

LA BÊTE INTÉRIEURE



AIDES DE JEUX : La Gazette de l'Insolite, Les Mystes, PJ & MJ Only...

SCÉNARIOS : Pathfinder Compatible, Warsaw, Shadowrun

CRITIQUES : Deadline, Montagnes Hallucinées, Inquisiteurs & Radicaux, Tenga...

TRINITÉ NOIRE : 1er volet d'une campagne générique occulte contemporaine

MENSUEL 5,50 €

L 14508 -2- F: 5,50 €



SEPTEMBRE 2010
NE CRAIGNEZ RIEN !!!
DÉCONTAMINATION
EN COURS...



WWW.7EMECERCLE.COM





Alors que nous arrivons au terme de ce second numéro, étrangement je repense à une publicité source de débats au début de l'année, une publicité pour l'armée qui avait pour slogan : « devenez vous-même ». Un éditeur de jeu vidéo avait lancé sa propre campagne et annonçait juste en face « devenez plus que vous-même », ce qui n'avait pas fait rire tout le monde. S'ils avaient su alors combien nous pouvions surenchérir...

Vous qui êtes rôliste, actif ou ancien, vous savez ce que c'est, vous avez déjà entendu cette voix au fond de vous qui vous pousse à retrouver vos amis le samedi soir pour jouer jusqu'à des heures indues, vous ressentez cet élan qui vous fait acheter Casus Belli, vous fait continuer à acheter des jeux alors même que peut-être vous ne jouez plus depuis des années, ce désir qui vous étreint et vous fera bientôt retrouver vos tables que vous le vouliez ou non.

Vous connaissez ce désir de parcourir des centaines d'univers à travers tout autant d'identités fictives, d'imaginer les pensées, les paroles, le destin de créatures issues de fantasmes et de cauchemars...

édito

Vous éprouvez cette soif d'incarner d'autres êtres, dans d'autres mondes et d'autres époques, en des lieux impossibles. Vous maîtrisez les moyens de vous projeter dans des millions de situations, de partager de fabuleuses aventures, d'avancer dans des chimères tout en restant éveillé. Vous qui lisez ces lignes, vous pouvez être vous-même mais ailleurs, vous pouvez devenir n'importe qui le temps d'une partie, vous pouvez devenir plus que vous-même... et tant d'autres choses encore !

Vous portez en vous cette envie d'être tout ce que votre imagination vous permettra de devenir le temps d'un rêve partagé. Vous qui avez répondu à l'Appel de Casus, vous connaissez cette bête affamée au fond de vous qui veut rêver, voyager, et vivre plus de mille existences.

Vous qui connaissez cette bête intérieure. Vous qui savez. Vous êtes un rôliste.

Bienvenue dans votre magazine !

Stéphane Gallot



Illustration de couverture :
Greg Guilhaumond



3 | EDITO |

5-6 | COURRIERS DES LECTEURS |

7-12 | NEWS |

13-17 | CRITIQUES |

14 : *Deadline*

15 : *Par delà les Montagnes Hallucinées*

16 : *Inquisiteurs & Radicaux*

17 : *Preview Tenga*

18-26 | DOSSIER : LA BÊTE INTÉRIEURE |

18-19 : *Découvrir la Bête*

20-21 : *La Bête à travers les jeux*

22-26 : *La Bête : animosité, forces, faiblesses*

27-50 | SCÉNARIOS |

28-32 : *La Place du mort - Trinité Noire 1/4 -*

33-38 : *La petite fille et la mort - WarsaW -*

39-43 : *Idoru Down - Shadowrun -*

44-49 : *Le métal du démon - Pathfinder Compatible -*

50 : *Calendrier des manifestations*

51-64 | AIDES DE JEU |

52-53 : *La Gazette de l'Insolite*

54-55 : *Créatures de Légende : les Mystes*

56-57 : *PJ Only : Nobody's perfect*

58-59 : *MJ Only : Après tout, c'est comme ça qu'on les aime*

60-61 : *Le coin des scénaristes : Le Mac Guffin*

62-64 : *Découvrir le jdr*

67-70 | CRITIQUES EN COLONNES |

71-72 | AUTOUR DU JDR |

71-72 : *Syfaria*

73 | CLASSIQUES & INDÉS |

74 | PREVIEW |

Le COURRIER des lecteurs

« Salut les gars !

Merci tout d'abord à tous ceux qui ont pris le temps de nous écrire ! Nous n'avons pas pu répondre à chacun de vous, mais nous vous avons tous lu. Vos remerciements, vos encouragements, vos critiques, vos diatribes, vos offres de soutien, vos demandes pressantes pour savoir où et comment nous trouver, comment vous abonner, vos questions sur nos projets futurs... tous vos messages nous ont fait très plaisir parce qu'ils manifestent l'intérêt que vous portez à Casus Belli.

Choisir parmi vos courriers a été difficile mais l'un d'entre eux s'est distingué naturellement et nous avons décidé collégialement de lui répondre ! Bienvenue dans le courrier du mois.

Tout d'abord bravo pour avoir fait renaître Casus ! Le jeu de rôle est un sacerdoce, et il faut toujours encourager les initiatives qui permettent à l'un de nos loisirs préférés de vivre.

C'est beau, Casus était attendu et en plus il y a de la place pour un mag !

Bon, maintenant, les choses désagréables... Je pourrais rester dans mon coin et maugréer, et ne pas acheter votre Mag'. Ca serait bien bête, parce que votre mag' est un mag' de rolistes pour les rolistes, donc c'est un peu mon mag' aussi quelque part. Alors voilà...

Je pense que votre numéro 1 est naze.

Le contenu éditorial est proche du néant.

Ca revient à acheter l'édition du Grog en moins bien et pour 5.50 euros... aucune critique (pour être sûr de se fâcher avec personne ?)... bref, le mag s'est trompé de cible... au lieu de faire un mag pour roliste, avec critiques bien senties (toute la production rolistique est géniale ? j'en doute fort... et je ne crois pas être le seul), au lieu d'adopter un ton particulier (là, plus neutre tu meurs), vous nous faites une énumération de « nouveautés » datées puisque déjà lues ailleurs.

Bon déjà ça, ça ne passe pas. On a l'impression que vous avez été cryogénisé pendant 20 ans et que vous ne vous êtes pas rendus compte qu'on est à l'heure d'internet et que pour du contenu purement informatif il y a déjà très bien et « updaté » quotidiennement sur le web.

En plus, certains scénars sont écrits à la truelle. [...] Bon... comment dire... du jdr écrit de manière trop précieuse est en général fanant... mais quand c'est écrit par un gosse de 12ans, ça donne pas envie. Attends ! me diront les âmes compatissantes ! L'idée de ce scéнар accouché aux forceps est peut-être géniale ! Et naaaaaan ! le scéнар est inspiré du premier volume du magnakai : la pierre de la sagesse ! (je pense que 95% des mecs qui ont acheté Loup Solitaire ont lu (ne serait-ce que le synopsis) de cet incontournable du Livre dont vous êtes le héros).

Circulez y a rien à voir, et merci pour mon cousin de 12 ans qui rêvait d'être scénariste publié de JDR...

Je passe les articles du Grumph sur l'escrime médiéval ou de Sébastien Célerin sur « comment jouer Role Play » (on en est déjà là ?? ça se place pas plutôt au 25ème numéro, au mois de mai, quand tout le monde est à la bourre sur ses rendus et on colle l'article passe-partout parce qu'il faut faire du remplissage ?).

Bref, j'ai l'impression de me lire XXXXX, qui était vraiment pas dingue... je soupçonne que le gosse de 12 ans qui faisait les dessins de XXXXX est à présent scénariste pour Casus... Le p'tit salopaud, il a de la suite dans les idées ! Il finira président de la république s'il continue !

Allez les gars ! adressez-vous à votre communauté ! c'est un public difficile, et chiant et il y a des vieux cons qui ont tous les Casus et tous les Backstabs et tous les Dragons qui attendent un renouveau. Un Vrai ! Et plein de jeunes qui attendent de savoir ce qu'est un vrai journal. Avec un avis !

Un lecteur un peu dur, mais plein d'espoir.

Crylon, Hobbit Pâle. »

« Cher Crylon,

Sache tout d'abord que si je t'attrape, il va t'en arriver de belles (à moins que t'amènes une chopine).

Nous avons lu avec intérêt ton courriel, rendu ici dans sa quasi-totalité. Et comme tu peux l'imaginer, nous sommes en complet désaccord avec la grande majorité des reproches que tu nous adresses et profondément meurtris par ta déception (le Grümph erre dans nos couloirs déguisé en petite fille depuis ton mail, c'est dire l'ampleur des dégâts).

Concernant nos critiques, je dois admettre qu'effectivement nous n'avons pas dit grand mal des œuvres présentées dans notre premier numéro et ce, pour plusieurs motifs...

D'abord, je ne pense pas que tu liras jamais dans nos critiques des phrases telles que : « ignoble travail », « ce jeu est à fuir absolument » ou « a été écrit par un con »... De tels jeux ne seront tout simplement pas critiqués dans nos précieuses pages. Ensuite, je ne crois pas avoir à présenter d'excuses pour avoir eu la chance de découvrir et critiquer de bons jeux le mois dernier, des jeux qui avaient certes des défauts, signalés par ailleurs dans le texte, mais qui méritaient les critiques positives qu'ils ont reçues.

En revanche, il nous faut admettre qu'une synthèse pour clore les critiques manquait cruellement dans ce 1er numéro. Nous avons corrigé le tir et attendons glacés d'effroi ton avis à ce propos.

J'en arrive à la question du net et de la présence de sites annonçant et critiquant les jeux au fil de leurs sorties. Très bien. Nous connaissons comme toi ces sites et les suivons. Oui, régulièrement nos informations se recoupent. Devrions-nous pour autant faire disparaître nos pages de news ou nos critiques ? La réponse est évidemment non. Nombre de rôlistes ne suivent pas l'actualité sur le web ou n'en connaissent pas la totalité, Casus est là pour les informer eux aussi. Et je ne parle pas seulement de ceux qui ne bénéficient pas d'un accès internet (oui, j'ai un pote inuit, et alors ?), mais aussi de tous les joueurs qui n'ont pas forcément l'envie ou le besoin compulsif de chercher au jour le jour les dernières nouvelles du monde rôliste. Des lecteurs qui sont heureux de ne pas avoir à chercher pour compiler ces informations. Des personnes de bon goût, êtres merveilleux et passésistes qui préfèrent les lire sur un joli support papier.

Tu n'es pas le seul à avoir soulevé cette question, et à vrai dire, cela nous a étonnés. Depuis qu'existent des sites de cinéma, les magazines traitant du 7ème art ont-ils arrêté d'annoncer des news et de faire des critiques ? Passons.

Nous voilà « aux scénars écrits à la truelle ». Des fautes se sont glissées çà et là. OK. Mea culpa. Mais je trouve que tu y vas fort pour un scénario qui a reçu de bons retours, preuve que la chose n'était pas si détestable ou enfantine. Enfin, s'agissant d'un scénario officiel, l'inspiration prise dans l'œuvre originale ne me choque pas outre mesure.

Viennent enfin les critiques relatives à nos aides de jeu. Oui, nous les choisissons et oui, nous en sommes tout à fait satisfaits. Mais là il va falloir nous aider si tu souhaites trouver ton bonheur dans nos pages. Nous sommes ouverts à la discussion. Quel type d'aide de jeu pourrait emporter ton suffrage ?

Je passe sur les comparaisons diverses. Il est temps d'en finir...

Si cela peut te rassurer, sache que nous nous adressons à notre communauté et que nous écoutons ses retours. Nous avons écouté les tiens avec attention et nous tiendrons compte de ce qui était pertinent.

Tu as par exemple raison sur un point, ce magazine est le vôtre. Reviens nous voir de temps à autre, peut-être répondrons nous un jour à tes attentes. Nous veillerons à nous améliorer à chaque nouvelle parution. J'espère déjà que ce numéro 2 t'apportera plus de plaisir.

**Très sincèrement,
Stéphane Gallot**

PS : avec ce que t'as dit sur le Président, il va t'arriver des choses bizarres, mais si je t'attrape avant lui... »

Après ce courrier du mois exceptionnel, ne va pas t'imaginer, ami lecteur, qu'il suffit d'être méchant pour voir tes lettres dans nos pages. D'ailleurs, le mois prochain, nous publierons quelques gentils pour compenser. À vos plumes...

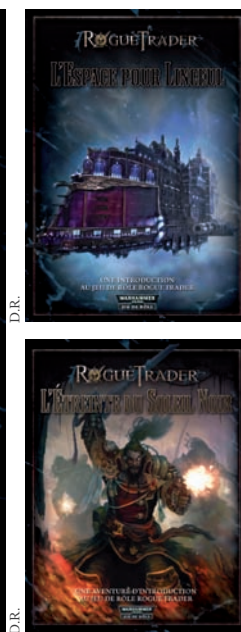
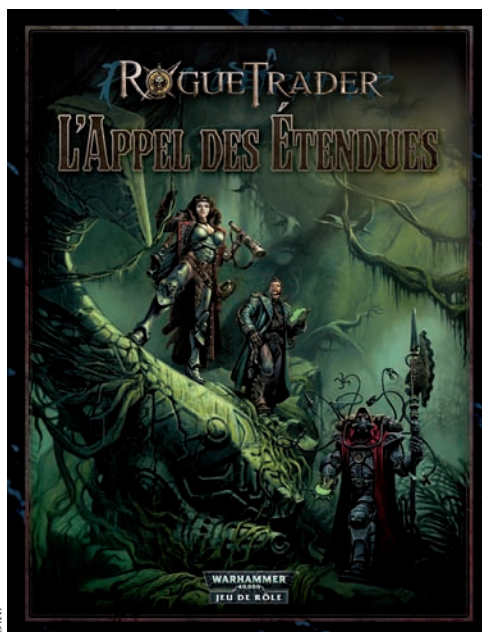


NEWS |

Voilà la rentrée, qui marque pour beaucoup la fin des vacances, le retour au monde réel en quelque sorte. Mais ça, c'est le lot des non-rôlistes, des malheureux qui ignorent les joies des mondes fantastiques que nous parcourons ensemble. Pour nous autres, la rentrée, c'est le Monde du Jeu, les licences acquises durant l'été par nos éditeurs favoris, les sorties du second semestre enfin révélées, le commencement de nouveaux projets, la présentation des nouveautés... En bref, une période faste et heureuse.

Pas encore convaincu : tournez donc cette page pour trouver des raisons de vous réjouir.

La fin des vacances, peut-être. Mais surtout le début de la course vers Noël !



Un site à piller pour les Libres Marchands

Depuis la sortie de Rogue Trader et de son écran le mois dernier, l'éditeur Bibliothèque Interdite a mis en ligne un site officiel qui, outre les habituelles fiches de personnages (et la moins classique fiche de vaisseau), propose du matériel inédit pour nos chers MJ et joueurs. L'éditeur a ainsi mis à disposition un sympathique document de 13 pages présentant l'histoire du secteur Koronus et déjà deux scénarios officiels qui aideront les MJ flemmards ou en manque d'idée à se lancer dans l'aventure. Les deux scénarios, « *L'Espace pour Linceul* » et « *L'Etreinte du Soleil Noir* », constituent deux aventures qui se suivent et font une parfaite introduction aux thèmes et à l'univers Rogue Trader. De quoi faire patienter vos tables en attendant « *L'Appel des Étendues* », la première campagne officielle Rogue Trader qui est annoncée pour bientôt. Au fait, vous ai-je dit que tout le matériel du site était gratuit ?

Site : <http://portail.bibliothequeinterdite.fr/>

Nouvelles du Ventre-Monde

Pour nous faire patienter en attendant l'écran et l'Almanach Arcadien, les auteurs du jeu « *Aventures dans le Monde Intérieur* » (AMI pour les intimes) ont joué finement et nous proposent ce mois un supplément gratuit en téléchargement libre : **La Gazette Arcadienne**. Comptant 13 pages, le pdf vous fournira deux nouveaux Archétypes jouables (l'Antiquaire et le Chasseur de Trésor), un nouvel Ouvrage (Relique), un ensemble de reliques anciennes, grimoires et quêtes, et un scénario complet du type « *Cartes d'Aventure* ». Bien écrite, bien pensée, d'un intérêt immédiat et gratuite, je ne conçois pas de raison valable pour vous passer de cette aide de jeu.

Les Carnets de l'Assemblée sont morts. Vive DI6DENT !

Le dernier numéro des Carnets de l'Assemblée et l'annonce de la disparition de cet excellent prozine avaient fait de nombreux malheureux dans les rangs de nos chers rôlistes. Mais Casus Belli n'est pas la seule bête à ne pas vouloir mourir et nous avons appris avec bonheur le lancement d'un nouveau magazine par quelques irréductibles de feu « *Les Carnets de l'Assemblée* ». Il ne s'agit pas d'une continuation mais du lancement d'un nouveau prozine. Six au départ (mais combien sont-ils aujourd'hui ?), les Di6dent nous préparent un quadrimestriel au format A5 et annoncent plus de 200 pages. Les sorties se feront en septembre, janvier et mai, aux formats pdf et papier selon les vœux de leurs auteurs. Le numéro 0 devrait être présenté à l'occasion du Monde du Jeu. Une excellente nouvelle que nous avons plaisir à relayer !



Zack Snyder revient en force

Après l'armée des morts, 300 puis l'exceptionnel Watchmen, Zack Snyder s'est attaqué à un

film d'animation à destination du jeune public : Le Royaume de Ga Hoole – la légende des gardiens. En attendant de pouvoir en juger en salle fin octobre, je vous propose de vous intéresser d'ores et déjà à son prochain film : Sucker Punch, qui ne sera clairement pas tout public mais devrait nous ravir les pupilles en mars prochain. Ce que le réalisateur décrit comme un « *Alice in wonderland with machine guns* » s'annonce comme un formidable prétexte au défouloir total et c'est très bien. Vous aurez donc droit à des nazis, un dragon, de véritables monstres, des zeppelins



et des bombardiers, des méchas, des combats au sabre contre des démons japonisant ... le tout bien mixé et accompagné d'une panoplie de jeunes actrices superbes et courts vêtues. Que demandait le peuple déjà ?

Le pitch : dans les années 50, enfermée par son beau-père dans un hôpital psychiatrique, sa lobotomie étant prévue dans 5 jours, Babydoll se réfugie dans le monde alternatif qu'elle tisse de ses rêves et commence à concevoir un plan d'évasion. Pour quitter l'asile avec ses co-détenues, elle devra récupérer 5 objets cachés dans ses rêves avant le jour fatidique...

Je sais que vous n'y croyez pas encore tout à fait, alors maintenant, jetez un œil à la bande-annonce !

Site : <http://suckerpunchmovie.warnerbros.com/>

Le palmarès des ENnies

Le 6 août dernier, la GenCon US a accueilli la **10ème cérémonie des ENnies**, les Oscars du jeu de rôle, une prestigieuse remise de prix qui voit tous les ans le public désigner les meilleurs productions rôlistiques de l'année écoulée. Comme vous allez pouvoir le constater ci-dessous, les votes des rôlistes américains ont dû faire des heureux chez Black Book Edition tant leurs gammes éditées et à venir ont brillé dans les classements. Pour faire simple : Pathfinder, Eclipse Phase et Shadowrun ont presque tout raflé ! Mais les gammes de Black Book Edition ne sont pas les seules à avoir brillé et « L'Affaire Armitage », édité en France par le 7ème Cercle, « Le Manuel du Joueur 3 », qu'édite Play-Factory, et « Les Mystères de la Terre Creuse », publié par Sans-Détour, font aussi parti des primés. Sans plus attendre, la liste des heureux élus (« Or » désigne bien sûr le premier prix, « Argent » le second) :

Choix par les fans du meilleur éditeur :

Or : Paizo Publishing

Argent : Fantasy Flight Games

Produit de l'année :

Or : Pathfinder

Argent : Eclipse Phase

(prochainement publié par Black Book Edition)

Meilleur jeu :

Or : Pathfinder

Argent : Shadowrun Edition 20ème Anniversaire

Meilleur univers :

Or : Day After Ragnarok (non traduit en France)

Argent : Rome: Life & Death in the Republic
(non traduit en France)

Meilleures règles :

Or : Diaspora (non traduit en France)

Argent : Hero 6th Edition (non traduit en France)

Meilleure qualité d'écriture :

Or : Eclipse Phase

Argent : Victoriana 2nd Edition (non traduit en France)

Meilleure couverture :

Or : Pathfinder - Bestiaire

Argent : Eclipse Phase

Meilleures illustrations intérieures :

Or : Pathfinder – Manuel des Joueurs

Argent : Shadowrun Edition 20ème Anniversaire

Meilleure cartographie :

Or : Pathfinder City Map Folio (non « traduit » en France)

Argent : Aces & Eights: Judas Crossing (non traduit en France)

Meilleure qualité de production :

Or : Pathfinder – Manuel des Joueurs

Argent : Shadowrun Edition 20ème Anniversaire

Meilleur supplément :

Or : Les Mystères de la Terre Creuse (Hollow Earth eXpedition)

Argent : Le Manuel des Joueurs 3 (D&D4)



D.R.

