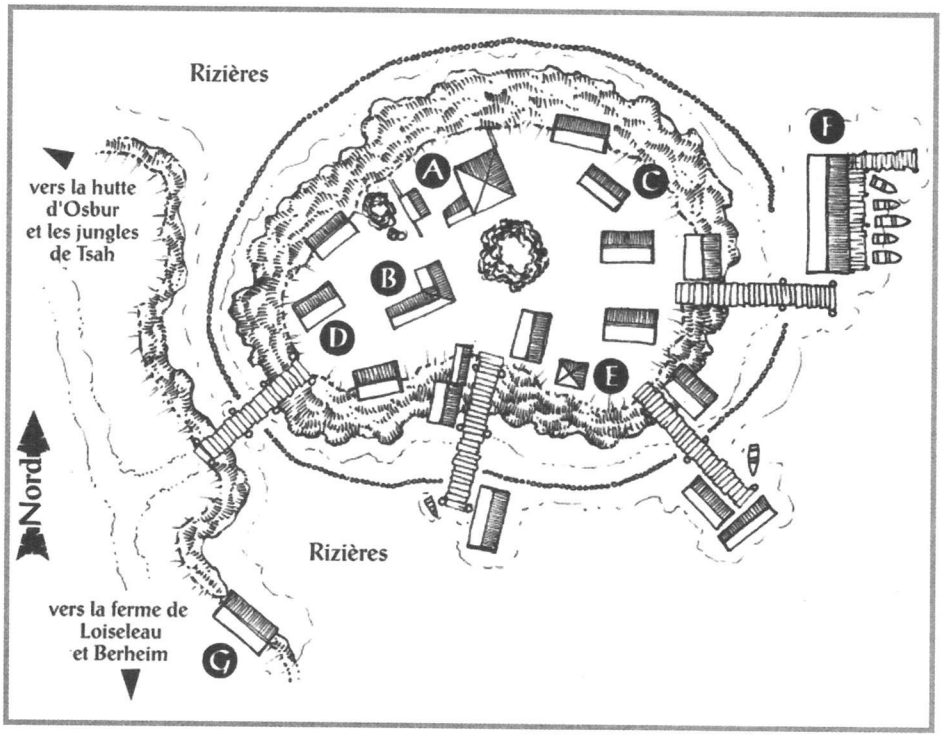
Tel est le pouvoir de l'intrus de Waldsee. Il est arrivé accompagné de deux mantes-chasseresses pour espionner le village et préparer un éventuel assaut. Avisant la hutte isolée d'Osbur, l'idée lui est venue de prendre la place de l'ermite.

Depuis deux ans que dure son imposture, le sorcier a possédé la plupart des villageois en mélangeant un peu de son venin aux remèdes qu'il leur fournit.

L'intrus a ensuite cherché à faire disparaître Ghim afin que nul ne puisse jamais retrouver le temple. Il continue donc de l'empoisonner à petite dose mais se heurte à la forte constitution et à la volonté de l'écuyer. Quand les personnages arrivent à Waldsee, Ghim n'a plus que 8 points de vie.

L'arrivée des personnages

Ils sont accueillis par Ulbain, qui leur propose de loger chez lui pendant la durée de leur séjour à Waldsee. Après qu'ils se soient installés, le régisseur s'empresse de les conduire jusqu'à Ghim. L'écuyer est un jeune homme brun et maigre, aux longs cheveux raides. Il souffre de plusieurs blessures et sa fièvre ne lui laisse qu'une ou deux heures de lucidité chaque jour.



Waldsee

A. La Lune rousse
B. Maison d'Ulbain
C. Atelier de Royer
D. Maison de Moldar
E. Tour de guet
F. Remise des pêcheurs
G. Ferme d'Ulmar

Si un personnage se soucie de sa santé, un jet réussi de Secourisme lui permet d'affirmer qu'il devrait se rétablir assez rapidement. Ses blessures ont été convenablement soignées et ne suffisent pas à expliquer son état de faiblesse. Plus troublant, un jet réussi de Potions et herbes fait dire que les remèdes prescrits par Osbur ne sont guère efficaces. Quoi qu'il en soit, Ghim est encore trop faible pour être transporté mais peut être questionné. Il raconte aux personnages comment ses compagnons ont été attaqués : « Nous approchions du temple... la fin de notre quête ! Des ruines titanesques ! Mais ils nous attendaient, par dizaines... les Hommes-scorpions... Que les dieux aient pitié de mes compagnons. Le doyen Mendil a protégé ma fuite et m'a confié le parchemin... le parchemin qui nous a permis de découvrir le temple. » Les personnages auront beau fouiller les guenilles qu'il portait en arrivant à Waldsee, ils ne trouveront nulle trace du parchemin. Et la charmante Dorine est formelle : rien n'a quitté cette pièce.

Les événements à venir

Le principal objectif de l'intrus est de préserver à tout prix sa position à Waldsee. Accessoirement, il espère également empêcher les personnages de partir en quête de la serpe.

- Dans un premier temps, il décide d'affaiblir encore plus Ghim pour qu'il ne puisse plus parler. Il augmente les doses de venin le soir de la venue des personnages et recommence le lendemain matin. Sa victime n'a plus que 4 points de vie le lendemain midi. L'Homme-scorpion renouvelle son empoisonnement jusqu'à la mort de l'écuyer, à moins que les personnages n'interviennent pour le sauver (au moyen de potions ou d'un sort de Guérison). S'il se heurte à une trop forte résistance, l'intrus finit par abandonner et se préoccupe surtout de ne pas se faire remarquer.
- Si sa première tactique échoue, il ordonne à Flamberge d'assassiner purement et simplement l'écuyer. Si aucun des personnages ne veillent sur le sommeil de Ghim, ils le retrouvent mort au matin, décapité d'un coup d'épée. Mortebise, l'arme de l'aubergiste, repose ensanglantée à ses côtés... On retrouve plus tard le corps de Flamberge, noyé au pied des remparts du village. Dorine, effondrée, ne comprend pas et les villageois commencent à considérer les personnages comme des oiseaux de mauvaise augure. Si une garde vigilante est tenue autour de Ghim, l'intrus, sous sa forme d'Homme-scorpion, sème la panique au village et profite de l'effet de surprise pour s'introduire dans sa chambre et accomplir son forfait. Dans tous les cas, il cherche à faire tuer Flamberge.
- S'il échoue encore, la nuit venue, il contacte ses semblables pour les avertir de l'expédition prochaine des personnages.

Chez Osbur

Si les personnages décident de rendre visite à Osbur, il leur faut deux bonnes heures pour rejoindre la retraite de l'ermite. C'est une minuscule cahute, faite de boue séchée et d'un fouillis de branchages, d'où s'échappent de minces volutes de fumée. A l'intérieur, l'espace est tout juste suffisant pour accueillir deux personnes en plus de l'ermite. Le sol est couvert de peaux et de fourrures. Toutes sortes d'ustensiles et d'herbes séchées pendent au plafond. Le sort de Masque qui permet à l'intrus de prendre l'apparence d'Osbur le représente emmitouflé de la tête aux pieds dans une large robe à capuchon qui ne laisse voir que le bas de son menton. Il les accueille d'une voix chevrotante : « Pardonnez-moi, messires, de ne pas vous parler à visage découvert, mais la maladie qui me ronge a navré depuis longtemps mon corps et mes traits. » Interrogé sur les remèdes qu'il a donnés à Dorine, il déclare qu'ils sont les plus efficaces qu'ils puissent se procurer : « C'est le petit Ianus, le fils du tonnelier, qui s'occupe de la cueillette. C'est un brave garçon et je ne veux pas qu'il

Ghim

FOR	13	INT	13
CON	16	POU	15
TAI	13	DEX	14
APP	14	PV	15 (8)

Mouvement : 4,
Bonus aux dommages : +1d3.
Compétences : Athlétisme 55 %,
Équitation 50 %,
Persuasion 35 %,
Sagacité 35 %, Usages 45 %,
Armes de mêlée 65 %,
Armes d'hast 40 %,
Corps à corps 50 %,
Esquive 55 %,
Discrétion 35 %,
Orientation 35 %,
Vigilance 25 %,
Lire et écrire 25 %, Secourisme 35 %.

Flamberge

FOR	17	INT	11
CON	15	POU	8
TAI	16	DEX	12
APP	12	PV	16

Mouvement : 4 (boiteux),
Bonus aux dommages : +1d3.
Armure 1 (cuir souple).
Compétences : Athlétisme 45 %,
Équitation 50 %, Persuasion 55 %,
Sagacité 35 %, Usages 35 %,
Armes de mêlée 85 %,
Armes d'hast 65 %,
Armes de jet 40 %,
Corps à corps 75 %, Esquive 65 %,
Discrétion 35 %, Vigilance 45 %.

se risque trop près de la forêt... » Il profite de la visite des personnages pour leur offrir une de ses infusions.

Pour déjouer l'illusion de l'Homme-scorpion, il faut réussir un jet de POU contre le POU d'Osbur sur la table de résistance. S'il se sent menacé ou démasqué, l'Homme-scorpion tire une dague de sous sa robe et se défend comme un beau diable, sifflant et crachant des injures. Il se bat jusqu'à la mort et ne fait aucun quartier. L'exiguïté de la hutte oblige à se battre au corps à corps et interdit l'usage d'une épée ou d'une hache. Tout en combattant, la créature fait appel aux deux mantes-chasseresses qui errent à la lisière de la jungle. Les deux insectes surgissent après 2d6 rounds.

Si la preuve est faite que l'ermite est un Homme-scorpion, les villageois seront atterrés et terrifiés par cette révélation. Si la créature est tuée, ils recouvreront peu à peu leurs esprits. Dorine se souviendra avoir apporté le parchemin au vieil ermite et se confiera aux personnages : « Une voix venue de nulle part m'a parlé et m'y a obligée. Je n'ai rien pu faire pour y résister... » Ils devraient comprendre rapidement quels étaient les pouvoirs de l'intrus. Waldsee ne se remettra sans doute pas de ce coup du sort. Chacun commencera à se méfier de son voisin, incapable de dire si les maléfices de l'Homme-scorpion se sont définitivement évanouis.

Avant un an, le village sera déserté par ses habitants et les auberges de Bernheim perdront le meilleur alcool de roseau du pays de Corveron.

Dénouement

Après cet épisode, plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- Ghim a survécu : l'écuyer se rétablit rapidement et insiste pour accompagner les personnages. Il peut être d'un grand secours pour retrouver le temple mais Alduin jugera peut-être déraisonnable qu'il parte une nouvelle fois à l'aventure.
- Ghim est mort : les personnages peuvent malgré tout décider de s'aventurer dans la jungle et tenter de trouver les ruines du temple en se fondant sur le récit de l'écuyer. Pour leur faciliter un peu la tâche, vous pouvez décider que le parchemin est dissimulé dans la cahute de l'ermite (l'Homme-scorpion ne l'aura pas détruit car il contient des informations susceptibles d'intéresser son peuple).
- L'intrus n'a pas été démasqué : que Ghim les accompagne ou non, le voyage risque d'être extrêmement dangereux, car l'Homme-scorpion fera tout pour qu'ils ne parviennent pas à leur destination. Si certains d'entre eux ont bu une de ses infusions envenimées, il attend qu'ils soient loin du village pour commencer à les vampiriser.

Quelques conseils de maîtrise

Cette partie du scénario va vous demander un minimum d'improvisation. Dans un premier temps, laissez les joueurs découvrir Waldsee et ses habitants. Après avoir vu Ghim, ils ne devraient pas tarder à s'apercevoir que quelque chose ne va pas. Selon les lieux où ils se rendent, donnez-leur l'occasion de rencontrer l'une ou l'autre des personnalités du village. Essayez de les aiguiller subtilement sur la piste de l'intrus : la plupart des villageois leur parleront de l'ermite et de ses remèdes. Profitez des temps morts pour enchaîner les événements en les adaptant aux initiatives des joueurs. Si vous sentez que les choses commencent à vous échapper, que les joueurs envisagent des directions que vous n'aviez pas du tout prévu ou qu'ils n'avancent pas, l'intrus prend peur, craint que les personnages ne le découvre et décide d'envoyer ses mantes-chasseresses pour les tuer. S'ils en réchappent, le sorcier juge qu'il a perdu la partie et préfère s'enfuir.

ACTE II
LE PAYS DE TSAH

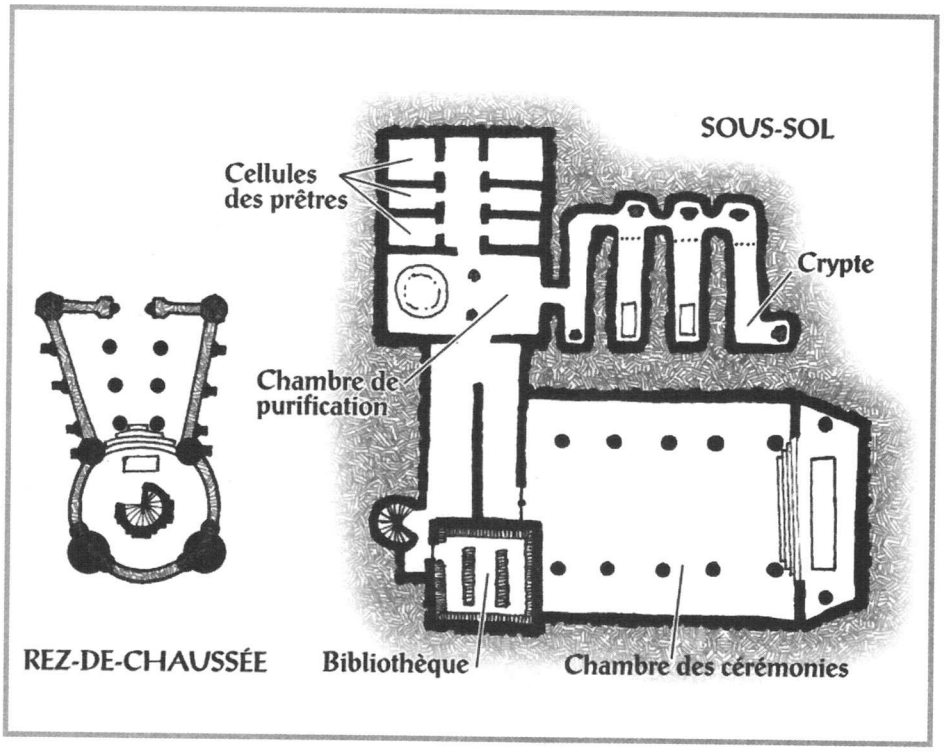
L'enfer vert

Laissant derrière eux Waldsee, les personnages pénètrent dans le pays de Tsah, mystérieux et oppressant. Pendant une semaine, ils progressent sur un terrain marécageux, fait d'un dédale d'étangs planté d'arbres gigantesques. Le ciel est rapidement dissimulé par un réseau inextricable de branches tordues et de lianes épaisses. De temps à autre, les taillis s'agitent au passage d'une créature sinueuse et reptilienne, glissant jusqu'à l'eau fétide des marais. Les personnages avancent ensuite dans une région vallonnée, tandis que la végétation se fait plus dense et plus verdoyante. Les frondaisons se peuplent d'une multitude d'oiseaux aux couleurs chatoyantes et de singes criards. Attachez-vous à rendre ce voyage aussi pénible que possible pour les personnages. La jungle est humide et étouffante. La végétation oblige à se frayer un chemin à coups de machettes. Le groupe ne progresse guère de plus de quelques kilomètres par jour. La nuit retentit d'un concert de cris et de piaillements, parfois ponctué du rugissement d'un fauve. L'obscurité s'éclaire alors de dizaines d'yeux malveillants. Pour dormir, des hamacs aux cordes enduites de résine permettent de se mettre à l'abri des mygales, scolopendres et autres scorpions, tandis que le feu tient éloignés les plus gros prédateurs.

Trouver le temple de Moïtz n'a rien d'une formalité. Faites faire plusieurs jets d'Orientation au personnage qui guide le groupe. Chaque jet correspond à une semaine de voyage. S'il est raté, les personnages partent dans une mauvaise direction et sont contraints de faire demi-tour. En cas de maladresse, ils s'égarent complètement et perdent une semaine supplémentaire pour retrouver leur chemin. Il faut réussir quatre jets pour découvrir la vallée. Les jets d'Orientation bénéficient d'un bonus de 20 % s'ils sont en possession du parchemin, 30 % s'ils sont accompagnés de Ghim (ces bonus ne sont pas cumulatifs).

N'oubliez pas que les personnages n'emportent avec eux qu'un mois de vivres. Il leur faudra sans doute chasser avant la fin de leur voyage.

Le temple ▶



Lâchez les fauves !

La faune du pays de Tsah est particulièrement agressive : panthères bleues, crocodiles, mantes-chasseresses, serpents constricteurs, lianes étrangleuses... Libre à vous d'agrémenter le voyage de diverses péripéties et d'exploiter le bestiaire de Danæ, mais en veillant à respecter les mœurs de chacun. Multipliez les fausses alertes pour que les personnages se tiennent toujours sur le qui-vive.

- Une ou deux semaines après qu'ils se soient enfoncés dans la jungle, les personnages sont pris en chasse par trois deinonychus affamés. Les reptiles les traquent plusieurs jours durant, se contentant d'abord de les suivre à distance respectueuse avant de tenter une attaque éclair sur leur campement la nuit venue. Ils ne sont nullement effrayés par le feu et fuient dès qu'ils sont blessés... pour revenir harceler le groupe quelques nuits plus tard. Leur jeu se poursuit jusqu'à ce que deux d'entre eux au moins soient éliminés. Les deinonychus sont le plus grand danger du pays de Tsah, après les Hommes-scorpions. Faites-le bien comprendre aux joueurs en leur opposant des adversaires rusés et retors, d'une intelligence presque humaine.
- Des lianes étrangleuses vivent en symbiose avec certains arbres. Elles saisissent les proies qui passent à leur portée et les soulèvent à plusieurs mètres du sol pour les étouffer impitoyablement. Le cadavre, en se décomposant, nourrit ensuite l'arbre et ses terribles locataires.
- Si les personnages ont laissé derrière eux l'intrus de Waldsee ou si celui-ci a eu le temps de contacter les siens, un détachement de dix Hommes-scorpions parcoure la jungle à leur recherche. Chaque semaine, les créatures ont 35 % de chance trouver leur piste. Il leur faut ensuite 1d6 jours pour les rejoindre. Une fois que les personnages sont pris en chasse, une réussite critique à un jet de Vigilance leur permet de le remarquer (à jouer chaque jour que dure la poursuite). Le personnage qui guide le groupe peut alors tenter de les semer. Chaque jour, demandez-lui un jet d'Orientation. En cas de réussite, les Hommes-scorpions doivent réussir un jet de Vigilance pour ne pas perdre leur trace. S'ils échouent, les personnages leur échappent et ils doivent tout reprendre depuis le début.

La vallée

Après plusieurs semaines d'une marche éreintante, les personnages parviennent enfin au sommet d'une colline et contemplent une profonde vallée aux flancs escarpés. Il leur faut encore une semaine pour découvrir les ruines d'une cité monumentale, cernées de parois rocheuses abruptes et envahies par une végétation exubérante. La ville est protégée par trois cercles de remparts, effondrés en plusieurs endroits. En s'avançant sur l'avenue principale, aux dalles disjointes par les racines des arbres, les personnages peuvent imaginer un instant ce qu'était la vie dans cette ville du Premier Âge et mesurer tout ce que l'homme a perdu au moment du Juste Châtiment. Les bâtiments publics encore debout projettent des ombres lugubres sur les rues jonchées de blocs de pierre, encadrées de statues et d'imposantes colonnades. Derrière les rideaux de lianes, on devine thermes, amphithéâtres et palais...
Ghim, s'il est présent, insiste pour se recueillir un instant à l'endroit où sont tombés ses compagnons. Le seul témoignage du drame est un bouclier fendu, marqué du blason des Chevaliers serdiléens : une tête de cheval blanche sur un fond bleu. Mais bientôt, d'autres silhouettes plus inquiétantes se dessinent dans la pénombre des ruelles. Les personnages se retrouvent rapidement encerclés par plusieurs dizaines d'Hommes-scorpions. Ils avancent lentement dans leur direction, caressant du pouce le tranchant de leurs armes. La seule possibilité de fuite mène vers le centre de la cité, à l'endroit où se dresse le temple tant convoité. Les Hommes-scorpions ne sont pas très rapides, mais ils semblent surgir de partout. Harcelés de toutes parts, les personnages n'ont d'autre espoir que de rejoindre le temple ▷

Les lianes étrangleuses

Elles sont au nombre de 2d6.
Elles ont 85 % de chances de saisir leur proie.
Chacune d'elles a 4 en FOR, 2 points de vie et armure 2.
Dès qu'elles se sont emparées d'une proie, elles commencent à l'étouffer selon les règles de l'asphyxie. Pour s'échapper, il faut opposer avec succès sa FOR à la somme des FOR des lianes (par exemple, un personnage saisit par six lianes doit vaincre une FOR de 24) ou les trancher une à une.

Les deinonychus

(Voir p. 47)

FOR	19	CON	13
TAI	15	INT	5
POU	10-11	DEX	15-16

Mouvement : 8, Points de vie : 14, Armure naturelle : 3.
Compétences : Athlétisme 75%, Esquive 30%, Vigilance 35%.
Combat : Morsure 30% à 60% (1d10+2), Griffes 50% à 70% (2d6).
Note : Un deinonychus commence par attaquer avec ses griffes. Si son attaque réussit, il peut tenter de mordre sa victime dans le même round.

avant que l'étau ne se referme sur eux. Faites jouer plusieurs jets d'Athlétisme mais n'en tenez pas trop compte. L'essentiel est que les joueurs sentent à quel point la situation est désespérée. Si un personnage manque tous ses jets, il est rejoint par un adversaire et doit le défaire rapidement avant que le gros de la meute ne fonde sur lui. N'hésitez pas à prendre un peu de recul par rapport aux règles pour préserver l'ambiance et la vie des personnages...

Le temple du dieu exilé

Le temple se dresse au cœur de la cité, relativement épargné par le cataclysme qui a marqué la fin du Premier Âge. Le monument consiste en une tour massive, flanquée d'un bâtiment dont l'architecture évoque celle de la commanderie de Serdilène. Alors que partout ailleurs les ruines servent de refuge à toutes sortes d'oiseaux et de lézards, la vie semble avoir abandonné ces lieux. Deux statues gardent l'entrée du temple. La première, identifiée sans difficulté par Alduin, représente l'enchanteresse Aoife, vêtue d'une toge à la coupe complexe. La seconde est un vieillard de haute stature, portant une serpe à la ceinture.

Arrivés au pied du temple, les personnages remarquent que les Hommes-scorpions hésitent à les suivre. Le temps que leurs poursuivants se ressaisissent, ils peuvent fermer les lourdes portes de bronze de l'entrée. Elles résonnent longuement, pareilles à un tombeau que l'on scelle. Après s'être reposés, les personnages peuvent contempler l'immense salle où ils ont trouvé refuge, faiblement éclairée par de minces fenêtres. Au-dehors, les Hommes-scorpions se sont assemblés par dizaines autour du temple. Ils allument des feux et semblent prêts à mener un long siège.

Description des lieux

● **Le rez-de-chaussée**. C'est là qu'avaient lieu les cérémonies religieuses destinées à la population. Les murs sont creusés de niches abritant les statues de nombreux dieux et magiciens du Premier Âge. Le sol est une superbe mosaïque de pierres colorées, opales, jade et turquoises. Elle représente un vieux géant au sommet d'une montagne cernée de nuages et d'éclairs, une flamme bleue au creux de sa main tendue : Moïtz offrant la magie aux hommes. Une volée de marche mène à un autel taillé dans un bloc de marbre. Des objets cérémoniels, une serpe et une urne d'or, sont encore enveloppés dans une étoffe. A côté de l'autel, la statuette d'une jeune femme irradie une vive lumière bleue : elle est sculptée dans une pierre divine et contient une immense quantité d'énergie magique. Derrière l'autel, un escalier en colimaçon s'enfonce dans les profondeurs du temple. Il mène à la section réservée jadis aux prêtres et aux initiés.

● **La bibliothèque**. Cette pièce est fermée par une lourde porte ferrée. Il faut réussir un jet de résistance contre une FOR de 20 pour l'enfoncer ou lui causer 40 points de dommages à coups de hache.

La plupart des ouvrages et des parchemins qu'elle contenait sont rongés par l'humidité. Une fouille minutieuse permet néanmoins de mettre la main sur une demi-douzaine de volumes intéressants et plutôt bien conservés, dont un grimoire contenant le sortilège Coursiers du vent. Pour le déchiffrer, il faut réussir un jet de Lire et écrire (chaque jet correspond à deux heures de lecture).

● **La chambre de purification**. Cette pièce est entièrement décorée de marbre blanc veiné de bleu. Un large bassin circulaire contient une eau très claire au-dessus de laquelle brûle une flamme bleue perpétuelle, symbole de la magie. C'est ici que venaient se purifier les



La serpe de Moïtz

La serpe mesure près d'un mètre de long. Son manche est sculpté dans une matière qui rappelle l'ivoire, incrusté de jade et gravé d'innombrables runes incompréhensibles. Sa lame est un croissant de métal aux reflets bleutés. L'outil possède un tranchant inaltérable auquel rien ne semble pouvoir résister. Utilisée comme une arme, la serpe cause 4d6 points de dommages, ignore la protection de l'armure et brise toute arme qui la pare. La serpe est surtout un puissant objet magique qui permet de lancer une variété de rituels du Premier Âge. Mais les personnages n'ont ni le temps ni les connaissances magiques nécessaires pour les utiliser.

Coursiers du vent

Ce sortilège est un rituel du Premier Âge, qui permet d'invoquer de puissants esprits ailés capables d'emporter leurs passagers plus vite que la tempête. Il nécessite une grande quantité de points d'énergie que seule pourra fournir la statuette qui se trouve au rez-de-chaussée du temple. Pour le lancer avec succès, l'invocateur doit avoir déchiffré le grimoire, puis passé une heure en préparatifs et incantations diverses. Il faut enfin réussir un jet de POU x 3. Les coursiers apparaissent au nombre d'1d6 et obéissent en tout point au magicien. Chacun d'eux peut emporter 30 points de TAI. Ils ne disposent d'aucune capacité offensive et ne peuvent pas être blessés. Attaqués d'une quelconque manière, ils disparaissent immédiatement.

initiés du culte avant d'assister à l'office quotidien. La magie imprègne ces lieux de manière presque palpable et semble les avoir préservés des effets du temps.

● **Les cellules des prêtres**. Ces petites pièces spartiates servaient de logement aux novices chargés d'entretenir la flamme magique du temple. Dans l'une d'elles, la clef de la bibliothèque est suspendue à un crochet.

● **La chambre des cérémonies**. Jadis réservé aux seuls initiés, le cœur du temple est une pièce immense que les torches des personnages n'éclairent que partiellement. Les murs et les colonnes sont couverts de fresques et de mosaïques ternies. Le sol, recouvert d'un voile de brume, est fait du même marbre que la chambre de purification. La magie se fait ressentir ici de manière très forte, violente, et laisse une impression de corruption. Ce malaise trouve son origine dans le cadavre desséché et noirci d'un énorme scorpion, lové au centre d'un bassin devant l'autel. Le monstre a été taillé en pièces et amputé de son dard... Enfin, sur l'autel, repose l'objet de la quête des personnages : la serpe du dieu Moïtz, nimbée d'une pâle clarté, qui les attend depuis plus de deux siècles.

● **La crypte**. Ce ne sont que quelques couloirs tortueux et grossièrement taillés. Ils abritent des statues, des empilements d'ossements et les tombes de quelques prêtres scellées par de lourdes dalles.

Dénouement

A présent qu'ils sont en possession de la serpe, il reste aux personnages à s'échapper du temple. Leur salut réside bien sûr dans le sortilège trouvé dans la bibliothèque. Avec l'aide de la statuette, Irya peut invoquer les Coursiers du vent. Une fois le rituel lancé, la statuette, drainée de toute son énergie, tombe en poussière. Un étrange brouillard apparaît et se condense bientôt pour former trois créatures ailées, d'aspect vaguement félin. Elles n'attendent plus que les ordres de l'invocateur pour l'emporter lui et ses compagnons à l'endroit de leur choix (eh oui, il y a assez de place sur leur dos pour qu'un Centaure y tienne ! Equidès sera abominablement mal à l'aise et ballotté, mais ne tombera pas).

C'est le moment que choisissent une poignée d'Hommes-scorpions pour lancer l'assaut. Cet épisode doit être le moment le plus épique de l'aventure : Irya n'a pas encore achevé le rituel quand les créatures envahissent le temple. Les personnages vont devoir tenir une dizaine de rounds à un contre deux avant que les Coursiers du vent n'apparaissent. Privilégiez les actes héroïques et ne vous privez pas de décrire les exploits que ne manquera pas d'accomplir le personnage qui porte la serpe.

Et si... les joueurs veulent absolument en découdre ?

Faites bien comprendre aux joueurs qu'ils n'ont aucune chance de fuir par des moyens normaux. Même s'ils parvenaient à quitter la cité, il est impossible qu'ils échappent longtemps aux Hommes-scorpions une fois dans la jungle. Au besoin, laissez-les tenter une sortie et obligez-les à se replier de nouveau à l'intérieur du temple. Une fois qu'ils auront compris, ils devraient chercher un autre moyen de sortir et finir par découvrir le rituel.

Épilogue

Après une journée d'un voyage extraordinaire au-dessus de l'océan vert du pays de Tsah, les personnages sont déposés à la lisière de la jungle, à quelques kilomètres de Waldsee. Les montures magiques disparaissent aussitôt, ne laissant derrière elles qu'une brume bleutée et une odeur d'ozone. Quelques jours plus tard, les PJ sont accueillis en héros par le roi Yoan le Guel, le sénéchal Barzan et toute la population de Serdilène.

La serpe sera remise à la garde des Chevaliers, qui tenteront de comprendre ses pouvoirs. Qui sait, ce sera peut-être le sujet d'autres aventures ? □

Les mantes-chasseresses

(Voir p. 48)

FOR	19	CON	19
TAI	19	INT	2
POU	10-11	DEX	10-11

Mouvement : 4, Points de vie: 19,
Armure naturelle: 6.
Compétences : Discrétion 45%,
Vigilance 35%.
Combat : Morsure 15% à 35% (1d6).
Ces insectes géants se rencontrent dans les jungles et les forêts humides. D'apparence fragile, ils sont protégés par une épaisse cuirasse de chitine. Les mantes-chasseresses traquent leur proie en solitaire et sont connues pour s'attaquer souvent à l'homme. On les voit parfois combattre aux côtés des Hommes-scorpions.

Les Hommes-scorpions

(Voir p. 46)

FOR	19	CON	19
TAI	13	INT	10
POU	10	DEX	7

Mouvement : 6
Points de vie : 16
Bonus aux dommages : +1d6
Compétences : Athlétisme 25%,
Esquive 25%, Chercher 35%,
Discrétion 35%, Orientation 60%,
Vigilance 35%, Premiers soins 15%.
Combat : Armes de mêlée 20%
à 50%, Armes d'hast 20% à 50%,
Bouclier 20% à 35%,
Bagarre 20% à 35%.
Ils sont armés de fléaux,
d'épées et de boucliers.
Note : Un Homme-scorpion qui utilise son dard ne peut pas porter d'autre attaque pendant le même round. Il utilise alors sa compétence Bagarre et inflige 1d6+2 points de dommages. Le venin n'est injecté que si la victime est effectivement blessée, autrement dit si elle perd au moins un point de vie. Sa VIRulence est égale à la CONstitution de l'homme-scorpion.

MEDIEVAL-FANTASTIQUE

BaSIC
LE JEU DE RÔLE DE BaSE

© Casus Belli sous licence de MultiSim et Chaosium Inc.