Meilleure aventure :

Or : Pathfinder Adventure Path #31: Stolen Land
(non traduit en France)

Argent : L'Affaire Armitage (Cthulhu)

Meilleur recueil de monstres ou adversaires :

Or : Pathfinder - Bestiaire

Argent : Pathfinders Classic Monsters Revisited (non traduit en France)

Meilleur livre électronique :

Or : The Great City Player's Guide (non traduit en France)

Argent : Pathfinder Society Scénario 29 : Un homme averti...
Partie 1 : Rats du chantier naval

Meilleur produit gratuit :

Or : Pathfinder – Manuel avancé des Joueurs (lors de sa phase de test US) (très bientôt disponible)

Argent : Lady Blackbird (non traduit en France)

Meilleur accessoire :

Or : Pathfinder – Ecran du MJ

Argent : Gaming Paper (pour faire rapidement des cartes de combat/bataille pour wargames et jdr)

Meilleur « produit dérivé » :

Or : Cthulhu 101 (non traduit en France)

Argent : Battletech: 25 Years of Art & Fiction
(non traduit en France)

Meilleur produit « figurines » :

Or : D&D Minis

Argent : Gaming Paper

Meilleur site web :

Or : Obsidian Portal - <http://www.obsidianportal.com/>

Argent : d20PFSRD.com - <http://www.d20pfsrd.com/>

Meilleur blog :

Or : Kobold Quarterly - <http://www.koboldquarterly.com/>

Argent : Gnome Stew - <http://www.gnomestew.com/>

Meilleur Podcast :

Or : Atomic Array - <http://atomicarray.com/>

Argent : All Games Considered - <http://www.agcpodcast.info/>

De nouvelles Paroles pour Capharnaüm

Au plus fort de l'été, les joueurs de Capharnaüm ont eu droit à un joli cadeau sous la forme d'une nouvelle aide de jeu officielle développée par le studio Deadcrows. Intitulée « Des Paroles et des hommes », celle-ci présente huit Paroles génériques, formidables bases pour élaborer vos propres Ecoles, Académies et Paroles. Amis Al-Rawi, n'hésitez pas et rendez-vous vite sur le site de Deadcrows pour profiter du très bon boulot accompli avec cette aide de jeu qui vous permettra de contenter même vos PJ les plus difficiles.

Site : <http://deadcrows.net/>



Souhaitons la bienvenue à **La Boîte à Heuhh**

La naissance d'une nouvelle maison d'édition est toujours une excellente nouvelle, mais lorsque cette maison d'édition se lance dans le jeu de rôle, c'est plus que ça ! La Boîte à Heuhh s'est donné pour objectif de faire connaître des jeux de rôle indépendants et méconnus du public français. Le premier de ces jeux sera « *Sweet Agatha* », rapidement suivi par « *Dirty Secrets* ». Toute la rédaction de Casus Belli souhaite longue vie, gloire et prospérité à ces nouveaux acteurs du monde ludique !

SWEET AGATHA

Actuellement prévu par son éditeur pour début novembre, le projet « Sweet Agatha » nous a rendu curieux. Après quelques recherches, voilà ce que nous avons découvert sur le site de La Boîte à Heuhh :

« Un matin Agatha avait disparu... sans laisser de trace, en abandonnant tout derrière elle, réduisant son appartement à la collection d'objets d'une vie en suspens.

Il vous incombe de la retrouver mais pour se faire, il vous faudra prendre des décisions difficiles.

Sweet Agatha se situe à mi-chemin entre la fiction traditionnelle et le récit collaboratif ; un mystère captivant présenté avec toute une série d'outils tels qu'une règle et un magnifique journal couleur de plus de 30 pages. Tous ces objets racontent la disparition subite d'Agatha et vous jettent vous, le lecteur, au cœur de l'histoire comme seul apte à trouver des

réponses. L'exploration du journal complexe, stylisé et souvent cryptique vous permettra de devenir réellement partie prenante de l'intrigue. La partie commence dès le début de votre lecture. Vous pourrez partager l'expérience avec un ami et ensemble vous déterminerez ce qui est arrivé à Sweet Agatha grâce à une collaboration narrative simple et guidée. Sweet Agatha offre une expérience inédite au lecteur. L'ouvrage capture l'essence d'un bon film ou d'un bon roman et permet au lecteur ainsi qu'à un(e) ami(e) de participer activement au déroulement de l'intrigue. Ce n'est pas une « aventure dont vous êtes le héros » remâchée. Ce n'est pas non plus un roman policier. Sweet Agatha est un projet unique auquel les lecteurs prennent part. La

Black Book se met au pdf.

Si vous avez vécu coupé du monde cet été, si vous n'avez pas même pu acquérir notre premier numéro, alors vous ignorez peut-être encore que Black Book se lance dans l'édition numérique et a l'ambition de compléter son offre en proposant ses gammes en pdf directement depuis leur site. Les premières gammes proposées dans ce format seront Shadowrun et Pathfinder mais l'objectif à moyen terme est bien de proposer l'ensemble de leur catalogue sous ce format. Premiers téléchargements prévus pour début septembre.

Site : <http://www.black-book-editions.fr>



fin change au fur et à mesure que la lecture avance et que les pages se tournent. Vous êtes maître du destin d'Agatha. Vous seul déciderez comment tout cela se termine. Ni tout à fait un jeu ; ni tout à fait un roman. Sweet Agatha est un concept innovant qui repousse les frontières des deux genres. »



Décès de Satoshi Kon

Maître respecté de l'animation japonaise, Satoshi Kon nous a quitté le 24 août 2010 des suites d'un cancer. En l'espace de quelques œuvres seulement, celui-ci avait su imposer sa patte singulière et des films originaux. Auteur notamment de **Perfect Blue**, **Paprika**, **Tokyo godfathers** et **Millenium Actress**, c'est avec un véritable génie narratif et visuel que ses films ont su traiter la contamination de la réalité par la fiction. Agé de seulement 46 ans, ce réalisateur talentueux paraît s'être éteint sans acrimonie. Le dernier message posté sur son site internet s'achevait par ces mots : « Rempli de gratitude envers tout ce qui est bon dans ce monde, je pose mon stylo. (...) Je vous quitte désormais ». Nous le regrettons déjà.



D.R.

Plongez vers les profondeurs

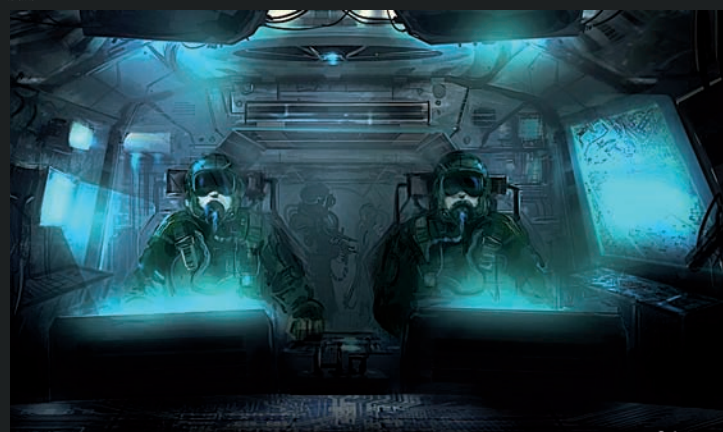
La souscription a été ouverte fin juillet sur le site des Ludopathes et le mois d'octobre verra donc paraître **Subabyss**, une création française. Vous souhaitez en savoir plus ? Voici en quelques mots ce qui vous attend : Subabyss est un post-apo aquatique où l'humanité a été contrainte à se réfugier sous les eaux suite à une guerre nucléaire et à la fonte des pôles. Aujourd'hui, près de trois siècles après la catastrophe, que certains appellent la « Vague Purificatrice », vous faites partie de cette humanité qui a su s'adapter à de nouvelles conditions de vie, explorer les fonds marins, bâtir de magnifiques cités-dôme... Et il vous reste pourtant nombre de choses à découvrir encore parmi les profondeurs. Etes-vous prêt à relever les défis de cette nouvelle ère ?

COPS au roll-call de septembre !

L'excellent jeu **COPS**, publié par Asmodée de 2003 à 2007, va revenir sur nos étagères. En effet, Asmodée, qui a stoppé son activité jeu de rôle, a conclu un accord avec Oriflam pour la réédition de ce jeu grandiose ! (Oui, ici, on aime ce jeu, ça se sent tant que ça?) Le livre de base devrait être disponible dès ce mois de septembre, et suivront les suppléments de la première saison à raison d'un tous les deux mois. Si le succès est au rendez-vous (et on peut l'espérer, le jeu étant encore pas mal recherché), Oriflam n'écartera pas l'idée de « faire de nouveaux suppléments », comme indiqué sur leur site officiel. Nouvelles créations ou réédition des autres saisons, cette phrase pour le moins sibylline laisse rêver. Tu n'es plus seule Los Angeles, revoilà le service d'élite de la police, prêt à protéger et servir !



D.R.



D.R.



Dansent les ombres

Annoncé comme un jeu à secrets, Shade est très attendu et les souscriptions chez les Ludopathes ont déjà commencé, ce qui augure d'une sortie prochaine. Vos personnages y apprendront à dompter et utiliser leurs ombres dans une ambiance évoquant la part sombre de la Renaissance italienne. Entre intrigues, bal masqués et duels à la dague ou au fleuret, vous aurez fort à faire pour survivre parmi les Ténébrosi. Deux livres sont annoncés et constitueront la gamme complète. Après « *La danza delle ombre* », premier livre destiné aux maîtres comme aux joueurs qui devrait avoisiner les 300 pages, les auteurs nous promettent « *Rivelazioni* », qui sera à usage exclusif des MJ et lèvera le voile sur l'ensemble des mystères.



L'invasion des kakujin est pour bientôt



Manga no Densetsu, qui a beaucoup fait parler de lui ces derniers mois, devrait prochainement sortir au grand jour, en octobre ou novembre si tout se passe bien du côté des Ludopathes. Petit rappel pour ceux du fond de la salle...

Dans Manga no Densetsu (que je ne vous apprendrais pas à prononcer), vous incarnerez des kakujin (personnages issus de manga) ayant subitement pris corps dans notre monde le 22 décembre 2012,

à la surprise de tous. Le choc initial et la découverte du monde réel promettent d'être riches en moments de bravoure pour vos PJ, avec du roleplay de haut-niveau en perspective. Mais passés la surprise et vos premiers jours parmi les humains, il vous faudra trouver votre place dans ce monde nouveau. Tenterez-vous alors d'éclairer le mystère entourant votre Eveil et celui de vos semblables ? Chercherez-vous le chemin du retour ?

Les possibilités offertes à partir du synopsis sont vastes, très vastes, et on attend donc du matos pour faire rêver nos joueurs, des secrets pour les maîtres et une campagne, ce que les auteurs semblent précisément nous avoir préparés.

Les Ludopathes sont complètement fous !

Non contents d'annoncer trois nouveaux jeux pour le dernier trimestre, les Ludopathes nous préparent actuellement les écrans d'A.M.I. et d'Oikouméné et une première campagne pour Anoë dont la sortie pourrait se faire en 2010. Mais quand est-ce qu'ils dorment ?

Une sortie par mois pour Trinités jusqu'à la fin de l'année !!!

Les joueurs de Trinités sont gâtés par leur éditeur, on le sait. Mais cette fois-ci, les XII Singes font très fort et se préparent à sortir une nouveauté pour Trinités chaque mois jusqu'à Noël.

Après « *Les Services Occultes* » dont la sortie est prévue en septembre (et dont vous trouverez plus loin la critique), vos tables pourront donc obtenir les « *Cartes Trinités : Vies Antérieures 1 / 2* » en octobre, puis le pack « *Cartes Trinités : Vies Antérieures 2 / 2* » en novembre. Décembre verra paraître « *Lieux Secrets* », le prochain supplément de la gamme, que l'on attend avec impatience.



CRITIQUES |

Sorties dans la seconde partie de l'été ou présentées ici en avant-première, voici toutes les dernières œuvres que nous avons reçues. Dans le cahier qui s'ouvre devant vous et avec nos critiques en colonne, vous trouverez les comptes rendus de nos voyages estivaux.

Nous en avons vécu des choses pour vous servir. En l'espace de quelques semaines, nous avons enquêté en terre indienne, poussé le regard par delà les montagnes hallucinées, opté pour des solutions radicales, traqué de mystérieux acteurs agissant dans l'ombre des services secrets, approché un Japon dans les griffes du changement, exploré l'Ombreterre, accueilli et combattu le retour des ténèbres, vu venir une fin à notre histoire.

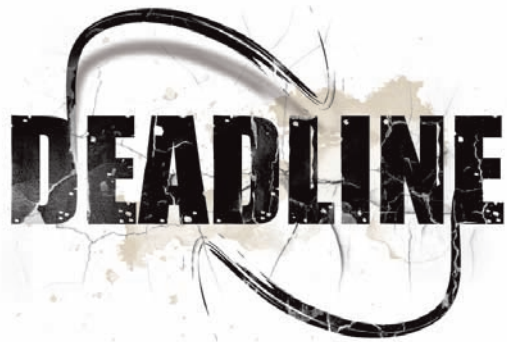
À votre tour de voyager à présent.

14 : *Deadline*

15 : *Par delà les Montagnes Hallucinées*

16 : *Inquisiteurs & Radicaux*

17 : *Preview Tenga*



Les éditions John Doe nous proposent, avec Deadline, un concept un peu particulier mais tout à fait alléchant : une campagne unique, qui s'étale sur 47 ans avec en toile de fond une fin du monde annoncée.

Dans cet ouvrage, finalement assez court (112 pages), vous trouverez tout le nécessaire pour jouer : un système de règles original, 12 scénarios présentant à la fois l'ensemble de la campagne et le monde dans lequel elle se déroule, des personnages pré-tirés et une feuille de personnage vierge ainsi qu'une feuille de notes destinée au MJ.

Le système de règles est simple, mais réserve quelques options qui s'avèreront stratégiques, les joueurs devant, pour « récupérer » des bonus utilisés plus tôt dans une scène, s'infliger eux-mêmes des malus. Assez inhabituel, le système requièrera certainement en conséquence un temps d'adaptation pour être exploité au mieux par les PJ, l'obstacle est loin d'être insurmontable et je ne doute pas de voir très vite les joueurs prendre plaisir à gérer cet aspect tactique.

Quelques systèmes de règles additionnels (poursuite, interrogatoire, etc.) sont disséminés au fil des chapitres, selon les nécessités. Passés les précisions techniques, commence l'essentiel de l'ouvrage : la campagne.

Si vous souhaitez découvrir l'histoire en tant que PJ, arrêtez votre lecture ici !

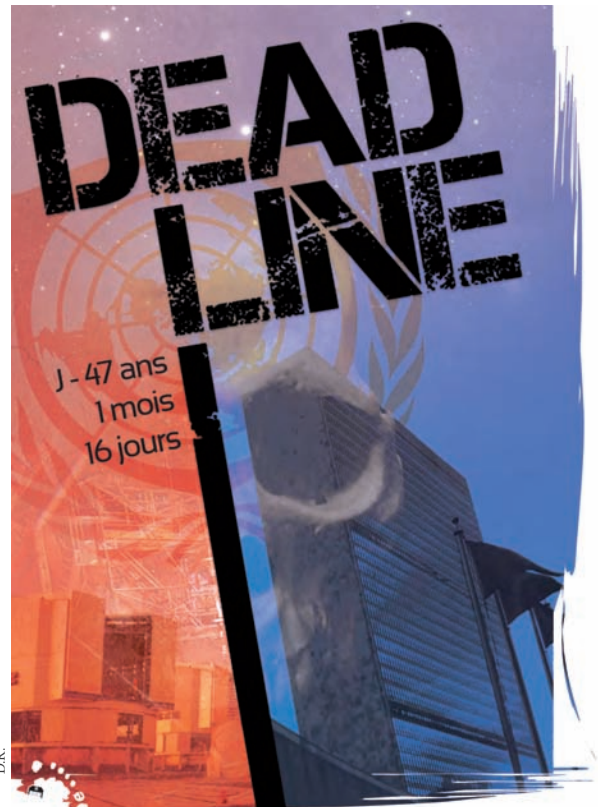
Le premier chapitre pose les bases de l'univers et de l'histoire. Nous sommes en 2035, les personnages sont des proches (des membres du clan) de Mickael Beckett, un « ancien » mafeux à la tête d'une multinationale.

Ce chapitre, comme chacun des onze autres, s'ouvre avec un point sur la situation politique, culturelle, économique, etc. du monde à cette époque.

Au cours de cette introduction, l'assassinat de Beckett amène les personnages à la tête de son clan et ceux-ci se trouvent immédiatement projetés dans le grand jeu et en découvrent l'ambiance : intrigues, mensonges, manipulations et décisions à prendre.

Vous l'aurez compris : Deadline n'est pas un petit jeu d'aventure. Dès le départ, les personnages ont une certaine envergure, et si les scènes d'actions ne sont pas absentes de la campagne (dont le ton n'est pas sans rappeler Tom Clancy), les tractations avec les multinationales, les médias, le crime organisé et les services secrets sont bien présentes dès le premier scénario.

Le second chapitre, qui prend place cinq années après le premier, apporte l'élément qui change tout : la date de la fin du monde. Un certain laps de temps séparant les différents chapitres,



quelques idées de scénarios et un élément visant à amorcer l'intrigue suivante seront à chaque fois donnés au MJ afin que ces années « intermédiaires » ne passent pas forcément sans action de vos joueurs. Du travail sera nécessaire au MJ pour exploiter ces idées, mais ce ne sera pas sans intérêt. On regrette d'ailleurs que ces pistes ne soient pas plus longuement exploitées.

Attention toutefois à ne pas donner aux joueurs l'impression d'une campagne trop dirigiste en leur posant simplement les événements annoncés.

A partir de là, l'intrigue est lancée et les personnages seront de véritables James Bond dans une aventure aux airs de film d'espionnage, aventure où ils changeront souvent de statut (à la tête d'une multinationale, agents spéciaux, hors la loi...) et où l'on prendra plaisir à croiser certains PNJ récurrents et à voir le monde évoluer au fil des scénarios.

Sur une si longue période, les joueurs pourront vouloir changer de personnage. C'est bien sûr prévu et ils pourront même contrôler deux personnages à la fois, l'un un peu plus passif (car trop âgé) et l'autre actif dans une campagne qui propose parfois des scènes musclées. En bref, une campagne intéressante, attirante et qui mérite votre attention.

Tristan

J'apprécie

- la dimension «high level»
- l'évolution du monde et des PNJ
- l'implication des PJ dans un immense complot



Je regrette

- le travail pour le MJ entre les scénarios
- un enchaînement de scénarios qui peut paraître dirigiste



Par delà les MONTAGNES HALLUCINÉES

Campagne pour l'Appel de Cthulhu

Campagne légendaire annoncée comme la plus longue jamais parue en français, nous sommes clairement face à du lourd !

Pour la première fois traduit dans notre langue et ayant bénéficié d'un énorme travail depuis la version anglaise (300 pages de plus !), ce beau bébé de 672 pages nous offre tout ce qu'il faut pour jouer cette énorme aventure. Bien illustré, agrémenté d'images d'époques, contenant même un très beau Portfolio en son centre, nous sommes tout de suite dans l'ambiance des années 30 et de cette expédition vers l'Antarctique qui s'annonce... passionnante.

Alors bien sûr, on n'a qu'une envie en feuilletant cet épais volume : se lancer dedans.

Divisée en cinq livres (chacun étant annoncé jouable en quinze à vingt heures), la campagne propose beaucoup de choses, de l'investigation pure et dure à l'action haletante. Forcément, sur un temps aussi long, il fallait un peu de tout. Et c'est réussi !

Ne lisez plus si vous ne souhaitez pas être Maître de Jeu !

Voyageant de New York à l'Antarctique et même jusqu'à la Nouvelle Zélande si vos joueurs en redemandent, vous n'allez pas faire que vous perdre sur la banquise, bien au contraire. Ainsi, les cinq parties sont (sobrement) nommées :

New York, L'Océan, La Glace, La Cité et La Fuite.

Chacune d'elle, divisée en chapitres clairement datés, est accompagnée de nombreuses aides de jeu, des caractéristiques de tous les PNJ, de plans et illustrations par dizaines... en bref, nous avons là un ouvrage bien pensé pour le MJ, même si celui-ci aura assurément un certain travail de préparation à effectuer. On ne se lance pas dans ce genre d'aventure les mains dans les poches et sans en avoir lu l'essentiel.

Toutefois, si la campagne s'adresse à des joueurs plutôt expérimentés, le livre est suffisamment bien pensé pour n'être pas à réserver aux seuls MJ vétérans. Si vous avez fait vos premières armes derrière l'écran, vous pouvez vous lancer, mais pas avec n'importe quel groupe.

Je vois d'ici la question que tout le monde se pose : alors, cette campagne, est-elle jouable ? La réponse n'est pas si simple que je le pensais.