Nom du personnage _____

Surnom _____

Sexe _____ **Âge** _____

Race/ethnie _____

Lieu de naissance _____

Diplôme / statut _____

_____

Profession _____

Caractéristiques du personnage

Chacune est égale à 2d6+6

FORce _____ **DEXtérité** _____ **CONstitution** _____

APPArence _____ **TAIlle** _____

INTelligence _____(x5=) **Idée** _____%

POUvoir _____(x5=) **Chance** ___%

Bonus aux dommages _____

FOR+TAI	Bonus Dom.
16 à 24	aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

Points d'énergie (magiques)

Entourer ici le score en POUvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de vie

Entourer ici la moyenne: (TAille+CONstitution) / 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Compétences du personnage

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

Universelles

- ☐ Art / Artisanat : _____(05%) __
- ☐ Athlétisme (15%) . . . . . ____
  Courir, grimper, nager, sauter, lancer
- ☐ Bricolage (10%) . . . . . ____
  Petits systèmes, petites réparations
- ☐ Cascade (10%) . . . . . ____
  Acrobatie, jonglage, funambule
- ☐ Chercher, fouiller (20%) . . . . . ____
- ☐ Commerce (20%) . . . . . ____
- ☐ Culture générale (20%) . . . . . ____
- ☐ Déguisement (10%) . . . . . ____
  Imitation, maquillage
- ☐ Discrétion (15%) . . . . . ____
  Filature
- ☐ Droit, administration, usages (10%) . ____
- ☐ Équitation (20%) . . . . . ____
- ☐ Esquiver (25%) . . . . . ____
- ☐ Langue natale (80%) . . . . . ____

Langue étrangère :

- ☐ _____(00%) . . . . . ____
- ☐ _____(00%) . . . . . ____
- ☐ Leadership (15%) . . . . . ____
- ☐ Navigation (00%) . . . . . ____
- ☐ Orientation (15%) . . . . . ____
- ☐ Persuasion (15%) . . . . . ____
  Baratiner, convaincre
- ☐ Sagacité (20%) . . . . . ____
- ☐ Secourisme (30%) . . . . . ____
  Premiers soins
- ☐ Survie (10%) . . . . . ____
- ☐ Vigilance (20%) . . . . . ____
  Remarquer détail, pister, 6e sens

Spécifiques

- ☐ Alchimie (00%) . . . . . ____
- ☐ Art de la guerre (00%) . . . . . ____
- ☐ Civilisations anciennes (10%) . ____
- ☐ Conduite d'attelage (15%) . . . ____
- ☐ Connais. de la nature (10%) . . ____
- ☐ Connais. des peuples (20%) . . . ____
- ☐ Connais. des religions (10%) . . ____
- ☐ Démolition, sape (00%) . . . . . ____
- ☐ Dressage (15%) . . . . . ____
- ☐ Héraldique (00%) . . . . . ____
- ☐ Légendes (05%) . . . . . ____
- ☐ Lire écrire langue natale (00%) ____
- ☐ Lire écrire: _____ (00%) . ____
- ☐ Lire écrire: _____(00%) . ____
- ☐ Potions et herbes (10%) . . . . . ____
- ☐ . . . . . ____
- ☐ . . . . . ____

Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp / rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%)	_____	_____	_____		
Lutte (*arts martiaux*) (20%)	_____	_____	_____		
Armes de mêlée (25%)					
. . . . .	_____	_____	_____		
. . . . .	_____	_____	_____		
Armes d'hast (20%)					
. . . . .	_____	_____	_____		
. . . . .	_____	_____	_____		
Armes de lancer (20%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de tir (25%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____

Armures protection

. . . . . _____

Magie

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....

Nom du joueur : .....

Date de création : .....

SIX PERSONNAGES PRÊTS À JOUER

LE SCÉNARIO « SOUS LE SIGNE DU SCORPION »



Cirvin

Histoire : Originaire de Bernheim, Cirvin est un homme dans la force de l'âge, grand et puissamment bâti. Son visage sévère, tout en angles et cicatrices, est à peine adouci par une longue moustache blonde et tombante. Mercenaire depuis l'âge de quinze ans, il a promené son imposante carcasse et sa fidèle épée à deux mains sur tous les champs de bataille du pays de Corveron, de Keluan à la plaine des Vents jaunes. Lassé de sa vie de soldat de fortune, il a choisi de s'engager dans la Garde pourpre pour combattre les Hommes-scorpions. Il y a quelques mois, Cirvin s'est vu confié la tâche d'entraîner les Chevaliers serdiléens au maniement des armes. La solde est intéressante mais le travail est monotone et le vieux briscard aspire à de nouvelles aventures. Par chance, il a reçu l'ordre d'accompagner le chevalier Solmène et Lori, un éclaireur, jusqu'à la forteresse du roi Yoan le Guel.

Comment le jouer ? Cirvin est un dur à cuire et un fort en gueule. Il lui faut chaque jour sa part d'action et il déteste par-dessus tout les longs discours. Parfois cynique, souvent grossier, c'est surtout un grand cœur, bien qu'il s'en défende. Il s'est d'ailleurs pris d'affection pour Solmène, un blanc-bec prometteur qui lui rappelle ses débuts.

Caractéristiques

FOR	16	INT	11
CON	15	POU	9
TAI	17	DEX	12
APP	14	PV	16

Bonus aux dommages : +1d6, points d'énergie : 9.

Compétences : Athlétisme 60%, Équitation 65%, Armes de mêlée 80%, Armes d'hast 55%, Armes de tir 30%, Armes de jet 40%, Bagarre 55%, Esquive 70%, Discrétion 40%, Orientation 45%, Vigilance 55%, Persuasion 20%, Connaissance de la nature 15%, Légendes 15%, Lire et écrire 20%, Premiers soins 35%.

Équipement : une épée à deux mains, un bouclier, une dague, une armure de cuir et métal (protection 3), de vieux vêtements de voyage, une cape de peau, une outre, une besace, 7 pièces d'argent.

Solmène

Histoire : Solmène est un jeune homme de vingt et un ans, brun, grand et large d'épaules, aux traits fins et réguliers. Né près de Serdilène, il ne s'est jamais senti l'âme d'un éleveur. Toute son enfance, il a rêvé de devenir un Chevalier, un de ces vaillants guerriers en quête des vestiges du Premier Âge. A dix ans, il s'est présenté à la commanderie de Serdilène. Les années d'apprentissage qui suivirent comptent parmi ses pires et ses meilleurs souvenirs. Il apprit à lire et écrire, à jouer aux échecs, à manier l'épée, la lance et le bouclier. Mais il dut également se plier à une discipline de fer et supporter les brimades de ses aînés. Mais tous ces efforts n'ont pas été vains. Depuis un an, Solmène est Chevalier. Le sénéchal Barzan, maître de l'ordre, lui a remis son épée, son écu et sa cotte de mailles. Il ne lui manque plus qu'une chose pour que son rêve d'enfant se réalise complètement : une aventure, une quête à accomplir. Ce jour approche… Cirvin, le maître d'armes de la commanderie, lui a annoncé qu'ils devaient se rendre ensemble à la forteresse de Morne-pierre, pour y rencontrer le roi !

Comment le jouer ? Solmène est un homme d'honneur et place très haut le sens du devoir et du sacrifice. Idéaliste, il a beaucoup de mal à voir les choses autrement qu'en noir et blanc, bien et mal. Le cynisme de Cirvin l'exaspère souvent, mais il admire son courage et ses compétences martiales.

Caractéristiques

FOR	14	INT	13
CON	16	POU	12
TAI	14	DEX	14
APP	12	PV	15

Bonus aux dommages : +1d3, points d'énergie : 12.

Compétences : Athlétisme 55%, Équitation 60%, Persuasion 30%,



Sagacité 30%, Usages 35%, Armes de mêlée 60%, Armes d'hast 40%, Armes de tir 40%, Armes de jet 40%, Bagarre 55%, Esquive 65%, Discrétion 35%, Héraldique 60%, Orientation 35%, Vigilance 45%, Artisanat (forge) 40%, Légendes 25%, Lire et écrire 45%, Premiers soins 20%.

Équipement : une épée, une masse, une dague, un bouclier, une cotte de mailles (protection 6), un manteau de laine, un sac à dos, une outre, 2 pièces d'argent.



Lori

Histoire : Lori est une jeune femme d'une vingtaine d'années, mince, élancée et musculeuse. Ses yeux ont la couleur de l'automne. Fille d'une esclave en fuite et d'un forestier, elle a grandi dans un campement de la forêt de Maugrefeuille. Elle y a acquis un farouche esprit d'indépendance et appris le maniement de l'arc et de l'épée. Sa grand-mère, un peu sorcière, l'a initiée à la magie. Aujourd'hui, la forêt n'a plus de secret pour elle et elle n'a pas son pareil pour traquer le gibier, repérer les traces, se glisser discrètement jusqu'aux lignes ennemies. Pendant quelques temps, elle a mis ses compétences au service des bandits de Maugrefeuille. Mais lasse du brigandage, elle a fini par quitter la forêt et s'est engagée aux côtés des Chevaliers serdiléens pour leur servir d'éclaireuse.
Lori est incapable de rester trop longtemps éloignée de la forêt. Elle supporte très mal la vie dans les cités, sales et bruyantes. Il y a quelques jours, elle a reçu l'ordre d'accompagner Solmène, un chevalier, et Cirvin, le maître d'armes de la commanderie, pour un entretien avec le roi Yoan le Guel.

Comment la jouer ? Lori a un caractère sauvage et solitaire. Elle est surtout éprise de liberté. La commanderie est un carcan dont elle aimerait pouvoir s'affranchir, mais il est le prix à payer pour conserver une certaine indépendance. Elle se méfie de la civilisation.

Caractéristiques

FOR 13	INT 11
CON 15	POU 15
TAI 11	DEX 16
APP 13	PV 13

Bonus aux dommages : 0,
points d'énergie : 15.

Compétences : Athlétisme 60%, Équitation 35%, Sagacité 35%, Usages 35%, Armes de mêlée 50%, Armes de tir 75%, Corps à corps 45%, Esquive 60%, Cascade 25%, Navigation 25%, Discrétion 75%, Orientation 75%, Vigilance 75%, Conn. de la nature 45%, Légendes 15%, Potions et herbes 20%, Premiers soins 35%.

Sortilèges : Silence 65%.

Équipement : une armure de cuir souple (protection 1), une épée, une dague, un arc, un carquois et 20 flèches, une besace, 5 pièces d'argent.

Alduin

Histoire : Alduin est un homme d'une quarantaine d'années, d'allure austère, aux longs cheveux grisonnants. Cadet d'une riche famille de Keluan, il s'est vite détourné du métier des armes auquel on le destinait pour se consacrer à l'étude des sciences : la botanique, l'astrologie, l'alchimie, la théologie… Il a accédé à la doyenneté à l'âge de vingt ans. Érudit réputé, il s'est attelé à la traduction et la copie d'innombrables ouvrages. Alduin n'est pas pour autant un rat de bibliothèque.
Il ne rechigne pas à un peu d'exercice physique et n'est pas maladroit avec une épée. Il lui arrive même de se rendre seul dans la forêt de Maugrefeuille, pour trouver des herbes rares et compléter son herbier.
Il y a deux semaines, Alduin s'est vu confié par le roi Turin une bien étrange mission. Il doit se rendre à Serdilène pour y rencontrer le roi Yoan le Guel et se joindre à une mystérieuse expédition. Il semble que les Chevaliers serdiléens soient sur le point de découvrir un artefact ancien et magique. C'en est donc fini de sa tranquillité, d'autant que Irya, la nièce dont il a la charge, a insisté pour l'accompagner. Alduin a engagé un mercenaire, un Centaure, pour assurer leur protection.

Comment le jouer ? Alduin est un homme réfléchi, consciencieux et quelque peu orgueilleux. Il s'accommode difficilement de la compagnie des gens du commun et se montre souvent paternaliste vis-à-vis d'Irya. Sa plus grande crainte est qu'il lui arrive malheur.



Caractéristiques

FOR 12	INT 17
CON 13	POU 15
TAI 3	DEX 11
APP 12	PV 13

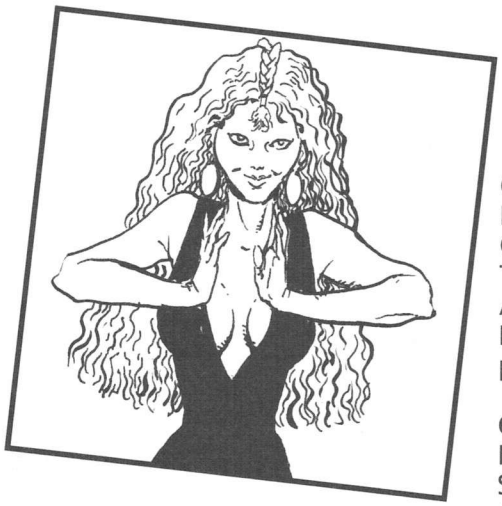
Bonus aux dommages : 0,
points d'énergie : 15.

Compétences : Athlétisme 40%, Équitation 25%, Persuasion 40%, Sagacité 45%, Usages 40%, Armes de mêlée 35%, Esquive 45%, Orientation 25%, Vigilance 25%, Alchimie 45%, Conn. de la nature 65%, Légendes 65%, Lire et écrire 65%, Potions et herbes 65%, Premiers soins 75%.

Sortilèges : Feu follet 45%.

Équipement : une épée, une dague, des vêtements de voyage en bon état, des bésicles, un manteau de laine, une liasse de parchemins, des herbes de soins, 4 pièces d'or.

Irya



Histoire : Âgée d'un peu moins de vingt ans, Irya est une très belle jeune fille, aux grands yeux clairs et aux longs cheveux blonds. Elle porte sur le front une gemme bleue, signe qu'elle possède des pouvoirs magiques et ne s'en cache pas. Issue d'un milieu modeste mais instruit, elle a montré très tôt un don particulier pour la magie. Au cours de la guerre entre Keluan et Serdilène sa famille fut massacrée par des mercenaires. Irya fut alors placée auprès de son oncle, le doyen Alduin, un érudit réputé de Keluan. Il voulut d'abord lui faire abandonner la voie de la magie et suivre des études plus conventionnelles. Mais Irya n'en fit qu'à sa tête, comme toujours. Pendant un temps, on la vit traîner avec des apprentis magiciens de mauvaise réputation, divertissant les passants par ses tours pendant que les malandrins s'occupaient de leurs bourses. Mais elle semble revenue dans le droit chemin. Dernièrement, Alduin a été mandaté par le roi pour se rendre à Serdilène et se joindre à une mystérieuse expédition. Irya, qui commence à s'ennuyer à Keluan, a absolument tenu à l'accompagner. Et, une fois encore, son oncle a fini par céder…

Comment la jouer ? Irya est enjouée, curieuse de tout et un peu écervelée. Fascinée par la magie, elle s'intéresse à tout ce qui concerne le Premier Âge. Elle adore son oncle, qu'elle considère comme son père, mais s'évertue, par jeu et esprit de contradiction, à toujours faire le contraire de ce qu'il exige d'elle.

Caractéristiques

FOR 10	INT 14
CON 13	POU 17
TAI 9	DEX 14
APP 16	PV 11

Bonus aux dommages : 0, points d'énergie : 17.

Compétences : Athlétisme 35%, Équitation 25%, Persuasion 35%, Sagacité 35%, Usages 30%, Armes de tir 30%, Esquive 30%, Acrobatie 15%, Discrétion 30%, Cascade 30%, Vigilance 35%, Légendes 25%, Lire et écrire 45%, Potions et herbes 30%.

Sortilèges : Confusion 65%, Dissipation de la magie 60%, Jonglage 60%, Silence 55%, Soins 70%.

Équipement : une dague, une fronde, une robe, une besace, 9 pièces d'argent.

Equidès

Histoire : Equidès est un Centaure, un coureur puissant et infatigable. Sa robe est blanche, mouchetée de gris, sa crinière noire. Né dans la plaine des Vents jaunes, il a passé son enfance au sein d'un clan d'une douzaine de membres, à suivre et chasser les troupeaux de buffles et d'antilopes. A treize ans, il tuait son premier Homme-fauve, d'une seule flèche dans le poitrail. Il n'a cessé depuis de mener une guerre impitoyable à ces pillards sans foi ni loi. Au sortir de l'adolescence, il éprouva le besoin de voyager. Il travailla un temps avec des colons humains et les aida à lutter contre les Hommes-fauves. Au leur contact, il se prit à rêver des cités des Hommes. Et le voici aujourd'hui à Serdilène, campant avec quelques-uns de ses frères au pied des remparts. La vie y est plus dure que dans les plaines, le gibier est rare et les Centaures ne sont pas très bien accueillis dans l'enceinte de la cité. Un Homme du nom d'Alduin est venu l'engager pour qu'il le protège, lui et une Humaine, au cours d'une lointaine expédition. Equidès a voulu refuser, mais le regard de la jeune femme l'a tellement fasciné qu'il n'a pu qu'articuler un faible oui…

Comment le jouer ? Equidès est fougueux, impulsif, instinctif… Il lui faut un horizon où porter son regard et il ne supporte pas les habitations humaines, préférant dormir à la belle étoile. La nostalgie des grands espaces de son pays natal commence à le prendre, et seule la présence d'Irya, la jeune femme qui accompagne Alduin, l'a convaincu d'accepter de partir.

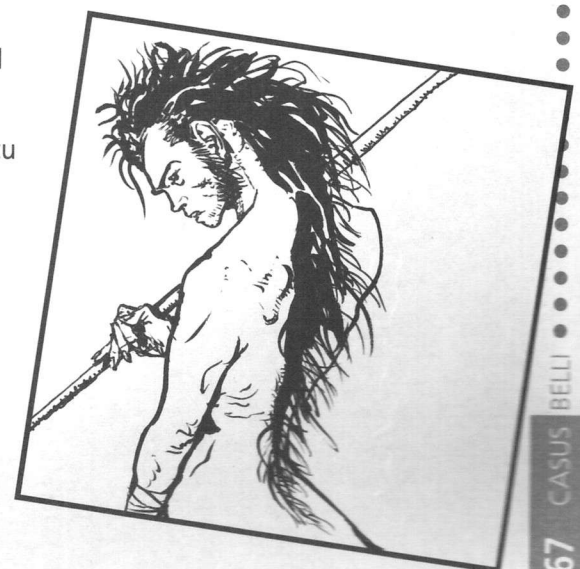
Caractéristiques

FOR 19	INT 13
CON 16	POU 12
TAI 26	DEX 14
APP 12	PV 21

Bonus aux dommages : +2d6, points d'énergie : 12.

Compétences : Armes d'hast 85%, Armes de tir 85%, Athlétisme 75%, Commerce 25%, Conn. de la nature 40%, Corps à corps 65%, Discrétion 30%, Esquive 45%, Orientation 60%, Premiers soins 50%, Vigilance 65%.

Équipement : une lance courte, un bouclier, un arc, un carquois et vingt flèches, une besace, une outre, 3 pièces d'argent.




ÉNIGMA

L'AGENCE WARD & BLACKMOOR !

« Quiconque cherche la vérité
ne la trouvera jamais.
Nous ne croyons plus.
Nous acceptons. »

Charles Fort, « Le livre des damnés »

Nous sommes en 1997. Tandis que les scientifiques s'interrogent en vain sur la nature des phénomènes paranormaux, de nombreuses organisations se livrent à une guerre invisible pour leur maîtrise. Sociétés secrètes, services de renseignements, multinationales et groupes criminels ont besoin de spécialistes du surnaturel. C'est sur cette terre parallèle, dans ce décor en clair-obscur, qu'Énigma vous propose de jouer le rôle d'un « mercenaire du paranormal ».

Présentation

L'agence Ward & Blackmoor, spécialisée dans les phénomènes paranormaux, a été fondée en 1983 par deux associés : Nathaniel Ward et sir George Blackmoor. Au cours de ses presque quinze années d'existence, elle a connu des triomphes et des revers, et a fini par s'assurer une réputation enviable dans le cercle restreint des passionnés d'occultisme.

W&B emploie une quinzaine d'employés sédentaires et une trentaine d'agents de terrain (les personnages des joueurs), qui viennent de tous les horizons. La plupart des agents ont travaillé comme policiers ou détectives privés avant d'être recrutés, mais il existe aussi une minorité d'individus « ordinaires » engagés après avoir eu un contact avec le paranormal.

L'agence occupe un étage de la tour Canary Wharf, située sur les docks de Londres. Cette tour, la plus haute de la ville, est accessible par hélicoptère et par bateau. L'immense garage souterrain, qui compte six niveaux, abrite les véhicules de l'entreprise : une flotte de Ford Sierra, plusieurs vans (dont un équipé d'une batterie d'appareils de surveillance électronique dernier cri) et une grosse Mercedes blindée (10 points d'armure).

Comme la plupart des tours géantes, Canary Wharf n'a pas officiellement de treizième étage. C'est pourtant entre le douzième et le quatorzième niveau qu'est située l'agence Ward & Blackmoor. On y accède par l'ascenseur, à l'aide d'une clé électronique et d'un code.

Outre les bureaux, les locaux comprennent une chambre forte où sont conservés certains objets précieux, un laboratoire où peuvent être effectués tests et analyses, une importante bibliothèque abritant de nombreux ouvrages anciens et des documents audio et vidéo. Une importante base de données, consultable de l'extérieur, synthétise environ 40 % du contenu de cette bibliothèque. C'est la source d'information de base des agents.

Les objets précieux de la chambre forte proviennent de précédentes missions, des collections personnelles de messieurs Ward et Blackmoor, d'achats ou de dons. Il y a parmi eux des amulettes, des talismans, des balles d'argent et quantité de pièces uniques et non reproductibles. Quelques rares objets ont fait leurs preuves (ou sont supposés être efficaces) dans certaines circonstances. Parfois, les agents peuvent demander à en bénéficier. Mais la plupart sont notoirement peu fiables. De plus, beaucoup sont très anciens et de grande valeur, et doivent être traités avec le plus grand soin.

Objectifs et moyens

L'agence Ward & Blackmoor n'est pas dirigée par des altruistes désireux de sauver le monde des griffes de créatures monstrueuses. Sa finalité n'est pas non plus d'étudier les menaces surnaturelles, ou de les cataloguer. C'est une entreprise, qui pratique des tarifs très élevés. Sa survie dépend de ses performances et de sa réputation. Ses agents sont très largement payés, mais ne sont pas encouragés à perdre leur temps lorsqu'ils sont en mission. Cette attitude engendre parfois des frictions, certains agents étant davantage motivés par la curiosité intellectuelle que par l'obligation de fournir des résultats.

W&B travaille régulièrement avec les services de police et de renseignements du monde entier, plus quelques multinationales, une poignée de grandes universités et, de loin en loin, de rarissimes particuliers très fortunés. En revanche, l'agence refuse obstinément de travailler pour tous les groupes « douteux, terroristes, criminels ou sectaires ».

Grâce aux appuis dont disposent les fondateurs de W&B, les formalités administratives pour les agents sont réduites au minimum. Les visas pour la plupart des pays du monde sont obtenus rapidement. Des permis de port d'armes sont généralement accordés dans les pays de l'Otan (Amérique du Nord, Europe occidentale et Turquie).

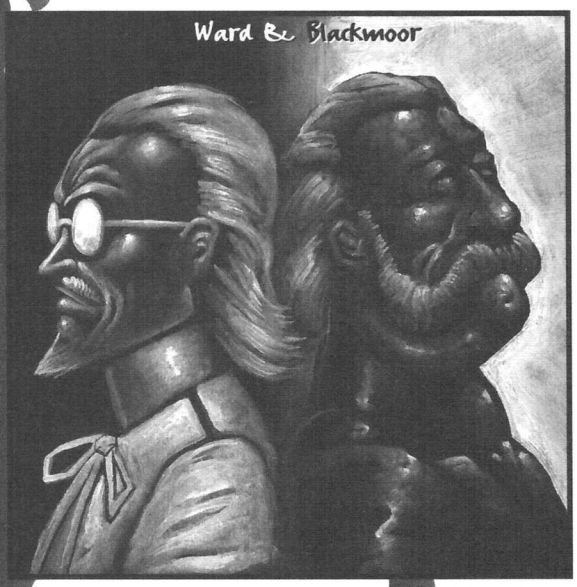
Les missions

Un scénario dans le monde d'Énigma est généralement une mission, avec un objectif précis. Si les agents le remplissent, la mission est considérée comme accomplie, et le client n'a plus qu'à passer à la caisse. Les problèmes éventuels (pouvant aller jusqu'au décès d'un agent) sont la responsabilité de W&B, pas du client.

Toutes les missions de W&B ont un rapport, dès le départ, avec le paranormal. Il ne s'agit jamais d'enquêtes « gratuites », elles doivent avoir une utilité réelle pour le client. 70 % des missions sont simplement de l'expertise ou de la recherche : identifier un phénomène ovni d'après photos, étudier un objet d'origine inconnue, etc. Ce type d'affaire, passablement ennuyeux, fait rarement l'objet d'un scénario. Les autres missions, celles que l'on trouvera généralement dans les scénarios, comportent une part de risque et d'action bien plus élevée. Il peut s'agir d'enquêter sur un événement paranormal, de retrouver une personne ou un objet, de démanteler une organisation utilisant des pouvoirs paranormaux...

Bien sûr, les agents sont censés rester discrets et ne pas enfreindre les lois du pays où ils travaillent. W&B n'est pas un organisme officiel et, même s'il a les moyens de payer de bons avocats, il n'apprécie pas de devoir sortir ses employés de prison.

W&B n'accepte jamais les missions suivantes :
— Élimination ou enlèvement d'un être humain.
— Désinformation du public.
— Mission dirigée contre les intérêts d'un pays démocratique (ce qui donne lieu à de vives discussions sur la nature « démocratique » de certains organismes officiels occidentaux).



Les fondateurs de W&B

Nathaniel Ward, surnommé White
Né en 1948 à Corpus Christi, Texas, de parents inconnus, Nathaniel Ward a grandi dans un orphelinat. Remarqué pour son intelligence, il bénéficie d'une bourse d'État et étudie la physique au prestigieux MIT.
De 1973 à 1978, Ward travaille pour la Nasa sur les pouvoirs psioniques.
Il effectue ensuite plusieurs missions pour la CIA.
Blessé en 1983 au cours de l'une d'elles, il perd la vue.
C'est alors qu'il décide de fonder W&B avec sir George Blackmoor.
Pragmatique, très intelligent et vif, Ward est un bourreau de travail.
Il ne supporte pas la contradiction.
Pour lui, W&B doit avant tout faire preuve de professionnalisme.
La satisfaction du client passe avant tout!
Ward est célibataire et n'a pas de famille connue.

Sir George Blackmoor, surnommé Black
Né en 1932 à Pitlochry, Écosse. Lord siégeant à la Chambre, il est issu d'une riche et puissante famille écossaise, à la réputation d'excentricité solidement établie depuis dix générations.
Lord Blackmoor a parcouru le monde et multiplié les contacts avec les milieux de l'occulte et du paranormal.
Il a effectué de nombreuses missions officieuses dans les années 60 et 70 pour le compte du gouvernement britannique et de l'Otan.
En 1979, il est nommé à la tête d'une agence dépendant de Scotland Yard, dissoute en 1981. En 1983, il fonde W&B avec Ward.
Sir George Blackmoor, fantaisiste et chaleureux, est souvent en conflit avec Ward sur des questions professionnelles : pour lui, l'important est la quantité d'informations accumulées par l'agence. Il est marié et père de quatre enfants.
Son fils Charles est directeur financier de W&B.

Le paranormal

Énigma, le monde que nous décrivons ici, ne fournit pas de système cohérent expliquant l'ensemble des phénomènes paranormaux, ni de théorie scientifique ou magique sur l'au-delà, les pouvoirs psis, etc. Tout est possible, ce qui ne veut pas dire que tout existe. De toute façon, W&B se soucie fort peu de théorie, et préfère de loin les résultats concrets.
Dans Énigma, un phénomène de « hantise » peut aussi bien être le fruit d'une entité immatérielle que d'une présence extraterrestre. Un ovni peut être un phénomène psychique ou un objet venu de l'espace...
Bien entendu, les hypothèses les plus rationnelles (l'escroquerie pure et simple ou l'erreur d'observation) sont toujours à envisager en priorité.

Quelques phénomènes paranormaux

Cette liste répertorie les phénomènes les plus courants, elle est destinée à vous donner des idées pour écrire vos propres scénarios. Encore une fois, chaque phénomène n'a pas nécessairement une cause unique.

- **Disparitions inexpliquées** : elles affectent des individus, des groupes ou des objets (bateaux, avions).

Explications possibles : enlèvement ou prédation par des entités (voir Petits humanoïdes et Prédateurs surnaturels, plus loin), distorsion du temps ou de l'espace.

- **Chutes d'objets** : pluies d'animaux morts ou vivants, de matières diverses, souvent de « gelée ». Dans les années 1800, les pluies de grenouilles étaient un phénomène fréquent, couramment signalé dans les journaux.

Explications possibles : distorsion du temps ou de l'espace, résultats de rituels magiques ou d'expériences scientifiques.

- **Zones où les lois de la physique sont altérées** : la gravité ou le déroulement du temps sont modifiés, pannes et accidents à répétition, disparitions ou apparitions, troubles du comportement des animaux et de certains humains.

Explications possibles : expériences scientifiques, zone d'activité de créatures paranormales, causes naturelles inconnues, magie.

- **Phénomènes aériens** : ovnis, lumières inexpliquées. Notez que les ovnis n'ont pas toujours une forme de soucoupe. En fait, beaucoup de témoignages parlent d'engins « en forme de cigare » voire de « colonnes de flammes ».

Explications possibles : engins extraterrestres, manifestations psychiques, créatures volantes, expériences secrètes.

- **Traces au sol inexpliquées** : écrasement de la végétation, marques régulières pouvant former un texte, traces de chaleur...

Explications possibles : engins extraterrestres, produit de rituels magiques, œuvre de créatures inconnues.

- **Mutilations de bétail** : animaux retrouvés mutilés avec une grande précision, vidés de leur sang ou privés de certains organes.

Explications possibles : expériences de créatures étudiant la Terre, prédateurs surnaturels, rituels magiques.

- **Combustion spontanée** : personnes retrouvées carbonisées dans un environnement parfaitement intact.

Explications possibles : pouvoirs psis ou effet secondaire de pouvoirs psis, envoûtement, créatures surnaturelles.

Les entités

Sous cette dénomination sont répertoriées un grand nombre de manifestations diverses, avec une petite liste d'explications possibles, et un exemple représentatif, dont les caractéristiques pourront vous servir de modèle pour inventer vos propres créatures. Les points d'armure mentionnés correspondent à l'armure naturelle des créatures de Danæ (p. 47). Ils mesurent la protection due à une peau épaisse, des écailles...

▶ Humanoïdes géants

Le Yéti du Tibet, l'Almasty du Caucase ou le Bigfoot américain sont décrits par les témoins comme des humanoïdes de grande taille, couverts de fourrure. Ils sont vus dans les forêts et les endroits reculés, et fuient l'homme.

Explications possibles : il pourrait s'agir de grands singes d'espèces inconnues, d'hommes préhistoriques survivant en marge des Homo sapiens, ou d'entités vraiment surnaturelles.

Caractéristiques indicatives

FOR	2 ou 3d6+
CON	3 ou 4d6+6
TAI	3 ou 4d6+6
INT	2 ou 3d6
DEX	2 ou 3d6+6
POU	2 à 4 d6

Comment lire une feuille de créature

- **Compétence de combat**

Ex. : Attaques :
Coup de queue 40 % 1d10,
Pattes 20 % 2d6.

- **Pourcentage de la compétence**
- **Montant des dommages**



Points d'armure : entre 0 et 10
Mouvement : entre 6 et 12
Compétences à favoriser : Athlétisme, Cascade, Vigilance, Discrétion.
Attaques : Bagarre, Armes de lancer, Armes de mêlée (gourdin).
Pouvoirs possibles : Invisibilité, Se rendre immatériel, Transformation en animal, Empathie.

- **Un exemple**

Esprit des forêts du Yukon
(Canada)

Cette entité surnaturelle vit en partie dans une autre dimension. Elle se manifeste dans les zones où un culte lui était rendu il y a plus de trois siècles. La construction d'une centrale hydroélectrique interférant avec ses habitudes, elle est devenue violente et a tué trois ouvriers.
Apparence : humain couvert de longs poils roux, visage hideux, yeux flamboyants.

FOR	22	INT	8
CON	25	POU	35
TAI	25	DEX	10
PV	25		

Points d'armure : 6
Mouvement : 12.
Compétences : Grimper 80 %, Athlétisme 80 %, Cascade 50 %, Vigilance 80 %, Discrétion 70 %.
Attaques : Bagarre 80 % 2d6.
Pouvoirs : Se dématérialiser, Regard paralysant (lutte POU/POU pour ne pas être immobilisé pour 1d6 rounds).
Comment s'en débarrasser : l'exorciser, rétablir son culte au sein de la centrale, le tuer.

▶ Petits humanoïdes

Les fées et lutins du folklore européen ont beaucoup en commun avec les « petits hommes gris » observés depuis 1950, que beaucoup de gens relient aux ovnis. Leur description suit généralement le même modèle : grosse tête, yeux bridés, air malveillant. Ils peuvent s'exprimer dans le langage des hommes, et il leur arrive d'enlever des gens : des bébés, qu'ils remplacent par leurs propres rejetons, ou des adultes, à qui ils montrent leur « pays ». Sous hypnose, beaucoup de victimes prétendent avoir subi des expériences médicales.

Explications possibles :
— Tribus dégénérées survivant dans des endroits sauvages. Leur faible fécondité due à la consanguinité expliquerait les enlèvements d'enfants.
— Espèce indépendante de l'humanité, vivant en marge depuis des siècles, maîtrisant des forces psis ou magiques.
— Êtres d'essence surnaturelle.
— Extraterrestres.
Caractéristiques indicatives

FOR	1 à 4d6
CON	2 ou 3d6
TAI	1d6
INT	3 à 5d6
POU	2 à 6d6
DEX	2 à 4d6

Mouvement : entre 6 et 10.
Compétences à favoriser : Discrétion, Artisanat ou Sciences appliquées, Parler les langues humaines.
Pouvoirs possibles : Télépathie, Se transformer en animal, Invisibilité, Télékinésie, Guérison, Voler (paramètres laissés au choix du MJ, pouvoir inaccessible aux PJ).

- **Un exemple**

« Petits hommes rouges » de Belem
(Brésil)

Ces hommes à la peau rouge vif, hauts d'un mètre environ, ont été vus à plusieurs reprises depuis un an, la nuit, dans les faubourgs de Belem. Ce sont en fait des survivants dégénérés du peuple qui habitait un vaste continent situé dans le Pacifique, disparu il y a onze millions d'années. Ils vivent dans une cité troglodyte, au cœur de l'Amazonie. Ils maîtrisent de nombreuses techniques magiques, et surveillent l'avancée des humains.