D'abord, je dois vous dire que nous n'avons pas pu la tester, nous n'avons pas eu le temps, bien sûr. Ensuite, autant que je l'avoue : je parlais avec un a priori sur cette campagne. Je la voyais comme un livre que je voulais absolument tenir entre mes mains, mais que je ne jouerais jamais.

Et étrangement, au final, elle me paraît jouable. Longue, bien sûr. Les quinze à vingt heures annoncées pour chaque partie sont



quelquefois réalistes, quelquefois, à mon humble avis, en dessous de la réalité. Pourtant, si vous avez le temps et des joueurs motivés, sachez que vous avez là l'occasion de vous offrir une belle année de jeu avec une bonne partie toutes les deux semaines.

Un peu plus dirigiste que les Masques de Nyarlathotep sans être non plus un donjon balisé, il ne paraît pas déraisonnable de s'imaginer la mener de bout en bout.

Un dernier mot, quand même, sur la version collector qui sera en vente bientôt. Dans une boîte faite main, numérotée, vous retrouverez le livre, les aides de jeux dans un livret à part, un drapeau de l'expédition, le portfolio des illustrations, une affiche, le livre, format broché, d'Edgar Allan Poe : Les Aventures d'Arthur Gordon Pym et le carnet de William Dyer, contenant la nouvelle de H.P. Lovecraft : Les Montagnes Hallucinées.

Ce bel objet sera tiré à 100 exemplaires, ne sert strictement à rien et est donc, pour tous les fans de l'Appel de Cthulhu, totalement indispensable.

Ceci dit, même sans la version collector, nous avons là une belle grosse campagne pour l'Appel de Cthulhu, légendaire et très attendue, elle est à la hauteur de nos espérances et vous comblera, même sans être certain de pouvoir la jouer.

Tristan

J'apprécie

- la qualité de l'ouvrage
- la variété des scénarios
- le fait qu'elle soit vraiment complète
- le travail effectué sur la version française



Je regrette

- la longueur
- de ne pas avoir le collector !!!



Inquisiteurs & Radicaux

« Toi qui regardes dans l'abysse, prends garde car l'abysse regarde en toi ! »

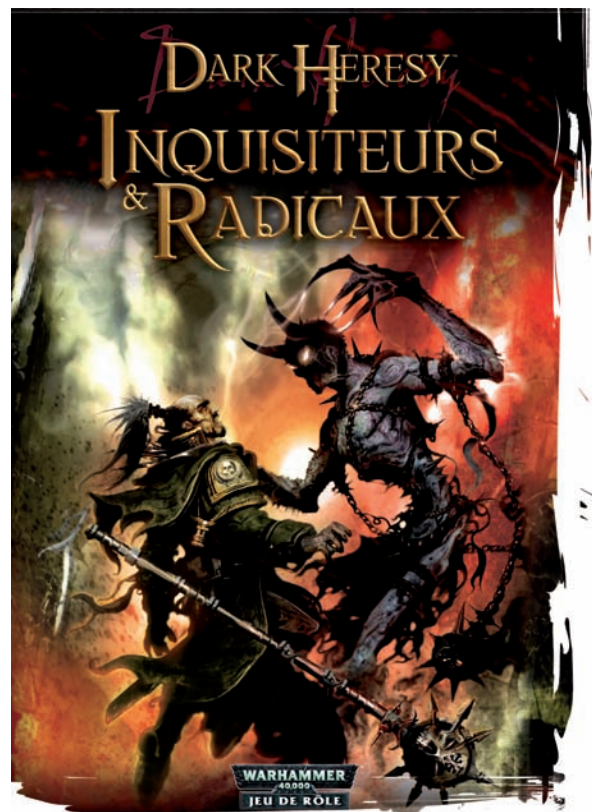
Voilà longtemps qu'était espéré ce supplément détaillant enfin les inquisiteurs radicaux, ces chasseurs de sorcières et de démons hésitant sur le fil, toujours sur le point de basculer vers l'hérésie, de devenir pire encore que les bêtes qu'ils traquent. Alors, Inquisiteurs & Radicaux est-il à la hauteur des attentes qu'il suscitait ?

La réponse dans quelques lignes.

Les joueurs de Dark Heresy savent depuis longtemps que les Inquisiteurs de leurs ordos respectifs peuvent appartenir à deux grandes factions dont les vues s'opposent : les Puritains et les Radicaux. Trois grandes familles de Puritains existent mais elles ont un point commun, elles appliquent les règles à la lettre. Et quiconque ne suit pas parfaitement le code se trouve donc sur la pente qui mène à la Radicalité, puis à l'hérésie. On prétend que nul ne naît radical. Les acolytes commencent puritains et deviennent des radicaux à force de luttes perdues d'avance, à force de confrontation face à l'horreur, à force de regarder l'abîme. Toutes sortes de légendes courent sur les radicaux : ils fraient avec les criminels, usent des armes des infâmes xénos, lisent les livres interdits et invoquent des démons. Ils emploient le mal pour lutter contre le mal et acceptent la corruption et la folie. Prêt à connaître la vérité sur ceux qui ont quitté le droit chemin ? Prêt à jouer des Radicaux ? Suivez moi plus avant.

Que trouverez-vous dans cet ouvrage ? Plus que vous ne l'espériez, puis-je vous répondre. L'ouvrage commence par une série de rapports et autres documents présentant de l'intérieur une abomination : l'emploi d'un assassin et la lutte mortelle de plusieurs factions inquisitoriales. L'ensemble fait une belle ouverture et met tout de suite dans l'ambiance.

La suite est tout aussi sympathique puisqu'elle présente des origines, historiques et carrières (ainsi que de nouveaux talents) pour les radicaux. De plus, la présence de carrières avancées permet de profiter de ces ajouts même avec des groupes d'acolytes confirmés, ce qui est agréable. Suivent la description des factions majeures de radicaux, leurs historiques, le détail de leurs conspirations et toutes sortes d'informations qui ne manqueront pas de vous séduire. Les descriptifs sont denses et de qualité mais posent certains problèmes. D'abord, il apparaît que les radicaux sont pour la plupart de foutus hérétiques et non de bons inquisiteurs sur une pente glissante. Je m'attendais à croiser l'inspecteur Harry, je me retrouve avec Vic MacKey et Shane. Ensuite, sept factions majeures, cela surprend, surtout s'agissant d'un courant qui dans sa globalité ne paraissait pas aussi important.



D.R.

Les chapitres suivants font toutefois oublier tout reproche car y sont développés les moyens des radicaux : nouvelles compétences et talents, pouvoirs psy interdits et sorcellerie, matériel xéno et armes démons (oui, vous avez bien lu)... et ce n'est là qu'un maigre aperçu tant l'ouvrage regorge de tentations à soumettre à vos pauvres PJ.

Que de bonheur à la lecture de ces pages !

Vous trouverez enfin, au terme de l'ouvrage, des conseils pour user du matériel proposé et pour mettre en scène des campagnes radicales dans lesquelles vos joueurs pourront débiter comme radicaux ou jouer des puritains basculant peu à peu.

Quel verdict au final ? Il faut commencer par applaudir à deux mains la facture de l'ouvrage qui expose fièrement ses 240 pages couleurs. Oui, le livre est cher. Oui c'est vrai. Mais on en a pour son argent.

Le contenu à présent. Ce n'est pas un sans-faute. La partie sur les factions est fascinante mais il est dommage que certains éléments cloquent, et notamment les logiques que suivent plusieurs factions. Et pourtant, le sans-faute n'était pas loin. L'ensemble est excellent. Et à recommander aux maîtres qu'intriguaient comme moi les mauvais garçons des forces inquisitoriales.

Stéphane Gallot

J'apprécie

- 240 pages pleines à ras bord avec du vrai matériel et plein d'infos
- du dense, du lourd, du sombre, du Warhammer 40.000 Dark Heresy en grande forme
- un ouvrage magnifique

Je regrette

- un prix élevé tout de même
- quelques éléments dont la cohérence est sujette à caution

Tenga

En avant-première, alors que le jeu était en cours de finalisation, notre rédaction a pu s'attarder sur une des nouveautés de la rentrée : Tenga. Ayant pu nous procurer le texte (merci Brand !) mais non la version maquettée, nous nous bornerons ici à traiter et présenter le fond, c'est-à-dire le jeu en lui-même, sans évoquer sa forme, dont nous savons peu de choses encore..



Tenga vous donne l'opportunité d'incarner des hommes, du plus humble paysan au plus grand samouraï, au cours des temps troublés qui secouèrent le Japon entre 1582 et 1600. Le pays subit alors de profondes transformations, et en ces heures singulières, l'avenir appartient à qui sait saisir sa chance. Les terres que dépeint l'auteur au fil des pages sont bien éloignées des lieux communs généralement attribués à la société nippone et l'on apprend à la lecture à considérer le terrain de jeu qui nous est offert sous un jour nouveau.

Le jeu ne se pose pas en détenteur de vérités historiques, mais propose toutefois un contexte réaliste et ancré dans son temps, cette époque transitoire étant extrêmement détaillée au sein de l'ouvrage. Ainsi, vous trouverez au fil des pages l'histoire de la période qui se joue mais aussi les noms des artistes et grands sabreurs d'alors, des informations sur la vie quotidienne et les différentes « castes » sociales, les factions s'opposant et leurs membres importants, l'état de la médecine et des arts en ces années, au final une foule d'informations qui permettront aux MJ de donner vie au Tenga. Du samouraï au shinobi en passant par le simple pêcheur, le moine ou le missionnaire chrétien (car l'Europe visite la péninsule depuis deux générations), vous pourrez tout jouer, absolument tout jouer dans Tenga. D'emblée, le livre présente 54 archétypes et vous pourrez modifier ceux-ci comme en créer des originaux avec une redoutable simplicité. Gamins des rues, maître de thé, marchand, acteur, tous les profils sont les bienvenus tant que le groupe accorde ses violons. Une variété heureuse.

Jouer des gens du commun en troublera certains mais l'époque est propice à ce que tout un chacun puisse vivre des événements d'importance, à son échelle comme à celle du pays. Par ailleurs, vos personnages ne seront pas promis à une vie sans éclat et seront définis dès l'origine par trois éléments capitaux du système de jeu : leur ambition, leur karma et leur révolte.

La révolte est ce qui a poussé votre personnage à quitter le chemin tout tracé qui était jusqu'alors le sien. L'ambition sous-tend ce qu'il souhaite devenir ou accomplir. Le karma enfin correspond à ce qu'il deviendra réellement en s'accomplissant. Le joueur et le maître, dès le début de l'aventure, s'engagent donc ensemble à mener le personnage vers un avenir partiellement déterminé, un avenir qui diffèrera souvent de ce que voulait faire le personnage. Une idée révolutionnaire dans notre milieu et qui en dit long sur les intentions de l'auteur avec ce jeu.

Il apparaît ainsi que vos personnages ne vivront pas uniquement des aventures d'ordre épique mais aussi des histoires d'ordre dramatique, voire tragique, pour développer leurs destinées personnelles parallèlement aux événements majeurs. Vous mêlerez la petite et la grande histoire. L'idée sera d'amener vos personnages à accomplir leur destin de la meilleure manière possible plutôt que de les faire triompher de l'adversité à tout prix, un échec cuisant pouvant apporter beaucoup plus en profondeur et en intérêt pour la table que l'habituelle victoire supplémentaire. Une chose à méditer avec vos joueurs.

Toute à la fois instructive et rafraîchissante, la lecture de Tenga est aussi l'occasion d'envisager le jeu de rôle sous un autre angle. Il n'est pas seul dans ce cas mais vous constaterez par vous-même que les règles présentées comme les ambitions narratives de ce jeu surprennent régulièrement.

Au final, au-delà du seul contexte particulier qu'il se propose de nous faire arpenter katana au côté, Tenga engage à réfléchir à ce qui fait une grande histoire, un grand récit et aux moyens de les faire vivre en jeu de rôle. Une lecture à recommander aux joueurs en quête de nouvelles expériences ludiques et à quiconque est las d'abattre des monstres.

Stéphane Gallot

EN COUVERTURE :

La bête sommeille encore, prête à se déchaîner. Sur la pointe des pieds, osez pénétrer son territoire en parcourant les prochaines pages. Vous apprendrez à mieux la connaître, à distinguer ses différentes formes. Puis, en vous enfonçant plus avant, vous comprendrez comment jouer avec elle, comment vous prendre pour elle... Avant que celle-ci, dans son ultime sursaut, commence à jouer à son tour, avec vous !

DOSSIER : LA BÊTE INTÉRIEURE

Illustrations : Greg Guilbaumont & Nicolas Le Tutour

La Bête

Le vampire qui ne peut résister à l'appel d'une belle jugulaire tendre et croquante ; le loup-garou hurlant à la lune, mû par une rage incontrôlable ; Hulk qui déchire sa chemise à chaque fois qu'il se heurte le petit doigt de pied dans la table basse ou qu'un char lui tire dessus par erreur... Dans l'imaginaire collectif, la bête est, le plus souvent, l'expression des pulsions les plus primaires – le cerveau reptilien opposé au cortex humain, le crocodile caché sous la surface de l'eau qui n'attend qu'une frêle gazelle pour jaillir, puissant et affamé. C'est, de fait, une vision bien réductrice de la nature de la bête.

La bête est d'abord ce qui fait rupture entre une norme et une exception et l'intérêt essentiel du jeu autour de la bête est la manière dont le personnage gère cette rupture, cette distance – par la lutte, la fuite ou l'inhibition. La bête pousse le personnage sur les franges de la société, le rend unique, original, détestable, exceptionnel. Elle l'entraîne à agir en contradiction avec ses habits, son caractère, ses désirs ou sa volonté. De son côté, le personnage tente de préserver sa psyché, son équilibre physique et émotionnel, afin d'éviter de sombrer dans une folie profonde, psychopathique, où seule la bête a son mot à dire.

La plupart des jeux qui font intervenir la bête dans son acception la plus simple proposent des systèmes de gestion de l'équilibre entre la normalité apparente du personnage et la violence primaire de la bête – c'est ce qui fait leur intérêt et leur succès. Mais ces principes peuvent s'appliquer dans de très nombreux autres cas.

Je suis né bête

La manière dont la bête se manifeste est extrêmement variée. La plus simple et la plus courante est de considérer que le personnage est né ainsi et que la bête est la marque de sa nature profonde. Il est lui-même la bête. Avec les siens, la bête n'existe pas. C'est lorsqu'il est confronté à une autre culture que la bête s'éveille et qu'il doit la gérer. L'exemple le plus commun est celui du loup-garou né au sein d'une tribu de métamorphe. L'instinct de l'animal est présent en lui et il doit le dissimuler ou le contraindre lorsqu'il est au milieu des hommes – comme doit le faire Sam Merlotte dans les romans de Charlaine Harris. Mais qu'en est-il de Superman ? La bête est aussi en lui – ses pouvoirs hors du commun l'obligent à vivre autrement, à faire attention, à se limiter, à cacher ses sentiments. Il est en état de tension perpétuelle et il traverse de grands moments de doute et de refus. Il n'existe qu'un seul moyen pour un tel personnage de concilier la bête et ses attitudes, c'est de se retrouver au milieu des siens, afin que la bête soit la norme et non plus l'exception.

La bête est venue à moi

Tout aussi courant dans les jeux, mais bien plus tragique, la bête s'impose au personnage et l'arrache à sa normalité. Le vampire en est le plus digne représentant. Il possède une histoire humaine avant qu'un drame atroce ne lui impose des pulsions anormales et amoraux. C'est dès lors pour sa propre sécurité qu'il doit juguler la bête – il est si rapide de finir sur un pieu ou au bûcher. Mais ce n'est pas le seul cas possible. La bête n'est pas forcément une force négative ou destructrice : elle n'est qu'un signe de marginalité.

Une jeune collégienne se réveille en pleine nuit, baignée par un rayon de lune. Plus tard, elle découvre qu'elle peut revêtir un drôle de costume en l'espace d'un instant (et d'une danse stupide) afin d'aider ses amies et les gens de sa ville – sans que ceux-ci ne se doutent jamais de sa responsabilité. Elle doit gérer un double emploi du temps, une double identité. Elle est soudainement seule, et cumule les soucis d'une jeune fille normale et ceux d'une justicière masquée. Le stress et la tension s'installent ; elle fait des erreurs. La bête est en elle – une bête positive qui la pousse à la justice et à la solidarité, mais qui complique singulièrement sa vie.

La bête n'est pas en moi

Mais la bête n'est pas forcément interne au personnage. C'est parfois la société elle-même qui dévie de la norme et rend inconfortable la vie de ses sujets. Au cours de la Grande Guerre, des millions d'hommes normaux, avec une famille, des espoirs, des désirs, des projets tout à fait simples, se retrouvèrent précipités dans un enfer qu'on leur imposa. Ici, c'est la guerre qui est la bête, qui impose de nouveaux comportements, en opposition à une norme sociale pacifique et de bon aloi. Dans les jeux de guerre, la bête est extérieure aux personnages mais dicte leur conduite et il leur faut combattre pour conserver leur humanité au risque de devenir de véritables psychopathes.

La norme sociale est aussi une bête pour les femmes de la belle-époque ou des univers victoriens. Sans aucun droits, rapidement catégorisées comme hystériques, les femmes passent de l'autorité de leur père à celle de leur mari. Dès que l'une d'elle tente de s'affranchir, elle doit combattre – ou composer avec la bête : le reste de la société, le regard de mépris des femmes et des hommes qui la jalourent ou la haïssent pour ses incartades.

J'ai appelé la bête

Mais tous les personnages ne subissent pas la bête, heureusement. Certains l'appellent même de tous leurs vœux et cherchent volontairement à s'extraire de la société qui les entoure. Ce sont des êtres uniques. Les bersekers nordiques qui appellent l'esprit de l'ours, les militaires qui abusent des drogues de combat, les magiciens qui se shootent à l'herbe de lune pour lancer des sorts plus puissants, deviennent rapidement la proie de la bête. Afin de profiter des pouvoirs que la bête leur accorde, ils n'hésitent pas à embrasser les comportements déviants que celle-ci leur impose : des geas pour les guerriers claniques, la quête éternelle et criminelle de nouvelles doses de drogues pour les junkies, la matérialisation des rêves pour les mages...

En fait, dès lors que les personnages d'un jeu de rôle sont des héros, ils se mettent souvent en marge de la société et la bête les accompagne. Le meneur de jeu peut alors se poser la question de la manière dont la société les perçoit et dont eux-mêmes tentent de concilier leurs aspirations à la norme avec leur vie aventureuse. Le meilleur exemple est sans doute la leçon de chose imposée au jeune pistolero par ses compagnons plus âgés dans le film « les sept mercenaires » : « des ennemis ? zéro. – Pas d'ennemi ? – Vivants. » Une longue litanie d'avantages que leur offre leur vie de tueur qui sont autant de regrets. Une campagne de Dungeons & Dragons devient alors tout aussi favorable à l'exploration de l'âme de la bête qu'une partie de Vampire ou de Nightbane.

Le Grümph

La Bête

à travers les jeux



De nombreux jeux de rôle évoquent la Bête et proposent à vos personnages de jouer avec, de vous l'approprier. En voici un florilège, en vrac.

Vampire

Vous étiez humain et vous êtes devenu vampire, un prédateur, aux instincts forts et qui parfois vous envahissent. La Bête menace en permanence de prendre le pas sur votre humanité. Tout dans votre vie vous ramène à cet aspect de votre personnalité, avec lequel vous devez désormais composer, que vous devez apprendre à accepter.

Vous n'êtes plus humain, mais vous devez vous accrocher à ce qu'il vous reste de cette ancienne existence.

Unknown Armies

C'est là, au fond de vous, ça vous obsède, ça vous fait peur. Et pourtant, c'est vous, c'est une facette de votre personnalité, vous avez appris à vivre avec. L'acceptez-vous ? Peut-être pas. Mais si vous voulez développer vos pouvoirs, les utiliser, vous devez vous laisser aller, vous devez laisser s'exprimer votre face sombre. Est-ce une Bête, ou n'est-ce que vous-même ?

Yggdrasil

À la fois guerrier, mystique et représentant des dieux, vous êtes marqué par le destin et par Odhinn lui-même. La bête est en vous, prête à jaillir, vous transformant en véritable guerrier fauve assoiffé de sang que seule la mort ou celle de vos ennemis pourra éteindre. Vous êtes un berserker.

Metal Adventures

Vous êtes né différent ; votre patrimoine génétique n'est pas « pur ». Vos mutations vous rendent plus fort, mais vous placent en marge de l'humanité. Considéré comme une Bête, vous avez peut-être fini par en devenir une. Parfois, le sentiment d'isole-



ment est tel que vous devez vous forcer à vous définir comme « humain » plutôt qu'« alien ». Seuls les pirates de l'espace vous considèrent comme l'un des leurs, pleinement, et c'est peut-être ce qui vous permet de ne pas sombrer dans la folie.

Kult

Tout n'est qu'illusion, il vous faut l'accepter, le comprendre. Et pour arriver à cette compréhension, pour atteindre l'Illumination, il faudra flirter avec la folie, laisser la Bête vous prendre, s'emparer d'un peu de votre âme. Vous pensiez déjà être quelqu'un de mauvais, marqué par ce que la vie offre de plus obscur ? Vous n'avez pas encore fait face à ce qu'il y a de plus vil, de plus bestial en vous. Mais vous devrez le faire, tôt ou tard.