FOR	9	INT	14
CON	15	POU	17
TAI	5	DEX	15
PV	7		

Points d'armure : 0
Mouvement : 10
Compétences : Discrétion 85 %, Parler dialecte yanomani 50 %.
Attaques : Armes de lancer (pierres) 50 % 1d6 -1.
Pouvoirs magiques : Se transformer en guépard, Télékinésie, Guérison, Combustion à distance.

▶ Créatures aquatiques géantes

Nessie, Ogopogo, ou les serpents de mer, sont décrits comme des créatures aquatiques de 6 à 50 m de long, souvent d'aspect reptilien. Ils sont observés dans les grands lacs profonds et les mers du monde entier.
Explications possibles : animaux inconnus ou connus seulement à l'état fossile, de l'invertébré géant au plésiosaure, en passant par l'otarie à long cou ; créatures surnaturelles ; engins sous-marins ou créatures artificielles.
Caractéristiques indicatives

FOR	6 à 10d6
CON	2 à 4d6
TAI	entre 4d6 et 200
INT	1 à 3d6
POU	1 à 3d6
DEX	2 à 4d6

Points d'armure : entre 3 et 20
Mouvement : entre 6 et 12 (sur terre : entre 0 et 8)
Compétences à favoriser : Discrétion, Vigilance (Sentir la présence humaine).
Attaques : Coup de queue 1d10, Morsure 1d10 à 4d10, éventuellement Griffes 1d6 à 3d6.

- **Un exemple**

Monstres du Haut Kuanza
(Angola)

Décrites comme des « crocodiles gros comme des éléphants » par les légendes locales, ces créatures vivent dans un lac, loin à l'intérieur des terres, à des centaines de kilomètres de la ville la plus proche. Il s'agit de reptiles géants, descendants de sauropodes du Jurassique (apatosaurus).

FOR	35	INT	2
CON	25	POU	12
TAI	40	DEX	10
PV	32		

Points d'armure : 10
Mouvement : 8 (sur terre : 4)
Compétences : Discrétion 50 %, Vigilance (Sentir la présence humaine) 90 %.


Le « fantôme » du Havre

Attaques : Coup de queue 40 % 1d10, Pattes 20 % 2d6.

▶ Créatures immatérielles

Esprits, fantômes et démons ont des centaines de noms dans les traditions du monde entier. Quand elles sont visibles, ces entités ont généralement une apparence humanoïde, souvent parfaitement humaine. Immatérielles ou en partie matérielles, elles agissent grâce à des pouvoirs psis. Elles sont généralement liées à un endroit précis : lieu de culte ou habitation humaine marquée par un drame. Passives ou agressives, elles ont souvent un comportement répétitif.

Explications possibles :
— Projections psychiques d'humains ou d'autres créatures (poltergeist).
— Revenants, qu'ils soient réellement l'esprit d'une personne décédée ou bien une « trace » psychique sans conscience véritable.
— Entités venues d'autres dimensions.
— Formes de vie radicalement différentes de celles connues par l'homme.

Caractéristiques indicatives

FOR	0 à 3d6
CON	0 (immatérielle)
TAI	0 (taille apparente des manifestations 2 à 30)
INT	0 à 6d6
DEX	1 à 4d6
POU	2 à 5d6

Mouvement : 6 à instantané. Parfois dépendant des contraintes matérielles (murs, sol), mais le plus souvent totalement libre.

Compétences à favoriser : Parler langage humain.

Pouvoirs possibles : tous les pouvoirs psis et magiques imaginables, selon les besoins de votre histoire.

● **Exemple**

Le « fantôme » du Havre

Cet homme translucide a été vu par des dizaines de témoins dans le terminal pétrolier du port du Havre, depuis 1996. Il disparaît généralement brusquement. Son apparition coïncide toujours avec des incidents, dont trois très graves.

Le « fantôme » est en réalité une manifestation psychique d'une entité immatérielle libérée par une plate-forme de forage en mer du Nord, et ramenée par un pétrolier. Hors de son environnement, elle « tâtonne » avec ses pouvoirs psis, comme un humain dans le noir. Elle se manifeste aux témoins comme un grand rouquin nu d'une quarantaine d'années (en réalité, le duplicata du premier humain auquel la créature a été confrontée, sur la plate-forme de forage). Elle est détectable par son puissant champ magnétique, assez fort pour perturber le fonctionnement d'un ordinateur.

FOR	0	INT	2
CON	0	POU	40
TAI	0 (apparente 13)	DEX	8

Mouvement : 15

Pouvoirs : Télékinésie, Combustion. Elle provoque également des dérèglements hormonaux chez les humains, entraînant de violents troubles du comportement.

Comment s'en débarrasser : la « tuer » psychiquement avec l'aide d'un médium, la « fixer » sur un support magique ou l'entraîner dans un piège électromagnétique.

▶ Prédateurs surnaturels

Vampires, loups-garous, « bêtes », félins mystérieux, tous sont à la fois matériels et insaisissables. Ils évoluent à la lisière de la civilisation et semblent souvent en être issus. Leur férocité n'a d'égale que leur ruse.

Explications possibles : humains se transformant magiquement (volontairement ou non), entités surnaturelles se matérialisant pour chasser, entités immatérielles possédant des humains de leur vivant ou après leur mort et leur conférant de puissants pouvoirs, mutants, créatures extraterrestres.

Caractéristiques indicatives

FOR	3	à	5d6
CON	3	à	5d6
TAI	2	à	4d6
INT	1	à	4d6
POU	1	à	3d6
DEX	3	à	4d6+6

Points d'armure : entre 0 et 10 ; immunité possible aux armes classiques (accompagnée d'une faiblesse particulière, comme les balles d'argent pour les loups-garous).

Mouvement : entre 10 et 15

Compétences à favoriser : Athlétisme, Discrétion.

Attaques : Morsure 1d6 (+ éventuellement sucer le sang : perte 1d3PV par round), Griffes 1d6.

Pouvoirs possibles : Voler*, Invisibilité, Se transformer en animal et en humain, Régénération* (avec le sang des victimes, 1PV par PV prélevé), Possession, Illusion, Télépathie.

* Pouvoirs inaccessibles aux joueurs.

● **Exemple**

Hommes-loups de Sibérie

Le chantier de réparation d'un gazoduc sibérien est terrorisé depuis plusieurs mois par des attaques nocturnes d'êtres « mi-hommes, mi-loups ». Ces créatures sont en réalité des mutants créés par l'armée soviétique à la fin des années 70, dans le cadre d'un programme de recherche sur la résistance aux conditions extrêmes. Incontrôlables, ils ont tous été éliminés en 1988, à l'exception d'une petite meute qui est parvenue à s'échapper.

Ce sont des humanoïdes recouverts de fourrure, aux mains griffues, au mufle allongé. Ils communiquent avec un vocabulaire d'une douzaine de mots, dérivés du russe. Moins intelligents que des humains, ils sont cependant bien plus rusés que des loups.

FOR	20	INT	5
CON	24	POU	10
TAI	16	DEX	15
PV	20	Points d'armure : 2	

Mouvement : 13

Compétences : Discrétion 60 %, Athlétisme 50 %, Esquive 70 %, Vigilance 70 %.

Attaques : Morsure 50 % 1d6 +2, Griffes 70 % 2d6.

LE MATÉRIEL DE MISSION

Tout comme James Bond, qui passe toujours par le bureau de Q avant de prendre la route, les agents de W&B ne partent jamais en mission sans emmener un minimum de matériel. Voici ce que l'agence peut leur fournir.

Équipement personnel

Chaque agent a avec lui les objets suivants :

- **Un téléphone cellulaire**.
- **Une bombe lacrymogène** (portée 2 m, faire un jet de Chance pour toucher un adversaire, rend incapable de toute action pendant 1d6 rounds).
- **Une arme de poing** et 60 cartouches.
- **Un kit de premiers soins**. Cet étui, de la taille d'un livre de poche, permet d'utiliser la compétence Secourisme sans malus.
- **Un kit de survie**. Ce petit étui cylindrique contient 20 m de fil synthétique (résistance 100 kg) ; un sifflet ; une lame, un poinçon, une scie à métaux, un tournevis, une pince coupante, une lime, et un manche pour tous ces outils.
- **Une lampe-torche** métallique (peut servir de matraque).

Équipement en commun

Ce matériel est fourni à chaque équipe :

- **Ordinateur portable**, relié par modem au Web et à W&B. Logiciels :

— repérage radiogoniométrique pouvant localiser avec une source radio. (précision de 1 km à 50 m, selon la puissance de l'émetteur).
— traitement d'image : analyse les données fournies par le caméscope numérique : UV, infrarouges, agrandissements, mise au net, morphing vieillissant ou rajeunissant une photo.
— traitement du son : analyse d'empreinte vocale, amplification de détails sonores, etc.

- **Appareil photo**. Reflex avec moteur, téléobjectif et pellicules spéciales (infrarouge) selon les besoins.
- **Caméscope numérique** étanche, de la taille d'un paquet de cigarettes. Les données sont transférables à l'ordinateur (durée maximum 1 h en 10 images par seconde). Il enregistre également le son. Il peut se déclencher automatiquement (à une certaine heure, au mouvement ou à la voix...). Il peut être relié par radio à l'ordinateur, qui sert alors de moniteur à distance (15 m maximum à moins d'installer un relais).
- **Trousse de médecin**. Cette mallette de type attaché-case contient scalpels, pinces, attelles, anesthésiant, seringues, divers médicaments, un brancard pliant et une petite bonbonne d'oxygène. Permet d'utiliser la compétence Médecine sans malus.
- **Kit de serrurerie**. Un vibreur électrique de la taille d'un briquet, plus une dizaine de lames et de crochets dans un étui de la taille d'une petite boîte d'allumettes. Permet d'ouvrir la plupart des serrures de sécurité du commerce (temps de crochetage de 15 s à 1 h). Indispensable pour utiliser la compétence Serrurerie sans malus. Sans être franchement illégal, il intéressera sûrement beaucoup la police, si les agents se font prendre avec.
- **Trousse à outils**. Ce gros attaché-case contient une corde de 50 m (capacité 500 kg), des outils classiques (scies, pinces, tournevis, clés...), une puissante perceuse à faible volume sonore fonctionnant sur batterie, une pelle pliante, un fer à souder et des composants électriques et électroniques de base.
- **Traceur radio**. Taille d'une pile-bouton. Magnétique et adhésif. Repérable avec l'ordinateur dans un rayon de 30 km. Autonomie : 10 jours.
- **Kit lance-fusées**. Un lanceur + six projectiles (portée 300 m) dans un étui de la taille d'une calculatrice de poche. Il contient trois fusées de détresse rouges, visibles à 6 km de jour et 20 km de nuit ; et trois fusées éclairantes blanches : durée de l'éclairage 30 s (6 rounds), visible jusqu'à 60 km de nuit.

Équipement spécial

Toute demande d'équipement spécial doit être justifiée par un emploi précis. Une partie de ce matériel est attribuée avec parcimonie et demande un délai de quelques jours pour être disponible.

- **Trousses de maquillage**, costumes divers. W&B possède une garde-robe permettant à ses agents de se faire passer pour divers catégories de professionnels (agents de sécurité, facteurs, pompiers, réparateurs, policiers, personnel d'hôtel...).
- **Lunettes de vision nocturne**. Elles ressemblent à un casque intégral avec des jumelles sur les yeux. Elles permettent de voir dans l'obscurité presque totale comme en plein jour.
- **Kit d'analyse chimique**. Mallette de type attaché-case, contenant le matériel nécessaire à des analyses chimiques de base, ainsi qu'un microscope optique.
- **Marqueur radioactif**. Cette capsule de la taille d'une bille contient de la poussière invisible à l'œil nu. Disséminée dans une pièce, elle adhère à tout objet ou personne. Légèrement radioactive, elle est détectable à l'aide d'un petit appareil d'une portée de 5 m.
- **Masque à gaz**. Il tient dans un sac-banane. Il faut 1 round pour le mettre. Il diminue de 2d6 la VIR des gaz toxiques.
- **Gilet pare-balles** facile à dissimuler sous une chemise ample ou un sweat-shirt. Protection : 5 points d'armure.
- **Système d'éclairage et de visée laser**. Projecteur adaptable sur presque tous les fusils et armes de poing. Deux fonctions : puissante lampe ou laser projetant un point rouge dans l'axe du canon, donnant un bonus de 30 % aux chances de toucher.
- **Capsule somnifère**. Cette grenade à gaz est efficace dans une pièce de moins de 10 m² ou dans un rayon de 1 m à l'extérieur. Toute personne affectée doit réussir deux jets sous la CON ou tomber endormie en 1 mn, pour une durée de 2d4 x 5 mn. Le gaz se dissipe en 2 mn à l'extérieur, en 10 à 30 mn en intérieur.

Matériel divers

Tout l'équipement accessible au public (camping, escalade, plongée, etc.) peut bien sûr être fourni ou acheté pour les missions où il s'avère nécessaire. □

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Ces règles viennent affiner ou compléter les règles de base présentées p. 19-21. Elles sont spécifiques à Énigma, mais peuvent également servir pour tout autre univers contemporain dans lequel le surnaturel tiendrait un rôle important.

Le personnage

• ***Biographie.*** Avant de répartir les points de compétence de votre personnage, rédigez avec le meneur de jeu une sorte de biographie : quel métier exerçait-il avant d'entrer chez W&B ? Pourquoi et comment a-t-il été recruté ? Qui sont ses amis, sa famille, ses centres d'intérêt ? Tous ces éléments vous aideront à répartir de façon logique les points à attribuer aux compétences. Pensez à vous concerter entre joueurs. Les équipes de W&B sont conçues pour être complémentaires.

• ***Pouvoirs psis.*** Certains employés de W&B sont des médiums, c'est-à-dire qu'ils ont des pouvoirs psis (c'est le cas de Judas Griffin, voir p. 83). Ayant été recrutés sur cet unique critère, ils ont généralement des profils et des formations très différentes des autres agents, sans utilité directe pour leur travail. C'est pourquoi ils n'ont que 200 points liés à la profession à répartir.
Un seul agent par équipe peut avoir des pouvoirs psi. Il disposera de deux pouvoirs, à choisir dans une liste proposée par le meneur de jeu (voir Disciplines psioniques).

• ***Compétences.***
— Tous les agents de W&B reçoivent une formation de base : stages de type «commando», formation interne à tout ce qui touche le paranormal. Cela explique qu'ils puissent répartir leurs points liés à la profession dans les compétences suivantes, quelle que soit leur profession d'origine: Arme de poing, Athlétisme, Chercher, Discrétion, Esquiver, Lutte, Orientation, Paranormal, Persuasion, Secourisme, Survie, Vigilance.
— Les langues étrangères. Les agents de W&B sont amenés à travailler dans le monde entier. Afin qu'ils soient immédiatement opérationnels, ceux qui ne parlent pas la langue du pays d'accueil reçoivent une rapide formation avant de partir en mission. Cela leur donne automatiquement 5d6 points de compétences dans la langue du pays. Par la suite, chaque jour passé dans le pays leur donne 1%, jusqu'à atteindre 30%. Ensuite, la compétence progresse normalement.

Les pouvoirs

Dans le monde d'Énigma, le paranormal est considéré comme une réalité par certains, dont l'agence W&B. L'étude de ce domaine a permis d'identifier deux utilisations de l'énergie surnaturelle : les pouvoirs psis et la magie.
Les pouvoirs psioniques, ou psis, semblent émaner de l'individu qui les manipule. Ils sont individuels et indépendants des facteurs culturels. Ils ne nécessitent qu'un peu de concentration pour être mis en œuvre.
Au contraire, la magie est considérée comme la manipulation de forces extérieures à l'utilisateur. Elle nécessite généralement un rituel et de nombreux éléments matériels, fortement liés à un contexte culturel ou religieux. Elle peut être « apprise » après avoir suivi une initiation, et plusieurs personnes peuvent s'associer pour créer un effet magique.
Note : La magie d'Énigma n'a pas la même origine que celle de Danæ (l'univers présenté p. 41), donc les sorts de l'un ne fonctionnent pas dans l'autre. Par contre, vous pouvez vous reporter à sa partie technique (les Points d'Energie, leur récupération...) p. 50.
Les manifestations de pouvoirs surnaturels ne sont jamais totalement prévisibles. C'est pourquoi les descriptions des disciplines psioniques et des rituels magiques ne sont pas toujours quantifiées avec précision. Au MJ de décider de ce qui est possible dans une situation donnée, en fonction de l'intérêt de son scénario. De même, les listes suivantes ne sont pas limitatives, elles présentent un modèle au cas où le MJ voudrait inventer ses propres pouvoirs.

Disciplines psioniques

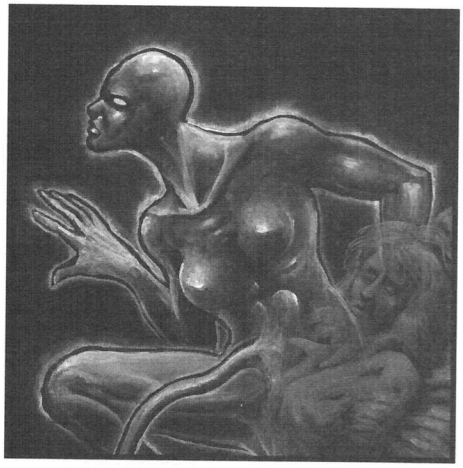
Le pouvoir dure généralement tout le temps de la concentration, pendant lequel aucune activité autre que machinale (marcher, conduire sur un trajet connu) n'est possible. L'utilisation de ces pouvoirs entraînent parfois des effets secondaires, qui ne se déclenchent pas systématiquement. Ils ne se produisent qu'en cas de fatigue, de stress, ou d'utilisation trop fréquente du pouvoir. Au MJ de les appliquer avec parcimonie.
Le niveau « supérieur » d'un pouvoir n'est pas accessible aux humains, à de très rares exceptions près (jamais à un personnage). Ses caractéristiques précises sont laissées à l'appréciation du MJ.
Rappel : Utiliser ces pouvoirs coûte un certain nombre de points d'énergie (PE).

Télépathie
Utilité : Envoyer un message mental court (sujet + verbe + complément).
Procédure : Concentration pendant quelques instants, coût : 1d3 PE.
Portée : Une centaine de kilomètres pour communiquer avec un proche (amant, famille...), une centaine de mètres pour le reste du monde.
Effet secondaire : Partager involontairement des fragments de ses pensées et de ses émotions.
Supérieur : Envoyer un message complexe, contrôler les actes d'un être vivant.

Empathie
Utilité : Percevoir l'état émotionnel général d'une personne (fatigue, agressivité...). N'est jamais précis à 100 %, et ne donne aucune indication sur les pensées de la cible.
Procédure : Réussir un jet POU/POU sur la table de résistance si la cible n'est pas consentante, puis dépenser 2d6 PE.
Portée : 1d3 mètres.
Effet secondaire : Ressentir les émotions violentes de l'entourage : douleur, peur...
Supérieur : Lire les pensées et les souvenirs.

Voyance
Utilité : Avoir des « visions » d'événements réels, passés, présents ou à venir. Parfois, ils se présentent sous forme d'images symboliques, à interpréter.
Procédure : Concentration de quelques dizaines de minutes. Coût : 2d6 PE. Réussite non systématique (décidée par le MJ.
Portée : Contact physique (photo ou objet personnel pour un inconnu), infinie pour un proche.
Effet secondaire : Visions inattendues d'événements dramatiques.
Supérieur : Voir le passé ou l'avenir, ou voir un être ou un lieu lointain.

Télékinésie
Utilité : Déplacer les objets, inanimés ou vivants, y compris soi-même.



Procédure : Concentration de quelques instants. Coût : 1PE par 5 kg (ou par point de TAI, dans le cas d'un être vivant). Les objets légers se déplacent très vite, les plus lourds « flottent ». Il est possible de déplacer plusieurs objets à la fois. Les objets sont manipulés avec une DEX égale à la moitié du POU du médium.
Portée : Champ de vision. La durée est d'1 round par PE dépensé.
Effet secondaire : Poltergeist. Des objets sont déplacés, des machines s'allument seules ou tombent en panne.
Supérieur : Idem, mais avec des objets beaucoup plus volumineux.

Illusion

Utilité : Altérer la perception d'un groupe de personnes. Peut créer n'importe quelle illusion, visuelle, sonore et physique.
Procédure : Dépense de 1d6 PE par personne concernée par l'illusion. Chacune ne vivra pas exactement la même expérience, l'illusion dépendant de l'inconscient de la cible.
Portée : Champ de vision.
Effet secondaire : Provoque des hallucinations collectives non maîtrisées et non identifiées comme telles par le médium lui-même.
Supérieur : Illusions tangibles et photographiables.

Invisibilité

Utilité : L'invisibilité n'est pas réelle, mais la présence du médium n'est pas enregistrée consciemment par les occupants d'un lieu. Les caméras et autres gadgets électroniques ne sont pas affectés.
Procédure : Dépense de 2d6 PE. Concentration minimale continuelle, mais on peut accomplir des actions simples, sans interagir avec les victimes.
Portée : Un lieu unique (pièce, rue).
Effet secondaire : Perte de conscience.
Supérieur : Invisibilité réelle.

Guérison

Utilité : Accélérer la guérison d'une maladie ou la cicatrisation de blessures, sur soi ou sur autrui.
Procédure : Dépense de 1d6 PE par point de vie soigné (maximum 4PV par personne).
Portée : Contact physique.
Effet secondaire : Troubles du comportement de la personne soignée.
Supérieur : Guérir ou cicatriser instantanément.

Voyage astral

Utilité : Détacher un double astral de son corps.
Procédure : Concentration de quelques dizaines de minutes. Coût : 2d10 PE. Le corps entre en catalepsie. Le double astral est invisible, il vole (500 km/h maximum) et peut traverser les obstacles physiques. Il ne peut pas agir physiquement, mais peut utiliser d'éventuels pouvoirs psis. Le personnage perd 1 PE par minute de voyage. Si ses points d'énergie tombent à 0 avant que son double astral ait regagné le corps, il plonge dans le coma pour 24 heures.
Effet secondaire : Détachement accidentel du double astral : le corps tombe en catalepsie pour plusieurs minutes.
Supérieur : Le double astral peut agir physiquement ou se déplacer dans d'autres univers.

Rituels magiques

Chaque culture a sa magie, avec ses rituels et ses domaines d'effets. Il n'existe pas à Enigma de « formules magiques » à recopier dans des grimoires, utilisables par n'importe qui. Pour utiliser la magie, il faut avoir été initié, ce qui est long et difficile. De plus, bien souvent, la magie n'opère qu'entre personnes de même culture. Contrairement aux pouvoirs psis, la magie d'Enigma n'est pas accessible aux personnages débutants.
Pour s'initier, il faut que le personnage ait au moins 16 en POUvoir. Il doit ensuite étudier auprès d'un magicien pendant au moins 1d6 mois. Puis, il doit réussir un jet d'INTx1 qui lui permettra d'acquérir un sort au bout d'1d3 mois.
Voici un résumé des principales pratiques, à adapter en fonction des contextes culturels.

Invocation

Utilité : Faire venir une entité surnaturelle, qui peut être une créature autonome ou la simple personnification des forces psychiques des participants à la cérémonie. La créature invoquée n'est pas nécessairement docile.
Procédure : Longue cérémonie avec de nombreux participants, sacrifice rituel. Chaque participant perd des PE jusqu'à ce que l'entité décide d'apparaître. Pour un esprit mineur, 4 ou 5 points suffisent. Une créature vraiment puissante consommera plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines, de PE avant de se matérialiser.

Nécromancie

Utilité : Parler avec les morts, éventuellement les « ressusciter » (leur corps ou leur esprit, dans leur état d'origine ou dans un état amoindri).
Procédure : Similaire à celui d'Invocation.

Possession

Utilité : L'esprit du magicien prend le contrôle de celui d'une victime, ou seulement de son corps.
Procédure : Le magicien doit utiliser un élément personnel de sa victime (photo, objet) ou dissimuler chez elle une préparation spéciale. Il doit ensuite réussir un jet POU contre POU. La possession dure 1d6 heures. Si le magicien décide de sacrifier définitivement un point de POU, elle peut être rendue permanente.

Envoûtement

Utilité : Rendre malade ou affaiblir une victime, provoquer des accidents dans un lieu...
Procédure : Similaire à celui de Possession. Il dure jusqu'à la prochaine nouvelle lune. Les envoûtements mineurs divisent par deux les jets de Chance de la victime. Des versions plus puissantes lui infligent une maladie dont la VIR est égale au nombre de PE dépensés.

Exorcisme

Utilité : Débarrasser une victime, un objet ou un lieu d'une possession magique ou psychique ; renvoyer un esprit à son univers d'origine.
Procédure : Cérémonie religieuse adaptée à la fois au contexte culturel de la victime et à la nature de la force surnaturelle. Confrontation du total des PE des participants à ceux de la force surnaturelle. Si le jet sur la table de résistance est réussi, la créature est chassée.

Altération physique

Utilité : Se transformer physiquement ou transformer une victime (en animal, en être hybride, etc.).
Procédure : Si le magicien veut transformer une victime, la procédure est similaire à celle de Possession. S'il veut se transformer lui-même, il doit accomplir une longue cérémonie individuelle impliquant la présence d'éléments en rapport avec les transformations (peau d'animal, images...). Perte de PE pendant la durée de la transformation (10 + 1 par point de différence entre la TAI du magicien et la TAI de la créature) ; la perte est souvent limitée à une période donnée (nuit de pleine lune, anniversaire d'un événement, etc.). □

LA TOUR CENTRAL 28

Si vous n'êtes pas meneur de jeu, surtout ne lisez pas ce scénario (sinon où serait le plaisir !). Les personnages prétirés des pp. 83-85 sont parfaits pour jouer cette aventure, mais les joueurs peuvent préférer faire les leurs. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre Créer un personnage (pp. 15-17).

Introduction des personnages

Hong Kong, 12 juin 1997. Les personnages sont tous des agents de W&B, et viennent de terminer une mission à Taïwan (leurs armes et leur matériel lourd sont en transit à l'aéroport, dans un conteneur). Ils ont décidé de profiter de leur étape à Hong Kong pour dîner avec leur collègue John Wong, en mission sur place. Wong leur a donné rendez-vous au bar de son hôtel, *Regent's Hotel*, à 20 h 30 ; il a « quelque chose d'intéressant » à leur montrer.

A 20 h50, Wong n'est toujours pas au rendez-vous. Le téléphone de sa chambre sonne, sans réponse. D'après le réceptionniste, il est pourtant rentré depuis 19 h00. Il est probable que les agents montent immédiatement pour voir ce qui se passe. N'oubliez pas que, pour le moment, ils ne sont pas armés.

Au moment où les personnages s'engagent dans le couloir qui mène à la chambre de Wong, deux hommes en sortent. Apercevant les PJ, ils se mettent à courir vers l'escalier de secours, tirant des coups de feu au jugé pour se couvrir (faites faire des jets de Chance. Si l'un des personnages le rate, il est touché et perd 1d3PV). Ils ont une DEX de 14, 12PV, et utilisent des revolvers cal .38. Si les personnages parviennent à en attraper un, leur prisonnier joue les imbéciles (M. Wong les a invités dans sa chambre pour leur proposer un travail. Il a été pris d'un malaise, et ils ont décidé de partir). La police, prévenue par le personnel de l'hôtel, arrive et l'embarque avant que les personnages aient eu le temps d'en tirer davantage.

Dans la chambre de Wong

La serrure n'a pas été forcée, la chambre est en ordre. Wong est étendu sur le lit, tout habillé, apparemment inconscient. Il est glacé. Il ne respire plus et son cœur est arrêté. Son thorax est dur comme du bois !

Si un agent fouille Wong, il trouve une protubérance de la taille d'un briquet dans la doublure de sa veste. C'est une statuette de démon grimaçant, en bois, entourée de crins épais, noués d'une façon très particulière.

Un jet de Vigilance réussi permet de remarquer que la petite fenêtre de la chambre est mal fermée. Elle donne sur une cour étroite et sans issue, 20 mètres plus bas. On y aperçoit les restes d'un ordinateur portable, qui s'est écrasé sur le béton. Il est récupérable en passant par une fenêtre du 1er étage et en réussissant un jet d'Athlétisme pour accéder au fond du puits, 2 m plus bas.

Le personnel de l'hôtel accourt. Quelqu'un appelle une ambulance, et Wong est emmené au Queen Elizabeth Hospital, non loin de l'hôtel. Il sera déclaré mort à l'arrivée.

Les instructions de W&B

Dès la mort de Wong, les agents devraient se mettre en rapport avec W&B à Londres. Ward est surpris. La mission de Wong semblait être une question de routine. Bien sûr, les agents vont prendre la relève. Leurs ordres sont :

— d'élucider les causes de la mort de Wong ;

— de reprendre la mission de Wong. Pour cela, ils doivent se mettre en contact avec le client : Mr Peter Kwun, le directeur de Kwun Tan Inc. Blackmoor s'arrange pour faire sortir le matériel des agents (matériel standard) de la zone de transit de l'aéroport sous 48 heures.

Ce qui se passe

Wong enquêtait sur des phénomènes étranges (type poltergeist) dans Central 28, une tour de Hong Kong. Sa mort et les perturbations dans l'immeuble ont la même origine : les actions d'un petit sorcier nommé Song Tsieu. Celui-ci a installé une momie dans une salle secrète, au 14e étage de Central 28. L'esprit de la créature envahit lentement tous les réseaux électriques de l'immeuble. Lorsqu'elle les contrôlera tous, Song Tsieu l'utilisera pour drainer l'énergie psychique de ses occupants, augmentant ainsi ses propres pouvoirs et rajeunissant par là même de plusieurs années.

Wong le serrait de près, et Song Tsieu a décidé de prendre des mesures. Il a glissé la statuette dans la veste de l'enquêteur pour l'envoûter. Il a ensuite organisé le cambriolage de sa chambre afin d'effacer les données que Wong avait engrangées dans son ordinateur. Les deux voyous que les agents ont surpris devaient vider le disque dur de son portable et récupérer la statuette. Le coup de téléphone et l'arrivée des agents les ont surpris. Ils ignorent l'identité de leur commanditaire (l'homme à tout faire de Song Tsieu), mais ils ont touché 50 000 HK$.

ACTE I
LE DÉBUT DE L'ENQUÊTE

John Wong et la statuette

● **Le corps de Wong** est placé à la morgue du Queen Elizabeth Hospital. Ses effets personnels sont conservés jusqu'à nouvel ordre (un fax de la famille, le surlendemain, autorisera les agents à les récupérer). En insistant, les PJ peuvent demander à ce qu'une autopsie soit pratiquée. Si elle a lieu le lendemain, aucun problème précis n'est diagnostiqué, et la cause du décès est un « arrêt cardiaque ».



En revanche, si elle est faite dans les trois heures suivant la découverte du corps, elle donnera des informations. A sa stupéfaction, le chirurgien s'aperçoit que les organes internes sont gelés, particulièrement le cœur et les poumons. Leur température est de -20° C ! Il se souvient vaguement qu'il y aurait eu un ou deux cas similaires dans les années 65-70.

● **La statuette de démon.** Elle a été sculptée à la main, dans du bois tendre. Elle est de fabrication récente. Un jet de Paranormal permet de comprendre qu'il s'agit d'une statuette ayant servi à envoûter Wong et à provoquer sa mort. Son pouvoir néfaste, lié à Wong, ne devrait pas affecter d'autres personnes. Un zoologue pourra identifier les crins qui l'entourent comme des poils de rhinocéros blanc. Un jet de Connaissance de la rue apprend aux agents que l'on peut se procurer toutes sortes d'ingrédients pour la médecine chinoise dans Possession Street, dans le centre de Hong Kong, y compris des organes d'animaux protégés.

Autopsie d'un disque dur

Il est possible d'installer le disque dur de Wong sur un autre appareil (jet de Bricolage). Pour récupérer chaque fichier sur le disque endommagé, il faut réussir un jet d'Informatique. Chaque personnage a droit à un essai. Sur un résultat de 96 à 00, le fichier est irrémédiablement perdu.

1 - Fichier texte, daté du 10 juin. Compte rendu de l'enquête. Wong avait acquis la certitude que les bizarreries de Central 28 étaient d'origine paranormale mais à part ça, rien d'intéressant.

2 - Séquence vidéo numérisée, 4 minutes. Plan fixe, filmé dans le hall de la tour Central 28, le 11 juin à 7 h50. Des dizaines d'employés sont filmés au niveau des ascenseurs. Pris seul, ce document ne présente aucun intérêt particulier.

3 - Même séquence, à laquelle on a fait subir un traitement numérique. Les gens sont maintenant vus en infrarouge (donc méconnaissables). Au milieu d'une foule de silhouettes multicolores, un homme apparaît de couleur complètement uniforme. Jet de Médecine : cela signifie que sa température corporelle est absolument uniforme, ce qui est théoriquement impossible. (Un jet de Paranormal réussi permet de se rappeler que grâce à certaines techniques psychiques, un individu doué et entraîné peut contrôler parfaitement toutes ses fonctions corporelles, y compris sa température.)