Sable Rouge

Le Pilleur de Corps est là, rivé à votre colonne vertébrale, pourtant vous avez gardé le contrôle. Mais vous n'êtes plus tout à fait comme avant. Le parasite est mort en s'accrochant à vous, mais quelque chose a changé. Le Morbus Chaos. La Bête qui est en vous. Ce qui vous rend différent et qui vous permet de faire et de ressentir des choses que les autres ne peuvent pas comprendre. Ce qui vous rend différent et qui peut vous permettre de marcher parmi les bêtes en leur faisant croire que vous êtes l'une d'elles. Ce qui vous rend différent et qui peut vous envahir.

Bloodlust

Vos désirs sont là, ce sont eux qui vous guident, qui vous font progresser, vous rendent plus fort. Pourtant, ils sont triviaux : sexe, prestige, richesse, violence, réputation. Mais vivez-vous pour autre chose ? Avez-vous d'autres soifs, plus puissantes ? Ne sont-ils pas que des instincts, ceux de la meute, ceux de la Bête qui, quelque part, se cache en vous ?

Scion

Vous êtes un héros qui s'ignorait, un héros au sens antique du terme, dans les veines duquel coule le sang d'un dieu. Vous êtes né humain et vous devez à présent accepter votre statut de demi-dieu, embrasser la destinée qui a été tracée pour vous et surtout, obéir à la part divine en vous, à l'ichor qui bout dans vos veines quand vous ne respectez pas les Vertus de votre panthéon, quand vous êtes témoin d'injustices, de sacrilèges, quand vous voudriez fuir, ou reculer... Quelque chose s'est éveillé en vous et vous pousse à agir !

Loup-garou, l'Apocalypse

Vous êtes un Garou, un protecteur de Gaïa, né pour mener un combat perdu d'avance dont l'issue est connue depuis des générations. Vous pouvez vivre parmi les hommes comme parmi les bêtes mais votre Rage vous place un peu à l'écart dans les deux cas. Les autres la ressentent au fond de vous. Votre Rage, qui est la source de votre force, qui est cette puissance formidable que vous ne contrôlez pas complètement et qui se déchaîne parfois. Vos instincts jouent contre vous. Chaque frustration, chaque blessure, physique ou morale, peut réveiller la Bête qui sommeille en votre fort intérieur. Elle est votre force et votre damnation.

• Origine : Lupus

Vous êtes né parmi les loups, au sein d'une meute, et avez grandi parmi vos frères et sœurs. Mais vous avez changé, découvert après un enlèvement qui étaient réellement vos semblables, appris à prendre la forme de l'homme, appris à prendre la forme du monstre. Vous apprenez toujours à vous conduire en humain pour leurrer ceux-ci mais les forêts vous manquent et les villes empestent. Aujourd'hui, vous arpentez les deux mondes. Vous savez combien l'homme manque de sagesse, vous savez qu'il détruira tout, qu'il a déjà commencé, manipulé par les agents du Ver et vous brulez de Rage. Vous savez aussi que le combat est vain, que la bataille est déjà perdue, et votre Rage croît encore. Mais l'animal en vous est plus fort que la bête !

• Origine : Homidé

Né parmi les hommes, vous vous êtes cru l'un d'entre eux jusqu'à votre enlèvement. Aujourd'hui vous savez, vous comprenez mieux cette Rage qui brûlait en vous. Vous êtes un Garou, capable de prendre la forme du loup et celle d'une créature féroce et surpuissante mi-homme, mi-bête : le Crinos, la forme ultime du Garou. Vous savez que les hommes sont en train de détruire la terre sous la férule d'engagements mauvaises. Vous savez aussi que le combat est déjà perdu. La question qui se pose est : quand ferez-vous Rage ? Celle-ci est votre force et votre talon d'Achille. Qui sait ce qui adviendra si vous lui succombez ?

• Origine : Métis

Né Garou parmi les Garous, vous êtes un monstre issu d'une union interdite, d'une union entre deux membres de votre espèce. La loi du clan dit bien de ne s'unir qu'aux hommes et aux loups et de refuser toute liaison parmi les vôtres. Vous devez à l'amour de vos parents votre condition d'aujourd'hui, votre malediction, vos handicaps physiques et mentaux. Vous êtes ce que l'on nomme un Métis, une aberration qui n'aurait pas dû être et les trois mondes (les hommes, les loups, les garous) vous rejettent et vous méprisent. Vous avez toujours su qui vous étiez, vous connaissez très bien la société garou et ses rites. Vous avez toujours su aussi qu'existait le mal, ce Ver qui ronge et tue Gaïa peu à peu. Né monstre, vous contrôlez mieux que les autres votre Rage. Quand la libérerez-vous ?



D&D

Vous êtes le héraut des forces primordiales. La puissance des esprits animaux et élémentaires bouillonne en vous. Fier et indompté, vous luttez sauvagement pour préserver l'équilibre du monde contre toute domination divine ou chaotique.

• Classe : Barbare

En vous gronde la colère des forces primordiales, une rage toujours prête à vous transformer en bête féroce. Quand vous lui laissez libre cours, les esprits primaux transfigurent votre corps et votre esprit pour vous donner la sauvagerie, l'endurance et la force des plus grands prédateurs. Vous n'avez pas dompté la bête intérieure, mais vous avez appris à la chevaucher – malheur à ceux qui la réveillent !

• Classe : Druide

Au fond de votre âme rôde la Bête primordiale, farouche expression de la nature sauvage. Lorsque vous vous métamorphosez, c'est l'aigle majestueux qui voit par vos yeux, le loup infatigable qui guide vos pas, les griffes de la panthère qui lacèrent les ennemis. Tapie sous la surface, la bête intérieure ne demande qu'à surgir pour terrasser les ennemis du monde naturel.

• Classe : Shaman

Garant du lien naturel et dépositaire de la sagesse ancestrale, vous entendez les murmures du monde et commandez aux esprits. Vous entretenez un lien unique avec un compagnon spirituel, un esprit animal à qui vous avez su prouver que vous partagez la même nature. Vous êtes les deux faces d'une même pièce, les deux tranchants d'une même lame vouée à la destruction de quiconque perturbe l'harmonie du monde.

Les forçats de la rédaction



La Bête



Cette aide de jeu vous propose une règle simple pour gérer la Bête qui est en vos personnages, quel que soit votre jeu.

Les règles sont les mêmes pour tous

Si l'on considère tout au long de cet article qu'il est développé pour l'usage des joueurs dont le personnage est doté d'une Bête, ces règles sont tout à fait utilisables pour un MJ et ses PNJ. Après tout, il n'y a pas de raison pour que le MJ ne se plie pas lui aussi aux pulsions de la Bête !

La Bête est définie par une caractéristique supplémentaire (un attribut, un trait, etc., selon le système de jeu), l'Animosité, et des critères qui la modulent que l'on peut comparer à des compétences (capacités, connaissances, etc.).

L'Animosité

L'Animosité est représentée par une échelle de 1 à 20 qui évolue au fil des parties. Tout personnage dépourvu d'une bête intérieure commence le jeu avec une Animosité dépendant de son espèce et de son histoire.

Dans un univers de jeu violent et/ou sauvage (post-apocalyptique, huis clos, environnement carcéral, etc.), les rapports entre les individus sont tendus et tout le monde a une valeur d'Animosité. Pour apprécier ce paramètre, voici quelques repères.

Considérons qu'un humain commence à 5. Tout univers dispose d'espèces connues pour être plus ou moins amicales, avec lesquelles les hommes ont plus ou moins de facilité à cohabiter en raison de leur relation à l'écosystème. Voici quelques exemples pour vous permettre de vous faire une idée.

• « Espèce » sage (Animosité : 2) :

Elfes, Asgards (StarGate), Mindbari (Babylon V),

• « Espèce » colérique (Animosité : 8) :

Orques, Féralis, Garous...

L'histoire d'un individu influence également son Animosité. Si votre jeu a recours à une présentation d'atouts/avantages et d'inconvénients/désavantages, le MJ peut moduler, en plus ou en moins, l'Animosité du personnage d'un point pour chaque option traduisant une aptitude à l'animosité.

Dans un univers de jeu pacifique et/ou civilisé, l'Animosité n'est considérée et quantifiée par le MJ que si vous êtes dans l'un des cas présentés dans le premier article de ce dossier. Pour autant, seul le MJ a accès à cette note. Il la détermine en secret et il lui appartient désormais de vous faire ressentir cette présence.

L'Animosité n'étant pas présente sur la fiche des personnages, le MJ tient compte de son évolution derrière son paravent. On peut également noter que le recours à un récipient (cendrier, gobelet, petit sac, etc.) et à des compteurs peut s'avérer plus simple à utiliser. En outre, si le dispositif adopté est « bruyant », il participera à l'ambiance en générant une certaine appréhension chez les PJ.

Une question d'univers

Selon l'univers où évolue le personnage, la Bête est plus ou moins bien perçue, et surtout, plus ou moins rare.

1/ Dans un univers rationnel, l'Animosité mesure l'évolution des hormones du personnage. Elle peut traduire une hérédité ou un dérèglement qui résultent d'un accident ou d'un déséquilibre psychique.

2/ Dans un univers fantastique mais occulte aux yeux des profanes, l'Animosité mesure une prise de conscience douloureuse de la réalité magique/extraordinaire/démoniaque/etc. ou une relation particulière au fantastique – demi-sang, mutant, possédé, etc. Cela peut également s'appliquer à un psychotique qui vit dans son univers, dans une réalité perçue par le prisme de sa maladie.

3/ Dans un univers indiscutablement fantastique, l'Animosité est une authentique source de pouvoir, une énergie dont peu disposent, et qui est vécue comme une malédiction et/ou un don selon les croyances des uns et des autres.

L'Animosité évolue. Elle est fonction des pulsions et des peurs du personnage, ainsi que des frustrations qu'il ressent.

Les Pulsions

La Bête convoite quelque chose, ou est attirée par une ou plusieurs choses. Elle a une obsession qui n'empêche pas le personnage de vivre parmi ses semblables mais qui peut bouleverser son libre-arbitre s'il y est exposé.

Les vampires ont ainsi « soif de sang ». Les tueurs en série libèrent leur colère avec des récurrences (point commun des victimes ou des lieux de crime, par exemple). Dans un registre plus comique, une bête représentant la possession par DdLul exigerait de ces victimes de dormir.

Vous devez déterminer une ou deux pulsions dangereuses pour votre personnage dès qu'il est doté d'une jauge d'Animosité.

Les Peurs

La Bête a peur de certaines choses, à tort ou à raison.

Les victimes de la rage peuvent être hypersensibles à la lumière. De là à décider que dans le jeu, ce handicap relève de la peur, il n'y a qu'un pas que nous vous invitons à franchir. Les tueurs en série craignent inconsciemment d'être confrontés au traumatisme qui génère leur pathologie. Et DdLul a peur de ne jamais se réveiller.

Vous devez déterminer une ou deux peurs viscérales de votre personnage dès qu'il est doté d'une Animosity.

Évolution de l'Animosité

Tout paramètre de jeu qui gère le libre-arbitre et l'opposition à des mécanismes de pression ou de contrôle doit être sollicité lorsque le personnage est exposé à ses Pulsions ou à ses Peurs. *Selon les jeux, cela peut être la Volonté, la Maîtrise de soi, la Détermination, etc., voire l'Intelligence, le Pouvoir ou la Sagesse.*

- En cas de réussite critique, l'Animosité du personnage diminue de 1 point. Le personnage se sent soulagé. Le joueur doit interpréter la prise de conscience d'un moment de répit ou de mieux-être. Son personnage se sent libéré d'un fardeau pour quelques heures et en profite.

- En cas de réussite, rien ne se passe, mais le personnage comprend qu'il a pris le dessus. Cela peut être interprété par le joueur. Après tout, cela donnera un signe positif à son entourage quant à l'état de son personnage.

- En cas d'échec, l'Animosité du personnage augmente de 1 point. Le joueur doit interpréter l'aspect inquiétant de sa Bête pour un moment ou pour une série d'actions liées.

- En cas d'échec critique, l'Animosité du personnage augmente de 2 points. Le personnage n'a plus le contrôle de lui-même. Si c'est un PJ, le MJ prend la feuille du personnage au joueur pour symboliser qu'il ne décide plus pour son alter ego le temps de quelques méfaits dont son personnage n'aura que des souvenirs partiels.

La durée d'une telle perte de contrôle est fonction de l'écart entre l'Animosité et le paramètre (Volonté, Sagesse...) qui mesure le contrôle et la résistance du personnage. Pour pouvoir les comparer, il convient de convertir la caractéristique préconisée par votre jeu en une note sur 10 avant de la comparer à l'Animosité (pour une caractéristique de Donjons et Dragons, il vous faut donc diviser le score par 2, arrondi à l'inférieur).

Si l'Animosité est supérieure à la Volonté/Sagesse/..., la différence indique le nombre d'heures que dure la perte de contrôle. Dans le cas contraire, la différence doit être divisée par deux pour déterminer la durée en heures de cette crise.

Aide extérieure

L'Animosité peut être affectée par les éléments propres à l'univers. Ainsi, de nos jours, l'Animosité peut être temporairement endiguée par des calmants ou des sédatifs quand, dans un univers où la foi est une force réelle, la prière a les mêmes effets. Les mêmes principes existent également pour augmenter l'Animosité temporairement : drogue, excitants, rites impies, etc. Dès lors que vous avez recours à l'Animosité, il convient d'établir avec les autres joueurs la liste de ce qui permet de faire varier temporairement l'Animosité. Aucun de ces moyens ne doit permettre une variation supérieure à 3 points.



La Bête est plus forte, plus rapide...

Les points d'Animosité peuvent être utilisés de différentes manières qui sont autant d'avantages ou d'atouts pour celui qui porte ou qui est la Bête. Sans une dépense supplémentaire d'Animosité, le recours à un des pouvoirs suivant ne convainc pas les témoins de la véracité des pouvoirs de la Bête.

Les uns rationalisent. Les autres s'émeuvent et croient que leurs propres croyances/lubies/obsessions leur jouent des tours. Et il y a tous ceux qui détournent le regard dans un réflexe de défense psychique.

• **Plus fort** : L'Animosité décuple la force ou la constitution du personnage. Chaque point d'Animosité dépensé temporairement augmente ses caractéristiques dans les mêmes proportions (1 pour 1 si elles sont notées sur 20).

• **Plus rapide** : L'Animosité décuple la vivacité du personnage. Elle lui permet de bénéficier des règles de surprise bien que les conditions prévues par les règles du jeu ne soient pas réunies, ou de prendre l'initiative dans un tour de combat (ou d'esquiver une fois de plus que ce que prévoient les règles d'un jeu imposant des restrictions à ce sujet).

• **Détente formidable** : L'Animosité permet de faire un bond prodigieux. Elle attribue un bonus sur la base de calcul des sauts, ou décale les conséquences d'une chute en faveur du personnage.

• **Odeur de la Bête** : L'Animosité peut être ressentie par les interlocuteurs du personnage lorsqu'il l'évoque ou parle de son état de Bête. Cela lui confère un avantage/bonus pour effrayer ses proies ou ses ennemis et un désavantage/malus lorsqu'il tente de se confier à des proches qu'il estime ou aime.

• **Invincible** : L'Animosité permet d'ignorer la douleur. Elle transcende les perceptions qu'a le personnage de son propre corps. Elle lui ment et, ce faisant, le met en danger. Les pénalités liées à l'état de santé du personnage sont ignorées. En outre, il est recommandé au MJ de gérer désormais les pertes de point de vie ou d'état de santé derrière son paravent.

Les points d'Animosité ainsi dépensés seront récupérés au terme de l'action entreprise. Pour le simuler, un test de Volonté/Sagesse/... est exigé.

• En cas de réussite, les points seront regagnés peu à peu au rythme d'un par heure.

• En cas d'échec, il en va de même que pour la réussite, mais le joueur perd le contrôle de son personnage. Au cours de ces heures d'abandon, le personnage est dominé par la Bête qui assouvit ses pulsions – ou se prépare à le faire si cette Bête est d'une nature calculatrice (comme un Mister Hyde).

Sébastien Célerin & Benoit Huot

Certains jeux ...

... comme ceux du Monde des Ténèbres, Kuro (avec Kuro Tensei), l'Appel de Cthulhu, Agone, etc. – utilisent des paramètres ludiques comparables à notre Aide de jeu. Nous ne prétendons pas que nos règles doivent se substituer aux leurs. En revanche, nous vous invitons à réfléchir au dispositif de nos règles pour retrouver les premières sensations de vos jeux préférés. Ainsi, jouer ces paramètres derrière le paravent plutôt que de laisser les joueurs les gérer pourrait bien leur faire (re)découvrir les peurs primales tapies en leur personnage.

(Qui a désormais peur de la soif des vampires ? De perdre le loup ?)





SCÉNARIOS |

Vous avez pu vous familiariser avec ses formes, ses multiples visages, la part qu'elle possède en vous... Mais vous ne l'avez pas encore vue en action, sur son territoire. Elle vous attend dans ces pages. Venez affronter la bête intérieure, ou plutôt, venez voir par quels détours vous pourrez jeter vos PJ dans ses griffes.

28-32 : *La Place du mort - Trinité Noire 1/4 -*

33-38 : *La petite fille et la mort - WarsaW -*

39-43 : *Idoru Down - Shadowrun -*

44-49 : *Le métal du démon - Pathfinder Compatible -*

50 : *Calendrier des manifestations*

LA PLACE DU MORT

Pour tout univers contemporain / Trinité Noire

Ce scénario s'adresse indifféremment à des personnages nouvellement créés ou à un groupe préexistant. S'ils se fréquentent depuis plusieurs scénarios, cette intrigue peut s'intercaler au cours d'une campagne alors qu'ils conduisent en direction de leur prochain objectif. A l'inverse, s'ils ne se connaissent pas, s'il s'agit d'un tout premier scénario et suivant le nombre de joueurs, cette histoire peut justement les lier : les personnages peuvent être à bord d'une voiture, dans un van ou avoir pris un taxi ou un bus en commun. Car oui, tout commence par un accident.



ACCROCHAGE

Alors que le feu est vert et que le véhicule transportant les personnages traverse un carrefour, une voiture les percute de plein fouet. Selon la taille du véhicule dans lequel ils ont pris place, les personnages seront plus ou moins assommés, plus ou moins choqués (un bus absorbant légèrement mieux les chocs qu'une simple voiture).

La voiture du chauffard qui leur est rentré dedans est broyée. Si les personnages jettent un rapide coup d'œil au véhicule, ils pourront brièvement apercevoir l'ombre d'un passager. Par contre, en s'extrayant de leur véhicule et s'ils se dirigent vers le conducteur, ils devront se rendre à l'évidence : l'homme est en fait seul. Mortellement blessé, mourant,

celui-ci est effrayé, regardant autour de lui et dans son rétroviseur, cherchant visiblement quelqu'un. S'adressant aux personnages, à bout de forces, il leur demande, désespéré, s'il a « réussi à le tuer ? » Visiblement, non. Il n'y a aucun passager dans les alentours. Expirant son dernier souffle, il chuchote ces quelques derniers mots : « Si vous le laissez s'échapper, nous mourrons tous ! L'autre Vernon... c'est Lucifer ! ».

Si les personnages inspectent rapidement l'habitacle, ils pourront remarquer :

- D'étranges gouttes noires (de sang ?) sur le siège passager.
- Des tatouages tribaux très récents, non cicatrisés, sur le corps meurtri du conducteur.
- Les papiers de la victime (afin de l'iden-

tifier) : Aaron Arkin. Reporter au Wings. Domicilié dans les environs.

Adaptation

Ce scénario générique se veut facilement transposable à tout univers contemporain. L'accident doit permettre de rassembler sans trop de difficultés n'importe quel type de personnages, et ce, dans n'importe quel contexte. De plus, en dépouillant l'intrigue de son apparence moderne, il n'est pas particulièrement ardu de la transposer à une autre époque voire même dans un autre univers. Dans un cadre médiéval, les véhicules accidentés seront remplacés par des calèches ou, encore plus simplement, par des chevaux ! L'enquête suivra un cours classique à base de fouilles de lieux et de

rencontres pour parvenir jusqu'à un culte pas aussi méchant qu'on pourrait le penser. Il n'y a que pour la composante fantastique du dernier acte, mettant en scène « l'autre monde », qu'il vous faudra déterminer la réalité de cette histoire dans votre univers : plan dimensionnel chaotique, démon récalcitrant ou simple divagation d'un gourou fou à lier ?

Corpus Mechanica

Si vous ne disposez pas de règles pour mettre en scène ce scénario, le système de jeu « Corpus Mechanica » peut vous permettre de le gérer. La création de personnage se fait en 5 minutes et les règles tiennent sur une feuille A4 recto/verso.

Il est disponible gratuitement en téléchargement à cette adresse :

http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?page_id=3

L'ENQUÊTE

Autour de l'accident ♦

Une dizaine de passants s'est amassée autour du carambolage mais personne n'a été jusqu'à véritablement s'avancer pour porter secours aux blessés. Les badauds sont intrigués mais aucun n'a le courage de proposer son aide.

De toute façon, il est trop tard, Aaron est mort et les personnages a priori sortis.

- Parmi les témoins, certains affirmeront avoir vu quelqu'un sur le siège passer sortir de la voiture après l'accident mais tous donneront une description différente.

- Quelques gouttes d'un sang de couleur noire à l'extérieur de l'habacle indiqueraient que quelqu'un s'est effectivement enfui après le choc.

- Dans le coffre de la voiture d'Aaron Arkin se trouvaient plusieurs bidons d'essence. Si vous souhaitez rajouter quelques effets pyrotechniques, ils sont une bonne excuse pour faire exploser et brûler la voiture quelques minutes après le carambolage.

- Les personnages seront rapidement questionnés par des urgentistes, des pompiers et des policiers qui s'assureront tous de leur bonne santé et de ce qu'ils ont vu.

Cette scène autour de l'accident peut permettre de révéler l'identité de la victime aux personnages s'ils n'ont pas pu voir les papiers d'Aaron dans l'introduction.

Si les personnages refusent l'appel du mystère et de l'Aventure ou ne voient pas de raisons suffisantes de s'intéresser à l'étrange chauffard, un reportage à la TV ou dans un magazine d'investigations (le Wings d'Aaron Arkin ?) pourra faire mention de la communauté religieuse de Vernon Hayes et leur mettre la puce à l'oreille.

Chez Aaron Arkin ♦

Le chauffard décédé habitait dans un quartier populaire. Son petit appartement est loin d'être rangé et les personnages devront regarder où ils marchent pour ne rien abîmer. **En fouillant méticuleusement, on peut remarquer les choses suivantes :**

- Toujours des gouttes noires (récentes) de ce qui semble être du sang. On a visiblement cherché quelque chose ici. Il y en a un peu partout.

- Un dépliant de présentation de l'Eglise du Premier Signe avec leur mission (« *Lucifer arrive. Il faut se protéger.* ») et leur adresse à Silent Peaks.

- Une clef tachée de sang (rouge) tombée dans le creux du canapé du salon. Il s'agit de l'objet que cherchait la créature.

- Une paire de menottes ainsi qu'une cagoule jetées sans ménagement dans un coin de la pièce principale.

- Le réfrigérateur est presque vide, signe que personne n'a vécu dans cet appartement depuis quelques temps. Aaron vivait dans le ranch durant toute son enquête.

- Du matériel ayant servi à Aaron pour se tatouer à la dure les symboles tribaux qui lui recouvraient en partie le corps. Dans la poubelle, il y a des compresses, des bandages, de l'encre et des aiguilles. Fausse piste : une publicité pour un tatoueur peut aussi être découverte dans la poubelle mais si l'on vérifie, le tatoueur demandait un délai d'attente trop important pour réaliser les symboles. Aaron était très pressé.

- Son ordinateur portable permet d'apprendre qu'il réalisait une enquête sous couverture en tant que membre de l'Eglise du Premier Signe.

Fausse piste : si vous souhaitez complexifier cette intrigue, ajoutez des fausses pistes sous forme de notes éparpillées dans son ordinateur (de futurs scénarios ?) et une liste de contacts pouvant servir aux personnages dans une prochaine enquête.

Recherches ♦

Si les personnages réalisent quelques recherches via un moteur de recherche, leur bibliothèque préférée ou des connaissances érudites, **ils pourront récolter quelques renseignements :**

- Le Wings est un petit journal indépendant de photos et d'investigation où travaillait Aaron Arkin. Celui-ci s'occupait de reportages sur les milieux interlopes. Son numéro de téléphone de bureau est indiqué dans l'ours du journal et si les personnages téléphonent, on leur indiquera que « *monsieur Arkin est actuellement indisponible* ».

- Les tatouages tribaux sont des symboles amérindiens, la retranscription de certains pétroglyphes découverts à Red Rock Canyon dans le désert de Mojave. Les avis divergent sur le sens de ces symboles mais ceux qu'Aaron s'est violemment tatoué semblent être des signes de protection contre des bêtes aux silhouettes humanoïdes.

- L'Eglise du Premier Signe est une communauté religieuse fondée par Vernon Hawlett Hayes, 33 ans. Il y a une dizaine d'années, ce capricieux fils d'un riche propriétaire terrien décide de partir à l'aventure le long de La Jornada del Muerto (« *La Journée de l'homme mort* ») au Nouveau-Mexique. Il était parti « *s'y perdre pour mieux se retrouver* » confessa-t-il plusieurs années plus tard. Toujours est-il qu'il y rencontre des indiens Pueblos, apprend quelques unes de leurs croyances, use et abuse de certains de leurs psychotropes, voit la fin du monde et en repart différent, illuminé.

Oui, rien que ça.

Au retour, il s'arrête près des « *montagnes silencieuses* » vues dans ses hallucinations (la petite ville de Silent Peaks au cœur du Nouveau-Mexique) et y fonde l'Eglise du Premier Signe. Selon ses propres mots, Silent Peaks est une « *terre de désolation mais aussi LA terre des rêves*. » Certains indiens lui auraient confiés que leurs ancêtres venaient s'y perdre et y réfléchir sur eux-mêmes. Le sol aut, dit-on, des propriétés favorisant des réflexions profondes et permettant de faire ressurgir le subconscient.

Vernon, entouré par son ranch et une vingtaine de membres hippies, y prophétise alors la venue du « *Porteur de lumière* » (« *Lucifer* » en latin) qui transformera le soleil en astre noir brûlant. Son but proclamé : préparer les siens à son arrivée et à s'en protéger.

L'EGLISE DU PREMIER SIGNE

Voisinage ♦

Le ranch d'Hayes se trouve un peu en dehors de Silent Peaks proprement dit. Par contre trois maisons sont situées dans le périmètre proche de la communauté religieuse. **Rencontrer les voisins d'Hayes pour leur poser quelques questions permet d'en apprendre un peu plus sur ce qui attend les personnages.**

• LE COUPLE CHARLTON.

Depuis qu'Hayes s'est implanté ici, le couple l'a dans le collimateur, le voyant comme un nuisible venant troubler leur retraite méritée. John, le mari, la soixantaine bien tassée, est membre de la NRA et abrite une cave remplie d'armes. Si les personnages le souhaitent et expliquent qu'ils veulent infiltrer la secte, voire « *la nettoyer* », John, ravi, leur fournira tout l'armement dont ils auront besoin.

• LA VIEILLE ROBERTA MYERS.

Lorsqu'elle n'est pas devant son téléviseur à regarder une émission de Real-TV, la veuve Myers épie les moindres faits et gestes de ses voisins. Elle dort peu et observe beaucoup, tout le monde, pour occuper son temps. Elle se pose beaucoup de questions au sujet de Twitchell qu'elle trouve louche. Concernant l'Eglise, elle a remarqué le départ d'Aaron Arkin, le « *petit nouveau* », au lever du soleil le jour de son accident. Il était accompagné de quelqu'un, croit-elle se souvenir, sans se rappeler le moins du monde qui pouvait être son mystérieux passager.

• TWITCHELL.

Un étrange homme solitaire et joueur d'harmonica pour ses voisins, un agent du FBI en planque pour le Bureau. Craignant un nouveau « *Waco* », il a été envoyé ici pour espionner les membres de l'Eglise mais il s'ennuie fermement. Sur le mur de sa cave sont épinglées les photos de tous les membres de « *la secte* ». Aaron y trône fièrement sous la photo de Vernon Hayes.

L'agent Twitchell n'a vu personne sortir du ranch ces derniers jours. Ce n'est pas inhabituel, surtout qu'il peut avoir quelques moments d'inattention : Twitchell ne rechigne jamais à faire une bonne sieste voyez-vous. Il n'a d'ailleurs pas vu Aaron partir du ranch et n'est pas au courant de son décès.

L'agent pourra raconter ce qu'il sait sur Vernon (voir « *L'Eglise du Premier Signe* » dans le paragraphe précédent) et sur Aaron (quasi rien, si ce n'est sa profession) mais aussi être un allié ou un antagoniste pour les personnages, suivant leurs actions et leurs paroles.

Fausse piste : dans un premier temps, l'agent peut cacher sa véritable identité et son occupation et paraître bien mystérieux aux personnages qui ne manqueront pas d'interpréter chacun de ses faits et gestes.

Ranch ♦

Personne ne vient au devant des personnages si ceux-ci se présentent à l'entrée du ranch. Personne n'arrête leur avancée.

Les lieux semblent être vides de toute vie.

- L'Eglise du Premier Signe vivait dans une relative autarcie. Ferme, animaux, installations, les suivants d'Hayes avaient de quoi vivre et perdurer à l'abri de la civilisation durant quelques temps.

- Si les personnages n'ont pas déjà rencontré Twitchell, ils peuvent être éblouis par le reflet de ses jumelles en provenance de sa maison non loin.

- D'importantes traces d'incendie et de brûlures sont visibles à différents endroits à l'intérieur du bâtiment. Oui, il y a autant de traces de brûlures (une vingtaine) au sol et sur les murs que de membres de la communauté disparus...

- Dans la suite de Vernon, en plus d'une série de biographies plus ou moins intéressantes, il est possible de découvrir, caché sous un talkie-walkie, un double de la clef trouvée chez Aaron.

- Une petite pièce fait office de poste de surveillance vers les sous-sols. D'ailleurs, deux caméras filment l'entrée de la porte y menant. En consultant les deux disques durs reliés enregistrant les vidéos des différents passages, il est possible de trouver le moment où Vernon et Aaron entrent et celle où Aaron sort, seul, en nage, affolé et glisse au sol, perdant conscience quelques minutes. De plus, l'homme est visiblement blessé au poignet. Si un personnage regarde avec attention, il pourra remarquer une étrange ombre, indépendante, qui suit Aaron à l'extérieur quand celui-ci se relève et ce, avant qu'il n'ait pu clore l'accès aux sous-sols !

Sous-sols ♦

Une porte blindée – fermée par les clefs possédées par Vernon et Aaron – permet d'accéder aux sous-sols. Il s'agit d'une succession de couloirs bétonnés, d'échelles à descendre et de pièces spartiates pouvant faire office de chambres et de pièces à vivre. Les sous-sols forment un gigantesque abri anti-nucléaire totalement coupé du monde d'une taille égale au ranch en surface.

Tout au fond de ce dédale de pièces existe une dernière grande salle.

- Lorsque quelqu'un entre dans cette pièce, la porte à l'entrée des sous-sols (celle que les personnages ont normalement ouverte avec la clef) se referme automatiquement. Aucune poignée de l'autre côté ne permet d'y insérer la clef et le système de sécurité mis en place par Hayes fait que la porte restera fermée jusqu'à 5h30 du matin quelle que soit l'heure de sa clôture.

- Pour ceux qui seraient « *enfermés* » à l'extérieur, la seconde clef peut permettre

d'ouvrir la porte. S'ils ne sont pas en possession de cette seconde clef, ils n'auront plus qu'à patienter derrière les écrans de la salle vidéo pour communiquer avec les autres personnages enfermés dans les sous-sols. Au besoin, une visite à l'agent Twitchell ou à la famille Charlton pourrait permettre de dynamiter l'entrée. Mais le temps est compté et pendant que cette porte était ouverte, « *l'Autre Vernon* » est passé... Des personnages observateurs pourront ainsi remarquer de nouvelles traces de sang noir qui n'existaient pas quelques minutes auparavant.

L'histoire jusque là

Aaron Arkin souhaitait faire un papier sur l'Eglise du Premier Signe et voulait dénicher un scoop en grattant le vernis du bien trop gentil Vernon Hayes. Ainsi, il est devenu membre pour finalement s'apercevoir qu'Hayes ne cachait rien du tout – pas même un peu de polygamie !

Par contre, devant son insistance, Vernon lui confia qu'il voulait prendre le taureau par les cornes : au lieu d'attendre la venue de Lucifer et que celui-ci ravage le monde, il allait l'appeler et l'enfermer dans une prison spécialement concoctée pour le démon.

Utilisant la pièce la plus profondément enfouie dans les sous-sols du ranch, ils établirent ensemble ce qui devait être une salle-piège.

Ils marquèrent les murs d'anciens symboles de protection amérindiens et Vernon, utilisant des psychotropes, tenta de renouer avec ses visions de fin du monde. Aaron surveillait le gourou, seul dans la salle, par le biais du combo d'écran. L'expérience dura toute une nuit et, au petit matin, le talkie-walkie qu'ils utilisaient pour communiquer capta des paroles sans qu'ils parvinrent à les discerner distinctement.

En réglant la fréquence sonore pour mieux capter le son, le « *passage* » s'ouvrit. L'ampoule au plafond de la salle explosa. Vernon fut brièvement face à l'autre monde, des vents violents et à une créature démoniaque. Il projeta le faisceau de sa lampe-torche vers celle-ci qui, ouvrant grands les yeux et la bouche, cracha à son tour une intense lumière noire. Vernon devint immédiatement aveugle. À 5h29, le passage vers l'autre côté se referma d'un coup.

Hayes voulut continuer. Il voulait retrouver la créature et l'enfermer pour de bon dans les sous-sols. Pour le second test, ils utilisèrent un petit transistor à la place du talkie-walkie et arrimèrent une chaise au milieu de la pièce pour y attacher le démon. Aaron l'accompagnait, le visage masqué par une cagoule. Une nouvelle fois, au petit matin, après avoir pris du Peyotl, ils parvinrent à capter les paroles, qui se révélèrent celles d'une vieille chanson

(« Sentimental Journey » de Les Brown). Le passage s'ouvrit, violemment. De nombreuses créatures se trouvaient de l'autre côté cherchant à les attirer vers leur plan avec leurs longs bras griffus. Pour ne pas se faire littéralement aspirer, Aaron et Vernon durent s'attacher avec les menottes qu'ils avaient préparées pour la créature. Quelque chose s'agrippa fermement aux pieds de Vernon. À 5h30 tout s'arrêta. Aaron retira sa cagoule et vit l'ombre de la créature dont les contours lui firent immédiatement penser à ceux de Vernon en plus... anguleux et

- Proche de l'escalier se trouve une malle avec du matériel : des menottes avec leurs clefs respectives, des cagoules, un vieux transistor, des dizaines d'ampoules, des lampes-torches ainsi qu'un sachet contenant des morceaux de Peyotl.
- Un groupe électrogène est entreposé dans un coin. Le dispositif, mobile, est relié à une minuterie et un stroboscope qui commandent l'allumage de plusieurs « guirlandes de grosses ampoules ». La plupart des ampoules sont cassées.
- Au centre de la pièce, sur une chaise d'acier aux pieds solidement ancrés dans

préparer le Peyotl et l'installation au plus vite. Oui, s'ils refusent, les personnages peuvent suivre ses directives pour y arriver d'eux-mêmes.

- Si les personnages expliquent à Vernon qu'ils ont relevé des traces de sang noir chez Aaron, signe que la créature cherchait quelque chose, il s'étonnera : la créature devrait en profiter pour s'enfuir loin de celui qui a quelques connaissances pour la combattre. D'un autre côté, si le démon saigne, c'est qu'il est en partie tangible. Il s'étonne de ne pas avoir senti sa présence à la fin du deuxième test.



vapoureux. Aaron partit en courant, déboussolé, et glissa, tombant inconscient. La créature sortit et tua les membres de la communauté à peine réveillés. Finalement, Aaron referma la porte blindée et s'enfuit. Se sentant suivi, une fois chez lui, il entreprit de se tatouer les signes de protection à même le corps. Ceci fait, il prit la décision de repartir en direction de l'Eglise pour mettre le feu à l'endroit. En cours de route, il vit dans le reflet de son rétroviseur que la créature était assise à ses côtés, de plus en plus solide. Il fonça alors dans le véhicule le plus proche espérant détruire la créature par la même.

le sol bétonné, se trouve un homme inconscient. Son avant-bras gauche est attaché par une menotte reliée à l'accoudoir. S'ils ont vu sa photo chez Twitchell ou s'ils se sont renseignés sur l'homme avant de venir au ranch, ils le reconnaîtront sans difficultés : il s'agit de Vernon Hayes.

Négociation ♦

Les personnages sont donc maintenant enfermés dans cette pièce. Ils sont accompagnés d'un Vernon attaché à une chaise mais qui va se réveiller. La question de sa duplicité va donc se poser. **Les personnages vont-ils lui faire confiance ou le condamner ?**

- D'une manière générale, une bonne partie des informations qui manqueraient aux personnages peut être fournie par Vernon.
- Les personnages pourront remarquer que Vernon est aveugle. Sa biographie n'en disait rien. Il pourra leur expliquer que c'est très récent. Il l'est devenu suite au premier test (voir encadré « L'histoire jusque là »).
- Vernon demande à être détaché pour

- S'ils parlent des symboles et des tatouages, Hayes expliquera que ce sont des symboles de protection (voir le paragraphe « Recherches »). Certains amérindiens pensaient que le Mal était contenu dans chaque être humain et que tracer ces symboles permettait de le garder confiné.
- S'ils l'informent de la dernière phrase prononcée par Aaron avant de mourir (« L'autre Vernon... c'est Lucifer ! »), il n'en comprendra pas le sens.

Fausse piste : les personnages pourront penser qu'il cache quelque chose et pourtant, non. Il ne sait pas que la créature qui s'est agrippée à sa jambe arbore depuis son visage.

- Vernon expliquera que la créature a un rapport particulier à la lumière. Elle paraît sensible à la lumière et à son intensité. Paradoxalement, elle peut générer de la lumière « négative » et détruire et brûler ceux qui la regarde dans les yeux.
- Si les personnages décident de tuer Vernon dans la foulée :
 - 1- Ils sont mentalement instables (Vernon est attaché, il ne peut les atteindre).
 - 2- Vous pouvez cacher des notes dans la malle ou dans la chemise de Vernon,

HUIS CLOS

La salle-piège ♦

Cette dernière grande salle, fermée par une lourde porte, ne comporte aucune autre ouverture que le petit escalier qui permet d'y descendre. **Le mobilier y est très succinct.**

- Les murs arborent de grands symboles gravés semblables aux pétroglyphes et aux tatouages d'Aaron (symboles gravés par Hayes et Arkin).



notes faisant office de mode d'emploi pour ouvrir le passage (voir encadré « Protocole ») et les laisser se débrouiller avec.

Protocole

Vernon estime que si l'on reproduit les conditions qui ont abouti à l'arrivée de la créature de l'autre côté, il devrait être possible de faire de même pour la renvoyer. Du moins, il l'espère.

Le mode d'emploi, étape par étape, est le suivant :

1. Préparer l'installation : déplier les « guirlandes » sur toute la surface du sol. Vérifier que chaque ampoule fonctionne et que l'interrupteur permet effectivement l'effet stroboscopique. Cette utilisation de la lumière perturbe la créature et favorise l'ouverture du passage vers l'autre côté.
2. Mâcher ou avaler de petits morceaux de Peyotl. Le goût est amer et peut provoquer quelques désagréments : de fortes nausées, des hallucinations colorées, un trouble des cinq sens et une intense sensation de paix intérieure. Et ce n'est vraiment pas de trop pour se sentir d'attaque face à la créature.
3. Être solidement attaché pour ne pas se faire aspirer par l'extérieur ni se faire attraper. Aaron s'était menotté.
4. Se masquer les yeux ou fermer les yeux pour ne pas risquer de devenir aveugle. Aaron portait une cagoule.
5. Régler le transistor jusqu'à parfaitement entendre le vieux morceau de musique qui tourne en boucle. Ceci fait, le passage devrait s'ouvrir et la créature apparaître.
6. Croiser les doigts.

L'Autre côté ♦

Si les personnages respectent le protocole émis par Hayes, le passage s'ouvre comme prévu.

Une odeur de souffre se répand rapidement. Les murs et le plafond deviennent transparents et s'agitent comme s'ils étaient les pans d'une tente affrontant un violent orage. **Il fait nuit mais la lune est remplacée par un étrange astre solaire au cœur noir et aux rayonnements pourtant blanchâtres (pensez à une éclipse de soleil).**

- Le vent est puissant et la sensation de pouvoir être aspiré à la moindre bourrasque est vraiment terrifiant. Les personnages ont intérêt à bien s'être arri-més (aux bords de la chaise ? Menottés ? Ceinturés ?) ou ils courent le risque de se faire attraper les jambes par des bras difformes sortant de sous des murs semblables à des bâches.

- De la même manière, s'ils ne gardent pas leurs yeux fermés, ils devront s'être masqués le regard pour ne pas risquer de perdre la vue ou finir brûlés. À travers la cagoule, il est possible de visualiser des formes humanoïdes et la créature mais rien de plus.