En comparant les fichiers 2 et 3, on peut trouver l'homme en question. C'est un quinquagénaire chinois, grand et mince, élégant, à l'air hautain. Il prend l'ascenseur (jet de Vigilance : c'est celui destiné aux étages 10 à 20). Il s'agit bien sûr de Song Tsieu, mais les personnages n'ont pas encore le moyen de connaître son nom.

Peter Kwun

Kwun est un aimable quadragénaire, trop gros et nettement surmené. Il fera de son mieux pour aider les agents, mais ne sait pas grand-chose.

John Wong était arrivé à Hong Kong le 2 juin. Il enquêtait sur une série d'accidents intervenus dans la tour Central 28 récemment construite au sud de Kowloon. Les habitants de la tour attribuent les accidents à la présence d'esprits mécontents.

Kwun leur remet une longue liste d'incidents, allant d'accidents mortels pendant la construction à plusieurs débuts d'incendies en passant par des pannes d'ascenseurs. Certains incidents sont effectivement « surnaturels » : il y a trois semaines, toutes les plantes vertes de la tour ont dépéri d'un seul coup. Quelques jours plus tard, tous les fauteuils métalliques d'une salle de réunion ont fondu.

Premières visites de la tour

Si les agents veulent vérifier un à un tous les incidents qui figurent sur leur liste, ils vont y passer des jours. Ne leur faites pas jouer en détail l'ensemble des visites aux témoins, ce qui serait long et fastidieux. Détaillez les premières visites, puis déclarez qu'ils y passent un ou deux jours et donnez-leur un résultat global, c'est-à-dire que beaucoup de témoignages confirment le caractère paranormal de ces phénomènes : pas de cause identifiée (personnes se sentant « bousculées » par une force invisible, etc.).

Enquêtes aux différents étages

Étages 23 à 28 : Kwun Tan Inc.

Cette grosse compagnie contrôle des usines de plastique et des opérations immobilières. 200 employés sur place.

Événement : Alors que les agents prennent l'ascenseur pour se rendre au 24e étage, l'appareil s'arrête entre deux étages. Impossible de le faire repartir, la communication avec l'extérieur ne fonctionne plus. Au bout de quelques minutes, la température se met à monter. En 5 mn, elle atteint 50° C. S'ils ne veulent pas mourir étouffés, les agents doivent sortir par la trappe supérieure. Ils devront réussir un jet de Bricolage pour ouvrir la trappe sans outils, puis un jet d'Athlétisme pour grimper sur le toit de la cabine, où les pompiers les récupèrent quelques minutes plus tard. Ceux qui n'ont pas réussi l'escalade sont évacués par les pompiers. Ils ont perdu 1d3PV.

Étages 19 à 22 : Xenon Corporation

Joint-venture sino-japonais de recherche en électronique grand public.

Le directeur du personnel, un Japonais nommé Akinori Matsumoto, reçoit les agents. Il demande à être tenu au courant des déplacements dans ses locaux.

Le personnel est encore sous le choc suite au décès d'un ingénieur, Akira Muritomo. D'après ses collègues, il était passionné par les événements bizarres survenus dans la tour. Il a été trouvé assassiné chez lui le lundi 8

Hong Kong et Kowloon

L'île de Hong Kong et la presqu'île de Kowloon forment une mégalopole ultra-moderne de 6 millions d'habitants.
Les Occidentaux sont nommés « Gwailos », terme mi-péjoratif, mi-familier.
Le 1er juillet 1997, ces territoires britanniques vont revenir sous la tutelle chinoise.
La tension est donc très forte en ville dans ces derniers jours de juin.
La monnaie est le dollar de Hong Kong, qui équivaut à environ un franc.
La langue la plus pratiquée est le cantonais, mais le mandarin (la langue officielle chinoise) gagne du terrain. L'anglais est parlé dans le milieu du tourisme et des affaires.
Puisqu'ils viennent d'une mission à Taïwan, les agents ont reçu une formation en mandarin. Chacun possède 5d6% dans cette langue (les personnages prétirés ont déjà reçu ce bonus).
Il y a huit heures de décalage entre Hong Kong et Londres.

Igor et Dimitri

Utilisez leurs caractéristiques pour les vigiles des différents étages, selon vos besoins.

FOR	15	INT	12
CON	14	POU	10
TAI	15	DEX	10
APP	12	PV	15

Bonus aux dommages : +1d3
Compétences : Bagarre 80 %, Esquiver 25 %, Armes de poing 50 %.
Armes : Matraque, dommages 1d6 ; calibre .38, dommages 1d10, 2 coups/round (ne l'utilisent qu'en cas de réelle menace).

juin vers 18 h. Wong ne semble pas avoir suivi cette piste.
Sous le bureau de Muritomo, dans un carton, se trouve un appareil électronique démonté, une sorte de casque de réalité virtuelle. Un jet de Sciences appliquées permet de le remettre en état de marche. L'ordinateur du défunt contient un logiciel nommé Ghost Scanner. Si on l'ouvre, il demande « Connect Helmet » (connecter casque) et refuse d'aller plus loin si on ne le relie pas au bricolage de Muritomo. Son fonctionnement est détaillé au paragraphe L'appareil de Murimoto, dans l'Acte II.

Étages 15 à 18 : vides

La compagnie Hong Kong Travel, qui occupait les étages 15 à 18, a déménagé le 5 mai. Elle est maintenant dans un immeuble voisin. M. Tsao, le directeur, reçoit les agents sans difficulté et leur explique que, suite aux nombreux incidents et devant l'inquiétude des employés, la compagnie a décidé de déménager.

Étage 14 : KTI (Kowloon Trade International)

Officiellement, c'est une petite compagnie d'exportation d'antiquités chinoises. Elle ne compte qu'une douzaine d'employés. Les agents sont reçus par le propriétaire, un M. Song Tsieu, très aimable. Il les assure de son entière collaboration. Selon lui, aucun problème majeur ne s'est posé à cet étage, contrairement aux autres.
Il leur fait visiter les locaux, luxueux. L'étage, presque désert, est surtout un hall d'exposition prestigieux où recevoir de riches clients. On y trouve une salle de réunion avec de confortables fauteuils, décorée avec de nombreuses antiquités (ce n'est pas du toc !) et des œuvres d'art contemporain. Au moment de la visite des agents, il n'y a que cinq personnes dans les locaux : Song, deux secrétaires, un comptable et le chauffeur de Song (« Les commerciaux sont très peu présents au siège »).

Étages 1 à 7 et 10-11 : Shanghai Bank

C'est une grosse banque d'affaires chinoise. Le directeur local, Tang Xuo Min, laisse les agents aller partout. Il espère rassurer son personnel.
Événement : Alors que les agents visitent les locaux, on les appelle au 5e étage. Une photocopieuse est en train de cracher des centaines de copies noires. Les agents seraient bien inspirés d'en emmener une pour l'examiner à tête reposée.

Étages 8 et 9 : Russia Comexport

Société russe d'import-export. L'ambiance est pesante. On ne laissera pas les agents revenir pour mener leur enquête. De toute façon, « ce sont des superstitions ». Comme à tous les étages, il y a eu des phénomènes bizarres, mais ils n'ont jamais été déclarés.
Jet de Renseignements : le directeur, Pavel Fedorovsky, est un ancien du KGB, probablement affilié à la mafia. Si les agents veulent revenir enquêter discrètement, ils auront affaire à Igor et Dimitri, les deux agents de sécurité.
Tous les dossiers sont rédigés en russe, et les documents compromettants pullulent. Comexport est une façade, destinée à blanchir de l'argent sale pour la pègre de Moscou.

Hall : niveau 0

Les hôtesses d'accueil et les vigiles de l'entrée mentionnent un seul événement dramatique : l'accident survenu le 21 janvier, quand un ouvrier a eu le pied écrasé sous une caisse de matériel électronique destiné au 14e étage. Si les agents ont déjà visité KTI, cela devrait les faire tiquer : il n'y avait pas de matériel électronique là-bas !

Parking : niveaux -1 à -3

Au niveau -3, un emplacement est affecté à une Rolls immatriculée 666. Un registre consultable au hall d'accueil indique qu'il s'agit de l'emplacement de la voiture de Song Tsieu.

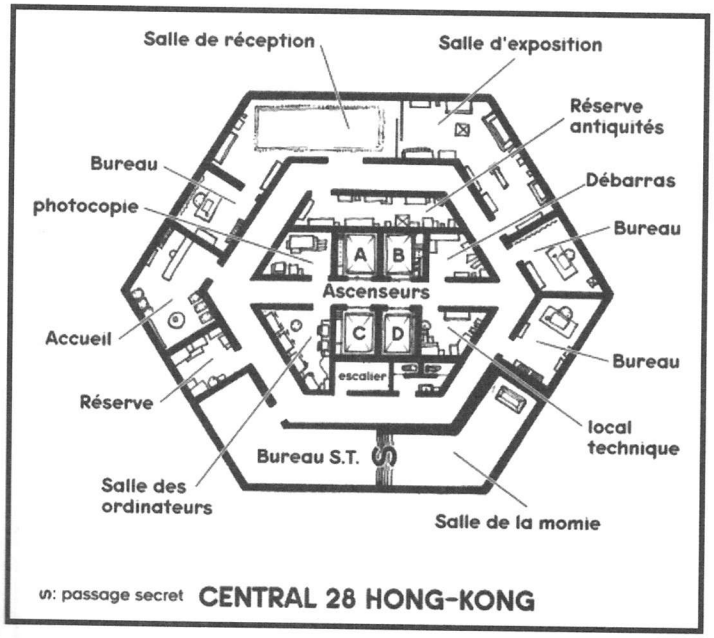
ACTE II
RECHERCHES COMPLÉMENTAIRES

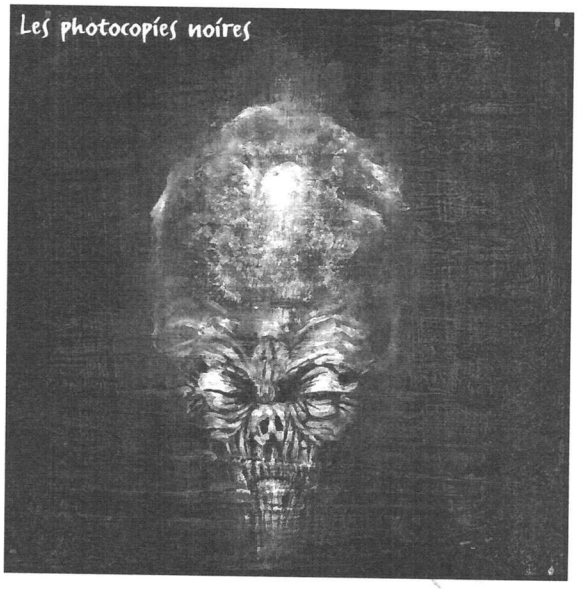
Où trouver des poils de rhinocéros ?

Possession Street semble sortie de la Chine du siècle dernier. Échoppes d'herboristes et marchands de remèdes traditionnels y côtoient voyants et graveurs d'ivoire.
Si les agents cherchent des poils de rhinocéros blanc, ils tomberont sur plusieurs escrocs qui veulent leur vendre fort cher du crin d'éléphant. Insister et fouiner dans le quartier finit par porter ses fruits : un gamin entraîne les agents au fond d'une officine, où un vieillard édenté leur montre une boîte contenant cinq des précieux poils. Interrogé habilement (quelques billets aident), il révèle qu'un seul client lui en achète régulièrement : un Chinois bien habillé, d'une cinquantaine d'années. Le vieux marchand ignore son nom mais il l'a une fois accompagné jusqu'à sa voiture, une Rolls immatriculée 666, ce qui l'avait marqué.

Rolls Silver Spirit 666

Un jet de Culture générale suffit à rappeler aux agents que 666 est évidemment le « nombre de la Bête » lié à l'Antéchrist dans la tradition chrétienne. Toutefois, ce n'est pas sa seule signification. Un jet de Mandarin, ou de Culture générale pour un personnage d'origine chinoise, en donne une autre. En Chine, le chiffre 6 symbolise la longévité et est censé porter bonheur. A Hong Kong, le gouvernement met aux enchères les immatriculations porte-bonheur, très recherchées.
Pour retrouver le propriétaire de la Rolls immatriculée 666, on peut pirater le fichier des





La tour Central 28

Construite au sud de Central, le quartier des affaires de Hong Kong, la tour hexagonale Central 28 domine la baie du haut de ses 103 mètres. Elle doit son nom au fait qu'elle compte vingt-huit étages, mais aussi à des raisons numérologiques. Pour les Chinois, le 2 est symbole de la vie et le 8 celui de la prospérité. Elle abrite plusieurs sociétés, dont le siège du consortium Kwun Tan Inc. qui l'a fait construire. Les travaux ont débuté en août 95, et la tour a été inaugurée le 14 janvier 97.

immatriculations mises aux enchères (jet d'Informatique à -20 %), ou aller voir le concessionnaire Rolls Royce de l'île, qui révèle sans trop de difficultés que le propriétaire de la Silver Spirit immatriculée 666 est un certain M. Song Tsieu, un riche homme d'affaires.

Les archives du Queen Elisabeth Hospital

Si l'autopsie de Wong a été faite rapidement, l'un des médecins qui l'a examiné s'est souvenu que ce n'était pas le premier cas de ce genre. Trois jets de Bibliothèque permettent de trouver deux autres victimes présentant les mêmes symptômes.

- Un Chinois inconnu, décédé le 12 juillet 1965. Un jet de Paranormal permet de l'identifier. C'est un certain Xiao Yang, un archéologue chinois supposé avoir découvert d'étranges momies dans le nord de la Chine. Il a disparu en 1965.
- Howard Doughty, un policier britannique, décédé le 17 avril 1966.

Janet Doughty

La veuve d'Howard Doughty vit dans un petit appartement au sud de la ville. Méfiante et craintive, elle est difficile à approcher. Si on lui parle de l'affaire de la tour Central 28, elle murmure : « Mon Dieu... ça recommence ! », et accepte de parler de l'affaire Seymore Road. Le 9 mars 1966, tous les habitants (28 personnes) d'un immeuble du 8 Seymore Road ont été découverts hébétés. Dans les semaines précédentes, de nombreux phénomènes étranges avaient été signalés par les occupants : pannes d'électricité, feux spontanés, etc. Les victimes présentaient toutes des troubles psychiques très graves, sans origine physiologique. Aucune explication médicale satisfaisante n'a été trouvée. Le système d'aération a été suspecté d'avoir diffusé un gaz nocif, sans que cela soit prouvé. Certaines victimes sont parvenues à retrouver l'usage de la parole après rééducation, mais elles sont restées bloquées à deux ou trois ans d'âge mental.

Un fait jamais révélé au public est la découverte dans l'immeuble d'un appartement contenant toute une installation électrique, apparemment destinée à maintenir en vie une personne dans le coma. L'occupant de cet appartement ne fut jamais retrouvé.

Howard Doughty est mort alors qu'il enquêtait sur cette affaire.

Si les agents font un saut à Seymore Road, ils trouveront un centre commercial flambant neuf à la place de l'immeuble tragique.

L'appareil de Muritomo

C'est un gros casque avec des lunettes à « réalité virtuelle » et un scanner pouvant balayer de nombreuses longueurs d'ondes. Le tout doit être connecté à un ordinateur pour être utilisable. Le logiciel Ghost Scanner reconstitue l'environnement en 3D. Il y ajoute les éventuelles sources d'ondes détectées par le scanner. Il peut tourner sur le portable des agents. Utilisé dans la tour, il révélera des informations précieuses. Entre le 6e et le 22e étage, le porteur du casque voit des « filaments » qui sortent de toutes les sources électriques et envahissent l'espace. Les étages 2 à 5 et 24 à 28 sont en cours d'« exploration » par l'esprit de la créature et les filaments y sont plus rares. Examinés de près, ils ressemblent à des avant-bras malingres, terminé par des mains décharnées. Ils se contentent de tâtonner, tripotant les objets, palpant les murs...

Alors que les agents sont plongés dans l'étude de ce phénomène, celui qui porte le casque voit surgir d'un mur une forme humanoïde. C'est un petit homme nu, à la tête énorme (la momie du 14e étage). Il se dirige droit vers lui. Laissez au joueur le temps de réagir. S'il enlève le casque et s'en écarte, il voit le casque foudroyé par une décharge électrique qui le projette à plusieurs mètres ; lui-même est jeté à terre et perd 1d6PV. S'il garde le casque, il voit la chose arriver jusqu'à lui et toucher le casque ; il éprouve à ce moment une vive douleur. Il s'évanouit et perd 1d6+2PV. Le casque peut être réparé en deux jours à condition de trouver les composants électroniques (jet de Bricolage).

Les photocopies noires

Le logiciel de retouche d'image et un jet d'Informatique permet d'accentuer le contraste entre les niveaux de gris. Cela fait apparaître le visage d'un être au front démesuré. Jet de Paranormal réussi : ce visage fait penser à celui de momies prétendument découvertes en Chine dans les années 60.

Des informations complémentaires se trouvent dans la base de donnée de W&B. Il faudra une journée pour les obtenir. En 1964, sur le site d'Ulugh Muzlag, au nord de l'Himalaya, des momies auraient été découvertes gelées dans un glacier à plus de 6000 m d'altitude. C'étaient des adultes disproportionnés, hauts de 1,20 m. Ancienneté présumée : plus de 7000 ans. Des disques de pierre couverts d'une écriture inconnue auraient aussi été découverts sur place.

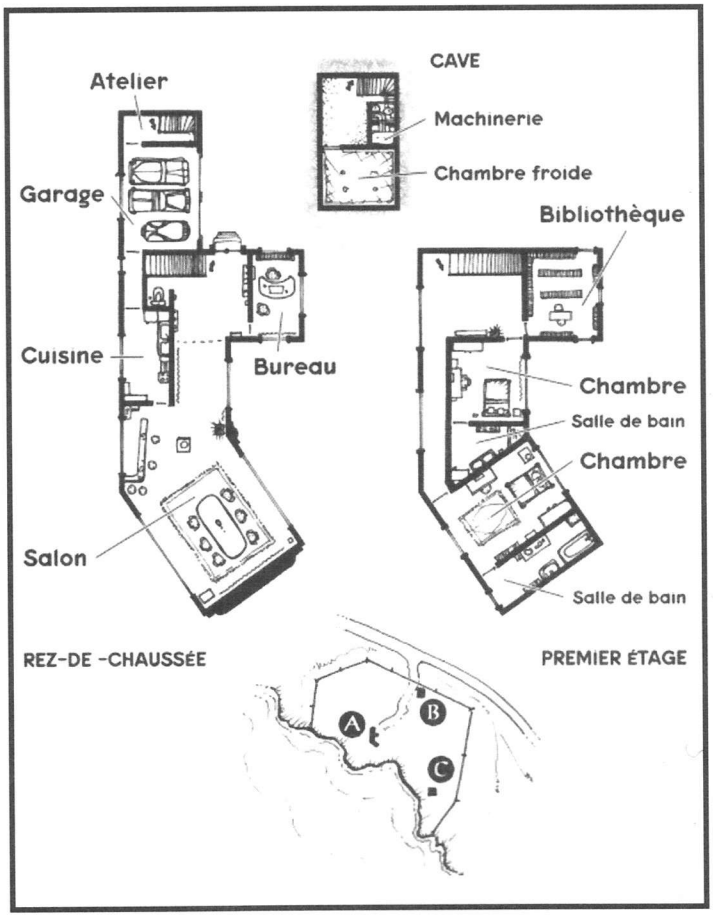
Le gouvernement chinois a par la suite démenti cette découverte et aucune expédition n'a été autorisée dans cette région. L'archéologue qui avait fait ces révélations, Xiao Yang, a disparu en 1965.

Les gardiens de chez M. Song Tsieu

Le chauffeur et l'homme à tout faire ont les mêmes caractéristiques, mais utilisent plutôt leurs poings (ou une batte de base-ball) que des armes à feu.

FOR	13	INT	10
CON	14	POU	10
TAI	12	DEX	12
APP	10	PV	13

Compétence : Vigilance 70 %.
Combat : Bagarre 70 %, Esquiver 50 %, Mitraillette 50 %.
Arme : Uzi.



ACTE III
SUR LA PISTE DE SONG TSIEU

Attentat au 15 tonnes

Dès que l'enquête débouche sur la piste de KTI ou de Song Tsieu, celui-ci décide d'éliminer les agents. Impossible d'envoûter toute l'équipe à la fois, l'heure n'est plus à la subtilité : il faut tuer les agents ou les envoyer à l'hôpital pour plusieurs jours.

Le soir suivant, un tracteur de semi-remorque conduit par un acolyte de Song suit la voiture des agents. Le camion a été volé dans l'après-midi sur le port. Son chauffeur attend une occasion pour foncer sur la voiture et la détruire.

Si le conducteur de la voiture réussit un jet de Vigilance, il repère le camion et se méfie. Il peut alors faire deux jets de Conduire automobile pour éviter la collision. Dans le cas contraire, il voit le camion au dernier moment et ne peut faire qu'un seul jet. S'il le réussit, tout va bien. Si le jet est raté, la manœuvre a tout de même évité la collision de plein fouet. Chaque occupant perd 1d3+1PV. La voiture est encore en état de marche, mais le camion revient à la charge. Cette fois, si le conducteur rate son jet de Conduire automobile, les occupants de la voiture perdent à nouveau 1d3 +1PV et la voiture prend feu. Les agents doivent réussir un jet d'Athlétisme pour sortir et s'éloigner suffisamment avant que la voiture n'explose, sinon ils perdent 1d6PV.

Après deux tentatives manquées, le camion tente de fuir. Les agents peuvent le poursuivre dans les rues de Hong Kong. Le chauffeur du camion met alors son engin en travers de la route et sort du côté opposé à celui par lequel arrivent les agents.

Il se battra jusqu'à la mort s'il ne peut s'enfuir. Reprenez les caractéristiques des voyous de la chambre de Wong. Si les agents ont le temps de fouiller son corps, ils trouvent sur lui une carte à puce sans aucune inscription (elle permet d'entrer dans la chambre forte contenant la momie) et un papier avec cinq idéogrammes. N'importe qui pourra leur dire qu'ils signifient : Longévité, Vie, Longévité, Prospérité, Longévité. (Les chiffres associés à ces mots sont 6,2,6,8,6 : c'est le code d'entrée de la salle de la momie.)

Visite à l'état civil

Si les agents sont consciencieux, ils tenteront de se renseigner sur M. Song Tsieu. Il y a étonnamment peu de choses, à part son acte de naissance, quelque part dans le labyrinthe administratif de l'hôtel de ville. Toutes ces données ont été stockées sur un disque dur, quelque part. Pour pirater le fichier, les agents devront réussir deux jets d'Informatique. Si un seul réussit, ils trouvent la fiche de Song Tsieu, qui indique qu'il est né à Hong Kong en 1943. Si les deux réussissent, on découvre également que le fichier a été modifié en 1993.

L'accès au document original, sur papier, est possible, si les personnages réussissent leur jet de Persuasion ou corrompent l'employé. La fiche de Song Tsieu indique qu'il est né en... 1903 !

La villa

Song Tsieu habite dans une zone résidentielle au bord de la mer, à une vingtaine de kilomètres au nord de Kowloon. Sa villa **(A)** est entourée de hauts murs surveillés par des caméras vidéo. Près de l'entrée se trouve une petite maison **(B)** où habite son personnel (deux gardiens, un chauffeur, un homme à tout faire), avec le local de surveillance vidéo. Dans le parc, un petit temple **(C)** est dédié aux Huit Immortels de la tradition chinoise. Devant la villa, il y a une jetée à laquelle est amarré un superbe yacht, avec un hélicoptère sur le pont. Un garde vit en permanence dans le yacht.

Les PJ doivent maintenant s'introduire dans la maison pour glaner des infos sur son propriétaire.

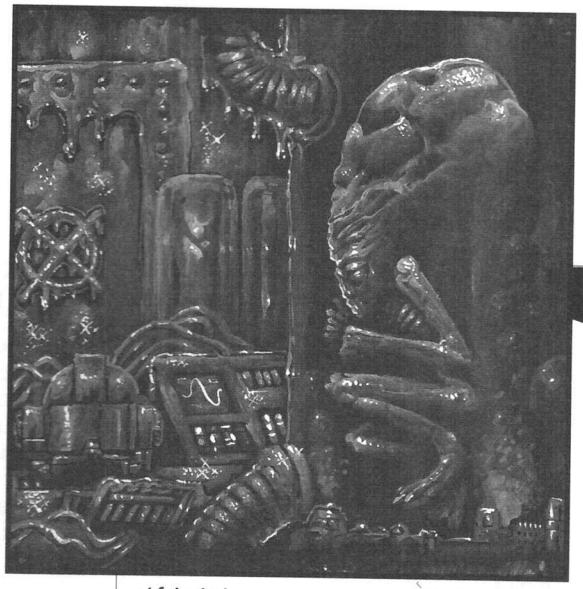
Curieusement la villa est presque vide, comme si Song Tsieu était en train de déménager. Toutes les antiquités de valeur et les livres de la bibliothèque ont été chargés sur le yacht. Au sous-sol, les agents découvrent une sorte de chambre froide vide (qui servait à conserver la momie en temps normal).

La pièce la plus intéressante reste le bureau, où l'on peut trouver les plans et les factures du matériel permettant de maintenir en vie la momie (les plans indiquent clairement qu'elle est installée à Central 28). Il y a également une carte à puce, comme celle trouvée sur le chauffeur du camion. Celui qui réussit un jet de Chercher trouve, dans une boîte en ivoire dissimulée dans un livre à double fond, le matériel nécessaire pour confectionner et envoûter les statuettes pour le rituel Étreinte de glace.

Retour à KTI

Tôt ou tard, les agents estimeront avoir assez d'informations pour faire une visite discrète dans le bureau de Song Tsieu. La sécurité est minimale (Song estime que la momie est une protection suffisante). Toutefois, la porte de son bureau est fermée à clé en permanence (jet de Serrurerie à -20 % pour ouvrir, 10 mn de travail).

Le système informatique n'est pas accessible de l'extérieur. Si on le consulte sur place, un jet de Comptabilité indique que l'affaire est une couverture, qui ne rapporte pratiquement pas d'argent.



Dans le bureau de Song, une porte blindée est dissimulée par un paravent laqué du XVII[e] siècle, sur lequel sont écrits les idéogrammes « Longévité, Vie, Longévité, Prospérité, Longévité ». (Les chiffres associés à ces mots sont 6,2,6,8,6 : c'est le code de la serrure).
L'accès est protégé par une serrure à code et à carte à puce. Pour l'ouvrir, les agents ont le choix entre plusieurs solutions.

- S'ils réussissent un jet de Sciences appliquées ou de Bricolage, ils peuvent penser à leurrer le système de protection informatique en simulant une alerte à l'incendie, ce qui permet d'actionner l'ouverture manuelle. Évidemment, l'alarme sonore se déclenche et des jets d'eau inondent tout l'étage. Si les agents réussissent à se faire discrets, les gardiens de nuit imputeront ces bizarreries aux « esprits » et partiront après avoir stoppé l'alarme (la porte blindée reste ouverte).
- S'ils ont un chalumeau oxhydrique et trois heures à perdre, ils peuvent découper la porte.
- Enfin, ils ont une carte à puce (celle du chauffeur de camion ou celle trouvée à la villa de Song) et en devinent le code (jet d'INT x2 % ou de Culture générale pour un personnage d'origine chinoise).

La salle de la momie

La pièce est réfrigérée à -2° C. Une batterie d'appareils électroniques couverts de givre entourent un conteneur translucide contenant un être humanoïde de petite taille. Un jet de Sciences appliquées montre que les appareils sont des engins de surveillance et de régulation, contrôlant et alimentant le conteneur. Ils sont pilotés par un ordinateur.
Près du conteneur, un fauteuil surmonté d'un casque est relié par des câbles à l'humanoïde. Celui qui met le casque doit réussir un jet POU/20 sur la table de résistance. S'il échoue, le choc en retour lui fait perdre tous ses PE et le rend inconscient pour plusieurs heures. S'il réussit, il « sent » tout l'immeuble et peut contrôler tout ce qu'il contient (en utilisant les pouvoirs de la momie), à condition de réussir un jet de POU/20 à chaque tentative.
Si la pièce est examinée avec l'appareil de Muritomo, l'humanoïde semble occuper un espace énorme, dépassant largement les limites de son conteneur. Des milliers de filaments sortent de son corps et s'entremêlent dans la pièce.
Le sarcophage de la créature semble blindé. Si on coupe l'électricité de la tour ou de l'étage, la momie réussit à mobiliser assez d'énergie pour maintenir en activité ses systèmes de survie pendant douze heures. Une solution pour s'en débarrasser est de faire sauter les vitres en verre fumé qui donnent sur l'extérieur (jet de Démolition). Un flot d'air brûlant envahit alors la pièce et tue la créature en quelques dizaines de minutes. Il faut infliger 8 points de dégâts à la vitre blindée pour la briser.
Bien sûr, le monstre n'attendra pas passivement que les agents le liquident. Toute tentative pour l'attaquer ou dérégler le matériel qui le maintient en activité le fait réagir. Il repousse les attaques « physiques » par télékinésie et envoie des décharges à ceux qui touchent au matériel. Les personnages devraient se sortir d'extrême justesse de cet affrontement, avec l'impression qu'ils se sont attaqués à un adversaire invincible. Ce n'est pas faux, mais Song Tsieu, son acolyte humain, est plus vulnérable.
Note : Si les PJ se débarrassent de la momie à ce moment, c'est la fin du scénario, car Song Tsieu n'a plus les moyens de sa politique. D'un point de vue dramatique, il est peut-être préférable d'amener les agents vers la solution présentée dans Comment le neutraliser.

La momie d'Ulugh Muzlag

Cet être a été découvert gelé dans un glacier du nord de l'Himalaya, sur le mont Ulugh Muzlag.
Il s'agit d'un sorcier non humain vieux de plus de 7000 ans, en léthargie. Son corps doit être réfrigéré en permanence. Il n'est pas vraiment conscient, mais son mécanisme de défense est très puissant.
Il sait tout ce qui se passe dans la tour.
En revanche, il ignore tout du monde extérieur.
Il maîtrise deux pouvoirs psis.

- *Télékinésie* : Déplacer n'importe quel objet au poids inférieur à 2 tonnes.
- *Électromagnétisme*. Ce pouvoir lui permet de :

— faire tomber en panne n'importe quel mécanisme, même mécanique (montre, arme, bombe) ;
— envoyer une décharge à 10 m depuis tout appareil électrique, même débranché. Chance de toucher sa cible : 70 %, 1d6 points de dommages ;
— faire exploser tout appareil électrique : dégâts dans un rayon de 1 à 10 m, selon la puissance de l'appareil (transistor 1d3, ordinateur 1d6, moniteur 1d10, gros appareil 3d6).

Le plan de Song Tsieu

Il est très simple : utilisant la momie comme relais, il compte drainer l'énergie vitale de tous les habitants de la tour, comme il l'a déjà fait une fois, dans Seymore Street. ▷

Song Tsieu

FOR	15	INT	17
CON	30	POU	25
TAI	11	DEX	13
APP	15	PV	20

Compétences : Athlétisme 40 %, Cascade 40 %, Conduire auto 40 %, Connaissance de la rue 70 %, Discrétion 50 %, Esquiver 40 %.
Langues : il parle cantonais, mandarin, anglais, portugais et de nombreuses langues asiatiques.
Combat : Arme de poing 50 % (cal .22 de poche), Bagarre 50 %, Lutte 40 %.
Magie : Étreinte de glace.
Note : Il dispose de 5 points d'armure magique, souvenir de sa précédente régénération.

S'il réussit, il deviendra pratiquement immortel, et quittera Hong Kong pour de nouveaux horizons.
Il a prévu de frapper le 22 juin. Si, à cette date, les agents n'ont rien fait, l'esprit de la momie contrôle l'ensemble de la tour. Song Tsieu est seul au 14e étage. Il ferme les portes des escaliers de secours avec des chaînes. A 13 h 20, il s'installe dans le fauteuil placé à côté du sarcophage. Il entre en contact mental avec la momie et n'a pas de mal à diriger l'esprit de celle-ci, qui reste dans un état comateux. Il commence à prendre possession des esprits vers 14 heures ; le processus de drainage psychique prend environ 40 mn.
Vers 14 h 15, de nombreux occupants de l'immeuble commencent à se sentir mal. Si les agents sont dans l'immeuble à ce moment, chacun doit faire un jet de CON x 5 %. Ceux qui échouent se sentent mal et perdent 1d3PV (nausées, migraines, vertiges). Les infirmeries de chaque société sont pleines de gens avec ces symptômes.
A 14 h 20, tout le réseau de communication de l'immeuble tombe en panne : téléphones (y compris sans fil), ordinateurs, ascenseurs...
A 14 h 25, toute personne présente dans l'immeuble doit réussir un jet de 2d10 sous le POU. Ceux qui échouent perdent 1d6 points de POU et 1d6 points d'INT. Ils sont comme hébétés, et ne peuvent agir que mécaniquement (ils marchent si on les prend par la main). Beaucoup de monde encombre les escaliers de secours, c'est la cohue.
A partir de 14 h 30, tous les occupants de l'immeuble doivent réussir un jet de 2d10 sous leur POU à chaque minute. Chaque échec fait perdre 1 point de POU et 1 point d'INT. Arrivé à 0 dans l'une de ces caractéristiques, ils s'effondrent, évanouis.
Si le processus est interrompu avant son terme, les victimes retrouvent leurs esprits et leurs caractéristiques d'origine en une semaine. Sinon, elles ne regagneront 1d6 point d'INT et de POU, au terme d'une longue rééducation.
A 15 h, estimant l'opération terminée, Song Tsieu démonte le conteneur de la momie et le branche sur une batterie autonome. A ce moment, l'électricité de l'immeuble se remet en marche. Song Tsieu monte par l'ascenseur au niveau 28, puis sur le toit, où un hélicoptère le rejoint. Il l'emmène au large, sur son yacht, en direction du Cambodge, où Song possède une immense propriété.