- Une fois le passage ouvert, l'Autre Vernon apparaîtra, descendant les marches menant à la dernière salle. La créature dont la silhouette ressemble en tout point à celle du leader de l'Eglise du Premier Signe est constituée d'ombre. Une ombre oui, mais de plus en plus tangible. Et les personnages pourront l'entendre car il s'adressera à eux ! Il explique que le Vrai Vernon a fait erreur. Il a mal traduit. Il n'est pas le « Porteur de Lumière », abusivement nommé Lucifer. Il est... l'éclaireur. Et il va prévenir « les autres » de l'existence de notre réalité.
- À 5h29 précise, tout s'arrête. Une minute plus tard, la porte menant aux sous-sols s'ouvre toute seule.

CONCLUSION

Au petit matin, Twitchell et une équipe constituée d'agents de l'ATF et du FBI prennent d'assaut le ranch d'Hayes. **Suivant ce qu'ont dit les personnages, ils s'attendent à plus ou moins d'étrangetés.**

- Qu'entendait « l'Autre Vernon » en disant qu'il était l'éclaireur ? L'éclaireur pour qui et pour quoi ? La créature semblait ne vouloir que retourner de l'autre côté pour faire son rapport.

- Si Vernon a survécu, il clamera la vérité. Et sera pris pour un fou. La police le suspectera d'avoir tué tous les membres de l'Eglise sans parvenir à réunir suffisamment de preuves contre lui. Il sera

relâché pour finir abattu par un membre de la famille d'un des disparus qui n'aura pas cru à son innocence.

- Si les personnages racontent ce qu'ils ont vu, ils seront eux aussi pris pour des fous. À moins qu'ils écrivent un livre puis fassent un film. En tout cas, à ce stade du scénario, ils en connaîtront tout autant qu'Hayes et il ne pourra leur apporter aucune information supplémentaire sur ce qui s'est passé dans les sous-sols du ranch.

Trinité Noire ?

Sous ce bien mystérieux intitulé se cache une série de scénarios génériques, indépendants les uns des autres, mais entretenant tous un même lien : l'existence d'un autre monde. Ainsi, si vous le souhaitez, vous pourrez jouer l'ensemble des scénarios comportant la mention « Trinité Noire » pour obtenir une campagne contemporaine-fantastique. À l'inverse, chaque scénario possède sa propre intrigue, sa propre trame, et ne requiert pas la connaissance des autres « épisodes » pour être compris et joué.

Trinité Noire est donc à suivre dans de prochains numéros de Casus Belli.

Musiques de fond

Jouer avec une musique de fond peut être un bon moyen de renforcer l'ambiance autour d'une table. Voici donc quelques propositions musicales téléchargeables gratuitement pour rythmer vos séances de jeu.

✦ Les bandes originales des jeux vidéos « *Obscure* » et « *Obscure 2* » par **Olivier Derivière** : des chœurs et des cordes, une musique symphonique. Albums disponibles gratuitement en téléchargement sur le site du compositeur : www.olivierderiviere.com

✦ Les bandes originales des films « *Martyrs* » et « *Eden Log* » par **Seppuku Paradigm** : deux albums faits de sons, de bruits et d'ambiances étranges, parfaits pour composer la bande originale de scénarios contemporains-fantastiques. Albums disponibles gratuitement en téléchargement sur le site de Seppuku Paradigm : www.seppukuparadigm.com

✦ Les albums « *Ghosts HV* » de **Nine Inch Nails** : quatre courts albums instrumentaux aux ambiances multiples, parfois minimalistes, parfois électriques, mais toujours atmosphériques. « *Ghosts I* » est disponible gratuitement en téléchargement sur le site des Ghosts HV : <http://ghosts.nin.com>

La petite fille à la mort



Auteur : Laurent Devernay
Illustrateur : Nicolas Le Tutour

Dans ce scénario, les personnages se lancent à la recherche d'une petite fille dans un quartier récemment bouleversé par un bombardement. Au coeur des décombres, ils vont découvrir plus que ce à quoi ils s'attendaient. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls à fouiller les lieux.

Contexte

• Le havre souillé •

Pracownik, à l'ouest de Praga, a longtemps été un quartier ouvrier. Avant la guerre, Praga était un quartier industriel qui drainait tous les hommes et femmes en âge de travailler. Maintenant, il n'en reste qu'un champ de désolation jonché d'usines abandonnées et de mares de produits toxiques. Lorsque le vent se lève, il lui arrive d'emporter certaines vapeurs corrosives dans les zones voisines, provoquant cécité et toux douloureuses dans les meilleurs des cas. Pracownik est resté une fourmilière débordante d'activité. En apparence ignoré par le Komingrad et le Neu Reich, le quartier a continué à accueillir une foule massive n'ayant pas peur de s'entasser dans des immeubles prêts à s'effondrer sous le poids de leurs occupants.

Dans les années 50, beaucoup de choses ont changé. Les patrouilles et les rafles du Komingrad se sont faites de plus en plus nombreuses et, parfois sans raison apparente, des habitants ont commencé à disparaître. Il s'agissait majoritairement d'hommes dans la force de l'âge. Peu à peu, une bonne partie des résidents a décidé de s'organiser et de faire valoir sa supériorité numérique pour contrer cet envahisseur. La révolte a été réprimée dans le sang au cours de la sinistre Nuit du Croc. Au cours de celle-ci, les soldats russes ont lâché une horde de chiens modifiés d'atroce façon, similaires en bien des points aux redoutés Stakhanov. Jusqu'au petit matin, des aboiements



féroces et des cris d'horreur ont retenti alors que les rues se couvraient de sang. Lorsque le soleil s'est enfin levé sur ce massacre, les canidés monstrueux se sont dispersés à travers le quartier. Parmi les résidents survivants, une bonne partie a alors compris que l'heure de la lutte était finie depuis longtemps, pour peu qu'elle ait jamais eu lieu. Beaucoup ont réuni leurs maigres affaires et sont partis.

Ceux qui n'avaient nulle part où aller ont pu voir les russes partir l'année dernière. Petit à petit, les résidents de Warsaw reviennent timidement vers ce quartier chargé d'une histoire lourde et tragique. Il arrive encore de croiser au détour d'une ruelle un chien stakhanov, privé de Krov et décomposé, se déplaçant avec peine.

• L'histoire en quelques mots •

Le Komingrad a choisi Pracownik pour y installer secrètement un laboratoire souterrain. Dans celui-ci, les recherches

sur les Stakhanov peuvent avancer rapidement grâce à une importante population masculine qui constitue un vivier de cobayes. A l'insu des résidents, les scientifiques russes ont pu mener leurs expériences sur les sujets capturés dans les rues. Les rangs de soldats morts-vivants ont donc pu grossir considérablement en l'espace de quelques années à peine.

Malheureusement, le Neu Reich, sans que l'on sache comment, a eu vent de cela en 1963. Précipitamment, le Komingrad a déserté les lieux suite à une offensive massive de son rival. Les russes ont laissé derrière eux une bonne partie du matériel après avoir scellé les lieux hermétiquement. Il restait toutefois un réseau de canalisations menant à la surface. Si elles ne permettaient certainement pas à un adulte de s'y glisser, un enfant pouvait aisément s'y introduire.

Ludwika Gracja, une fillette de neuf ans, a subi la disparition de son père alors

qu'elle n'était encore qu'un bébé. Elevée par sa mère, elle n'a gardé de lui que les histoires de son épouse. Elle a ainsi pu nourrir son imagination des images d'un homme fort et brave qui reviendrait bientôt à la maison, comme si de rien n'était. Lorsque sa mère, Natalya, eut le courage de lui révéler la vérité, que son père Marek avait été enlevé et qu'il ne reviendrait jamais, elle a décidé de le rechercher. Après des semaines et des semaines de fouilles dans le quartier, Ludwika a fini par trouver l'embouchure de l'une des canalisations menant au laboratoire souterrain. Elle y a trouvé les Stakhanov laissés à l'abandon et privés de Krov et, parmi ceux-ci, son père. Depuis, elle y retourne régulièrement retrouver Marek.

Depuis quelques semaines, des troupes du Neu Reich, armées de lance-flammes, sillonnent le quartier de Pracownik à la recherche du laboratoire. En réponse, le Komingrad a planifié un bombardement pour détruire définitivement le laboratoire et son contenu. Lorsque les bombes frappent le quartier (au cours du scénario), Ludwika s'y trouve et est mortellement blessée. Envoyés par sa mère, les personnages découvrent la petite fille alors que les troupes allemandes localisent enfin leur objectif. Le laboratoire, partiellement détruit par les explosions, libère les Stakhanov agonisants qu'il abritait, guidant ainsi ceux qui le recherchent.

• *Le laboratoire russe* •

Construit il y a une dizaine d'années sous le quartier, il hébergeait une bonne partie des recherches portant sur les Stakhanov. Les sujets des expériences contre-nature étaient des hommes capturés à la faveur de la nuit mais aussi des chiens errants. L'existence de cet endroit a fini par filtrer sans que l'on sache comment et a fini par être portée à la connaissance du Neu Reich. Il fut alors précipitamment abandonné et une bonne partie du matériel laissée en arrière quelques mois à peine auparavant. Il y restait seulement plusieurs dizaines de cobayes plus ou moins inachevés. Les maigres stocks de Krov abandonnés permirent à la majorité des cobayes de survivre jusqu'à aujourd'hui. La plupart sont maintenant bien décomposés mais ont en contrepartie retrouvé leur humanité et leurs souvenirs. Ils restent malgré tout enfermés dans cette prison de béton et condamnés à court terme.

• *Dla Pamieci (pour mémoire)* •

Comme d'autres à WarsaW, cette faction a pour vocation de retracer les

pans oubliés de l'histoire de la ville mais aussi du monde qui l'entoure. Installée dans une chapelle de Pracownik, cette douzaine d'hommes et de femmes forme une communauté soudée. Dans la nef du bâtiment, des lits de camp ont été installés pour accueillir gracieusement les gens de passage.

Dans la crypte sont entreposés de nombreux ouvrages écrits dans plusieurs langues. Un membre de la faction, Josef, les retranscrit en vue de compiler ainsi une histoire de la ville dans l'espoir que celle-ci soit à l'avenir connue de tous. En effet, si les habitants de WarsaW ignorent ce qui se passe à l'extérieur, il y a fort à parier que les autres pays ne savent pas non plus ce qui se passe dans la ville. Sinon comment pourraient-ils laisser faire tout ça ? La mère de Ludwika, Natalya, a rejoint cette faction après la disparition de son mari. Elle y met à contribution ses maigres connaissances en médecine et dispose en retour d'un abri sûr pour sa fille et elle.

D'une ampleur très modeste, la faction est très bien perçue dans le quartier. Son engagement et sa mobilisation lui ont permis d'accumuler une bonne quantité de biens qu'elle n'hésite pas à partager avec ceux qui en ont le plus besoin. A tour de rôle, quatre à cinq d'entre eux sont assignés aux vitraux brisés de l'édifice pour surveiller les environs. Ils n'hésitent pas à tirer sur ceux qui se présentent avec des intentions potentiellement hostiles.

• *Synopsis* •

Suite à des péripéties ou transactions qui peuvent faire l'objet d'une séance de jeu, la faction des personnages a réussi à mettre la main sur des ouvrages du siècle dernier.

La plupart sont des fictions (du moins, c'est ce qu'il semble à première vue) ayant pour cadre la Pologne. Forts de ces pièces rares dont ils n'ont malheureusement pas l'utilité, ils se lancent à la recherche d'un acquéreur. C'est ainsi qu'ils partent à la rencontre de la faction Dla Pamieci. Au cours de leur trajet, ils se retrouvent dans le sillage d'un bombardement aérien de grande ampleur. Après avoir secouru ceux qui pouvaient encore l'être, ils arrivent à leur destination. Ils se voient effectivement proposer du matériel de qualité en échange des livres. Alarmée par le bombardement, Natalya leur en propose encore plus s'ils retrouvent sa petite fille, probablement perdue non loin dans le quartier. Pour cela, ils devront se frayer un passage entre les pillards attirés par les explosions, les troupes allemandes et les Stakhanov libérés suite à l'effondrement d'une partie du laboratoire.

Scènes

• *Avant la tempête* •

• (Indice de tension 1)

Les personnages sont réunis dans un sous-sol aménagé en bar. Les bougies allumées autour de la pièce diffusent une lumière douce mais aussi une odeur aigre et légèrement désagréable. Les vitres ont été colmatées avec des planches pour empêcher la lumière de passer, dans un sens comme dans l'autre. Derrière le comptoir, une belle femme au regard triste prend des nouvelles des quelques habitués.

Sur la table devant les personnages est posé un ouvrage qu'ils ont récupéré récemment. Il s'agit d'un livre du siècle dernier, écrit en polonais. Ils ont trouvé celui-ci et d'autres dans une valise sur les indications d'un de leurs camarades. Pour les informations qu'ils peuvent contenir, ces ouvrages sont véritablement inestimables mais probablement inutilisables en l'état par leur faction. Ils se sont donc lancés à la recherche d'un acheteur potentiel. C'est ce qui les a menés ici pour rencontrer Olek Krzys, un jeune homme squelettique au crâne dégarni. Ses vêtements sont très élimés et les verres épais de ses lunettes rondes rayés. Le respect et l'envie se lisent dans ses yeux alors qu'il ose à peine effleurer de ses doigts les pages jaunies du livre. Absorbé par cet examen, il relève soudain la tête, comme s'il venait de se rappeler de la présence des personnages. Il recommande d'aller trouver la faction Dla Pamieci à l'église de Pracownik. Sortant une vieille carte rapiécée et tâchée, il montre où trouver celle-ci. Avant de prendre congé, il engloutit rapidement son verre d'alcool artisanal. Par politesse, il s'interdit de signifier aux personnages qu'ils lui sont maintenant redevables mais saura probablement le leur faire savoir le moment venu.

• *Dans la tourmente* •

• (Indice de tension 5)

Le groupe découvre le quartier de Pracownik où la vie reprend petit à petit ses droits depuis le départ du Komingrad quelques mois auparavant. Les étals repliés sur chaque côté de la rue et les immeubles en partie occupés donnent un air rassurant à cet endroit. Des bouquets de fleurs sont régulièrement déposés au coin de certaines rues, en hommage aux nombreuses victimes de la Nuit du Croc. Une brise fraîche parvient à se frayer un chemin à travers les bâtiments, particulièrement bienvenue dans la chaleur étouffante de ces derniers jours. Au loin,

un bourdonnement se fait entendre. Il s'amplifie jusqu'à devenir un vrombissement semblant provenir du ciel. A travers la masse nuageuse se distinguent vaguement les silhouettes d'au moins un énorme avion. Des sifflements se rapprochent rapidement du sol, en même temps que de petites masses indistinctes fendait l'air. Une sirène retentit. Un réflexe maintenant instinctif pousse chacun à se mettre à couvert en entendant ce bruit malheureusement trop familier. Le quartier se fait bombarder. Il ne s'écoule qu'une dizaine de secondes entre le moment où l'on entend le bruit de l'avion et celui où les bombes touchent le sol. L'enfer se déchaine alors autour des personnages. Il règne un chaleur insoutenable et les explosions sont assourdissantes. Leur souffle suffit à faire voler des pans d'immeubles et à projeter les éléments les plus à découvert qui ne sont pas fixés au sol. Y compris les quelques humains qui n'ont pas eu le temps de se mettre à l'abri.

Aussi brusquement qu'elles ont commencé, les explosions cessent. Les personnages sont dans tous les cas affectés : oreilles qui sifflent et cœur qui bat à tout rompre. Un nuage de poussière a été soulevé et le cadre a été radicalement changé. Là où vivaient des gens se tiennent maintenant des forêts éparses de blocs de béton et d'armatures métalliques. Par chance, seule une poignée d'édifices ont été gravement touchés. Il serait néanmoins bien de venir en aide à ceux qui ont été une fois de plus frappés par le malheur. Sous les gravats, les personnages trouvent essentiellement des morts mais aussi des blessés qui ont besoin des premiers soins. Quelques chanceux sont miraculeusement indemnes mais beaucoup ont tout perdu. Progressivement, des secours s'organisent pour venir en aide aux habitants. En quelques minutes, un petit groupe envoyé par Dla Pamieci est sur place, avec Natalya à sa tête. Ils se distinguent par leur matériel de premiers soins rudimentaire mais bien utile en ces circonstances où, plus que jamais, on manque de tout. L'aide des personnages, même s'ils ignorent encore à qui ils ont affaire, peut leur permettre de faire une première impression favorable. Ils remarquent néanmoins que Natalya semble la plus dynamique du groupe. Elle fait preuve d'un acharnement et d'une énergie sans commune mesure. Elle semble vouloir être partout à la fois et surtout rechercher désespérément des survivants. Pourtant, un désespoir croissant se lit sur son visage. Il semblerait qu'elle recherche quelque chose ou quelqu'un qu'elle ne parvient pas à trouver.

Ce genre de situation n'est pas sans danger pour les sauveteurs inexpérimentés. En explorant des ruines, il y a toujours le risque que le plafond tombe ou que le sol s'écroule soudain. En divers endroits, des incendies commencent à prendre et à se propager. Ceci est d'autant plus problématique que les sources d'eau se font rares. Heureusement, la Vistule n'est pas loin et il suffit d'organiser une chaîne humaine munie de récipients pour acheminer de l'eau. De plus, il y a toujours le risque qu'un autre bombardement survienne ou que des soldats, alertés par le premier, viennent s'enquérir de ce qu'il se passe... ou pour finir le travail. Une fois la situation à peu près stabilisée, les personnages peuvent reprendre leur trajet vers la chapelle. Celle-ci se trouve non loin de là. Elle semble avoir été épargnée par les explosions. Alors qu'une bonne partie de cette faction est encore sur les lieux du désastre, ceux qui restent sont plus que jamais attentifs à ce qui se passe aux alentours. Lorsque les personnages font mine de vouloir entrer, ils leur demandent tout d'abord de laisser leurs armes et de faire connaître les raisons de leur présence. La tension est palpable et

le retour de Natalya est de ses hommes apporte un témoignage de bonne foi salvateur pour que le groupe puisse entrer dans la chapelle.

• *Lieu de culte et de culture* •

• [Indice de tension 2]

De nombreux habitants de Pracownik ont trouvé refuge à l'intérieur de l'édifice religieux. Sous la protection de Dla Pamieci, ils attendent fébriles que le calme revienne pour de bon. Les vitraux brisés colorent au passage la lumière, donnant un aspect étrange et rassurant à l'endroit. Le meneur de la faction, Marcin arrive pour interroger les nouveaux venus sur les raisons de leur présence. Il examine prudemment l'un des livres et son enthousiasme croît ostensiblement. Pour peu que les personnages lui disent ce qu'ils recherchent comme vivres et matériel, il va faire son possible pour le leur remettre. Dans les limites du raisonnable, bien entendu. En termes de règles, considérez qu'il pourra fournir l'équivalent d'un point de Ressources à la faction en matériel civil. Apprenant de Natalya leur éventuel rôle



après le bombardement, il les en remercie et les enjoint à passer la nuit sur place et à partager leur dîner. Le logement est spartiate mais il y a tout de même un point d'eau pour se laver. Le repas, préparé avec soin, est riche et nourrissant. Les personnages et la majorité de la faction qui les accueille (en-dehors de ceux qui montent la garde) se retrouvent autour d'une grande table. La discussion est relativement animée et l'ambiance légère malgré tout. C'est l'occasion d'échanger à propos des événements récents et/ou de demander des informations sur des quartiers un peu isolés de la ville. Les gens de Dla Pamieci semblent très au courant de ce qui se passe dans Warsaw même si leurs renseignements se limitent à ceux que leurs transmettent les individus de passage. Lors du repas, Natalya semble profondément dépitée. Elle ne semble pas décidée à manger malgré les encouragements de ses camarades à ne pas se laisser abattre. Interrogés à ce propos, d'autres membres de sa faction informent les personnages que Ludwika, la fille de Natalya, a disparu depuis quelques jours et que sa mère la recherche désespérément. Le bombardement a probablement réduit encore plus les espoirs qu'il lui restait de la retrouver saine et sauve. Josef, maigre et dégarni, est un interlocuteur des plus sympathiques. Il est né et a passé toute sa vie dans le quartier. Il connaît la plupart des rumeurs le concernant et en particulier celles parlant des chiens Stakhanov lâchés lors de la Nuit du Croc qui errent encore dans les rues. Il a entendu des rumeurs à propos d'un laboratoire souterrain utilisé par le Komingrad qui serait à l'origine d'une grande partie des problèmes rencontrés par les habitants. Il n'en a toutefois jamais eu la preuve.

Après le dîner, Natalya vient d'elle-même à la rencontre des personnages pour leur demander un service. Elle souhaite en effet qu'ils retournent dès que possible fouiller les décombres de Pracownik. Elle est persuadée que sa fille s'y trouve car, comme elle l'explique, elle recherche toujours son père Marek qui y a disparu il y a plusieurs années maintenant. La

petite n'a appris cette triste nouvelle que très récemment mais n'a de cesse depuis de partir en quête du disparu dès qu'elle a l'occasion de s'éclipser discrètement. Sa mère a bien essayé de la retenir mais en vain. En échange, Natalya est prête à intercéder auprès de Marcin pour qu'il augmente de façon significative le prix qu'il souhaite payer pour les livres. Il faudra chercher une fillette blonde âgée de neuf ans. Elle porte une robe vert pâle.