Comment le neutraliser

Le plus simple est probablement d'agir avant le 22 juin. Des personnages peu subtils, qui se contenteraient de lui mettre une balle dans la tête, se préparent de gros ennuis. Hong Kong est un endroit policé, où on n'aime pas la violence gratuite ! Les agents pourraient tenter de l'éloigner de Central 28. Cela peut marcher pendant quelques jours, mais il finira bien par leur glisser entre les mains, et il peut tout à fait passer à l'action après le 22 juin (en revanche, si les agents parviennent à le retarder jusqu'au 30, il sera forcé de plier bagages. Il n'a pas envie de discuter avec les nouvelles autorités chinoises).
Toutefois, le dénouement le plus satisfaisant sur le plan dramatique serait que les personnages soient dans la tour au moment où Song frappe. La momie est trop occupée à drainer l'esprit des occupants de la tour pour pouvoir protéger son maître, et celui-ci est complètement absorbé. Des personnages rapides devraient pouvoir lui infliger quelques dommages. Cela le force à briser le lien avec la momie. Celle-ci est alors libre d'attaquer. Song Tsieu essayera de profiter de la confusion pour fuir par le toit. Il n'a aucune envie d'abandonner la momie, mais s'il y est contraint, il s'y résoudra... Si vous vous débrouillez bien, les agents arriveront sur le toit juste à temps pour l'empêcher de monter dans son hélicoptère.
Une fois qu'il est neutralisé, d'une manière ou d'une autre, il ne reste plus qu'à s'occuper de la momie. L'agence W&B sera certainement très intéressée par son existence. Blackmoor fera l'impossible pour qu'elle soit envoyée à Londres dans les plus brefs délais. Qui sait, les agents auront peut-être encore affaire à elle ? □

Rituel magique : Étreinte de glace

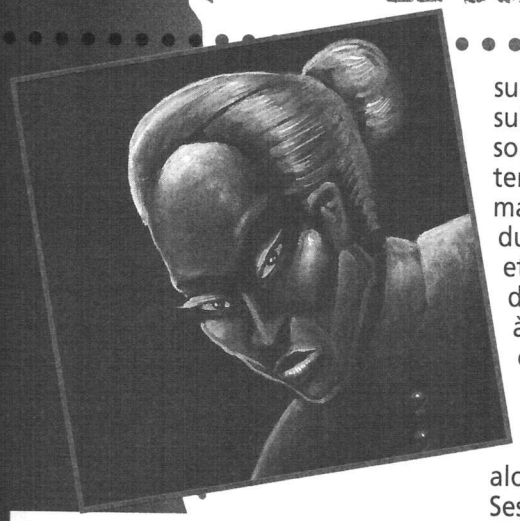
Cette variante de l'envoûtement nécessite la confection d'une petite amulette lors d'un rituel qui dure deux heures et coûte 3d6 PE.
L'amulette doit ensuite être dissimulée dans la chambre ou les vêtements de la victime. Le sorcier active l'amulette à distance. La victime perd alors autant de PV que le sorcier dépense de PE. Ses organes se refroidissent, provoquant une vive douleur et éventuellement la mort.

Conseils de jeu

Ce scénario est une enquête. Autrement dit, les personnages sont libres d'aller où ils veulent, et d'aborder les pistes dans l'ordre qu'ils désirent. Si c'est votre première partie, cela peut être très stressant. Pas de panique !
Il est tout à fait possible qu'ils passent à côté d'une foule d'informations, mais le scénario est conçu de telle manière qu'ils finissent obligatoirement par s'intéresser à Song Tsieu.
Le problème le plus courant, avec des joueurs débutants, est qu'ils se sentent « perdus » s'ils n'ont nulle part où aller. Si c'est le cas, Blackmoor leur téléphonera tous les soirs pour entendre leur rapport. Par son intermédiaire, vous pouvez faire des suggestions et les guider en douceur vers les pistes suivantes. N'abusez pas de cet artifice, mais sachez qu'il peut sauver votre histoire si tout le reste échoue...

SIX AGENTS DE W&B PRÊTS À JOUER

LE SCÉNARIO LA TOUR CENTRAL 28



Katia Konjakovsky

Âge : 42 ans
Nationalité : Russe
Histoire : Docteur en astrophysique, Katia a travaillé de 1979 à 1991 à Krasnoiarsk 27, une cité secrète enterrée au cœur de l'Oural. Ses recherches portaient sur les ovnis. En décembre 1991, suite à l'effondrement de l'URSS, son laboratoire est fermé. Katia tente de monnayer certains travaux, mais elle est menacée par les agents du FBS (successeur du KGB) et d'anciens militaires reconvertis dans la mafia. Elle trouve refuge à Omsk, en Sibérie, où elle est conductrice d'autobus sous une fausse identité jusqu'en 1995. Mise en contact avec W&B par un ancien collègue, elle entre alors au service de l'agence.
Ses dernières aventures à Taïwan ont été épuisantes, et l'idée de faire une brève escale à Hong Kong avant de regagner Londres lui a bien plu.
Famille : Célibataire. Une sœur jumelle, institutrice à Moscou.
Hobbies : L'opéra et l'art. Ne manque jamais une occasion d'aller visiter les musées des villes traversées lors de ses missions.

Caractéristiques

FOR	12	INT	18
CON	16	POU	14
TAI	11	DEX	14
APP	13	PV	13

Compétences : Bibliothèque 45 %, Bricolage 30 %, Chercher 40 %, Conduire moto 20 %, Conduire auto 40 %, Culture générale 55 %, Discrétion 30 %, Droit 30 %, Équitation 40 %, Esquiver 30 %, Informatique 50 %, Paranormal 50 %, Persuasion 50 %, Plongée 20 %, Renseignements 20 %, Sagacité 30 %, Sciences appliquées 50 %, Sciences pures 75 %, Secourisme 40 %, Serrurerie 25 %, Survie 20 %, Vigilance 60 %,
Langues : Allemand 30 %, Anglais 50 %, Chinois (mandarin) 13 %, Russe 80 %.
Combat : Arme de poing 40 %.
Arme : Automatique Walter PPK 7,65 mm. Dommages 1d10, 2 coups par round, 6 cartouches. Portée 15 m.

Judas Griffin

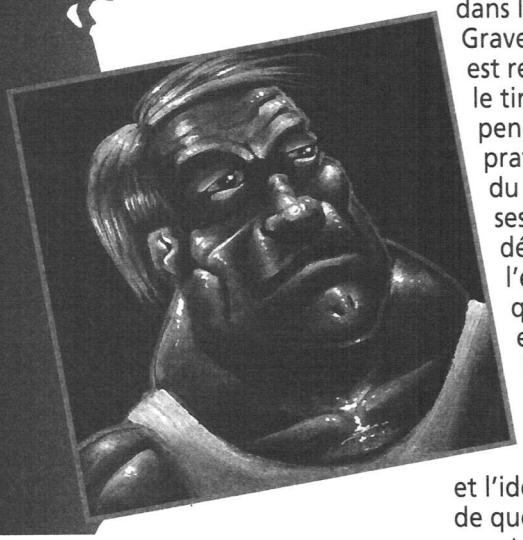
Âge : 23 ans
Nationalité : Américaine
Histoire : Judas Griffin est né dans une famille de paysans, près de Syracuse, dans le Kansas. Son père était un ancien pasteur. Dès l'âge de 7 ans, il s'est avéré que Judas possédait des pouvoirs psis.
Très vite, ses parents ont créé autour de lui un culte d'inspiration chrétienne. A 19 ans, Judas n'était pratiquement jamais sorti du ranch familial, qui abritait une communauté de 66 personnes. La secte, « l'Église de la purification de Judas », était devenue un camp retranché surarmé. De plus, les pouvoirs de Judas avaient provoqué des manifestations paranormales aux alentours. Inquiètes de la situation, les autorités ont fait appel à W&B en 1993. Après des mois d'infiltration, menée par Alexander Colt, ce dernier a gagné la confiance de Judas et l'a convaincu qu'il était manipulé. Judas a réussi à dissoudre la secte, puis a fui sa famille.
W&B a pris en charge ses besoins matériels et un suivi psychologique.
Depuis 1996, Judas est devenu un agent, mais son statut de « médium » lui assure une place un peu à part.
Il vient de terminer une mission très éprouvante à Taïwan, et profite d'une rapide escale pour découvrir Hong Kong.
Famille : Judas a encore ses parents, plus six frères et sœurs aînés.
Depuis 1993, il a totalement coupé les ponts avec sa famille.
Il fait encore des cauchemars sur les années passées au ranch, et sa pire crainte est d'être obligé d'y retourner un jour.
Hobbies : Curieux de tout, Judas dévore les livres sur tous les sujets depuis qu'il a commencé sa nouvelle vie.
Note : Judas a horreur de la violence physique. Il ne se bat jamais, et s'il excelle au tir sur cible, il est incapable de viser un être vivant. Il n'utilise jamais ses pouvoirs pour blesser.

Caractéristiques

FOR	12	INT	14
CON	10	POU	18
TAI	12	DEX	13
APP	12	PV	11



Compétences : Athlétisme 30 %, Bricolage 20 %, Chercher 30 %, Conduire auto 35 %, Culture générale 30 %, Discrétion 30 %, Esquiver 80 %, Informatique 30 %, Paranormal 40 %, Persuasion 70 %, Renseignements 20 %, Sagacité 40 %, Survie (désert) 20 %.
Langues : Anglais 70 %, Chinois (mandarin) 15 %, Latin 50 %, Grec ancien 30 %.
Combat : Arme de poing 55 %, Fusil 70 %.
Arme : N'emmène pas d'arme en mission.
Pouvoirs psis : Télékinésie et Télépathie.



Pierre Le Braz

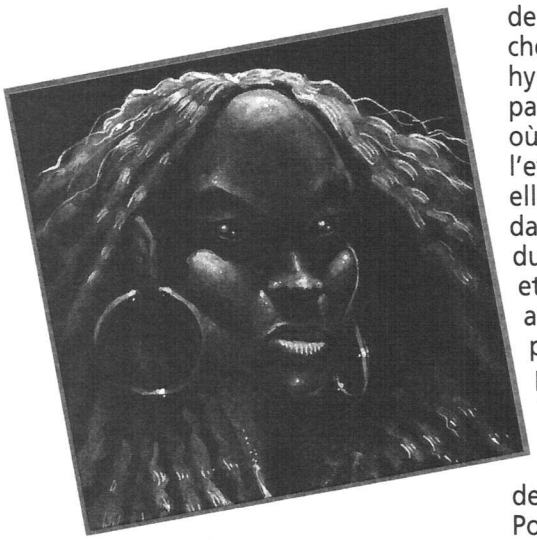
Âge : 53 ans
Nationalité : Française
Histoire : Médecin militaire dans les années 70 et 80, Pierre Le Braz a bourlingué avec les services spéciaux français, du Tchad à la Nouvelle-Calédonie. Anarchiste de droite, désabusé et légèrement alcoolique, il était alors le prototype du Français des anciennes colonies. En 1984, le bimoteur avec lequel il approvisionnait la guérilla pro-sud africaine en Angola s'est écrasé dans le désert du Kalahari. Gravement blessé, Le Braz est recueilli par des bushmen qui le tirent d'affaire. Il partage leur vie pendant sept mois. Témoin des pratiques rituelles des hommes du désert, Pierre Le Braz perd ses convictions d'Occidental désabusé. Il se passionne pour l'ethnologie. C'est dans ce cadre qu'il rencontre Oceana da Silva en 1994, et c'est par son intermédiaire qu'il est recruté par W&B en 1995.
Il vient de vivre une mission éprouvante à Taïwan, et l'idée de faire une escale de quelques jours à Hong Kong avant de rentrer ne lui déplait pas.
Famille : Divorcé en 1977. Salima, son ex-épouse congolaise, vit à Brazzaville avec ses deux fils, âgés de 15 et 17 ans. Jean-Michel, son frère, est avocat à Quimper.
Hobby : La cuisine. Très apprécié des autres agents...

Caractéristiques

FOR	15	INT	11
CON	17	POU	10
TAI	15	DEX	13
APP	10	PV	16

Bonus aux dommages : +1d3

Compétences : Bricolage 35 %, Conduire auto 50 %, Conduire moto 20 %, Culture générale 40 %, Discrétion 30 %, Esquiver 35 %, Histoire et géographie 30 %, Médecine 60 %, Orientation 40 %, Paranormal 30 %, Pilotage bimoteur 50 %, Plongée 40 %, Renseignements 50 %, Sciences appliquées 20 %, Sciences sociales 20 %, Secourisme 40 %, Serrurerie 30 %, Survie (désert) 50 %, Vigilance 40 %.
Langues : Afrikaans 30 %, Anglais 50 %, Chinois (mandarin) 17 %, Français 80 %, langues africaines les plus répandues 30 %.
Combat : Bagarre 60 %, Lutte 30 %, Arme de mêlée (couteau) 50 %, Arme de poing 50 %, Fusil 40 %.
Armes :
- Revolver Manhurin 357 magnum. Assez encombrant. Dommages 2d6 + 2, 1 coup par round, barillet de 6 cartouches. Portée 40 m.
- Cran d'arrêt : 1d3 + 2 + bonus aux dommages.



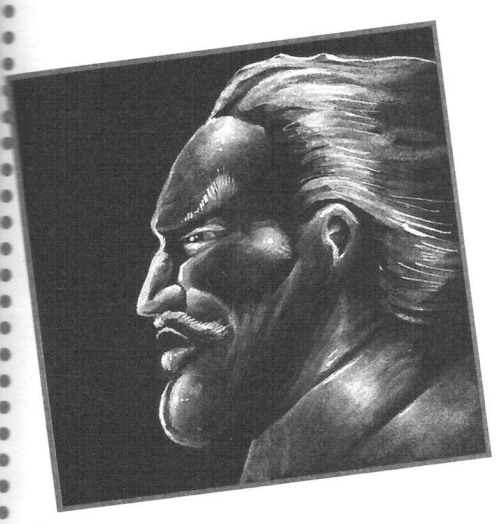
Oceana da Silva

Âge : 27 ans
Nationalité : Brésilienne
Histoire : A sa naissance, les parents d'Oceana, de richissimes Brésiliens, vivaient dans une communauté new-age de Brasilia. Sa mère est persuadée d'avoir été fécondée par un esprit venu d'Altaïr. Oceana a grandi dans une ambiance bizarre, mélange de new-age, de vaudou et de séjours épisodiques chez des grands-parents hyper-rationalistes. A 17 ans, Oceana part faire ses études en Californie, où elle se passionne pour l'ethnologie. De 1990 à 1993, elle effectue des séjours prolongés dans les tribus les plus reculées du monde, en Amazonie et en Papouasie. Initiée à la magie animiste, elle est remarquée par W&B. Elle accepte de travailler pour l'agence en 1995, mais bataille fermement pour que la charte éthique de W&B inclue une clause protégeant les populations locales des ingérences extérieures.
Pour l'instant, elle est de passage à Hong Kong, après une mission éprouvante à Taïwan. Elle doit bientôt rentrer à Londres, avant de retourner au Brésil pour de longues vacances.
Famille : Ses parents et ses grands-parents vivent à Sao Paolo. Oceana est fille unique.

Caractéristiques

FOR	10	INT	14
CON	15	POU	13
TAI	11	DEX	16
APP	15	PV	12

Compétences :
Artisanat (tissage) 20 %, Athlétisme 60 %, Bibliothèque 45 %, Bricolage 20 %, Chercher 50 %, Conduire auto 30 %, Conduire moto 20 %, Culture générale 50 %, Discrétion 30 %, Équitation 40 %, Esquiver 30 %, Informatique 40 %, Orientation 40 %, Paranormal 40 %, Persuasion 50 %, Renseignements 20 %, Sagacité 30 %, Sciences sociales 60 %, Secourisme 40 %, Serrurerie 25 %, Survie (jungle) 70 %.
Langues : Anglais 50 %, Chinois (mandarin) 15 %, Portugais 70 %, Espagnol 30 %, Dialectes d'Amazonie et de Papouasie 30 %.
Combat : Arme de poing 40 %.
Arme : Mini revolver calibre .22. Dommages 1d6, 2 coups par round, 6 cartouches. Portée 20 m.



Alexander Colt

Âge : 32 ans
Nationalité : Britannique
Histoire : Alexander est un ancien agent du S01, le service de lutte contre le crime international, qui dépend de Scotland Yard. Alexander y étudiait particulièrement les sectes. Alors qu'il enquêtait sur les liens entre le révérend Moon et des politiciens occidentaux, Alexander a été licencié. Amer, il s'est engagé chez W&B, dans l'espoir de pouvoir travailler en toute indépendance. Il apporte à ses missions l'obstination qui, au bon vieux temps de Scotland Yard, l'avait fait surnommer « le bouledogue » par ses collègues. Après sa dernière mission à Taïwan, il a ressenti le besoin d'une petite pause. Hong Kong est encore britannique pour quelques jours, et il a un ami là-bas : John Wong, un autre agent de W&B. Au téléphone, ce dernier semblait ravi d'avoir des nouvelles d'Alexander, et vous avez prévu de dîner tous ensemble le soir du 12 juin.
Famille : Son père, un ancien diplomate, vit à Londres. Il n'a ni frère ni sœur. Sa petite amie principale, Janet, est professeur de psychologie à Oxford.
Hobbies : Le parachute et la plongée.

Caractéristiques

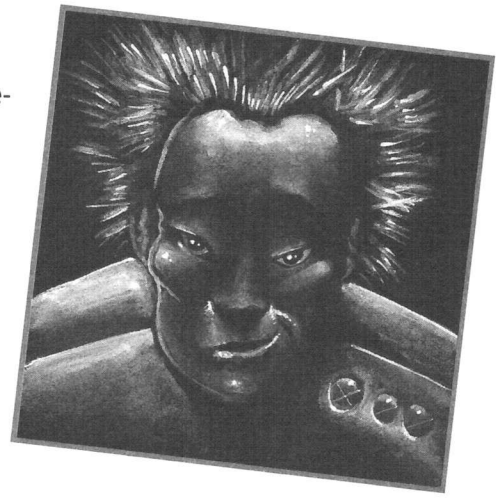
FOR	17	INT	14
CON	14	POU	13
TAI	16	DEX	13
APP	11	PV	15

Bonus aux dommages : +1d6

Compétences : Athlétisme 70 %, Bibliothèque 40 %, Chercher 60 %, Comptabilité 30 %, Conduire auto 30 %, Connaissance de la rue 40 %, Culture générale 40 %, Déguisement 50 %, Discrétion 70 %, Esquiver 35 %, Histoire et géographie 50 %, Informatique 30 %, Paranormal 30 %, Plongée 40 %, Renseignements 60 %, Sabotage 15 %, Serrurerie 60 %, Survie 20 %, Vigilance 45 %.
Langues : Anglais 70 %, Chinois (mandarin) 18 %, Espagnol 50 %, Français 30 %.
Combat : Bagarre 70 %, Lutte 40 %, Arme de poing 70 %.
Arme : Automatique Colt 2000, 9 mm. Dommages 1d10, 2 coups par round, chargeur de 9 cartouches. Portée 20 m.

Lee Hsi-Lung

Âge : 20 ans
Nationalité : Taïwanais fixé en Grande-Bretagne depuis l'âge de cinq ans
Histoire : En 1996, le système informatique de W&B a été forcé à plusieurs reprises, sans que l'on parvienne à localiser le pirate. Un beau jour, Hsi-Lung (c'est son prénom) a pénétré dans les locaux malgré le dispositif de sécurité de l'immeuble, et s'est présenté comme l'auteur de la plaisanterie. Il offrit ses services à Blackmoor, non pas comme technicien, mais comme agent, les affaires qu'il avait découvertes en piratant lui ayant semblé particulièrement attirantes. Après avoir passé deux jours à concevoir un nouveau système de protection plus fiable, il a donc commencé à suivre la formation des agents de base. On murmure qu'il aurait négocié un salaire légèrement au-dessus de la moyenne. Le fait qu'il roule en Rolls les jours pairs et en Ferrari les jours impairs semble le confirmer. En tout cas, sir Georges ne peut pas le croiser dans les couloirs sans grommeler des choses peu aimables à son égard. C'est peut-être à cause de ça qu'il se retrouve systématiquement envoyé en mission le plus loin possible du siège. Bah ! La mission de Taïwan s'est bien déroulée dans l'ensemble et, pour l'heure, il prend plaisir à visiter Hong Kong.
Famille : Autodidacte, Hsi-Lung est le fils d'un restaurateur chinois de Soho. Sa sœur cadette est lycéenne. Sarah, sa petite amie, est journaliste au *Guardian*.



Caractéristiques

FOR	11	INT	18
CON	12	POU	11
TAI	12	DEX	16
APP	15	PV	10

Compétences : Bibliothèque 40 %, Bricolage 60 %, Chercher 50 %, Comptabilité 30 %, Conduire auto 40 %, Culture générale 30 %, Discrétion 60 %, Informatique 90 %, Paranormal 20 %, Plongée 20 %, Renseignements 20 %, Sabotage 25 %, Sagacité 40 %, Sciences appliquées 50 %, Serrurerie 50 %, Vigilance 50 %.
Langues : Anglais 70 %, Chinois (mandarin) 50 %, Arabe 30 %.
Combat : Bagarre 60 %, Lutte 40 %, Arme de poing 40 %.
Arme : Revolver Colt 38 Bodyguard. Canon court, dommages 1d10, 2 coups par round, 6 balles. Portée 40 m.

FANTASTIQUE-CONTEMPORAIN

BaSIC
LE JEU DE RÔLE DE BaSE

© Casus Belli sous licence de MultiSim et Chaosium Inc.

Nom du personnage _____

Surnom _____

Sexe _____ **Âge** _____

Race/ethnie _____

Lieu de naissance _____

Diplôme / statut _____

_____

Profession _____

Caractéristiques du personnage

Chacune est égale à 2d6+6

FORce _____ **DEXtérité** _____ **CONstitution** _____

APPArence _____ **TAIlle** _____

INTelligence _____(x5=) **Idée** _____%

POUvoir _____(x5=) **Chance** ___%

Bonus aux dommages _____

FOR+TAI	Bonus Dom.
16 à 24	aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

Points d'énergie (psis)

Entourer ici le score en POUvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Points de vie

Entourer ici la moyenne : (TAille+CONstitution) / 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Compétences du personnage

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

Universelles

- ☐ Art / Artisanat : _____(05%) __
- ☐ Athlétisme (15%) . . . . . ____
  Courir, grimper, nager, sauter, lancer
- ☐ Bricolage (10%) . . . . . ____
  Petits systèmes, petites réparations
- ☐ Cascade (10%) . . . . . ____
  Acrobatie, jonglage, funambule
- ☐ Chercher, fouiller (20%) . . . . . ____
- ☐ Commerce (20%) . . . . . ____
- ☐ Culture générale (20%) . . . . . ____
- ☐ Déguisement (10%) . . . . . ____
  Imitation, maquillage
- ☐ Discrétion (15%) . . . . . ____
  Filature
- ☐ Droit, administration, usages (10%) . ____
- ☐ Équitation (20%) . . . . . ____
- ☐ Esquiver (25%) . . . . . ____
- ☐ Langue natale (80%) . . . . . ____

Langue étrangère :

- ☐ _____(00%) . . . . . ____
- ☐ _____(00%) . . . . . ____
- ☐ Leadership (15%) . . . . . ____
- ☐ Navigation (00%) . . . . . ____
- ☐ Orientation (15%) . . . . . ____
- ☐ Persuasion (15%) . . . . . ____
  Baratiner, convaincre
- ☐ Sagacité (20%) . . . . . ____
- ☐ Secourisme (30%) . . . . . ____
  Premiers soins
- ☐ Survie (10%) . . . . . ____
- ☐ Vigilance (20%) . . . . . ____
  Remarquer détail, pister, 6e sens

Spécifiques

- ☐ Bibliothèque (25%) . . . . . ____
- ☐ Comptabilité (00%) . . . . . ____
- ☐ Conduire _____ (20%) . . . ____
- ☐ Connais. de la rue (10%) . . . . . ____
- ☐ Histoire / géographie (10%) . . ____
- ☐ Informatique (20%) . . . . . ____
- ☐ Médecine (00%) . . . . . ____
- ☐ Paranormal (20%) . . . . . ____
- ☐ Piloter _____(00%) . . . ____
- ☐ Plongée (00%) . . . . . ____
- ☐ Renseignements (20%): . . . . . ____
- ☐ Sabotage (05%) . . . . . ____
- ☐ Sciences appliquées (00%) . . . . ____
- ☐ Sciences pures (00%) . . . . . ____
- ☐ Sciences sociales (00%) . . . . . ____
- ☐ Serrurerie (15%) . . . . . ____
- ☐ . . . . . ____

Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp / rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%)	_____	_____	_____		
Lutte (*arts martiaux*) (20%)	_____	_____	_____		
Armes de mêlée (25%)					
. . . . .	_____	_____	_____		
Armes de tir (25%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
Armes à feu					
Armes de poing (20%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
Fusil de chasse (15%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
Fusil (20%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____
Mitraillette (10%)					
. . . . .	_____	_____	_____	_____	_____

Armure (gilet, combinaison)

. . . . . protection _____

Psis / Magie

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....

Nom du joueur : .....

Date de création : .....

Abonnez-vous à CASUS BELLI et...
...changez de personnage chaque mois !



1 an - 11 numéros

294 francs

seulement
au lieu de 358 francs *

EN CADEAU DE BIENVENUE LE JEU MYTHOS

Réservé exclusivement aux Abonnés de Casus Belli :
UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.

BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ **OUI** **je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS**

Je choisis de régler par : • *Cochez la case de votre choix*

☐ **chèque à l'ordre de Casus Belli**

☐ **carte bancaire** **expire le : mois** ⌊__⌋ **année** ⌊__⌋

N° ⌊__⌋⌊__⌋ ⌊__⌋⌊__⌋ ⌊__⌋⌊__⌋ ⌊__⌋⌊__⌋

Date et signature obligatoires

Nom ⌊__⌋

Prénom ⌊__⌋

Adresse ⌊__⌋

Code postal ⌊__⌋⌊__⌋⌊__⌋⌊__⌋⌊__⌋ Ville ⌊__⌋

⌊__⌋

L'année de votre naissance (facultatif) 19⌊__⌋⌊__⌋

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

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

RCS Paris B 572 134 773


À VOUS DE JOUER !

CONVERTIR LES SCÉNARIOS DE CASUS BELLI

Vous avez joué les scénarios de ce hors-série et vous voulez continuer. Sachez que si vous n'avez pas encore le courage d'inventer vos propres histoires, *Casus Belli* vous propose, chaque mois, entre quatre et six aventures, plus ou moins longues et complexes. La plupart sont destinées à d'autres jeux de rôle que *BaSIC*, mais il est souvent possible de les convertir !

Quels scénarios choisir ?

Le premier critère de choix est votre attirance pour le thème, mais parfois l'histoire ou le style peuvent suffisamment vous accrocher pour vous donner l'envie de jouer.

Selon les scénarios et le jeu auquel ils correspondent, vous pourrez en exploiter presque toute la matière ou au contraire ne reprendre que la trame de l'histoire, sur laquelle il vous faudra réinventer l'habillage. Lisez le scénario en entier, et estimez si tout vous semble clair ou si l'abondance de termes techniques vous empêche de comprendre ses tenants et ses aboutissants.

Dans la plupart des cas, les trois quarts du scénario seront exploitables. Une seconde lecture doit vous permettre de déterminer ce qui est à conserver et ce que vous allez rejeter.

Toute l'histoire, les lieux et plans, les personnages, sont à garder. En ce qui concerne les monstres, c'est un peu plus délicat. S'il s'agit de monstres « universels » (fantômes, vampires...) c'est assez simple, vous savez de quoi il s'agit. En revanche, dans les cas de monstres propres au jeu, il vous faut trouver dans le texte les indices qui s'y rapportent. Quoi que soit un gznirge bicéphale, le fait qu'il terrorise toute une région suppose l'équivalent d'un grand fauve. S'il détruit des maisons, donnez-lui le gabarit d'un dragon de légende. Si vous ne voyez vraiment pas de quoi il peut s'agir, prenez une créature de l'un de nos bestiaires (celui de Danæ est p. 45, celui d'Énigma p. 70), et changez son nom.

Agilité 6 ? Scaphandre spatial 16 ?

Par contre, ce qui peut vous poser des problèmes, ce sont les caractéristiques chiffrées des PNJ.

Des lettres...

Dans presque tous les jeux de rôle, le personnage est défini par six à dix caractéristiques de base et des talents divers. Leurs noms sont généralement différents de ceux utilisés dans *BaSIC*, mais leurs fonctions restent les mêmes : l'Agilité correspond à la DEXtérité, le Charisme à l'APParence, la Vigueur à la CONstitution, le QI à l'INTelligence, etc.

Même chose pour les compétences. Lorsque les noms sont proches, utilisez la compétence de *BaSIC* qui vous semble adaptée. Lorsqu'il s'agit de quelque chose de plus exotique, à vous d'imaginer la définition de la compétence, sur le modèle de celles qui se trouvent p. 22 à 25. Par exemple, une compétence en Réparation de robots se rapproche certainement de Bricolage ou de Sciences appliquées.

... et des chiffres

- Pour *Donjons et Dragons*, en dehors des caractéristiques de base, qui ressemblent beaucoup à celles de *BaSIC*, les données importantes sont :

— Les niveaux (ou Dés de Vie, DV, pour les monstres) qui vont de 1 à... beaucoup ! (3 est « débutant », 8 « confirmé », 10 « très correct », 15 « impressionnant », mais on peut aller plus loin...)

— La classe d'armure (CA) qui indique la difficulté à être touché par une arme. Les valeurs vont de +10 (nu) à -10 (intouchable ou presque), mais 3 ou 2 est déjà bien. Pour la transposer en *BaSIC*, essayez une combinaison de points d'armure et d'Esquive.

- Il existe toute une famille de jeux (par exemple, *Vampire*, *Loup-garou*, *Mage*, mais aussi *Guildes*) où les caractéristiques et les compétences suivent une échelle unique (une note sur 5 pour *Vampire*, sur 6 pour *Guildes*). Dans ce cas, il vous suffit de multiplier les caractéristiques par 4 (ou 3, pour *Guildes*) et les compétences par 20, pour avoir une équivalence correcte, à défaut d'être parfaite.
- Dans *Gurps*, les caractéristiques sont notées sur 12 et les compétences sur 18. Multipliez-les respectivement par 1,5 et par 5 pour avoir des équivalents pour *BaSIC*.
- *Star Wars* propose de faire plus que la difficulté d'une action (5=facile, 15=moyen, 30= très difficile) en lançant un nombre variable de dés à 6 faces, de 1 (faible) à beaucoup. 2 dés est faible et correspond grosso modo à 15 % de chances, 4 dés est bien (35 %), 7 dés est fort (70 %), 10 ou 12 dés est très fort (80 à 90 %) et permet surtout d'accomplir plusieurs actions simultanées...

Cocktail, panachage et variations

Profitez de la souplesse que vous offre le travail de conversion !

Sorti du cadre rigide de l'histoire telle qu'elle a été écrite, vous avez à réinventer certains éléments... Pourquoi ne pas aller chercher des idées dans d'autres scénarios sur le même thème, même s'ils ne portent pas sur le même jeu ? Attention, il ne s'agit pas de mettre Dracula à la place de Goldfinger, mais de remplacer des détails inexploitables par d'autres plus faciles à utiliser, ou que vous comprenez mieux.

À défaut d'avoir sous la main d'autres scénarios, injectez donc dans votre adaptation des éléments de vos lectures, de films plus ou moins récents (avec un film qui vient de sortir, l'effet est un peu trop artificiel, et nuit à la crédibilité du jeu). Ce peut être des seconds rôles qui vous ont marqué, des décors ou des accessoires originaux, des créatures bizarres.

Ce genre de recherche constitue une étape avant de vous lancer dans la création de vos propres aventures (voir les pages suivantes). ■

ÉCRIRE SES PROPRES SCÉNARIOS

Vient un moment où un meneur de jeu, même débutant, a envie de mettre en scène et faire jouer ses propres histoires. L'écriture de scénario est une belle aventure, mais pas toujours aisée.
Pour vous aider à vous lancer, voici quelques conseils pour acquérir un véritable talent de scénariste.