• Parmi les décombres •

• [Indice de tension 3]

Quand les personnages ressortent de la chapelle, la poussière est déjà retombee depuis quelques heures et les incendies ont été maîtrisés. Il ne reste comme preuves du bombardement que des ruines, de la suie et quelques minces filets de fumée. Déjà, des pillards sont sur les lieux. Légèrement armés et munis de cordes, pelles, pioches et lampes torches, ces charognards se sont précipités pour tenter de mettre la main sur des objets de valeur. Sans vergogne, ils explorent ce qui reste des bâtiments détruits. Ils n'hésitent pas à tirer sur ceux qui voudraient s'approcher de trop près, de peur de se voir subtiliser leur butin. Sans distinction, ils ouvrent également le feu sur celles et

ceux qui habitaient ici et reviennent, une fois le calme retrouvé, pour sauver ce qui peut encore l'être parmi leurs maigres possessions. Les survivants s'opposent aux charognards mais, dans cette ville en guerre, il est parfois difficile de distinguer clairement le camp de chacun.

Le stakhanov affaibli

Krov : 2/5

Caractéristiques :

Force 2/7, Constitution 3/6, Esprit 4, Résistance mentale 4, Agilité 2/5, Perception 2/5, Interaction 1/2

Connaissances générales :

Physique 3, Armes d'épaule 2, Armes de poing 2, Artillerie 3.

Spécialités :

Course 2, Pister 2, Elektro-Morgenstern 3, Couteau 3, Polonais (langue natale) 2.

Les personnages peuvent également croiser la route d'un stakhanov en piteux état. Sorti à l'air libre suite à l'effondrement d'une partie du laboratoire, il est privé de Krov depuis trop longtemps et semble à peine en état de se mouvoir. Ceux qui habitent ou habitaient dans les environs ont effectivement régulièrement vu Ludwika ces derniers temps. Elle était toujours dans les environs à la recherche de son père et interrogeait tout le monde à son propos. La plupart n'avait pas vu l'homme en question depuis plusieurs mois ou ne l'avait tout simplement jamais vu. Tous ont recommandé à la fillette de rester chez elle et de ne pas trop traîner toute seule dehors mais elle ne les a pas écoutés. Elle s'était fait un petit camarade de son âge, Tomek, qui l'aidait dans ses recherches. Il habitait dans l'un des immeubles détruits avec ses parents et personne ne l'a vu depuis le bombardement. Le bâtiment en question est à la limite de la zone frappée par les explosions. Le jeune garçon et ses parents étaient chez eux quand tout s'est écroulé. La chance a voulu qu'ils survivent. Ils se trouvent dans ce qui reste de leur appartement au rez-de-chaussée sous plusieurs tonnes de gravats et seulement légèrement blessés. Malheureusement, ils n'ont pas moyen de sortir et l'air commence à se raréfier. Il faut savoir qu'ils sont là pour distinguer leurs cris désespérés qui résonnent de plus en plus rarement à mesure qu'il leur devient difficile de respirer. Avec l'aide d'autres habitants du quartier ou de membres de Dla Pamieci, il est possible de s'organiser rapidement pour

Les pillards

Caractéristiques:

Force 2, Constitution 2, Esprit 2, Résistance mentale 2, Agilité 3, Perception 3, Interaction 2

Connaissances générales:

Armes de poing 1, Armes de contact 2, Polonais (langue natale) 2, Physique 2, Logistique 1.

Spécialités:

Lecture des pierres 3, Dissimulation 2, Pister 2, Survie 2

Matériel :

Couteau de combat, pistolet et munitions, jumelles, vivres, gourde...

En cas de refus...

Si les personnages refusent l'offre de Natalya, ils reçoivent la récompense prévue initialement pour les ouvrages. Sur le chemin du retour, ils évitent de justesse une troupe allemande munie de lance-flammes semblant chercher quelque chose dans le quartier. Difficile de distinguer leur insigne. Peut-être veulent-ils mettre à sac la chapelle et toutes les connaissances qu'elle contient ? En vérité, pressé par le bombardement, le Neu Reich a décidé de mettre les bouchées doubles pour retrouver le laboratoire censé se trouver quelque part dans Pracownik.

les extraire. Un Kammienny Czytelnik ou au moins quelqu'un disposant de la spécialité Lecture des pierres sera d'un grand secours.

Couverts de poussière et éblouis par la lumière, Tomek et sa famille accueillent leurs sauveurs avec soulagement.

En-dehors de quelques bosses et d'une entorse à la cheville pour le père (un solide gaillard d'âge mûr), ils s'en sortent bien. Peu après leur extraction périlleuse, les gravats finissent par céder et engloutir ce qui restait de leur domicile. La mère, Ilona, est une robuste femme d'une quarantaine d'années. Elle embrasse abondamment les joues de ceux qui l'ont secourue et les remercie sans cesse de les avoir sauvés, sa famille et elle. Des larmes de joie laissent des sillons de propreté sur ses joues grises.

Remis de ses émotions et un bol de soupe fumante entre les mains, Tomek répond aux questions des personnages. Âgé de onze ans, il est plutôt costaud et bégaye légèrement. Ses cheveux qui tombent jusqu'aux épaules sont encore hirsutes suite à ce qu'il vient de vivre. Il pense savoir où se trouve Ludwika. Il l'avait souvent aidée à rechercher Marek, son père. La semaine dernière, alors qu'ils désespéraient presque de le retrouver, ils ont mis à jour l'embouchure d'une canalisation au niveau d'une rue. Dissimulée par quelques planches, celle-ci paraissait quelque peu insolite dans les environs. Le rouge aux joues, le garçon admet qu'il était un peu trop large d'épaules pour y entrer mais que sa camarade s'y était faufilée sans souci. Elle en était ressortie précipitamment et lui avait fait jurer de n'en parler à personne. Pour autant, elle ne lui avait rien dit de plus et il ne l'a pas revue depuis. Il s'agit de l'un des tunnels d'aération du laboratoire secret du Komingrad. Il accepte d'y accompagner les personnages, en espérant que cela les aide à retrouver son amie.

• **Expériences contre-nature** •
• (Indice de tension 4)

L'endroit indiqué par Tomek n'a pas échappé au bombardement. Il ne reste plus grand-chose de cette rue autrefois occupée par des pavillons qui semblent avoir été abandonnés depuis bien longtemps. Les jardinets d'herbe séchée sont remplis par des pavés et des bouts de verre. Au milieu de la rue, la carcasse d'un camion renversé bloque le passage. Juste à côté, la dépouille d'un chien fume encore. Sur sa peau partiellement recouverte de plaques métalliques courent des tuyaux véhiculant encore un liquide sombre et

visqueux. Ceux qui en ont déjà entendu parler ou qui ont déjà vu un Stakhanov reconnaissent là une version canine de ces ignobles soldats du Komingrad. Difficile de ne pas remarquer la troupe allemande sillonnant les environs. Armés de lance-flammes, ces soldats semblent chercher quelque chose. Ils échangent des phrases sibyllines en allemand. Quelqu'un ne possédant même que des rudiments de cette langue peut comprendre qu'il est question d'une entrée qu'il faut trouver au plus vite. Le jeune garçon pointe du doigt l'emplacement de la canalisation empruntée par Ludwika. Le sol semble s'être violemment affaissé à ce niveau, révélant une ouverture jusque-là dissimulée dans la cave d'une des maisons. Les soldats sont encore à l'autre bout de la rue et, avec un minimum de discrétion, il est possible de rejoindre l'entrée souterraine sans se faire remarquer. Les battants en acier de la porte ont été pliés lorsque la bâtisse au-dessus s'est écroulée. Un passage s'est ainsi ouvert, à travers lequel un adulte peut passer aisément. Tremblant de peur, Tomek refuse d'aller à l'intérieur et se porte volontaire pour surveiller les environs.

Il donne sur un poste de contrôle dont un côté s'est entièrement effondré. En se penchant, il reste possible d'y avancer

jusqu'à la porte défoncée située en face de l'entrée. Derrière celle-ci se trouve le laboratoire proprement dit. Il va falloir prévoir des sources de lumière pour y voir quoi que ce soit. Il semblerait qu'au moins un générateur autonome alimentait l'endroit mais il reste introuvable. De larges canalisations courent sur le haut plafond de la pièce principale, entre les ampoules oscillant doucement. Certains tuyaux sont tombés emportant une partie du béton qui les retenait. Le sol semble recouvert de liquides divers et une odeur de charogne rapidement insoutenable emplit l'air. Un spectacle macabre attend les personnages dans cette énorme salle. L'un des murs est couvert de grandes cuves remplies d'un liquide opaque. En s'approchant, il est possible de distinguer à l'intérieur de celles-ci des spécimens, humains et canins, à des stades divers de décomposition. L'alimentation en Krov des cuves a cessé et ce n'est aujourd'hui que de l'eau croupie qui les remplit. En conséquence, la plupart des sujets morts-vivants sont réduits à de la simple pourriture. Certaines ont été brisées de l'intérieur, répandant sur le sol leur contenu. En face ont été installés des bureaux dont certains sont encore couverts de plans, schémas anatomiques et notes éparses. Tout est écrit en russe. Il



semblerait que les occupants aient quitté les lieux précipitamment, laissant derrière eux les victimes de leurs expériences. Il n'y a pas grand-chose de vraiment récupérable ou utilisable en l'état.

Dans un coin au fond de la pièce, appuyée sur la paroi, se trouve une forme humaine massive. En s'approchant, il apparaît qu'il s'agit d'un Stakhanov. Comme beaucoup de ses semblables, sa carrure est massive et son aspect rendu repoussant par les tuyaux et autres implants métalliques. La couleur de sa peau fait apparaître la décomposition dont il est victime, probablement à cause du manque de Krov. Le menton tombant sur sa poitrine, les yeux fermés, il semble apaisé, comme assoupi. Assise sur ses jambes se trouve Ludwika, endormie. À l'approche des personnages, elle se réveille et se tourne vers le Stakhanov pour le secouer gentiment. Derrière son crâne, les cheveux semblent collés par du sang séché ayant coulé en abondance. De divers points de son dos partent des tuyaux véhiculant du Krov. Ils courent jusque dans le dos du soldat mort-vivant. Ainsi, père et fille apparaissent reliés entre eux par des tubes de plastique. Celui-ci tardant à se réveiller, elle se fait plus insistante et l'appelle de plus en plus fort :

« Papa, réveille-toi... »

• *Quel prix pour une vie ?* •

• (Indice de tension 5)

Finalement, celui-ci ouvre les yeux mais semble trop faible pour bouger. Lentement, d'une voix presque inaudible, il implore les personnages de les épargner, sa fille et lui. À cet instant, Tomek surgit pour prévenir de l'arrivée imminente des allemands. Effectivement, peu après, des ordres aboyés en allemand parviennent jusqu'aux personnages. Le garçon marque un temps d'arrêt en découvrant le laboratoire et reste carrément figé en voyant ce qu'il est advenu de Ludwika.

Il va falloir réagir rapidement. Les soldats seront là dans quelques instants à peine. Il est envisageable que quelqu'un fasse diversion le temps que ses camarades prennent la fuite. Il est également possible d'affronter directement les soldats du Neu Reich. En se positionnant dans l'entrée, l'espace confiné les empêchera d'utiliser les lance-flammes. Dans tous les cas, il reste à décider quoi faire du Stakhanov qui fut Marek et de Ludwika. Cette dernière se trouvait dans le laboratoire avec son père lors du bombardement et même depuis plusieurs heures. Ce dernier avait retrouvé suffisamment de son humanité pour se rappeler de sa propre fille et la protéger contre les autres

cobayes. Malheureusement, l'explosion qui a détruit une partie de l'entrée a fait tomber un fragment de béton sur le crâne de la fillette, la blessant mortellement. Il a fallu toute l'abnégation du père et les gestes appris à force de les voir exécuter sous ses yeux pour qu'ils partagent le dispositif le maintenant en vie avec Ludwika. Il ne lui reste qu'une infime quantité de Krov et les deux sont probablement condamnés à moyen terme. Ils ne peuvent survivre ainsi que quelques jours au mieux. Les séparer condamnerait la fillette.

Peut-être trouveront-ils dans les notes laissées par les scientifiques le moyen de prolonger leurs vies ? Restera alors à leur trouver du Krov, tout en veillant à maintenir le subtil équilibre entre conservation et humanité. Il va sans dire qu'ils ne sont pas non plus très discrets en l'état et qu'un Stakhanov attire souvent des convoitises malsaines, quand ce n'est pas purement et simplement de la haine.

Natalya sera confuse et dans un premier temps choquée mais finalement, au fond d'elle, heureuse de retrouver son mari et sa fille. Son nouveau but sera de trouver un moyen de les sauver ou au moins de leur faciliter la vie autant que possible. Ses compétences médicales pourront alors être de la plus grande utilité.

En récompense, elle convaincra Marcin d'augmenter la rétribution des personnages de l'équivalent d'un point de Ressources. Quel que soit l'avenir pour sa famille et elle, elle aura plus que jamais besoin d'aide.

Les Soldats du Neu Reich

Membres du Feuern Gruppe, ils sont au nombre de trois. Chacun d'entre eux dispose de l'équivalent d'une protection lourde (casque et gilet pare-balles). Deux ont un lance-flammes et le troisième un Karabiner 98k équipé d'une baïonnette. En plus de ces armes, chacun porte un pistolet et deux grenades. C'est d'ailleurs ce dernier qui semble donner les ordres. Ils recherchent le laboratoire mais n'en connaissent pas la localisation précise. Suite au bombardement lancé par le Komingrad, le Neu Reich a précipité les envois de soldats pour retrouver le laboratoire. Leurs ordres sont d'éliminer les Stakhanov encore en état de se déplacer et de récupérer tout le matériel possible. À la découverte du labo, ils sont censés alerter leur QG pour que des renforts soient envoyés afin de nettoyer les lieux. Ils n'hésitent pas à éliminer les civils qui pourraient être témoins de leurs recherches.

• *Caractéristiques :*

Force 2, Constitution 3, Esprit 2, Résistance mentale 2, Agilité 2, Perception 3, Interaction 2

• *Connaissances générales :*

Armes d'épaule 2, Armes de contact 2, Armes de jet 1, Allemand (langue natale).

• *Spécialités :*

Karabiner 98k / Lance-flammes 3 (selon l'équipement porté par chacun), Walther P38 3, Grenade 2, Premiers soins 2.

Adapter l'opposition

Si les adversaires initialement prévus vous semblent insuffisants ou si vous voulez orienter davantage le scénario vers un climat d'horreur, n'hésitez pas à ajouter des Stakhanov humains ou canins. Ils sont affaiblis par le manque de Krov et ont retrouvé une bonne partie de leurs pensées et instincts humains. Leur aspect contribue également à rendre la confrontation éprouvante.

En agrandissant le laboratoire et en parsemant le chemin de tels adversaires, disséminés avec soin, la tension pourra monter progressivement pour donner plus d'intensité à la découverte finale de Marek et Ludwika.

LES COBAYES RESTANTS

Dans le laboratoire, seul Marek subsiste comme Stakhanov suite à l'effondrement provoqué par le bombardement.

Krov : 2/5

• *Caractéristiques :*

Force 2/7, Constitution 3/6, Esprit 4, Résistance mentale 4, Agilité 2/5, Perception 2/5, Interaction 1/2

• *Connaissances générales :*

Physique 3, Armes d'épaule 2, Armes de poing 2, Artillerie 3.

• *Spécialités :*

Course 2, Pister 2, Elektro-Morgenstern 3, Couteau 3, Polonais (langue natale) 2.

À l'extérieur, il reste une demi-douzaine de chiens ayant subi le même processus de transformation. Ils étaient une vingtaine à l'origine mais ceux qui restent n'ont survécu qu'en dévorant leurs camarades pour s'approprier leur Krov et satisfaire ainsi leurs propres besoins.

Krov : 3/4

• *Caractéristiques :*

Force 4/6, Constitution 4/5, Esprit 1, Résistance mentale 1, Agilité 3, Perception 3/5, Interaction 1

• *Connaissances générales :*

Physique 3

• *Spécialités :*

Morsure 3, Odorat 3

• *Morsure :*

Force + 1d6

AUTEUR : Emmanuel GHARBI

ILLUSTRATEUR : Le GRÜMPH

IDORU DOWN

Un scénario

Shadowrun

Barry Miller est un technomancien particulièrement brillant et un dément fou à lier. Deux particularités qui vont lui valoir de croiser la route de vos shadowrunners. En cause : une histoire d'amour déviante dans laquelle Barry ne parvient plus vraiment à faire la différence entre réel et virtuel...

Ce scénario est situé à Seattle et exploite certains éléments du chapitre consacré au Metroplexe dans le supplément Capitale des Ombres. Des personnages connaissant bien la face virtuelle du monde de Shadowrun s'avéreront très utiles, même si une bonne force de frappe n'est certainement pas à négliger...

À LA FOLIE

Barry Miller est un petit génie du développement de soft et de la réalité augmentée mais également un jeune homme perturbé et asocial. S'il a travaillé pour quelques corpos, il a surtout été en cheville avec plusieurs gangs de Seattle pour lesquels il trafiquait le code des puces BTL. Mais c'était avant de rencontrer celle qui allait lui permettre de passer à la vitesse supérieure : **Barbara Mc Veagh**, chasseuse de tête freelance, qui a su percevoir le potentiel du jeune homme.

Elle a dirigé son attention vers les possibles applications de son travail dans le domaine du mass media. Grâce à elle, Barry a créé il y a deux ans son propre business, **GlobAd**. Il a mis son expérience au service de nombreux clients désireux de renforcer leur présence virtuelle : GlobAd œuvre ainsi dans les réseaux sociaux, les jeux en ligne, les publicités en RA, les campagnes de marketing viral, le développement de tags et le redesign graphique. La petite entreprise flirte parfois avec l'illégalité : spams intelligents, utilisation frauduleuse de bases de données... Quoi qu'en soit confidentiel, le succès n'en est pas moins réel et les deux associés en ont tiré de très substantiels profits. Barry a ainsi contribué à la réputation « lumineuse » de la RA de Seattle. GlobAd est gérée virtuellement et ne dispose pas de locaux physiques. Barry recrute ses

collaborateurs ponctuels, graphistes et programmeurs, sur le réseau. Lui-même ne rencontre jamais les clients : c'est Barbara qui se charge de cela, les rendez-vous client étant généralement tenus dans des salons de travail virtuels. Le seul lien avec l'extérieur est la tenue de sa comptabilité, gérée par un cabinet de Downtown, Carter & McMillan. C'est sans doute le seul point faible de GlobAd.

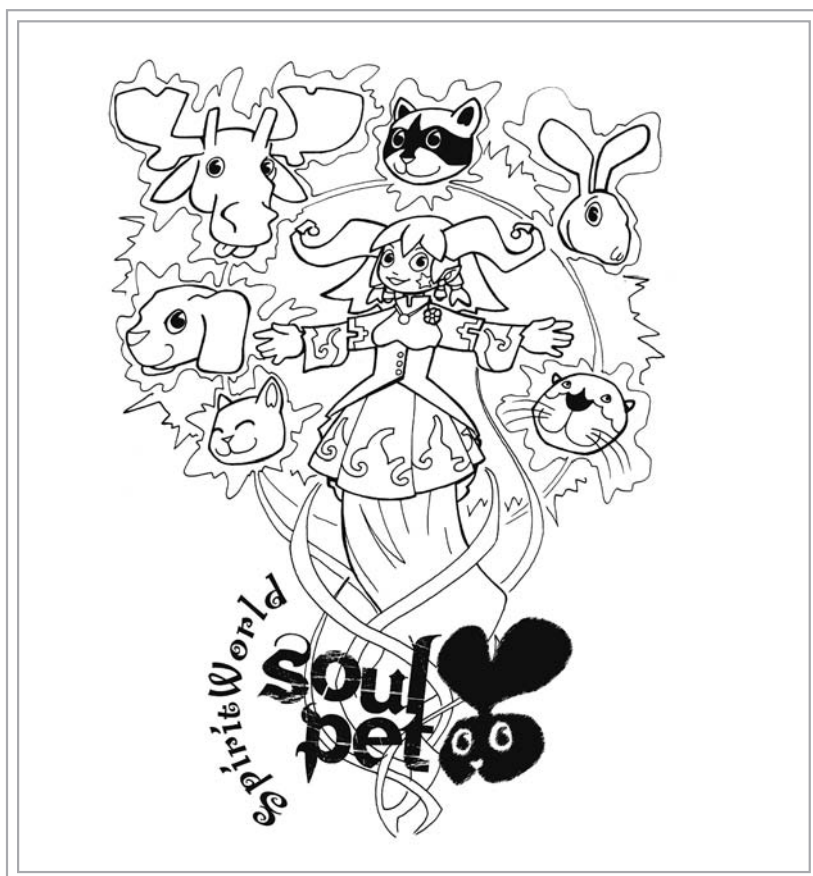
Mais tout cela n'a pas pour autant stabilisé le jeune homme. Il est tombé fou amoureux d'une icône virtuelle, Princess Heartfire. En réalité, il s'agit d'Harada Keiko, une docile et timide graphiste pour ECG (Emerald City Graphics, voir Capitale des Ombres). Celle-ci a créé un univers imaginaire, SpiritWorld, dans lequel elle est une princesse shaman régnant sur de majestueux esprits-animaux qu'elle a soigneusement désignés façon kawaiï : les Soul-Pets. Chacun d'entre eux dispose d'un background fouillé dans une toile de fond nébuleuse, mélange écolo-new age. Elle a désigné des salons virtuels à l'image de son monde transcendantal et sa création a attiré un certain nombre de fans qui l'ont aidée à étendre cet environnement imaginaire. Parmi eux, Barry, qui vénère Princess Heartfire et lui a proposé d'étendre le concept au grand public.