Les mystères de la création

Contrairement à une idée répandue, la création spontanée n'existe pas. Les savants, les artistes, les écrivains – et donc les scénaristes – ne sont pas des êtres bénis des dieux. L'inspiration est un phénomène qui mêle un zeste de créativité personnelle et une part non négligeable de réflexion et de travail intellectuel. Tout commence toujours par une « idée de base ». Cette dernière est ensuite développée en fonction des goûts, des objectifs du créateur. Pour illustrer ce processus, prenons le cas d'un scénariste hollywoodien. Assis à sa table de travail, il rêvasse en regardant le paysage proposé par un calendrier accroché au mur : une plage lointaine avec palmiers et végétation luxuriante. Il a alors l'idée d'écrire un scénario qui se passerait sous les tropiques. Comme il a toujours rêvé de partir à l'aventure dans la jungle, il décide que ses héros seront des explorateurs. Bon, maintenant il faut trouver ce que vont faire ces explorateurs dans la jungle… Notre scénariste aime la chasse, alors il pense qu'un animal pourrait bien être au centre de l'histoire. Oui, mais voilà : quel animal ? En regardant autour de lui, il aperçoit alors un ours en peluche appartenant à son fils. Non, les ours ne vivent pas dans la jungle. Tiens, mais cet ourson ressemble un peu à un singe… Oui, mais une chasse au singe n'a rien de bien passionnant… ou alors il faudrait que le singe en question soit vraiment très dangereux. Et s'il mesurait plus de dix mètres de haut ? Emballé par sa trouvaille, le scénariste imagine l'arrivée de ses héros sur une île inconnue, leur rencontre avec des indigènes primitifs, la capture du singe monstrueux, etc. Au bout d'un moment, son scénario a bien pris forme, mais il est trop court. Il va falloir « rallonger la sauce ». Notre auteur en a un peu assez de son île exotique et il pense en avoir exploité toutes les possibilités. Il regarde sa montre et se rappelle qu'il va devoir aller en ville faire quelques courses. Un instant, l'image de son singe gigantesque se superpose à celle des immeubles du centre-ville. C'est l'idée qui lui manquait : ses explorateurs vont capturer le singe et le ramener chez eux ! Bien sûr, il s'évadera et fera beaucoup de dégâts…
C'est sans doute de cette façon qu'est né le scénario de ce classique du cinéma qu'est *King Kong*. En mêlant des éléments disparates suggérés par son cadre de vie et ses goûts personnels, un scénariste peut tout imaginer. Le reste est une question de méthode et d'habitude…

Le choix du cadre et du type d'aventure

La première question à vous poser est : dans quel genre d'univers ai-je envie de faire évoluer mes joueurs ? Science-fiction ? Épouvante ? Médiéval-fantastique ? Espionnage ? Deuxième question : dans quel univers mes joueurs ont-ils envie d'évoluer ? Une fois que vous avez arrêté votre choix, en fonction de vos goûts et des leurs, essayez un peu d'affiner votre monde. Quelles seront ses particularités ? Laissez votre esprit divaguer et notez pêle-mêle les idées qui vous viennent à l'esprit. Il n'est pas nécessaire de décrire en détail votre univers imaginaire. Les joueurs n'en découvriront qu'une infime partie au cours du scénario, limitez-vous donc à l'essentiel. Dans un premier temps, nous vous conseillons d'utiliser nos deux univers « prêts à jouer », Danæ et Énigma. Si vous voulez créer le vôtre, servez-vous en comme modèle.
Ensuite, vous allez devoir choisir un type d'aventure. S'agira-t-il d'une enquête ? D'une chasse au trésor ? A moins que les personnages ne doivent remplir une mission quelconque ? Pour vous aider dans votre choix, pensez aux films et aux livres que vous avez aimés.
Pour illustrer les conseils, nous prendrons comme exemple le film *Les aventuriers de l'Arche perdue*.
— Cadre : le monde à la veille de la Seconde Guerre mondiale, traité sur le ton des séries B/bandes dessinées d'aventure.
— Type d'aventure : chasse au trésor.

L'idée de base

Nous y voilà ! Qu'est-ce que vont devoir faire « exactement » vos aventuriers ? Sauver la fille d'un prince ? Attaquer une banque ? Voler un secret d'État ? Sauver le monde d'une invasion extraterrestre ?… Les possibilités sont illimitées.
L'idée de base, comme son nom l'indique, va servir de fondation à toute votre aventure. Ce qui ne veut cependant pas dire qu'elle *sera* toute l'aventure, bien au contraire. Ainsi, dans *Les aventuriers de l'Arche perdue*, Indiana Jones essaye de retrouver l'Arche d'Alliance – c'est l'idée de base. Mais les scènes qui impliquent directement l'Arche sont relativement peu nombreuses. La plus grande partie du film montre le héros en butte aux nazis qui veulent également mettre la main sur l'Arche.

L'intrigue

Comment les personnages des joueurs vont-ils se retrouver impliqués dans l'aventure ? Que doivent-ils faire pour réussir le scénario ? Dans quel ordre les événements devraient-ils s'enchaîner ?
L'intrigue, c'est le fil d'Ariane de votre aventure. Elle est obligatoirement linéaire. Elle prend les personnages à un point A, pour les



conduire à un point Z, en passant par B, C, D, etc. Découpez-la autant que possible en « chapitres » – exactement comme on le fait pour un roman. Le premier chapitre sera une introduction expliquant aux joueurs qui ils sont, où ils sont et leur donnant des indications concernant la tâche qu'ils vont devoir accomplir. Les chapitres suivants seront autant d'étapes « obligatoires » qu'ils devront suivre pour arriver au dernier chapitre : le grand dénouement de l'aventure.

Dans un conte, le premier chapitre commence par « il était une fois », et le dernier se termine par « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants ». Entre les deux, il s'est passé plein de choses... Écrivez un synopsis de votre aventure, afin d'en définir la trame. A ce stade, il est extrêmement important de rester logique. Votre bon sens doit être votre guide. Si vous voulez que vos joueurs plongent dans votre aventure, il faut qu'ils y croient.

Exemple : *Les aventuriers de l'Arche perdue*

— Chapitre 1 : Indiana Jones est un aventurier/archéologue qui va souvent récupérer des objets rares dans des endroits dangereux.

— Chapitre 2 : Indiana Jones est chargé par le gouvernement américain de retrouver l'Arche d'Alliance.

— Chapitre 3 : Notre héros s'envole pour le Tibet afin de retrouver le médaillon de Râ qui est censé permettre de localiser l'Arche.

— Etc.

Les péripéties ou intrigues secondaires

Une intrigue trop simple devient vite lassante, c'est pourquoi vous allez devoir greffer dessus quelques péripéties qui seront en fait autant de « mini aventures ». Pour chaque chapitre de votre histoire, essayez d'imaginer un problème que devront résoudre les joueurs. Il peut s'agir d'une énigme, d'une attaque par des personnages-non-joueurs, d'une tracasserie administrative, etc. Ces intrigues secondaires embrouilleront suffisamment les joueurs pour qu'ils ne ressentent pas la linéarité de l'intrigue et cela les maintiendra sur leurs gardes. Le but de ces péripéties est de les pousser à se demander en permanence : « Et maintenant, que va-t-il se passer ? » Essayez de doser les problèmes auxquels vous confrontez vos joueurs, afin qu'ils soient de plus en plus difficiles. Une progression constante entretient le suspense.

Vous pouvez aussi superposer une « intrigue secondaire » à votre intrigue de base. Les joueurs auront alors deux problèmes principaux à résoudre.

Exemple : *Les aventuriers de l'Arche perdue*

— Péripéties du premier chapitre : Indiana Jones doit récupérer une idole en or dans un temple bourré de pièges.

— Intrigue secondaire : L'un de ses guides est bien résolu à l'assassiner et à récupérer l'idole.

Sachez rester simple

Vous n'êtes pas obligé de décrire en détail tous les éléments de votre scénario. Quelques notes et quelques schémas suffiront amplement à vous permettre de jouer. On ne peut pas « tout » prévoir. Vous devrez certainement improviser en cours de partie. Il vaut cependant mieux réfléchir à l'avance à tout ce que les joueurs pourraient être tentés de faire. En essayant de vous mettre à leur place, vous pourrez préparer des parades à leurs délires. Mais ils auront toujours des idées imprévues. Alors en cas de pépin, improvisez, en essayant de rester cohérent avec votre aventure et votre univers.

Exemple : Les scénaristes des *Aventuriers de l'Arche perdue* ne nous expliquent pas tout dans le film. Ainsi, on ignore si Indiana Jones a son permis de conduire, si ses parents sont toujours en vie, quel est son salaire à l'université, quelles ont été ses précédentes aventures, s'il aime manger du poisson... Tous ces détails sont inutiles pour la conduite de l'aventure. ■

Conseils en vrac

● **Motivez les joueurs.** Pour que les personnages se lancent à l'aventure, il faut qu'ils aient une raison de le faire, que ce soit l'appât du gain, la peur du châtiment, le désir de sauver le monde, la curiosité, les obligations professionnelles, etc. Exemple : Si les nazis mettent la main sur l'Arche, le monde sera en péril !

● **Soignez vos méchants.** Les adversaires qu'affronteront vos héros ont tout intérêt à être pittoresques. Un nain bossu et pervers fascinera certainement plus vos joueurs qu'une petite fille en socquettes blanches (quoique...). Exemple : Le professeur Belloch est un bellâtre sans scrupules et imbu de sa personne, le nazi est un sadique au visage repoussant, le garde de l'aile volante est un géant chauve, etc.

● **Faites dans le grandiose.** L'avantage des parties de jeu de rôle sur les films, c'est que vous ne risquez jamais de devoir renoncer à une scène pour des raisons budgétaires. Alors, imaginez des décors somptueux et impressionnants que vous décrirez en détail à vos joueurs. Essayez de les émerveiller ! Les effets spéciaux ne coûtent rien quand on se contente de les imaginer. Exemple : Le temple du début des Aventuriers, la ville en ruine, la base des sous-marins, etc.

● **Prévoyez une « grande scène ».** La scène finale d'un scénario doit en principe être le « clou de l'aventure ». Les joueurs doivent être récompensés de tous leurs efforts par un moment hautement dramatique. Exemple : La scène de l'ouverture de l'Arche d'Alliance.

INSPIRATIONS

Maintenant que vous avez joué nos scénarios et lu nos conseils pour écrire les vôtres, il ne vous reste plus qu'à faire un saut à la librairie/bibliothèque/vidéothèque la plus proche et à puiser dans cette liste pour trouver de la matière à histoires...

Pour Danæ

Livres

● *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*, de J. R. R. Tolkien (Pocket). La bible des amateurs d'épopées médiévales et fantastiques. De nombreux jeux de rôle puisent l'essentiel de leur inspiration dans l'univers méticuleusement décrit par Tolkien, avec ses nains bourrus, ses elfes immortels et la vile engeance des orques.

● *Conan le Barbare*, de Robert Howard (J'Ai Lu). La saga barbare par excellence, où l'on voit un jeune guerrier devenir roi de ses propres mains. Les aventures de Conan ont cette particularité de se dérouler douze mille ans avant notre ère, sur un continent improbable de notre Terre, déchiré par les guerres et les invasions.

● *Lyonesse*, de Jack Vance (Pocket). Une trilogie magique, vaguement inspirée de la mythologie celtique, pleine de péripéties et d'inventions. Sur les Isles Anciennes se croisent les destins et les ambitions de plusieurs personnages, dont quelques magiciens savoureux. Une mine de scénarios.

● *Cugel l'Astucieux*, de Jack Vance (J'Ai Lu). Cugel est un voleur plein d'astuce et de sens pratique, mais qui semble passer sa vie à s'attirer la vindicte de magiciens puissants et terriblement susceptibles.

● *Elric le Nécromancien*, de Michael Moorcock (Pocket). Elric est le dernier prince de Melniboné, un albinos qui ne survit que grâce aux drogues et à son épée buveuse d'âmes, Stormbringer. Une saga très sombre, où l'affrontement de la Loi et du Chaos conduit le monde à sa perte.

● *Terremer*, d'Ursula K. Le Guin (Pocket). L'initiation à la sorcellerie et les aventures de Ged, dans les îles d'une mer immense. Sans doute la plus fascinante description de la magie de toute la littérature fantastique.

● *Le cycle des épées*, de Fritz Leiber (Pocket). Les aventures du guerrier Fafhrd et du Souricier Gris, un habile voleur. La cité de Lankhmar, où opèrent les deux complices, est une grande réussite.

● *La ballade de Pern*, d'Anne Mac Caffrey (Pocket). Pern est un univers plutôt atypique, fortement teinté de science-fiction, où les colons humains ont dompté les dragons pour affronter une terrible menace cyclique.

● *Les Dames du Lac*, de Marion Zimmer Bradley (Livre de Poche). La légende arthurienne revisitée et présentée du point de vue de ses héroïnes, à commencer par une « fée » Morgane très attachante.

Et encore...
La fille du roi des elfes, de Lord Dunsany ; *Trois cœurs, trois lions*, de Poul Anderson ; *La Belgariade* et *La Mallorée*, de David Eddings ; *Le Livre du second soleil de Teur*, de Gene Wolf ; *Les chroniques de Thomas l'Incrédule*, de Stephen Donaldson.

BD

● *La quête de l'Oiseau du temps*, de Letendre et Loisel (Dargaud). Le chevalier Bragon, la gironde Pelisse, l'Inconnu et Bulrog tentent de sauver les sept marches d'Akbar, menacées par le retour imminent du dieu Ramor. A dévorer, surtout pour la psychologie des personnages et l'évolution de leurs relations.

● *Les aventures d'Alef-Thau*, d'Arno et Jodorowsky (Humanoïdes Associés). Le jeune Alef-Thau, enfant tronc, découvre qu'il vit dans un monde d'illusion, recouvre peu à peu son intégrité physique et perd la vue pour vaincre Amiante l'immortelle. Une superbe histoire, plus proche des contes mythologiques que des récits habituels de l'heroic fantasy.

● *Légendes des Contrées oubliées*, de Chevalier et Ségur (Delcourt). Trois nains en quête de leur roi, un voleur cupide et un mercenaire stupide, embarqués dans une aventure dont l'enjeu les dépasse. Une histoire dont on fait les légendes.

● *Laïyna*, de Dubois et Hausman (Dupuis). Un conte de fées, poétique et parfois cruel, servi par un graphisme extraordinaire, où l'on découvre le dernier bastion des êtres féeriques, cernés par les hommes. Le scénariste, Pierre Dubois, a également publié deux ouvrages bourrés de sympathiques bestioles : La grande encyclopédie des lutins et La grande encyclopédie des fées.

Et encore...
Thorgal, de Rosinski et Van Hamme ; *Le dernier loup d'Oz*, de Lidwine ; *Les feux d'Askell*, de Mourier et Arleston ; *La complainte des landes perdues*, de Rosinski et Dufaux ; *Le serment de l'ambre*, de Contremarche et Lauffray ; *Les tours de Bois-Maury*, d'Hermann ; *Les compagnons du crépuscule*, de Bourgeon.

Films

● *Conan le Barbare*, de John Millius. Une adaptation réussie des livres d'Howard, avec de superbes paysages et une bande originale à se procurer d'urgence si vous souhaitez sonoriser vos parties de jeu de rôle.

● *Le Nom de la rose*, de Jean-Jacques Annaud. Au XIVe siècle, un moine mène l'enquête sur une série de meurtres dans un monastère. A voir absolument (et dans la foulée, lisez donc le roman d'Umberto Eco !).

● *La chair et le sang*, de Paul Verhoeven. Guerre, peste et illumination pour une petite troupe de mercenaires, dans l'Italie du XVIe siècle.

● *Willow*, de Ron Howard. Un film qui pourrait être la version cinématographique d'une partie de jeu de rôle typique et réussie, avec quête à accomplir, batailles, magie et créatures fantastiques.

● *Excalibur*, de John Boorman. Un film épique et esthétique sur la légende arthurienne.

Et encore...
Dark Crystal, de Jim Henson et Frank Oz ; *Ladyhawke*, de Richard Donner ; *Le dragon du lac de feu*, de Matthew Robbins ; *Legend*, de Ridley Scott ; *Braveheart*, de Mel Gibson.



Pour Enigma

BD

● *Dylan Dog* et *Martin Mystère* (Glénat, collection 2 h 1/2 - épuisée mais trouvable chez les soldeurs) pour des enquêtes et des aventures dans le monde de l'occulte et du paranormal.
● *Cœurs sanglants* (Bilal et Christin, Dargaud). Une suite de faits divers bizarres. Exactement le type de point de départ pour des scénarios.
● *L'appel de l'espace* (Will Eisner, Albin Michel). Science, pouvoir et sectes face à la découverte d'une vie extraterrestre.
● *Hellboy* (Dark Horse). Les missions musclées d'un démon reconverti au service d'une agence américaine de lutte contre les forces occultes. Un peu léger mais superbe.
● *Blake et Mortimer*, en particulier *L'énigme de l'Atlantide*, *SOS météores*, *Le mystère de la Grande Pyramide* et *La marque jaune*.
● *Tintin*. Mais oui ! C'est une des rares BD européennes de fantastique contemporain. Particulièrement *L'étoile mystérieuse*, *Les 7 boules de cristal*, *Tintin au Tibet* et *Vol 714 pour Sydney*.

Livres

Paranormal

● *Aux frontières du réel : le dossier* (L'archipel). A partir des X-Files, un tour d'horizon du paranormal, rapide mais assez représentatif des thèmes susceptibles d'être développés dans ce jeu.
● *Les grandes énigmes* (Larousse). Gros album survolant le sujet. Complet, beaucoup de choses intéressantes, belle iconographie.
● *Loups-garous, vampires et autres monstres* (Éditions CNRS, se trouve parfois en solde). Étude médicale et littéraire passionnante sur certains « monstres », d'Elephant man à Dracula.
● *Encyclopédie des mondes qui n'existent pas* (Gallimard). Formidable compilation des mythologies et univers littéraires du monde entier, des aborigènes à Lewis Carrol. Des centaines de créatures et de lieux fantastiques, et des illustrations magnifiques.
● *Le livre des damnés* (Charles Fort, difficile à trouver en français). Curiosité littéraire parue en 1919, la bible des Fortéens. A la fois une violente diatribe contre la science et un catalogue de faits improbables, depuis les pluies de poissons jusqu'aux sceaux de la Chine antique découverts en Irlande.
● *Le paranormal* (Henri Broch, points science, Seuil). A lire pour raison garder. Commentaire très critique et souvent passionnant sur les grands thèmes du paranormal. Démonte habilement bien des supercheries.
● *Légendes urbaines* (Payot). Fantômes, félins mystérieux... Cet excellente étude des rumeurs contemporaines regorge de thèmes fortéens.
● *Inexpliqué* (Éditions Atlas). Une collection de fascicules pleins d'articles allant du « complètement idiot » au « très documenté » sur une multitude de sujets, allant des soucoupes volantes au Yéti en passant par les loups-garous, la recherche paranormale en Russie soviétique, etc.

Espionnage et technologie

● *Le parfait espion* (Éditions n° 1). Superbe album bourré de photos de gadgets utilisés par les services secrets pendant tout le XX^{e} siècle. Idéal pour montrer aux joueurs à quoi ressemble leur équipement.

Sectes

Beaucoup de bons livres sur ce sujet. Un parmi d'autres : *Le grand décervelage* (Plon), avec beaucoup d'informations sur les sectes et surtout sur les mécanismes psychologiques qu'elles mettent en jeu. A lire même si vous ne jouez pas !

Romans

● La plupart des Bob Morane, pour le culot avec lequel Henri Vernes recycle et mélange allégrement tous les thèmes de la SF, du fantastique et du roman d'aventure.
● *Spectres*, de Dean R. Koontz (J'Ai Lu), pour l'aisance avec laquelle le monstre met en pièces les chercheurs venus l'étudier.
● D'une manière générale, tout ce qu'a écrit Graham Masterton et une bonne partie de l'œuvre de Stephen King (avec une mention spéciale à *Les Tommyknockers*, pour son mélange de science-fiction et de fantastique).
● La collection Pocket/Terreur contient pas mal de trésors.

Séries TV

● *Aux frontières du réel*, bien sûr, pour tous les thèmes abordés et son traitement toujours contradictoire du paranormal (aucune certitude n'est permise aux deux héros).
● *Mission impossible*, pour le côté « travail en équipe ».

Films

● *Mission impossible*, *True Lies*, *Nikita*, *Goldeneye* et *Jeux de guerre*, pour la high-tech appliquée à l'espionnage.
● *Predator I* et surtout *II*, pour la façon dont la police et l'armée réagissent face à un danger venu d'ailleurs.
● *The Thing*, pour la confrontation de scientifiques et d'un ennemi extraterrestre.
● *Angel Heart* pour une enquête dans le monde du vaudou.
● *Innocent Blood* pour une vision moderne des vampires, et leurs interactions possibles avec la mafia.
● *Nimitz*, retour vers l'enfer pour la façon dont l'armée réagit à un bouleversement temporel.
● *Jack Burton dans les griffes du mandarin* pour son mélange loufoque karaté/triades/magie chinoise.
● La trilogie *Indiana Jones*. Imaginez les aventures de son petit-fils dans les années 90, remplacez le fouet par un ordinateur portable et les nazis par une multinationale sans scrupules... Vous y êtes !
● *Abyss*, pour la découverte d'une civilisation non humaine avancée à un endroit où on ne l'attend pas.
● *Rencontre du troisième type*, pour la démarche des scientifiques et le mystère qui reste jusqu'au bout sur les visiteurs. ■

JOUER EN CAMPAGNE

Lorsque vous commencerez à vous sentir à l'aise avec votre casquette de meneur de jeu, il sera temps pour vous de passer à un exercice plus périlleux qu'un simple scénario : la campagne...

ACTE I
QU'EST-CE QU'UNE CAMPAGNE ?

Définition

Les scénarios que l'on joue habituellement, par exemple ceux proposés dans ce hors-série, ont un début et une fin. Une fois terminés, les personnages sont rangés dans un classeur ou une pochette. Là, ils attendent sagement que leur joueur les ressorte pour une autre aventure qui se passera peut-être à l'autre bout du monde ou avec des compagnons tout à fait différents.

Dans une campagne, les choses sont différentes. Sauf « accident », les PJ restent les mêmes d'un scénario à l'autre. Il faut également que les scénarios joués soient liés entre eux, qu'ils aillent crescendo et qu'ils forment, à eux tous, une grande histoire, avec un début et une fin. Les aventures peuvent se suivre comme les épisodes d'un feuilleton. Elles peuvent aussi se dérouler dans le même pays (par exemple Danæ). Dans ce cas, le lien est géographique. Si une aventure se termine sur la place d'un village, la suivante y commencera.

On en prend pour longtemps !

Une campagne dure forcément longtemps. Celles qui se trouvent dans le commerce sont composées au minimum de trois scénarios (un début, un milieu et une fin) et nécessitent donc au minimum trois séances de jeu. Certaines sont bien plus longues et s'étalent sur plus de dix séances. Il n'y a pas de règles en la matière. C'est selon les désirs du meneur de jeu et des joueurs.

Comment estimer la durée d'une campagne ? Difficile. On ne peut pas se fier à sa taille. Le nombre de pages n'a en effet rien à voir avec la durée de jeu. Un scénario Casus standard peut souvent être plus long à jouer qu'un gros pavé d'une centaine de pages, si joueurs et MJ sont désireux de « rallonger la sauce ». Sur ce point donc, il n'y a qu'une méthode : lire la campagne de A à Z. Ce n'est qu'après qu'un meneur de jeu peut estimer sa durée, en fonction de sa propre expérience du jeu et de ses joueurs.

C'est important, car durant ce temps les personnages sont « bloqués ». Ils ne peuvent ni aller faire un petit tour à une autre table de jeu, ni laisser leur place le temps d'un scénario. Si, par exemple, un joueur choisit d'incarner un guerrier, il le restera durant toute la campagne.

Le pour...

Dans une campagne, les PJ deviennent des personnages à part entière et non des pions que l'on sort de la naphtaline suivant les besoins : un jour « le guerrier qui fait mal », un autre le « magicien aux douze bagues ». En effet, du fait de la durée de jeu, les joueurs peuvent approfondir leur rôle et travailler la personnalité de leur personnage. De plus, le PJ acquiert une véritable histoire parce que les aventures sont liées les unes aux autres. Il n'est pas celui qui a aura « fait » tel et tel scénario, mais celui qui, avec ses compagnons, aura finalement apporté à temps le message au roi, après avoir défait les pirates, survécu à un naufrage, traversé le désert de la mort, vaincu le dragon des montagnes noires et survolé à dos d'oiseau-roc les marais infernaux ; ceux que le bourgmestre accueille par « Ah, c'est donc vous ! ».

Pour un meneur de jeu, les campagnes permettent de donner libre cours à son imagination et son goût de l'improvisation. A partir de la base qu'il possède (campagne ou scénario du commerce, notes personnelles), il peut développer, rajouter, remplir à sa guise, bref il peut créer son petit univers et surtout le faire vivre sur plusieurs séances. La durée lui donne la possibilité d'approfondir l'histoire, de développer une ambiance, de coller ça et là des aventures secondaires, de semer des indices qui ne serviront que dans un prochain épisode, de donner une véritable personnalité à un PNJ.

... et le contre

En tant que joueur, si vous aimez changer de jeu et de personnage, passer d'un univers à l'autre et d'une personnalité à l'autre, alors les campagnes ne seront pas votre tasse de thé. Vous vous sentirez vite brimé, voire étouffé par un personnage et une histoire dont vous ne pouvez pas vous défaire. Après tout, ce qui compte c'est de s'amuser. Il ne faut pas s'attacher outre mesure à son personnage, il n'est finalement qu'un prétexte au jeu, un passeport pour le rêve et l'aventure.

Même combat pour les meneurs de jeu qui aiment la variété. Donc si vous êtes vite blasé, si l'imagination n'est pas votre fort, ou si tout simplement le temps vous manque, ne vous lancez pas dans une campagne, ce serait un fiasco.

Les deux types de campagne

● **Campagne linéaire.** Dans ce cas, le déroulement de l'aventure est rigide. Cela ressemble tout à fait à une voie ferrée sans aiguillage. Primo : pour avancer, il faut suivre les rails. Secundo : on ne peut pas sortir des rails. Tout ou presque est prévu, et les personnages ont finalement que très peu de liberté de manœuvre. Conséquence directe : dans une aventure linéaire, le monde est au service de l'aventure. Il est alors plus un décor qu'autre chose, le détailler complètement ne sert à rien puisque les personnages n'ont aucune raison d'aller là



où il n'est pas prévu qu'ils aillent, leur route étant toute tracée.
Les campagnes linéaires sont assez répandues dans les suppléments du commerce, parce qu'elles sont plus simples à écrire (il s'agit en fait d'un gros scénario) et plus faciles à gérer pour le meneur de jeu. Tout étant théoriquement prévu, son art consiste alors à faire oublier aux joueurs cette rigidité, en introduisant par exemple des choix aux effets limités à l'intérieur des épisodes.

● **Campagne ouverte**. Une campagne ouverte est exactement le contraire d'une linéaire : c'est l'aventure qui est au service du monde. Ici, le monde est décrit entièrement. Il n'y a pas de voies tout tracées, mais plutôt des milliers de chemins qui s'entrecroisent. Plusieurs routes différentes mènent au bout de l'aventure, et souvent plusieurs aventures sont possibles.
Les personnages vivent vraiment. Ils sont libres d'aller et venir à leur guise, de visiter tel lieu, de rencontrer telle personne, de s'arrêter un temps dans telle ville, de lier amitié avec tel ou tel PNJ. Et finalement de s'intégrer au monde. Dans un certain sens, les PJ sont même peut-être trop libres, et un joueur débutant peut se trouver « perdu » sans « rail » à suivre.
A l'heure actuelle, la campagne ouverte est ce qu'il y a de plus proche de la réalité virtuelle. Sa réussite tient tout entière entre les mains du meneur de jeu. Il doit parfaitement connaître le monde et être capable de faire partager sa vision aux joueurs. Il doit aussi être capable d'improviser et même d'inventer si les PJ s'aventurent au-delà du cadre décrit. Ce n'est pas facile, mais c'est dans ce genre de campagne qu'un MJ acquiert vraiment ses lettres de noblesse… et que le jeu de rôle prend toute sa dimension.

Vos troupes

● **Les joueurs**. Pour jouer une campagne, il faut des joueurs « sérieux », car si les personnages en prennent pour longtemps, eux aussi ! Un bon joueur de campagne est d'abord assidu. Si toutes les deux séances, il manque la moitié des participants pour cause de week-end ou de petite amie, autant mettre tout de suite la clef sous la porte. Un bon joueur de campagne doit être constant. En entrant dans une campagne, il signe une sorte de contrat avec le meneur de jeu. Il s'engage à aller jusqu'au bout de l'histoire. Si, au milieu de la campagne, le joueur « déserte » pour une raison ou pour une autre, il rompt le pacte. Ce n'est pas sympa pour le meneur de jeu qui s'est investi dans un gros boulot. Ce n'est pas sympa pour les autres joueurs qui ont joué le jeu. D'autant plus qu'en partant, il peut priver le groupe d'un personnage indispensable à l'histoire. Une solution : signaler à l'avance ce départ au MJ, qui peut alors l'intégrer dans son scénario (le personnage meurt, ou trahit le groupe et devient un PNJ).

● **Les personnages**. Dans une campagne, les PJ doivent former un groupe uni et complémentaire. Ils doivent pouvoir compter les uns sur les autres et être capables de se sortir de toutes les situations. Pour cela, il vaut mieux que le groupe soit constitué en présence de tous et que le meneur de jeu puisse refuser tel ou tel PJ. Cela vous aidera à gérer au mieux les conflits entre PJ. S'ils sont tolérables durant une séance ou deux, ils peuvent, sur une plus longue durée, mener à l'éclatement du groupe et faire avorter la campagne.
Attention, je ne dis pas qu'il faut à tout prix éviter les conflits, car ils sont souvent matière à de très jolies scènes « théâtrales ». Je souligne simplement que les joueurs qui choisissent d'avoir des PJ en conflit avec d'autres doivent éviter de mettre l'aventure en péril. Le noble chevalier et le petit voleur grandi dans le ruisseau peuvent très bien se détester mais tout de même s'entraider, avec répugnance, mais s'aider tout de même. Cela parce qu'ils poursuivent un même but ou qu'ils sont liés par tel ou tel serment…

● **SOS Intérim**. En cas de perte de personnage ou de joueur, il peut être indispensable d'intégrer au groupe un nouveau venu. Au bout d'une ou deux séances, cela deviendra délicat, car les autres personnages ont du vécu en commun et forment donc un groupe soudé. De plus, ils sont intégrés à l'histoire par des relations avec des PNJ, une quête à entreprendre, une mission à remplir. Le nouveau venu risque d'arriver comme un cheveu sur la soupe et d'être considéré comme un personnage de seconde zone, une sorte de suivant sacrifiable à volonté. Un tel personnage devra faire ses preuves pour être intégré comme membre à part entière, ou alors posséder un savoir-faire ou des compétences dont le groupe a besoin.
Le meneur de jeu peut également donner au nouveau venu une histoire personnelle le liant à l'aventure ou des informations que les personnages recherchent. N'en abusez pas, mais il est même possible de leur donner un lien de parenté avec un personnage mort (« Ah, tu es le frère de Torqual ? Viens boire un verre à l'auberge avec nous, et je te raconterai comme il m'a sauvé la vie à la bataille des Portes de Flammes »… et voilà un futur aventurier parfaitement intégré au groupe).
N'abusez pas des intérimaires, parce que les personnages restent le point central de la campagne. S'ils changent trop souvent, l'ensemble perd de sa profondeur et donc de son intérêt.

Le test de la ville

Gérer une campagne n'est pas une mince affaire. Il faut assurer pendant plusieurs séances d'affilée et savoir improviser quand les personnages sortent des sentiers que vous avez tracés pour eux. Inutile de vous bercer d'illusions, quoi que vous prévoyiez, vos joueurs trouveront toujours quelque chose à faire que vous n'aviez même pas imaginé !
Mener une campagne requiert une expérience du jeu de rôle, même petite. Pour savoir si vous en êtes capable, faites le « test de la ville ». Prenez les joueurs de votre future campagne et lâchez leurs personnages dans une ville (de votre cru, ou une toute faite façon Laelith, présentée dans notre hors-série numéro 2). Si vous arrivez à gérer leurs différentes actions, à mener de front plusieurs PNJ, à improviser au besoin sans que cela se voit trop, bref si vous arrivez à vous en tirer, alors vous pouvez vous lancer dans une campagne.

En revanche, si la ville vous file le trac, si vous ne vous sentez pas encore assez assuré pour sortir des couloirs des donjons et des sentiers de forêt, alors n'essayez pas. Vous risquez d'aller droit au massacre.

Un peu de paperasserie

Du fait de sa taille et de sa durée, une campagne ne se gère pas tout à fait de la même façon qu'un scénario classique. Les différences tiennent pour la plupart dans la gestion entre les séances. Voici les principales.

- **Chronologie de l'aventure**. Dans une campagne, il est impératif de tenir à jour une chronologie, car des actions entreprises ou déclenchées lors d'une séance (un voyage, l'envoi d'un message au royaume voisin, la réalisation d'un objet magique, la constitution d'une armée...) peuvent très bien n'aboutir que plusieurs séances plus tard, quand tout le monde (même parfois le MJ lui-même !) aura oublié. Le mieux est de se faire une sorte de petit calendrier sur lequel on note les événements importants.
- **Résumé des épisodes**. Dans le même esprit, pensez à faire un résumé, même bref, de chaque séance. Cela permet de ne rien oublier d'important et de se rafraîchir la mémoire de séance en séance. C'est très utile, car les joueurs ont une fâcheuse tendance à se reposer sur le meneur de jeu pour ce qui est des souvenirs de leurs personnages !
- **Feuilles de perso**. Troisième et dernière recommandation, gardez toujours un double des feuilles de personnage des PJ, cela pour deux raisons. Tout d'abord, pour qu'un PJ puisse être joué même si son joueur est absent. Ensuite et surtout, pour que vous connaissiez à fond vos personnages et que vous puissiez leur concocter de temps en temps des situations ou des rencontres « sur mesure ». Cela ne peut que plaire aux joueurs dont les PJ sont ainsi « valorisés », et permettre d'intégrer plus profondément les personnages à l'aventure et au monde.

ACTE II
CRÉER SA CAMPAGNE

Bricolage, adaptation ou tout tout seul...

Pour créer une campagne, il y a grosso modo trois façons de procéder, qui sont plus ou moins longues et difficiles. De la plus simple à la plus compliquée, ce sont :
— le bricolage sur des scénarios existants ;
— l'adaptation de films/ romans/ BD ;
— l'invention pure.
Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de construire toute votre campagne sur le même modèle. Il est possible d'utiliser deux de ces méthodes, voire les trois, pour une même campagne.

Le bricolage de scénarios

Cette méthode est simple et rapide. Choisissez un jeu et rassemblez un maximum de scénarios qui lui sont consacrés. Lisez-les et voyez ce que vous pouvez faire avec. Le but du jeu est d'arriver à en mettre plusieurs bout à bout pour former une grande histoire, donc une campagne. L'important est de trouver, voire d'inventer, des liens entre les scénarios, que ce soit au niveau de l'histoire, des PNJ principaux ou tout simplement de la géographie. Si par exemple, vous avez trois histoires dont le but est de retrouver un objet, vous pouvez considérer que ces objets sont en fait les trois parties d'un seul et même objet, ce qui fait le lien entre les scénarios. Si plusieurs histoires mettent en scène un grand méchant, rien ne vous empêche de fondre tous les grands méchants en un seul. Les PJ auront donc à combattre un même ennemi d'aventure en aventure jusqu'à l'affrontement final. Le lien peut également être géographique. Dans ce cas, arrangez-vous pour que les aventures se déroulent dans la même région ou la même ville, ou reliez entre elles les cartes des scénarios.
Le principe de base est : plus il y aura de liens entre les scénarios, plus la campagne sera réussie... à condition qu'ils soient crédibles.

1, inspirez... 2, adaptez...

Vous avez adoré tel roman ou telle BD ou encore le dernier film que vous avez vu. Vous voulez adapter tout ça en jeu de rôle. La première chose à faire est de s'assurer qu'aucun de vos joueurs ne connaît l'histoire ! Si l'un d'eux a vu ou lu la même chose que vous, inutile de poursuivre... Le travail le plus long risque d'être la préparation de règles adaptées à l'univers. *BaSIC* est une boîte à outils qui vous présente de grands principes. Avec un peu d'ingéniosité, il permet de simuler à peu près n'importe quoi. Et si vous ne savez pas où piocher des idées, jetez un coup d'œil aux suggestions des pp. 92-93, elles sont là pour ça. Cela fait, il ne vous reste plus qu'à transformer les héros de l'histoire en PNJ, avec leurs caractéristiques, faire des cartes ou des plans et mettre sur pied les scénarios. Il suffit de lire ou de regarder votre source d'inspiration et de prendre des notes...

La totale

Vous n'avez pas besoin d'aller puiser l'inspiration ailleurs ? Votre tête fourmille d'histoires, de personnages et de mondes ? Votre seul problème est de choisir entre toutes les idées qui se bousculent ? Vous avez de la chance ! Dans ce cas, ne cherchez surtout pas à caser toutes vos idées dans une même campagne. Ce serait du gâchis et le résultat a toutes les chances de faire « fouillis ». Choisissez une idée, un monde, un grand méchant, et approfondissez-les. N'hésitez pas à aller jusqu'au bout de ces idées, construisez autour d'elles : des suivants pour le grand méchant, une cosmogonie pour le monde, etc. Les joueurs ne seront que plus heureux d'envoyer leurs personnages dans une aventure qu'ils sentent aussi construite et bien ficelée qu'un scénario du commerce.

Fiche de chronologie

Jour/heure	Événements prévus	Actions des PJ	Actions des PNJ

Les éléments d'une campagne

Une campagne bien construite se divise en plusieurs éléments qui ont tous leur importance : le thème général, le synopsis, l'ouverture, la chronologie, le monde et les scénarios. En vous obligeant à tous les créer, vous mettez toutes les chances de votre côté pour réaliser une bonne campagne.

Le thème principal

C'est le but premier de la campagne, comme par exemple sauver le monde d'une terrible catastrophe, trouver tel objet ou voyager d'un point A à un point B. Cela tient en deux lignes ou à peine plus. C'est le plus simple à faire…

Il existe de grands thèmes de campagne sur lesquels on peut faire une infinité de variations. En voici les principaux, que l'on peut bien sûr mélanger :

- **La grande quête**. Ce peut être reconstituer/retrouver un objet ultrapuissant, sauver le monde, déjouer un complot, accomplir une mission importante, ou reconquérir un royaume d'où l'on a été chassé.
- **Le PNJ central**. Dans certaines campagnes, l'histoire tourne autour d'un PNJ. Ce peut être un grand méchant qui s'oppose aux PJ, l'héritier d'un trône que les PJ doivent retrouver et protéger, ou une personnalité (ambassadeur, riche marchand) que les PJ escortent.
- **Voyage et exploration**. Le thème d'une campagne peut être avant tout la découverte d'un monde. Les PJ partent d'un bout de la carte et doivent aller à l'autre bout, en vivant au passage diverses aventures et en rencontrant de nombreux PNJ.
- **Vie quotidienne**. Ce dernier thème est un peu plus « intellectuel ». Ici, l'aventure devient secondaire. L'important est de faire vivre aux PJ les moindres coutumes du monde. Ce n'est possible qu'avec des mondes très élaborés, ou historiques comme le Japon médiéval ou le Western. Dans tous les cas, il faut une solide documentation.

Le synopsis

C'est le résumé de la campagne. En quelques lignes, voire une page ou deux, vous racontez l'histoire du début jusqu'à la fin. L'intérêt du synopsis est qu'il donne une vision d'ensemble de l'histoire et qu'il clarifie les idées. Ce n'est pas si facile à faire qu'il n'y paraît, mais c'est une étape indispensable. Cela permet de prendre du recul par rapport à votre œuvre, de déboguer l'ensemble, et souvent de trouver de nouvelles idées qui enrichissent la campagne. On peut s'en passer, mais c'est prendre le risque de tomber, en cours de jeu, sur un hiatus ou une incohérence…

L'ouverture

L'ouverture est un scénario court qui démarre la campagne, où vous présentez le thème et le monde. Elle doit être un condensé de l'ambiance de la campagne. Pensez au « pilote » d'une série, comme le premier épisode des Envahisseurs où David Vincent découvre que les envahisseurs sont là et qu'ils ont pris forme humaine…

Ce petit scénario a une autre fonction : tester la motivation des joueurs. C'est avec l'ouverture que vous leur « vendez » la campagne. S'ils sont enthousiastes, c'est tout bon, vous pouvez envoyer la suite ! S'ils sont dubitatifs, réfléchissez avant de continuer, ils risquent de vous lâcher avant la fin…

La chronologie

La chronologie regroupe tous les événements importants de la campagne avec leur date, et l'heure si c'est important. Ce genre de truc n'est pas drôle à faire. Mais si on peut s'en passer dans un scénario isolé, c'est à peu près indispensable pour une campagne.

Pour la réaliser, aidez-vous du modèle de fiche ci-dessus. Notez la date de chaque événement dans la colonne « Jour/heure ». N'oubliez pas de laisser au moins une ligne vierge par jour (ou heure si l'action est rapide). Puis, dans l'ordre chronologique, indiquez dans la colonne « Événements prévus » tout ce qui est prévu dans la campagne ainsi que l'endroit où cela se déroule : une fête, une tentative d'assassinat, un couronnement, l'arrivée en ville de tel PNJ, etc. Dans les colonnes suivantes (« Actions des PJ » et « Actions des PNJ »), notez ce que font les personnages en cours de jeu. Par exemple, si les PJ voyagent d'une ville à l'autre, indiquez le début et la fin du voyage sur la ligne correspondante (exemple : jour 2 début du voyage, jour 4 fin du voyage). Ainsi, d'un seul coup d'œil, vous pouvez savoir quels événements les PJ vont « rater ». Idem pour les PNJ si eux aussi voyagent ou décident de modifier leurs plans initiaux.

Une telle fiche sert à la fois de pense-bête et de résumé. Rien ne vous empêche de prendre plusieurs lignes par événement ou action, pour donner quelques détails.

Le monde

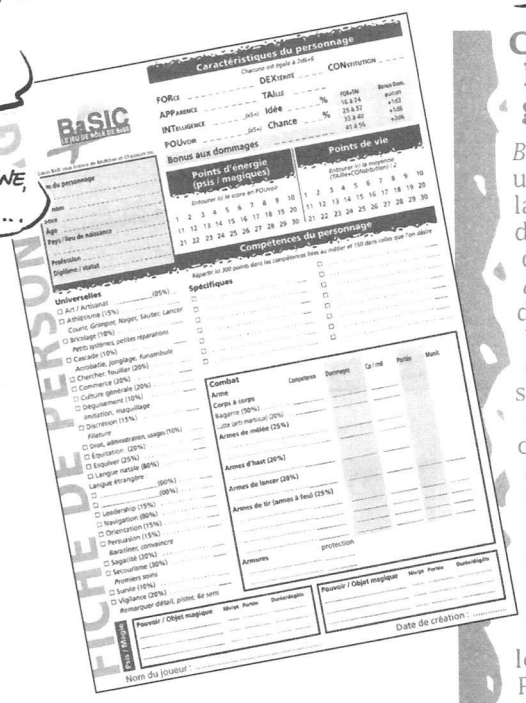
Plus la campagne est ouverte, plus le monde prend de l'importance et doit être décrit en dehors des scénarios prévus. Surtout, ne vous lancez pas dans une encyclopédie en douze volumes ! Le plus important est de détailler les endroits où les PJ vont sûrement se rendre (la capitale, le donjon) et de savoir dans quel esprit ou dans quelle ambiance jouer les autres parties du monde (par exemple, telle forêt est hostile, ce qui implique des rencontres régulières avec divers monstres).

Voici les principaux points auxquels vous devez vous attacher :

- **Les PNJ**. Les PNJ principaux (comme un grand méchant) doivent être détaillés aussi bien, voire mieux, qu'un PJ. En effet, ils vont être utilisés tout au long de la campagne. Soyez particulièrement attentif à leur donner une psychologie, et à noter des indications de rôle comme « grande gueule mais assez lâche », « il se met souvent en colère », « il est sans pitié », etc. Ceci pour que vous conserviez la même interprétation du personnage du début jusqu'à la fin.

En revanche, les PNJ secondaires, ceux auxquels on fait appel de temps à autre (les aubergistes, les gardes, etc.) n'ont pas besoin d'être aussi détaillés. Pour eux, il suffit de donner un profil général ne contenant que ▷







les caractéristiques qui « servent ». Il est important de donner un nom aux PNJ, sinon le fait de rencontrer un PNJ nommé parmi d'autres anonymes indique trop aux joueurs que c'est celui-là qui est important. D'autre part, montrer qu'un PNJ n'a pas de nom déprécie toujours la scène que l'on joue. Astuce : déformer des noms réels (BD, roman, vedettes...).

● **Les villes**. Ne détaillez que les endroits importants comme le château ou l'auberge (prévoyez un café type, un artisan type, à replacer avec des variantes). Pour le reste, indiquez simplement une ambiance générale comme « tel quartier est un coupe-gorge, tel autre est plutôt riche, tel autre est à l'abandon », et laissez votre imagination faire le reste lorsque vous devrez improviser.

Les scénarios

Il y a deux règles simples à respecter pour réaliser un bon scénario de campagne : le crescendo et la continuité...

Entre deux scénarios qui se suivent il doit y avoir un crescendo, une progression dramatique, soit dans l'histoire, soit dans la difficulté. Il faut absolument y veiller, sous peine de casser l'ambiance. Si vous faites combattre des hordes de monstres à vos PJ dans un scénario, puis que dans le suivant vous ne leur donnez que trois rats et deux vers de terre, ils vont s'ennuyer ! L'ambiance d'une campagne est comme un soufflé : si elle retombe, c'est fichu...

La seconde règle à respecter est la continuité d'un scénario à l'autre. Même s'il s'agit d'aventures différentes, les PJ doivent avoir l'impression d'être dans la même histoire. Pour y arriver, il suffit de glisser dans les scénarios d'avant ou d'après des éléments du scénario en cours. Par exemple : faire rencontrer aux PJ, un ou deux scénarios avant, le marchand qui va les embaucher ; faire attaquer les PJ par des monstres rescapés d'un combat d'un scénario précédent ; glisser régulièrement des rencontres de scénario en scénario (un marchand ambulant, un voyageur, etc.) genre « tiens, que devenez-vous depuis la dernière fois ? » qui n'ont d'autre but que de lier l'ensemble de l'histoire.

Question d'organisation

Pour être sûr de ne rien oublier, rassemblez toutes vos notes et plans dans un classeur avec des intercalaires entre chaque scénario. Conservez-y aussi les doubles des feuilles de personnage de vos joueurs au cas où l'un d'eux serait absent ou aurait oublié la sienne.

Ayez toujours quelques feuilles blanches à portée de main pour noter vos improvisations : tel personnage rencontré, telle échoppe où les PJ ont commandé quelque chose, telle inimitié qu'ils se sont attirés et qui risque de se transformer en guet-apens le soir suivant, etc. Car si vous pouvez oublier, il y aura toujours un joueur qui s'en souviendra...

Un dernier conseil

Pour vos premières armes en tant que concepteur de campagne, ne cherchez pas l'exploit. Faites simple, très simple : trois scénarios linéaires « bricolés », par exemple. Quand vous vous en sentirez capable, laissez plus d'autonomie aux joueurs, osez l'improvisation ; rajoutez en cours de partie des aventures secondaires, jouez vraiment ce qui d'habitude était seulement géré, comme les achats en ville, les nuits à l'auberge, les soins dans les temples, le recrutement de suivants, etc.

Enfin, fort de toute cette expérience, mettez sur pied votre propre campagne avec tout plein de scénarios, un monde titanesque, des villes immenses, un casting digne d'Hollywood... Bon courage ! ■

Comment utiliser la fiche de personnage générique

BaSIC vous permet de jouer un jour dans l'univers d'*Akira*, la semaine suivante dans celui d'*Arsène Lupin*, d'*Alien*, de *Chapeau melon et bottes de cuir*, ou encore d'un monde de votre création.

Vous trouverez page 18 la fiche de personnage générique : seules y figurent les compétences générales communes à tous les thèmes de jeu. Les talents spécifiques y sont vierges. Le MJ pourra en faire une copie, la compléter avec une liste de compétences spécifiques à cet univers, puis refaire des copies du résultat pour que les joueurs créent leurs personnages.

Pour faire une liste cohérente, gardez quelques idées en tête :

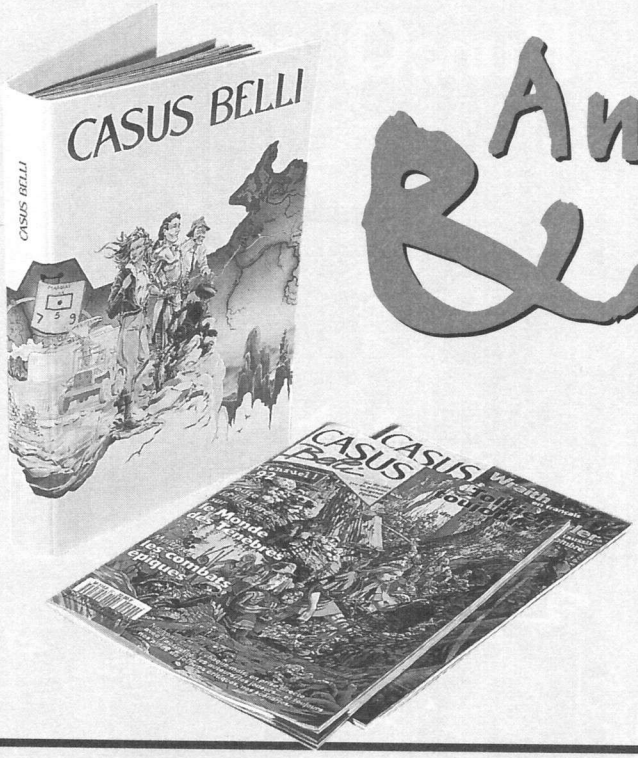
● Créez entre quinze et dix-huit compétences.

● Ces compétences doivent se limiter à celles que les aventuriers vont très probablement utiliser vu l'univers choisi, le type d'aventures prévues, et le genre des personnages qu'ils vont jouer. Un talent d'Étiquette à la cour du roi est inutile si les personnages sont tous des pirates de base, de même que Broderie ou Survie au pôle Nord.

● Ne faites pas de doublon avec un talent de la liste générale.

● Bannissez les compétences trop proches, trop synonymes.

● Donnez des pourcentages de base, non pas en fonction de ce que les « gens » peuvent connaître, mais de ce que des héros (ou antihéros) se doivent de savoir. Attribuez de base :
00 % pour les compétences qu'il faut avoir choisi d'apprendre pour y connaître quelque chose,
10 % pour celles qu'on peut avoir eu l'occasion de pratiquer par hasard,
20 % pour celles auxquelles on se sera forcément intéressé un peu.



Anciens numéros & Reliures

JeE: Jeu en encart; sc.: scénario; MM: Moyen Métrage; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; 500 000: 500 000 rôlistes; Prof.: Profession; PdF: Portrait de famille; EdF: Epreuve du Feu; FJ: Fiche-Jeu; PL: Première Ligne; AdJ: aide de jeu; JpC: jeu par correspondance; DA: Destination Aventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF: Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF: Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA: Maîtrisez le temps. Sc: Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées; GE: Star Wars. AdJ: Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ: Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

87 – EdF: Thoan, Titan Legions, Dixie. PdF: Rifts. FJ: A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA: Jouer en campagne. AdJ: Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc: Elfquest, Thoan, AdC, Kult. GE: AD&D.

88 - EdF: miles Christi, Warhammer Quest, Rossÿia 1917. FJ: Alexander Deluxe, De ItQF à AH. PdF: Shadowrun. DA: Créer sa campagne. AdJ: Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels. Sc: Warhammer, Shadowrun, Eléckasë, Nephilim. Listes: Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF: Château Falkenstein; Crisis: Sinaï 1973/Yom Kippur. FJ: Changeling; Soirée de meurtre; Flight Commander II; Nemak II/Chronos (JpC). PdF: 3W. DA: Les situations impossibles. AdJ: La Nouvelle République pour Star Wars; Skhâtraz (Paorn); Ze beast of 95 (II); La négociation en six règles; Les Bourguignons (Charges). Sc: Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

90 - EdF: Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). PdF: Nephilim. AdJ: Simulacres, Les portes de la création (Thoan), Dark Sides (Star Wars). DA: Devenez meneur de jeu. Sc: Château Falkenstein, Thoan, Cyberpunk, Warhammer. Poster: carte du monde de Thoan, pin-up.

91- EdF: Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ: The 3 Days of Gettysbrug, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA: Pour des descriptions vivantes. AdJ: Causer l'arguche des voleurs, Mad Mage. Sc: Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel!) - EdF: JRTM 2e édition v.f.; Mondes et Héros. Le Monde des Ténèbres; L'évolution du JdR. AdJ: Gwörassic Park; Maîtrisez les combats épiques; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres; Feuille d'aide pour Skills & Powers; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA: Je ne suis pas un numéro! Sc: Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel!) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête. Jeux, joueurs & Internet. PdF: Vampire. AdJ: La petite baston dans la prairie (G&M); Propriétaires d'une auberge de vos propres mains; Seven: les sept règles de l'effroi; des cartes pour Il était une fois...; conseils pour Space Marine/ Titan Legion. DA: La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster: des décors modulables d'auberge. Sc: Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel!) - Guildes JdR; Vampire: Dark Ages; Léviathan (figu). PdF: Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. AdJ: Les cavouineurs; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M); Le mémento de l'Investigateur; L'ordre des chevaliers d'Airain (Simulacres). DA: Enquêtes & prétextes. Interview: J.-M. Ligny; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc: Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel!). EmpyriuM; Space Hulk. AdJ: L'œil de Caza; Le trombinoscope éloquent; De ce côté du miroir; Le trombinographe; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M); Miss Grubert, cyber psychiatre. DA: Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc: Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE); Léviathan/Warhammer 40K. C: Netrunner; Mythos.

96 (Juillet-août): Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). AdJ: Rhadjabán, Bouillabaisse... (G&M), Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int: Jonathan Tweet. Sc: AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

97 (mensuel). Changelin, Shaan. PdF: Star Wars. DA: Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire: la feuille d'équipement. AdJ: Djarabân; Les monstres de Djarabân; Un nouveau Credo (Credo); Warhammer/ Léviathan: mêmes combats (figu); La voie du guerrier (Simulacres). Sc: AdC, Shaan, Nightprowler, Thoan, AD&D (GE).

98 (mensuel). DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). AdJ: La conspiration: mode d'emploi; Histoires abominables (G&M); Liste des cartes Mirage; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC); Le fantastique contemporain (Simulacres); Plus on est de fous (Colons de Katäne); Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int: Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc: Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE); Warhammer Bataille.

99 (mensuel). Hawkmoon NE; Nephilim 2. Power (plato); Flintloque (figu). AdJ: Faire des parchemins; Galactic Born Killer (G&M); Jeunes loups et vieux renards... (DA); feuille d'aide à la création pour Nephilim; Citations de méd-fan; Les wangas de la marine (Simulacres). JC2: Guardians; règle option. pour Le Seigneur des Anneaux: Les sorciers. Sc: Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel). JdR: Vampire: L'âge des Ténèbres; Le monde de Murphy. Plato: Elixir; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbat; Dark Age. Spécial n° 100: Carte blanche aux dessinateurs; 200% subjectif; Concours G&M. Int: Marc Rein•Hagen. Vade mecum. S: Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D); Gurps Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Background: L'archipel de Sergalane. Prof: Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc: Le mémo du joueur de Star Wars. Sc: Cthulhu, Vampire - L'Âge des ténèbres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurps médiéval, Shadowrun (GE); Warhammer (figu). 500 000: Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris; Monde des Ténèbres: France; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato); Inferno (figu). Int: L'équipe de Guildes. Prof: Personnage en clair-obscur. AdJ: Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc: AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM); Warhammer (figu).

103 - Imago, L'Unirêve, Ars Magica 4th E., Chivalry & Sorcery 3rd E. PdF: Warhammer Batailles fantastiques. Wargame: Alexandria 1801; La bataille de Friedland; Waterloo. Back.: Le collège des Cendres. Prof.: Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes: la presse positive. Sc.: Polaris; JRTM; AD&D; Conspirations; Star Wars (GE).

104 - Conspiracy X, Trolls, Delta Green. The Shoah. PdF: Birthright. Int: Mike Pondsmith. AdJ: Bâtisseurs de temples (+ poster); Apprentissage draconic pour Rêve de Dragon; Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc: Earthdawn, Vampire, Rêve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer batailles (figu).

105. Atlantys; Dark Earth; Collection Quasar; Stratego 4 (plato). Vive Le grandeur-nature! AdJ: L'asile Saint-Gilles (pour AdC). Int: Richard Garfield. Magic rachète AD&D? Sc: Warhammer, Deadlands, Dark Earth, Nightprowler, Cthulhu, Le Réseau divin (ép. 10, 11, 12).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage: le samouraï, le barbare, la courtisane; Devine..., Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature: définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune -Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview: A. Adler. JeE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc.: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE: Hastings-1066. Dossiers: Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines: les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ: Le monastère du Souffle divin. Sc.: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau: Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes: Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames: Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc.: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

HS18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

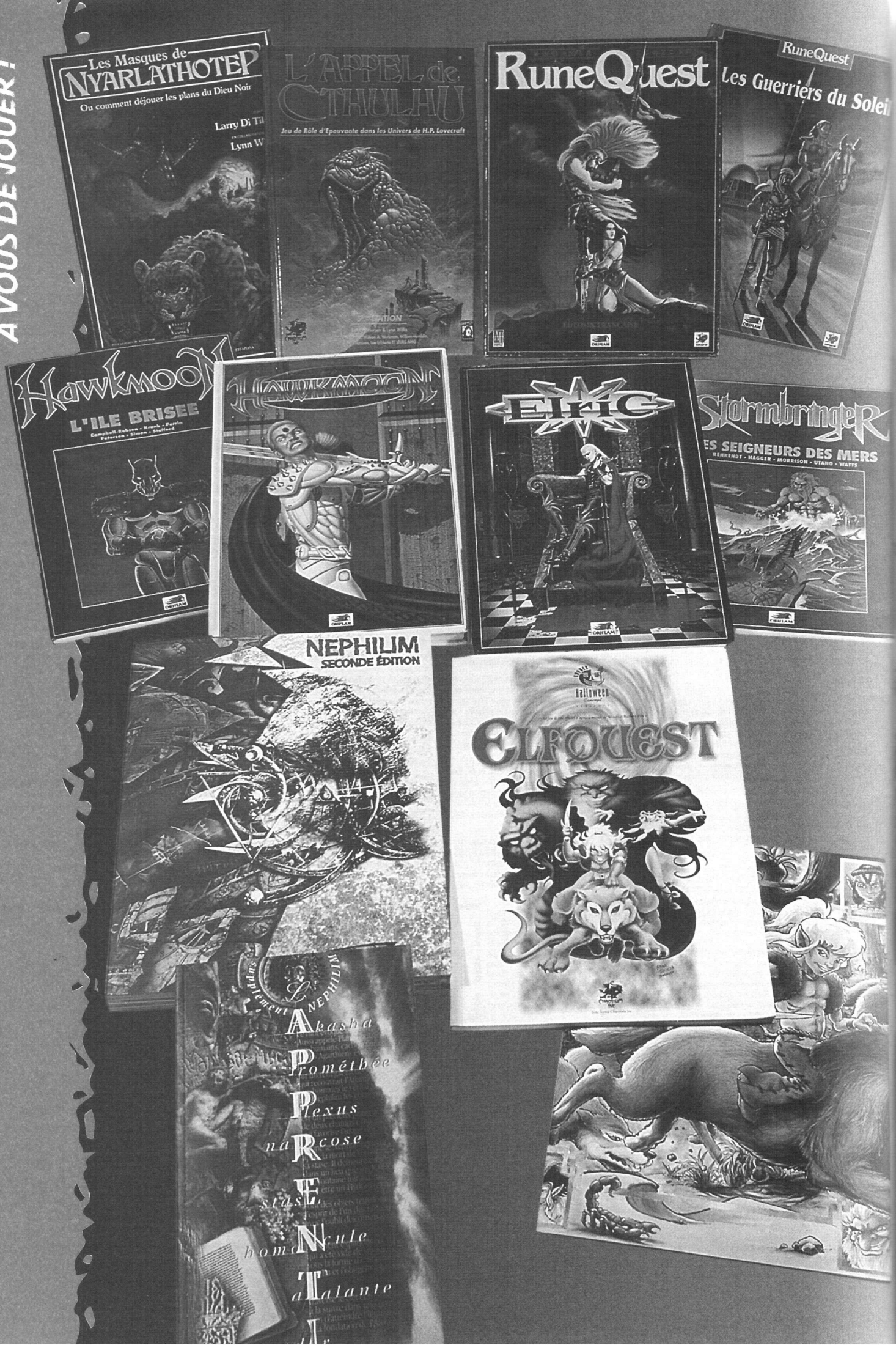
à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:
  - ▸ 40 F franco (Étranger: 45 F): ___HS n°2, ___HS n°3
  - ▸ 45 F franco (Étranger: 50 F): ___HS n°4, ___HS n°6, ___HS n°8, ___HS n°11, ___HS n°12, ___HS n°14, ___HS n°15, ___HS n°16, ___HS n°17
  - ▸ 49 F franco (Étranger: 54 F): ___HS n°7, ___HS n°9, ___HS n°10, ___HS n°13, ___HS n°18
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom ____ Prénom ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773


Les Masques de NYARLATHOTEP
Ou comment déjouer les plans du Dieu Noir
L'APPEL de CTHULHU
Jeu de Rôle d'Epouvante dans les Univers de H.P. Lovecraft
RuneQuest
RuneQuest
Les Guerriers du Soleil
Hawkmoon
L'ILE BRISEE
Hawkmoon
ELRIC
Stormbringer
ES SEIGNEURS DES MERS
NEPHILIM
SECONDE ÉDITION
Halloween
ELFQUEST
Supplément NEPHILIM
Akasha
Prométhée
Plexus
narcose
stase
homunCule
Talante

BASIC ET LES AUTRES JEUX DE RÔLE

Vous avez lu *BaSIC*, vous avez joué les scénarios des univers de Danæ et d'Énigma, et vous voudriez aller plus loin, continuer à jouer. Il est tout à fait possible d'inventer ses propres scénarios, de créer de nouveaux univers, d'imaginer des règles complémentaires mais... vous n'en avez peut-être pas le temps. Bien sûr, vous pouvez commencer par jouer les scénarios proposés dans *Casus Belli*, en les adaptant à *BaSIC* (voir p. 89). Mais si cela ne vous suffisait pas ? Pourquoi ne pas passer alors à un autre jeu de rôle, plus détaillé, avec des tas de scénarios publiés, d'aides de jeu diverses...

Nous vous proposons ici une sélection de jeux de rôle en français, les uns très proches du système de règles de *BaSIC*, les autres assez différents mais très connus et pratiqués par de nombreux joueurs.

LES JEUX PROCHES DU SYSTÈME DE BASIC

L'appel de Cthulhu

(Descartes Éditeur)

Le thème : Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et monstrueuses – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte de ce complot est souvent si terrible que l'on peut y perdre la raison. On peut jouer à toutes les époques, mais les années 1920-30 sont privilégiées. Les PJ sont des enquêteurs malgré eux.

Les différences par rapport à *BaSIC* : Le thème est très proche de celui d'Énigma, puisque c'est de l'horreur contemporaine. Ce qui fait la force de *L'appel de Cthulhu*, c'est non seulement cette « mythologie moderne » inventée par Lovecraft, mais surtout la quantité impressionnante de suppléments, scénarios et aides de jeu publiés. Que ce soit chez l'éditeur du jeu ou dans des revues comme *Casus Belli*, vous trouverez de quoi jouer longtemps. Et, ce qui ne gâche rien, c'est un jeu pour lequel les joueurs sont nombreux. Son système de jeu est très proche de celui de *BaSIC*, vous pourrez passer facilement de l'un à l'autre.

Le kit du débutant : Le livre de règles de *L'appel de Cthulhu* est tout ce dont vous avez besoin (il contient aussi un scénario). Le système est suffisamment simple pour que le paravent du meneur de jeu ne soit pas indispensable.

Le meilleur supplément pour jouer longtemps : La campagne *Les masques de Nyarlathotep* n'est pas destinée au meneur de jeu débutant. Mais elle entraînera meneur de jeu, joueurs et leurs personnages dans une des plus grandes aventures jamais publiées.

Elric

(Oriflam)

Le thème : Le monde d'*Elric le Nécromancien* (d'après les romans de Michael Moorcock) est un monde médiéval-fantastique sinistre, partagé entre les forces de la Loi (rigide, juste mais implacable et sans avenir) et celles du Chaos (destructeur, source de vie, de mort et de déchéance). La magie y est extrêmement puissante, les monstres particulièrement abominables et les démons infiniment variés.

Les différences par rapport à *BaSIC* : Le système de combat d'*Elric* est bien plus complexe, mais reste compréhensible. La magie n'est pas très éloignée, mais présente un nombre de sorts plus important, et de tous niveaux de puissance.

Le kit du débutant : Livre de règles de *Elric*, ainsi que le paravent du MJ (qui contient un scénario).

Le meilleur supplément pour jouer longtemps : Avant de s'appeler *Elric*, ce jeu a connu une édition nommée *Stormbringer*. *Le voleur d'âmes* est une campagne publiée alors (difficile à trouver). Vous pouvez également vous procurer *Les Seigneurs des mers*, qui décrit un royaume et propose cinq aventures.

Hawkmoon

(Oriflam)

Le thème : Le monde d'*Hawkmoon* (d'après les romans de Michaël Moorcock) est une Terre future, après une apocalypse nucléaire, envahie de mutants. La civilisation est revenue à un Moyen Âge bizarre, où traînent des résidus d'inventions technologiques. Les « méchants » sont les Granbretons, organisés en clans et arborant des masques à l'effigie de leur animal-totem.

Les différences par rapport à *BaSIC* : Le système de combat d'*Hawkmoon* est bien plus complexe, mais reste compréhensible (c'est le même que celui d'*Elric*). La magie n'existe pas mais elle est remplacée par de la technologie étrange, qui a ses propres règles.

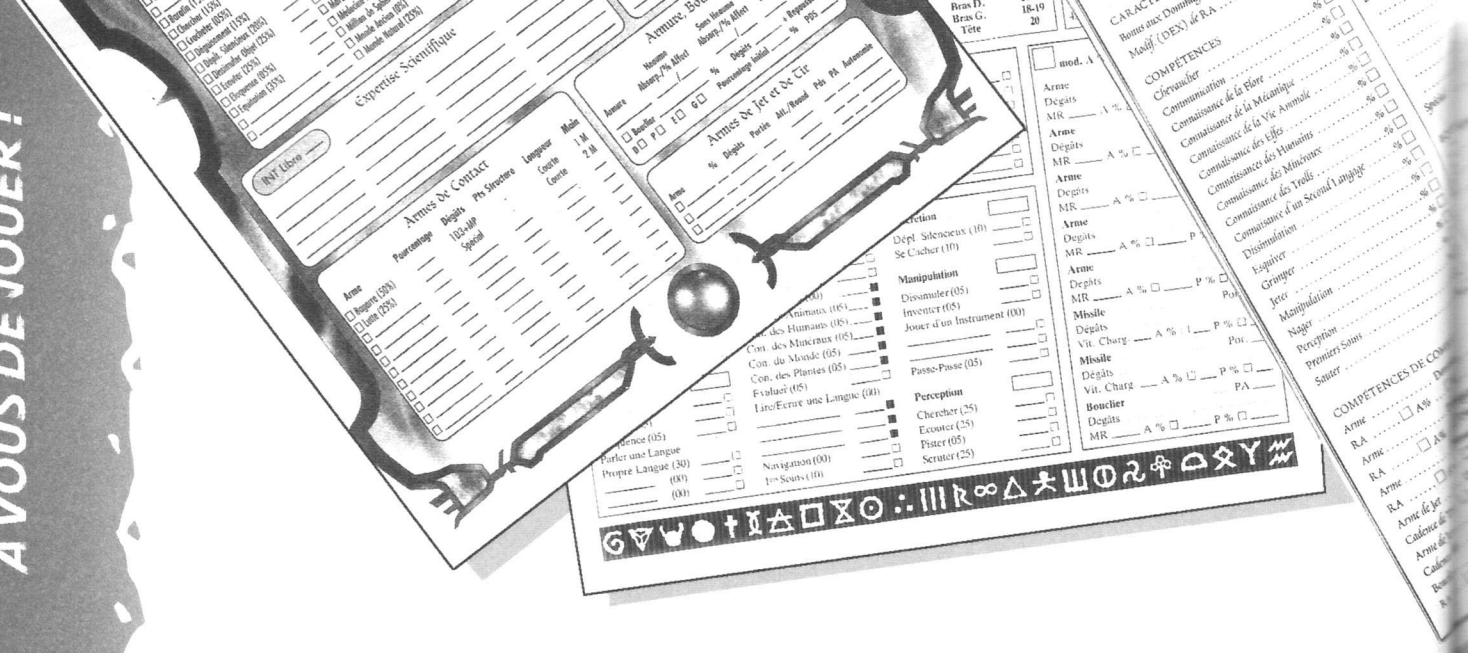
Le kit du débutant : Le livre de règles, *Hawkmoon*, ainsi que le paravent du MJ.

Le meilleur supplément pour jouer longtemps : Les deux campagnes *L'île brisée* et *Les portes du Paradis* vous fourniront de nombreuses heures de jeu. Si vous désirez créer vous-même des aventures dans ce monde particulier, le supplément *La France* vous sera précieux, voire indispensable.

RuneQuest

(Oriflam)

Le thème : *RuneQuest* est l'un des premiers jeux de rôle créés après *Dungeons & Dragons* (voir Autres jeux). C'est son système qui a donné le Basic Role Playing (dont *BaSIC* est une version simplifiée). Alors que *AD&D* ▷



est un univers médiéval-fantastique plutôt générique, *RuneQuest* propose un univers complet, construit et cohérent, à la mythologie originale, plus proche de l'Antiquité gréco-romaine que du Moyen Âge. Les dieux et la magie y sont proches de chaque être, qu'il soit humain, troll (ou même canard, hé oui !).

Les différences par rapport à *BaSIC* : *RuneQuest* a un système proche de *BaSIC*, mais en plus compliqué, notamment pour le combat et la magie.

Le kit du débutant : En plus du livre de règles, *RuneQuest*, il faut également se procurer *Les dieux de Glorantha* (la mythologie) et *Geneterla* (le pays le mieux connu).

Le meilleur supplément pour jouer longtemps : *Les guerriers du Soleil* est un supplément qui contient à la fois la description complète d'une région et quatre scénarios pour tous niveaux. Si votre budget est limité, achetez ce supplément avant *Genertela* (qui vous sera indispensable si vous voulez développer vos aventures).

Elfquest

(Halloween Concept)

Le thème : Vous jouez, dans l'univers de la BD créée par Richard et Wendy Pini, des elfes chevaucheurs de loups.

Les différences par rapport à *BaSIC* : Le système de jeu est un peu différent mais à peine, et peu complexe.

Le kit du débutant : Le livre de règles, *Elfquest*. Le paravent du MJ (pas indispensable) contient un scénario.

Le meilleur supplément pour jouer longtemps : Il y a malheureusement peu de suppléments pour ce jeu. Procurez-vous alors les très nombreux volumes de la BD (éditée chez Vents d'Ouest), qui vous donneront des idées pour créer vos propres aventures.

Nephilim

(MultiSim)

Le thème : Dans *Nephilim*, les personnages sont des êtres surnaturels quasi immortels qui s'incarnent dans des êtres humains, prenant leur place, et recherchant un ancien savoir perdu. Ils usent pour cela de capacités surnaturelles, physiques et magiques. On joue dans notre monde, à notre époque, même si la possibilité de jouer dans le passé est évoquée.

Les différences par rapport à *BaSIC* : Le système de jeu est dérivé du Basic Role Playing, il en conserve les caractéristiques et les pourcentages, mais la création de personnage est un peu plus longue. Le système de magie est divisée en trois parties. Simple pour les débutants, il peut se compliquer par la suite.

Le kit du débutant : Le livret de règles, *Nephilim*, est indispensable. On se procurera aussi le supplément *L'apprenti*, qui explique de façon claire et agréable l'univers de ce jeu assez particulier.

Le meilleur supplément pour jouer longtemps : La campagne *Le Souffle du Dragon* est tout à fait conseillée, mais elle demandera du travail au meneur de jeu et du courage aux personnages.

LES « AUTRES » JEUX DE RÔLE !

Advanced Dungeons & Dragons

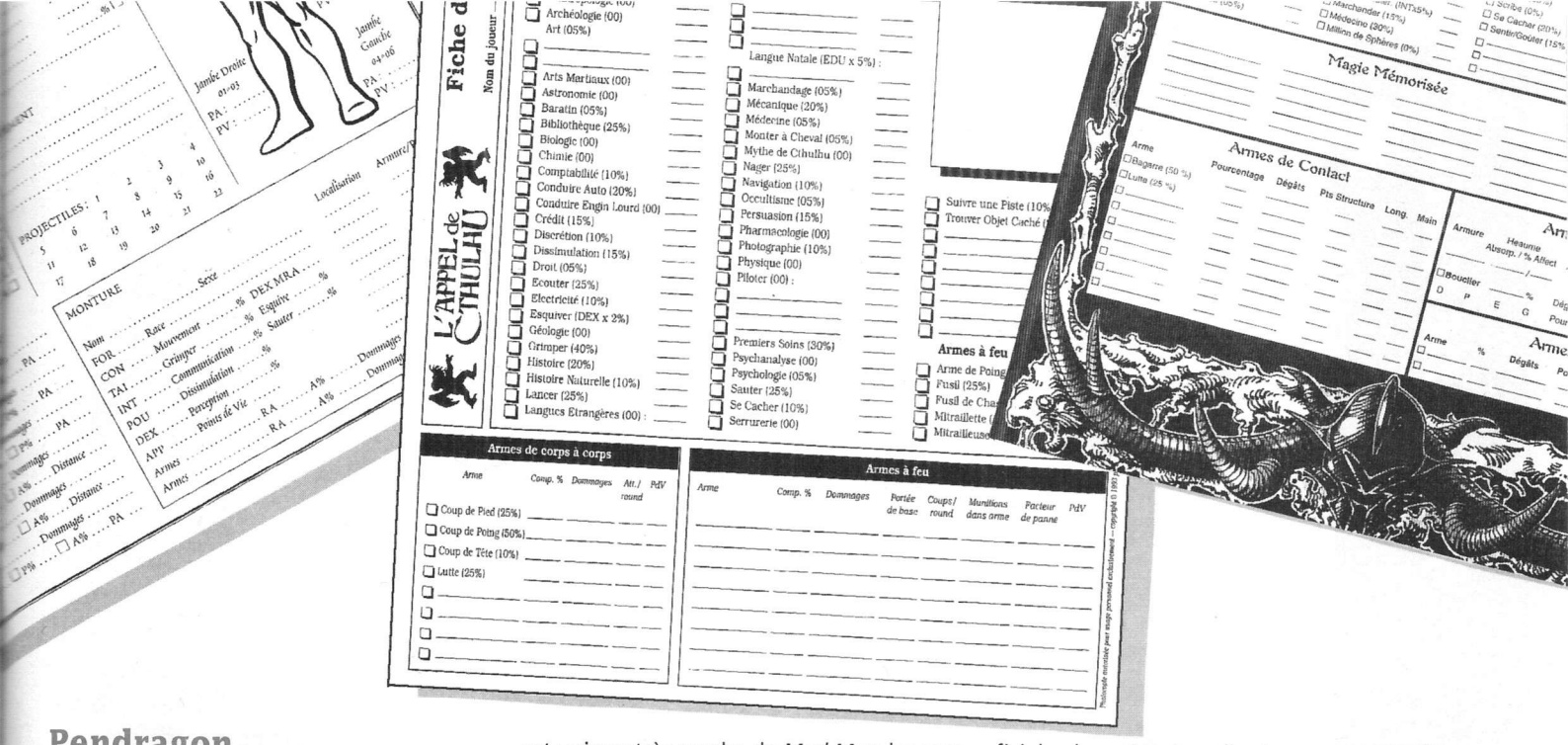
(TSR)

AD&D est le jeu de rôle le plus connu et le plus joué au monde (en français, on dit *Donjons et Dragons*). C'est surtout le premier jeu de rôle inventé. À ce titre, il a donné des concepts particuliers, notamment la notion de niveaux (indiquant le degré de progression et de pouvoir du personnage), celle d'alignement (la moralité d'un personnage – bonne, mauvaise, loyale ou chaotique – est fixée à la création du personnage), les magiciens et les prêtres apprennent à l'avance des sorts qu'ils mémorisent et ne peuvent lancer qu'une fois (avant de les réapprendre). Le système d'*AD&D* est en fait beaucoup plus proche de celui d'un jeu de société (de très nombreux jeux sur ordinateur s'en sont inspirés) que d'un jeu de simulation. En fait, le Basic Role Playing a été en partie inventé en réaction à *AD&D*, par des joueurs qui voulaient jouer leur personnage d'une autre façon, plus souple, plus cohérente.
AD&D est également un jeu qui revient assez cher, car nécessitant beaucoup de suppléments. Pour commencer, il faut le *Manuel du Joueur*, le *Guide du Maître* et le *Bestiaire monstrueux*. En contrepartie, on a accès à la réserve la plus importante de scénarios jamais éditée, que ce soit chez l'éditeur TSR, ou dans des revues comme *Casus Belli* ou des fanzines (malheureusement beaucoup des produits TSR sont encore en anglais). On peut jouer les scénarios tels quels, mais ils se déroulent parfois dans des univers particuliers comme celui de Dark Sun (un monde magique post-apocalyptique) ou de Ravenloft (horreur médiévale-gothique), pour lesquels il faut se procurer en plus le supplément qui décrit l'univers. Pour commencer, l'univers le plus « générique » et le plus facile à aborder pour *AD&D* est celui des Royaumes oubliés, avec ses nains, ses elfes, ses petites-gens, ses magiciens et ses dieux.

Warhammer

(Descartes Éditeur)

Le monde de *Warhammer* est un monde assez classique, proche de *AD&D*. Le Vieux Continent où se déroulent la plupart des aventures ressemble fortement à l'Europe de la Renaissance ; les forces du Mal sont incarnées par des dieux et des mutants du Chaos ; il y a plus de nains que d'elfes ; et les magiciens consomment des points de pouvoir pour lancer des sorts. *La Campagne impériale* est une suite de scénarios particulièrement réussie, pas facile à faire jouer pour le meneur de jeu, mais qui donnera de grandes satisfactions aux joueurs.



Pendragon

(Oriflam)

Dans *Pendragon*, vous jouez un preux chevalier au temps du roi Arthur. Le système de jeu, lointainement dérivé de celui de *BaSIC*, permet de simuler agréablement les aspects moraux et héroïques de ce monde mythique. À réserver aux amoureux du thème, à ceux qui préfèrent jouer de « vrais » chevaliers plutôt que des elfes aux oreilles pointues qui lancent des boules de feu.

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

(Hexagonal)

Le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* a pour cadre le monde décrit par Tolkien dans *Le Seigneur des Anneaux* (mais plus de dix siècles avant l'action du roman). C'est l'œuvre romanesque de ce genre la plus connue au monde, la plus attachante. Le système de jeu est plutôt difficile à aborder, proche de l'ancêtre *AD&D*, et ralentit le souffle épique des aventures si le meneur de jeu n'est pas rompu à la maîtrise des règles et des parties. À réserver donc pour un peu plus tard, ou si vous êtes fan de Tolkien. Il existe une version plus complexe encore de ce jeu : *Rolemaster*.

Star Wars

(Descartes Éditeur)

Pas besoin d'explications pour décrire cet univers : c'est celui de *La guerre des Étoiles*, la trilogie des films de George Lucas. Le système de jeu est simple et facile à comprendre (sauf pour les combats de vaisseaux), et les aventures héroïques. La dernière édition en date est bien présentée (ce qui ne gâche rien). C'est un des rares jeux de space opera. Son défaut : être limité à l'univers un peu manichéen des films.

Bitume

(Siroz Productions)

La comète de Haley a plongé notre monde dans un contexte post-apocalyptique. Dans cet univers très proche de *Mad Max*, les communautés humaines se sont rassemblées en clans et croient chacune avoir accès à des révélations du passé, alors qu'il ne s'agit souvent que de vieux bouquins sans intérêt genre les épisodes des *Musclés en vacances*. Un jeu plutôt humoristique.

In Nomine Satanis/ Magna Veritas

(Siroz Productions)

Dans *Magna Veritas* (ou *In Nomine Satanis*) les PJ sont des anges (ou des démons) venus sur Terre pour propager de façon discrète la bonne (ou la mauvaise) parole, et surtout empêcher les guignols de l'autre camp de prendre la prédominance. L'ange (ou le démon) s'incarne dans un être humain, le contrôle et lui confère des pouvoirs surhumains. À lire et à jouer au second degré, c'est l'un des meilleurs et des plus drôles jeux de création française.

Vampire (et le Monde des Ténèbres)

(Hexagonal et Ludis)

Vampire est le premier des jeux de rôle situés dans le « Monde des Ténèbres », un univers dans lequel vampires, loups-garous, magiciens, fantômes et changelins existent. Dans ce jeu, vous incarnez des vampires. L'atmosphère générale est proche des romans de Anne Rice (*Lestat*) et encourage fortement à jouer des intrigues politiques entre divers clans de vampires. Un rôliste qui veut être à la mode joue à *Vampire*. Il y a quelques suppléments parus en français, et des multitudes disponibles en anglais.

Cyberpunk 2020

(Oriflam)

Notre avenir est sombre. Les trusts vont prendre le pas sur les pays et les nations. L'argent va remplacer la morale. Les progrès en biotechnologie et en informatique vont être stupéfiants. Bientôt on pourra se greffer des membres artificiels, des mémoires d'autres personnes, le réseau informatique et virtuel va recouvrir la planète. Les riches seront plus riches, les pauvres plus pauvres. Bref, ce courant de la science-fiction, inventé au début des années 80, est plutôt dans l'air du temps. *Cyberpunk 2020* est le jeu générique sur ce thème. Plutôt complexe, il demande un meneur de jeu bien au fait de l'univers et de la technique.

Shadowrun

(Descartes Éditeur)

Le monde de *Shadowrun* se situe dans un avenir étrange. À un contexte cyberpunk classique (corporations, matrice informatique, voir ci-dessus) se superposent l'apparition de races mythiques (elfes, nains, trolls) et le retour de la magie.

Et Simulacres ?

Simulacres est le système de jeu de rôle générique que *Casus Belli* avait proposé à ses lecteurs avant *BaSIC*. Son système original permet de jouer rapidement dans n'importe quel type d'univers. Par contre, la façon dont les caractéristiques et les talents sont gérés (de manière interdépendante) rend l'approche du jeu moins intuitive pour les débutants que celle de *BaSIC*. De plus, un système original implique que l'on doit apprendre encore un autre système si on veut passer à un autre jeu. Avec *BaSIC*, cette difficulté est moindre ! Néanmoins, les univers de *Simulacres* ayant été vendus sous forme de hors-série de *Casus Belli* ou comme des produits à petit budget, *Simulacres* reste un outil approprié pour qui veut essayer d'autres univers pour une cinquantaine de francs.

Sont disponibles : *Simulacres* (HS CB n° 10, quatre univers génériques et les règles de base du jeu), *SangDragon* (HS CB n° 11, jeu complet avec univers médiéval-fantastique), *Cyber Age* (HS CB n° 16, jeu complet avec univers cyberpunk), *Capitaine Vaudou* (Descartes Éditeur, univers de pirates et magie vaudou, nécessite d'avoir *Simulacres*, c'est le jeu préféré de la rédaction de *Casus* – pub subliminale et gratuite), et *Aventures Extraor-*

dinaires et Machinations Infernales (Descartes Éditeur, pour jouer dans le monde de Jules Verne, s'adaptant sans aucun problème à *BaSIC*).

ET LES AUTRES ?

Il existe quantité d'autres jeux de rôle. Leurs thèmes et leurs degrés de difficulté sont variables, nous ne pouvons donc pas les décrire en détail. Néanmoins, comme ce qui donne envie de jouer à un jeu de rôle c'est avant tout son univers, nous vous les présentons ici en quelques mots (nous nous limitons aux jeux en français).

Ambre (Descartes Éditeur)
Un jeu directement inspiré de la série des *Princes d'Ambre*, les romans de Zelazny publiés chez Denöel. Un système novateur et sans dé, laissant la place belle au rôle plus qu'au jeu, mais pas forcément d'accès facile pour les débutants.

Ars Magica (Descartes Éditeur)
C'est un univers médiéval, proche d'un Moyen Âge historique, où l'on joue des magiciens. Système proche de celui de *Vampire*.

Atlantys (SPSR)
Dans un futur proche, après que la Terre ait redécouvert l'Atlantide et conquis le système solaire, vous jouez les ambassadeurs de la nouvelle puissance terrestre.

Berlin XVIII (Siroz)
Dans un futur proche, vous êtes flic dans un sordide commissariat berlinois. La vie est dure. Thème proche des séries télés comme *NYPD* ou *Capitaine Furillo*.

Bloodlust (Siroz)
Vous jouez un esprit-dieu enfermé dans une arme, qui doit commander à un être humain pour sentir la vie autour d'elle. Médiéval-fantastique, étrange, et pas conseillé ni aux débutants ni aux âmes sensibles.

Conspirations (Halloween Concept)
Quelque part, dans une île perdue, vivent extraterrestres, télépathes, artistes dérangés et aventuriers. Même Mulder et Scully trouveraient cette île étrange.

Dark Earth (MultiSim)
Après la Catastrophe, la Terre vit dans un monde de ténèbres. Trouverez-vous la voie de la Lumière, partirez-vous explorer le monde ou resterez-vous dans votre sinistre cité ? Post-apocalyptique et mystique.

EarthDawn (Descartes Éditeur)
Après la Catastrophe (pas la même !), la vie renaît enfin. Les humains, les elfes, les trolls ressortent à la surface et redécouvrent un monde médiéval-fantastique.

Guildes (MultiSim)
Vous incarnez un personnage de l'une des six races des Rivages, parties à la découverte du mystérieux Continent où tout ce qui est magique semble possible. Un monde mystérieux et renaissance-fantastique.

Gurps (Siroz)
Gurps, comme *BaSIC* ou *Simulacres*, est un système générique. En plus du livret de règles, il existe des suppléments pour de nombreux univers (Conan le Barbare, le Japon du XVI au XIX[e] siècle, Western) ou suppléments de règles (*Cyberpunk*, *Espace*, *Psioniques*).

Mega (Descartes Éditeur)
Vous êtes un Messager galactique, chargé de résoudre les problèmes qui surgissent dans les univers parallèles. Un jeu du rédacteur en chef de *Casus Belli*, pour ceux qui aiment des missions à la Valérian et Laureline (la BD de Mézières).

Mekton Zéta (Oriflam)
Vous êtes le pilote d'un robot de combat géant et meurtrier. Vos ennemis n'ont qu'à bien se tenir, dans la guerre qui vous opposera. Pour fans d'anime et de mangas.

Miles Christi (SPSR)
Aimeriez-vous incarner un Templier, à l'époque des croisades, dans un monde très proche du nôtre, avec une pointe de fantastique ?

Nightprowler (Siroz)
Dans un monde médiéval-fantastique classique, les personnages interprètent différents rôles de voleurs citadins (les magiciens étant réservés aux PNJ). Le système de jeu est simple, sauf pour le combat.

Polaris (Halloween Concept)
Notre monde est englouti. La surface est invivable. Saurez-vous survivre dans les cités sous-marines, dans les gouffres abyssaux ?

Rêve de Dragon (MultiSim)
Un monde médiéval-onirique, rêvé par les Dragons. Où les voyageurs passent de rêve en rêve. Un système de simulation particulièrement fouillé. Un des jeux de création française les plus renommés et le plus poétique. Le jeu *Oniros* est une version simplifiée de *Rêve de Dragon*.

Shaan (Halloween Concept)
Sur une planète lointaine, l'homme a asservi diverses races, pour son profit. Il ne comprend rien à la philosophie et à la sagesse des autochtones. Vous jouez l'une de ces versions futures des Amérindiens.

Thoan (Descartes Éditeur)
Inspiré du cycle des *Hommes-Dieux*, série de romans de Philip Jose Farmer, vous y vivrez d'épiques aventures dans l'étrange Monde à Étages. Un système de jeu un peu complexe.

Toon (Halloween Concept)
Vous êtes un personnage de dessin animé ! Et il va vous arriver toutes sortes de choses insensées, à la *Roger Rabbit*. Un jeu très fou, très tout fou...

UN CLUB DE JEUX DE RÔLE : POURQUOI FAIRE ?

La tradition du club est très ancrée dans la mentalité des joueurs de jeux de rôle. Un club est une association, officielle ou non, dont le but est de regrouper régulièrement une ou plusieurs tables de joueurs désirant pratiquer leur passion dans un cadre extérieur. Cela peut aller de la petite table de trois ou quatre joueurs se réunissant tous les mois chez un particulier pour une partie du même jeu... à la structure fermement établie, accueillant une cinquantaine de joueurs chaque semaine et disposant d'une ludothèque de plus de deux cents jeux. En pratique, on ne parlera ici de « club » qu'en présence d'une association loi 1901 (à but non lucratif, donc), dotée d'un local et d'horaires réguliers, par opposition au club familial, simple groupe de copains se retrouvant de temps en temps chez l'un ou chez l'autre.

Les « plus » et les « moins »

Les avantages du club de jeux de rôle sont nombreux :

— la certitude de trouver à jours et heures fixes des partenaires de jeu ;

— l'accès à une ludothèque souvent importante, lorsque le club dispose d'un financement quelconque (sponsoring, activité annexe) ou que ses membres décident de mettre leurs jeux en commun ;

— le fait de pratiquer dans un local, qui permet de rire, de crier, de (se) faire peur, bref, d'être en mesure d'animer un peu les parties sans réveiller la petite sœur ou se faire rappeler à l'ordre par les parents ou la copine ;

— la possibilité, pour le débutant, d'intégrer une structure établie, où il pourra trouver conseils et partenaires, beaucoup plus rapidement qu'en essayant de se débrouiller par lui-même.

Ça, c'est sur le papier. Parce qu'en pratique, la réalité est souvent un peu moins rose.

— En premier lieu, les clubs de jeux de rôle ne sont pas forcément bien disposés envers les débutants. Faire découvrir le jeu de rôle à quelqu'un qui n'y connaît rien demande du temps, de la patience et une certaine dose de pédagogie ; choses que le « clubiste » moyen n'est pas toujours disposé à assumer. « Pas maintenant », « Va voir à la table d'à côté », « J'ai pas le temps » ou « OK, mais tu connais quoi, comme jeu ? » sont quelques-unes des réponses que le pauvre novice risque de se voir opposer.

— D'autre part, le jeu en club implique une certaine sociabilité. Il est fréquent que plusieurs tables jouent en même temps, pas toujours dans les meilleures conditions d'isolement sonore. Les parties sont souvent prévues d'une semaine sur l'autre, on ne vient pas forcément en club pour faire ce que l'on veut : si les trois tables de samedi prochain sont déjà pourvues en meneur de jeu, vous ne serez pas meneur de jeu, point (notez que si vous êtes débutant, ça vous arrange plutôt).

— Troisième problème : à de rares exceptions près, vous ne jouez pas quand vous voulez. Les parties se déroulent globalement à jours et à heures fixes. Si c'est le samedi soir à partir de 19 h et que vous ne pouvez pas, dommage pour vous, mais on ne déplacera pas l'horaire pour vous faire plaisir.

La solution : les Clubs d'initiation Casus Belli

Le réseau des Clubs d'initiation regroupe des structures bien rodées, possédant plusieurs années d'expérience et s'engageant à accueillir les débutants dans les meilleures conditions possibles. Elles disposent de bons locaux, d'un large éventail de jeux, souvent d'une boutique « associée » où vous pourrez rencontrer ses membres ou vous rencarder avant, d'un responsable clairement identifié et d'horaires fixes : en d'autre terme, le risque de vous « casser les dents » en vous pointant à l'improviste (même si ce n'est jamais une très bonne idée) est nul. N'hésitez pas à les contacter : ils savent parfaitement ce qu'est un débutant, comment ça fonctionne, de quoi ça a peur et comment ça se rassure. C'est la solution la plus simple et la plus efficace.

Comment trouver un club ?

Vous avez décidé de tenter l'aventure du club. Si vous avez la chance d'avoir un Club d'initiation à côté de chez vous (voir la liste page suivante), n'hésitez pas une seconde : passez un coup de fil et prenez rendez-vous.

Vous pouvez vous contenter, dans un premier temps, de tâter le terrain en allant voir comment ça se passe : une visite n'engage à rien, et il vaut mieux ne vous lancer que lorsque vous en aurez vraiment envie. Quoi que vous fassiez, ne vous forcez pas, et prenez le temps de discuter avec des responsables en leur exposant vos souhaits, vos craintes et vos aspirations : ils sauront vous écouter et vous conseiller au mieux.

S'il n'existe pas de club d'initiation dans votre secteur, rien n'est perdu : vous pouvez en trouver un « normal », en sachant toutefois que tous ne sont pas forcément prêts à accueillir un débutant. Là encore, mieux vaut en discuter franchement au téléphone avant, pour éviter les mauvaises surprises. Si ça ne marche pas la première fois, réessayez ailleurs : vous finirez bien par trouver chaussure à votre pied.

Pour trouver un club, plusieurs solutions :

- Passer une petite annonce dans Casus Belli (un bon à découper se trouve dans chaque numéro et c'est gratuit) ou dans une boutique de jeux. Laissez votre numéro de téléphone et précisez bien que vous débutez.
- Traîner quelque temps dans une boutique et y aller au culot, c'est-à-dire aborder directement les joueurs en leur exposant votre cas. Attention : le rôliste n'est pas toujours un animal social. Cela dit, ça ne devrait pas être une épreuve insurmontable si vous n'êtes pas trop timide (ou si vous êtes une fille – leur proportion est faible autour des tables de jeu, et les joueurs le déplorent beaucoup).
- Consulter le service minitel 3615 Casus rubrique Clubs.



Allez faire un tour sur notre service Web :
http://www.excelsior.fr

LES CLUBS D'INITIATION CASUS BELLI

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.
Horaires : samedi de 14 h 30 à 19 h ; le soir à partir de 20 h 30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche.
Boutique : « La Réserve », 4 rue Henri Rivière, 78200 Mantes-la-Jolie ; tél. : 01 30 94 53 23.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).
Responsable : Fabrice Barboni.
Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. *Horaires* : le samedi de 14 h à 19 h. Tél. : 05 56 28 24 32.
Responsable : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr.
Boutique : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles.
Horaires : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).
Responsable : Michel Van Langendonck ; tél. : 003202/5118077.
Boutique : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon

● **MJC Montchapet**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 51 65. *Horaires* : samedi de 14 h à 20 h. *Responsable* : Régis Nuke ; tél. : 03 80 78 16 66 (le soir).
Boutique : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.

● **MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle**
Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. *Horaires* : vendredi et samedi à partir de 20 h 30, samedi 14 h 30 (appeler avant).
Responsable : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95.
Boutique : voir ci-dessus.

Limoges

La Compagnie grise
44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges.
Horaires : vendredi à partir de 20 h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14 h-18 h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant.
Responsables : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61.
Boutique : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. *Horaires* : le vendredi soir à partir de 21 h et le samedi à partir de 15 h ; tél. : 02 43 24 73 85.
Responsable : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10.
Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis

Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03.
Horaires : vendredi à partir de 20 h 30.
Responsable : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31.
Boutique : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier

Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21.
Horaires : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24.
Responsable : Nathalie Charasse.
En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14 h à 24 h. *Responsable* : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78.
Boutique : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52.
Horaires : samedi de 14 h à 19 h et de 21 h à 8 h. *Responsable* : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10.
Boutique : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18 h à 24 h.
Responsable : Frédéric Savary ; tél. : 01 47 55 02 36.

Tours

Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours.
Horaires : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. *Responsable* : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55.
Boutique : « Poker d'as », Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

DESCARTES

BOUTIQUE PARIS 17e

PARIS

75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél.01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY
2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
92330 **SCEAUX** - LE CARRÉ MAGIQUE,
4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE**
L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire,
93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES,
5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
77400 **LAGNY** - LE CENTAURE, 128, rue St Denis
Tél. 01.64.30.90.35

PROVINCE

13100 **AIX EN PROVENCE**
L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne
27, rue de la Couronne angle rue Brueys
Tél. 04.42.38.54.00
80000 **AMIENS** - JOUPI JOUETS JEUX,
28, rue Noyon - Tél. 03.22 92 49 56
49100 **ANGERS** - SORTILEGES,
23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES,
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac -
Tél. 04.50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE,
15, rue des Lices - Tél. 04.90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS,
13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX,
10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven
Tél. 02.98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - JEUX DESCARTES,
162, rue Sainte Catherine - Tél. 05 56 44 26 03
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron
Tél. 02.48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras
Tél. 02.31.85.93.70 - 02.31.85.17.77
28000 **CHARTRES** - LA PETITE BOUTIQUE,
29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
50100 **CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé -
Tél. 02.33.01.21.15
63000 **CLERMONT FERRAND** - LABYRINTHE,
14, place Renoux
Tél. 04.73.90.22.81
21000 **DIJON** - EXCALIBUR,
44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99
27000 **EVREUX** - LE VALET DE CŒUR,
13, rue Franklin Roosevelt
Tél. 02.32.31.04.41
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER,
25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81
53000 **LAVAL** - SORTILEGES,
41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22
76600 **LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue
Tél. 02.35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale
Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
59800 **LILLE** - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES,
13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - LA CRYPTE DU JEU,
7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87 74 95 58
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR,
7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR,
35, rue de la Commanderie - Tél. 03.83.40.07.44
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION,
16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands
Tél. 04.66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet
Tél. 02.38.53.23.62
64000 **PAU** - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier
Tél. 05.59.98.08.56
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES,
30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES,
35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE,
Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50
51100 **REIMS** - DOMINO, 26, rue de l'Etape
Tél. 03.26.47.79.91
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE,
CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97
76000 **ROUEN** - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec
Tél. 02.35.15.47.46
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération - Tél. 04.77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD,
60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT,
12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse -
Tél. 05.62.44.17.53
83000 **TOULON** - CHOCHO'S,
8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille - Tél.
05.61.23.73.88
37000 **TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau -
Tél. 02.47.64.89.81
10000 **TROYES** - JEUX ET STRATÉGIE,
5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86







EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire,
32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - **MONTREAL**, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,
4408, ST-DENIS - Tél. 00.1.(514).499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22.734.25.76

DESCARTES
RELAIS

PLUS DE 50 BOUTIQUES À VOTRE SERVICE



PARIS 5e
52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

PARIS 15e
39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur

PARIS 17e
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

LYON
13, rue des Remparts
d'Ainay - 69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro : Ampére/
Victor Hugo

Nouvelle Boutique à BORDEAUX
162, rue Sainte
Catherine
33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03

DESCARTES
BOUTIQUES