Avec l'aide de Barry, Keiko a donc transformé ses designs en éléments RA semi-autonomes qui rencontrent un franc succès auprès des habitants de Seattle. La plupart d'entre eux ignorent la toile de fond développée par la jeune femme mais les utilisent pour personnaliser leurs PAN, comme icônes interactives ou comme compagnons virtuels. Ils se comportent comme des Tamagotchis évolués, chantonnant des airs mélodieux dans un langage cryptique. Un véritable mini phénomène de mode.

Ce qu'ignore Keiko, c'est que Barry a utilisé ses créations pour expérimenter une invention de son cru. Il a encrypté dans le comportement et les chansons des Soul-Pets des boucles subliminales permettant de créer un même reproductif de son choix. Lorsqu'il s'est ouvert de cette expérimentation à Barbara, celle-ci a immédiatement trouvé le moyen de la monnayer pour un très gros paquet de nuyen : elle a négocié un partenariat avec Renraku, qui cherche toujours à combler l'énorme déficit d'image qu'a provoqué la perte de son arcologie. Les bestioles de Keiko vont chanter à l'unisson, et à son insu, pour inciter leurs possesseurs à consommer sans modération les produits de la mégacorp.

Un bien beau plan contrecarré par l'esprit vacillant de Barry. Incapable de discerner la personne réelle de son alter ego du réseau, il harcèle Keiko et lui réclame le droit d'être le co-régent de son royaume imaginaire. Keiko le repousse, ce qui alimente la névrose du technomancien. Lorsqu'il lui révèle, pour l'impressionner, ce qu'il a fait avec ses créations, Keiko ne le supporte pas et décide de tout arrêter. Barry la fait enlever sur le chemin de son bureau par des membres des Halloweeners, un gang avec lequel il est resté en contact, et la séquestre. Devant son refus de s'unir corps et âme à lui, il pète définitivement un câble.

Maintenant décidé à punir celle dont il ne peut supporter la trahison, il a pour elle un projet insensé : il utilisera les Soul-Pets pour instiller à leurs utilisateurs un sentiment de trahison et de haine envers la princesse déchue et il livrera Keiko en pâture à la foule rassemblée dans une flash-mob au cœur de Downtown, pour qu'elle soit réduite en pièces... Et tant pis si cela signifie qu'il n'honorera pas son juteux contrat avec Renraku !



PREMIÈRE PARTIE ←

Business as usual

Les shadowrunners sont classiquement entraînés dans cette histoire par une proposition d'embauche qui arrive via leur fixer habituel. Mr Johnson propose un rendez-vous dans un lieu à la fois fréquenté et propre à la discussion. Un restaurant de classe moyenne serait très bien adapté. Le Johnson est ponctuel et c'est une Madame, une femme élégante d'un certain âge, accompagnée par un ork qui dissimule mal ses muscles augmentés sous un costume pourtant bien taillé. Le gros bras restera à l'écart.

Le job apparaît simple : Mme Johnson souhaite retrouver une personne disparue, une jeune femme du nom de d'Harada Keiko. Le potentiel employeur ne fait pas mystère de sa corporation : Emerald City Graphics et répond de manière détendue aux questions des runners : la mission ne semble pas être ultra sensible.

Keiko, 29 ans, travaille pour ECG au poste de lead designer dans le département graphique. Elle a toujours été une employée modèle qui a gravi les échelons depuis un simple poste de graphiste. Peu expansive mais très douée, ses productions graphiques ont séduit plusieurs clients qui ne jurent plus que par sa patte.

Elle a disparu alors même qu'elle gérait un important contrat pour ECG. Rien de particulièrement sensible, mais les sources des éléments graphiques déjà approuvés par le client n'étaient pas conservés sur la station de travail de la jeune femme. Retrouver Keiko reviendrait moins cher que tout reprendre à zéro et il y a donc une fenêtre de quelques jours pour éclaircir cette disparition, savoir s'il s'agit d'une exfiltration (ce qui serait bien étonnant au vu de son profil) et la ramener si possible. Gérez la négociation selon vos habitudes, en gardant à l'esprit que pour ECG, cette mission n'est pas une absolue priorité. Si les runners acceptent le job, Mme Johnson leur tend une puce de données comprenant tout ce que sait ECG de son employée, à savoir à peu près tout... ou presque.

Premiers constats

Tout runner normalement constitué est un paranoïaque confirmé qui ne manque pas de se renseigner sur son employeur. A priori, pas de lézard dans cette histoire de disparition, les infos fournies sont véridiques.

La première étape logique est l'appartement de Keiko, un deux pièces impersonnel dans un quartier agréable de Renton, à la sécurité légère. Passant la majeure partie de sa vie immergée en réalité augmentée, Keiko n'a jamais fait aucun

effort d'aménagement ou de décoration. L'appartement est désert et scrupuleusement ordonné. Il n'y a rien ici qui puisse mettre les runners sur sa piste.

La puce d'ECG contient les noms et adresses des proches de la jeune fille. En réalité, il s'agit tous de collègues, et aucun n'est réellement proche. Si on les interroge, ils parleront tous d'une fille discrète, sans histoire, serviable. Sa vie semble d'un ennui total : pas de petit ami, peu d'amies, pas de sorties. L'une de ses collègues, Nathaly, graphiste elle aussi, pourra toutefois indiquer aux runners que Keiko passait beaucoup de temps dans un salon virtuel, SpiritWorld. Apparemment, Keiko passait son temps libre à dessiner des animaux stylisés. Nathaly possède d'ailleurs une lithographie, offerte par Keiko.

Dancing Queen

C'est ici que les choses vont prendre une nouvelle perspective. SpiritWorld est un salon virtuel assez confidentiel qui a été entièrement désigné par la disparue. Un monde enchanteur, fait de douces prairies et de profondes forêts, baignées de brumes mystiques et accueillant les fameux SoulPets dont on peut lire la mythologie sur les bas-reliefs des ruines parsemant le paysage.

Ici, Keiko n'était pas une jeune femme esseulée et timide, mais la flamboyante Princess Heartfire, protectrice des SoulPets. Une véritable communauté s'est créée autour de ses dessins et des icônes RA qui en ont découlé. Il se peut d'ailleurs que les runners aient déjà vu ces icônes augmentées, qui ont rencontré un franc succès à Seattle, sans savoir d'où elles provenaient. Les fans les plus investis pourront expliquer aux runners tout le décorum new-age qui tourne autour de ces mignonnes bestioles. La plupart n'ont jamais rencontré Keiko en chair et en os et ne connaissent d'elle que la mutine et enjouée Princesse HeartFire, bien loin de sa discrète contrepartie physique. Ils pourront également confirmer que la princesse n'est pas apparue depuis plusieurs jours, alors qu'il ne se passait jamais une journée sans qu'elle vienne visiter les joyeux habitants de son royaume magique.

N'hésitez pas à en rajouter dans la guimauve mystique et les bestioles mignonnes, ça devrait énerver à coup sûr vos runners... En creusant un peu, on apprendra qu'un « groupe dissident » de fans s'est créé autour d'un certain Antone Pearce. Fans des premiers jours, Antone n'a pas apprécié l'exploitation en icônes RA des SoulPets, qui les transforme selon lui en jouets virtuels sans âme dont

les utilisateurs ignorent toute la profondeur. Si quelqu'un pouvait en vouloir à Keiko, c'est sans doute lui.



GeekLand

Localiser cet Antone Pearce sera un peu plus difficile que prévu, car l'homme est un marginal vivant dans les environs des Redmond Barrens. Ancien professeur de folklore amérindien cramé aux BTL, il vit depuis plusieurs années en marge, au sein d'une pseudo communauté. Il n'a plus aucune relation avec les membres de sa famille ou tout ce qui pouvait le rattacher à son ancienne vie. On peut toutefois remonter jusqu'à un dispensaire des Barrens qu'il a l'habitude d'aider bénévolement depuis qu'un des docteurs lui a retiré du dos une balle d'Ares Predator, récoltée lors d'un deal de drogue qui a mal tourné. Là, on connaît effectivement Antone, mais on préviendra les runners qu'il est complètement frappé, et peut même s'avérer dangereux.

Antone vit en effet avec une petite bande d'allumés, la plupart fans hardcore des SoulPets, qui squattent un immeuble délabré. Sans RA, l'endroit est repoussant, mais avec, il respire de mille feux et reproduit en grande partie l'environnement de SpiritWorld. Antone et ses copains ont beau être bien partis, peu désireux de parler à des inconnus indiscrets et prompts à la violence, ils ne sont pour rien dans la disparition de Keiko. La principale difficulté va être de parvenir à se faire entendre.

Antone lui-même se montrera affecté par la nouvelle. Il n'a jamais souhaité de mal à la jeune femme, même s'il s'est senti trahi par la création des icônes « grand public » et le fait que Keiko ne lui ait pas proposé de participer à cette nouvelle étape, préférant « ce taré de technomancien et ce poseur d'ork qui n'ont rien pigé à la philosophie de SpiritWorld et lui ont embrouillé la tête ».

Sur le technomancien, il ne sait rien de plus. Il ne se mêlait jamais aux visiteurs lambda de SpiritWorld. Par contre, l'ork est un shaman urbain du nom de Claw, qui a développé avec Keiko la mystique autour des SoulPets et leur langage pour les icônes RA.

Claw

L'ork dispose d'une certaine renommée dans les ombres de Seattle, qu'il a couru pendant plusieurs années. On dit de lui qu'il s'est retiré après un run qui a très mal tourné et l'a laissé comme seul survivant de son équipe. Il aurait depuis abandonné toute activité illégale et survit plus qu'il ne vit. Claw se terre dans une caravane posée sur des parpaings au milieu de tas d'ordures sous un échangeur d'autoroute. Un coin charmant, protégé qui plus est par deux esprits de l'Air et un esprit de l'Homme (Puissance 2 pour l'ensemble des esprits). Ceux-ci ont pour ordre de s'attaquer à tout individu qui s'approcherait d'un peu trop près du domicile du shaman.

Une fois convaincu qu'ils ne cherchent pas à lui nuire, Claw recevra les runners dans un intérieur envahi par les colifichets. L'ork leur expliquera qu'il a quelques raisons d'être paranoïaque : comme en témoignent les marques sur son visage, il a récemment été tabassé par un gang, sans doute des membres des Halloweeners au vu de leurs masques délirants. À vrai dire, il a fait le lien avec la disparition de Keiko puisque, s'étonnant de son absence, il a tenté de joindre Barry, le technomancien. Celui-ci a refusé tout contact avant de le menacer. « Ce type n'était déjà pas net, mais là, il a définitivement pété un plomb. »

Claw a plusieurs fois visité SpiritWorld et ses connaissances ont attiré Keiko avec qui il a sympathisé. Elle était fascinée par ce qu'il pouvait lui apprendre du véritable monde de la magie, de l'espace astral et des esprits. Lorsque Barry a proposé à la jeune femme la création des icônes SoulPets, Keiko a demandé à Claw de l'aider à approfondir la mythologie de ses créatures et à définir leur langage. Barry, qu'il n'a croisé que virtuellement, lui a fait l'effet d'un type déséquilibré, se vexant très facilement, très possessif et parfois virulent.

Pour ce travail, Claw a été assez largement payé par une entreprise du nom de GlobAd et n'a eu aucun autre contact avec qui que ce soit. Cependant, plusieurs discussions surprises entre Keiko et Barry lui font supposer que le technomancien possède un lien avec cette boîte.

PARTIE 2

GlobAd

Les enjeux vont augmenter lorsque les personnages commenceront à s'intéresser à GlobAd. Les recherches des runners

vont leur permettre de cerner la petite entreprise. En fonction de leurs réussites, ils apprendront les choses suivantes :

- De nombreux développeurs et graphistes indépendants ont travaillé pour GlobAd, toujours sur des missions précises. Apparemment, il n'y a pas ou peu de personnel permanent.
- GlobAd a travaillé pour de nombreux clients, dont on trouve facilement la liste. Pour l'instant, il s'agit de corpos de taille moyenne ou d'importance locale mais GlobAd semble jouir d'une très bonne réputation.
- Tous les contrats sont négociés par une certaine Barbara Mc Veagh. C'est le seul visage public de GlobAd. Cette chasseur de têtes freelance a travaillé pour de nombreuses corpos, avec une réputation d'ultra efficacité. Depuis quelque temps, elle ne semble plus s'occuper que de GlobAd.
- Les mouvements financiers et la comptabilité de GlobAd sont gérés par un cabinet de Downtown, Carter & Mc Millan.
- A plusieurs reprises, GlobAd a clairement passé la ligne rouge et les frontières de la légalité dans les domaines du mass media.
- On raconte que GlobAd a franchi une étape importante en remportant un énorme contrat, avec afflux de nuyens frais. L'argent aurait servi à recruter des programmeurs indépendants pour le codage de sous-routines. On murmure que le deal aurait été signé avec Renraku.
- Les runners ne sont pas les seuls à se renseigner sur GlobAd et d'autres pros ont fait les mêmes démarches...



Barbara

Le moyen le plus simple d'en savoir plus est de trouver Barbara Mc Veagh. Le seul souci, c'est que celle-ci a décidé de quitter Seattle lorsqu'elle s'est rendu compte que Barry avait coupé tout contact et refusait d'honorer le deal avec Renraku.

Barbara quitte donc sa villa de Bellevue. Protégée par deux gardes du corps très efficaces, les frères Veigh, elle franchit la porte de sa luxueuse propriété et s'installe dans une NightSky, direction Sea-Tac. C'est le moment de mettre en scène une bonne grosse scène d'action, par exemple sur une bretelle d'autoroute.

Les affaires des runners se compliquent fortement lorsqu'au moment de mettre la main sur Barbara, ils se heurtent à une bande de dix Halloweeners venus lui régler son compte sur l'ordre de Barry. La horde lourdement armée, et totalement chargée au Cram ou au Kamikaze, va tenter de détruire la bagnole et de frapper Barbara à l'intérieur. Si vraiment vous souhaitez transformer ce passage en baston épique, l'équipe engagée par Renraku peut également débarquer, pendant la poursuite ou un peu plus tard, si la voiture de Barbara réussit finalement à atteindre l'aéroport par exemple. Vous pouvez aussi décider de les garder sous le coude pour la scène suivante.

Que les runners sauvent ou non Barbara des griffes des gangers importe peu. Si elle survit, elle pourra leur expliquer ce qui se cache derrière la mise au point des SoulPets, et le deal subséquent avec Renraku. Elle leur indiquera aussi que Barry a coupé toute relation avec elle et abandonné le projet au nez et à la barbe de la corpo. En revanche, elle ne sait pas pour quelle raison (ni ce que Barry a décidé de faire avec la boucle subliminale des icônes RA). Elle ne sait pas où se cache Barry, qu'elle n'a pas vu physiquement depuis plus d'un an, mais sait que l'info peut être trouvée chez Carter & Mc Millan.

L'équipe de Renraku

La corpo a engagé une équipe de shadowrunners expérimentés, avec pour mission de récupérer le contrôle sur les champions du marketing viral que sont les SoulPets. Comme les PJ, ce sont des pros. Ce qui veut dire qu'ils ne sont ni stupides, ni jusqu'aboutistes, et qu'ils savent ce qu'ils font.

L'équipe est dirigée par Hans Mordrine, un samouraï des rues taciturne et performant. Il est efficacement secondé par LaRousse, une mage de combat à la chevelure flamboyante. BomBlack, une impressionnante armoire à glace, fait office de rigger / artificier. Speedy est le hacker de l'équipe. La puissance de feu est assurée par Sly, un troll ayant fait ses classes dans les guerres corporatistes.

Carter & Mc Millan

Que serait une shadowrun sans une bonne infiltration ? Les données gérées

par Carter & Mc Millan ne sont pas reliées au réseau et il faut donc s'introduire dans les locaux high-tech du cabinet, au douzième étage d'un immeuble de Downtown, pour y accéder.

Pour cela, il faut d'abord franchir la sécurité de l'immeuble assurée par une petite société de sécurité, Securitem. Des patrouilles arpentent les parties communes des étages, équipées d'armes non létales. Au rez-de-chaussée, plusieurs employés supervisent les écrans de contrôle et les minidrones de surveillance. Ils sont en lien permanent avec la Lone Star. Les locaux de Carter & Mc Millan sont eux-mêmes protégés par un esprit gardien dont le seul rôle est d'avertir une équipe d'intervention rapide de Securitem.

Une fois à l'intérieur, il ne reste plus qu'à accéder aux fichiers de GlobAd à partir de l'une des consoles de travail. Cela permettra aux runners de mettre à nu tous les mouvements de fonds, investissements et achats de la création de Barry. Mais surtout, les données permettront de connaître enfin son véritable nom et de localiser physiquement Barry Miller.

C'est aussi une possible nouvelle occasion de croiser les runners engagés par Renraku, qui ont suivi la même piste et abouti aux mêmes conclusions. En fonction de vos désirs et des attentes de vos joueurs, tout cela peut se régler fort civilement, peut-être même par une coopération (après tout, les runners veulent Keiko et leurs « confrères » les SoulPets), ou bien aboutir à un bain de sang.

PARTIE 3

L'antre de la folie

Barry a élu domicile dans un entrepôt entièrement transformé en loft high tech, situé dans un quartier en pleine rénovation de Tacoma. Depuis sa réhabilitation, le quartier est régulièrement patrouillé par la Lone Star. Le technomancien a retouché sa maison en RA pour la mettre aux couleurs du monde virtuel de SpiritWorld, dans une version dantesque et violente. Il faudra que les runners se méfient des protections installées par le technomancien. Des armes automatiques couplées à des détecteurs de mouvement sont installées dans tout le périmètre et deux drones de combat patrouillent. Le système est dirigé depuis une panic room dans laquelle s'est retranché Barry. Il est possible d'en prendre le contrôle en hackant le système mais cela signifie affronter le technomancien sur son propre territoire...

Malheureusement pour les runners, Keiko n'est déjà plus ici. Barry n'a conservé d'elle qu'un bot informatique, grossièrement programmé pour garder une trace de la personnalité de la jeune femme. Dès lors qu'il se sent perdu, Barry déclenche le loop subliminal des Soul-Pets. Virtuellement, sous les yeux des runners grâce aux écrans répartis dans toute la structure, la réplique informatique de Keiko est mise à mort en ligne par les visiteurs de SpiritWorld. Il n'est pas bien difficile de faire parler le dément, qui se vante d'avoir laissé la véritable Keiko aux mains de ses amis Halloweeners pour que la même chose lui arrive...

Le sort de Barry à ce stade est entièrement aux mains des shadowrunners. N'oublions pas que l'équipe de Renraku est également sur le coup et que sa mission principale est la récupération de la technologie des SoulPets, et à défaut, de s'assurer de la personne de leur créateur. Les deux éléments sont à la portée des runners, puisque Barry a conservé toutes les sources de son travail dans sa panic room. Ça peut être l'occasion de doubler les autres shadowrunners ou de collaborer avec eux. Un jeu dangereux dans les deux cas.

Flash Mob

Une quinzaine de Halloweeners a emmené Keiko en direction de Downtown, toutes bécasses hurlantes. Ils ont pour mission de jeter la jeune femme au milieu de la foule qui s'accumule dans le Parc Denny et les rues avoisinantes, alors qu'une pluie de cendres s'abat sur Seattle...

N'hésitez pas à mettre en scène un final quasi apocalyptique. Le flash mob est un passe-temps très couru à Seattle, mais celui-ci va échapper à tout contrôle. Les conditions météo n'arrêtent pas d'empirer et la Lone Star n'arrive pas à endiguer le flot de participants. La majorité d'entre eux n'a pas été influencée par les SoulPets, et même ceux qui l'ont été ne sont pas pour autant des robots aux ordres de Barry. Mais la boucle subliminale a généré une forte animosité, un sentiment de trahison diffus qui engendre rapidement des heurts et des affrontements.

Les gangers se frayent un chemin à travers les rangs serrés des participants sans descendre de leurs motos. Leur chef a jeté la jeune femme à moitié inconsciente en travers de sa machine et alors que ses hommes forment un cercle en faisant hurler leurs pneus, il la projette au sol. Plusieurs personnes sous l'influence des SoulPets reconnaissent la « princesse » et se préparent à la curée. Les gangers vont assister à la scène sans bouger le petit doigt et si les runners ne font rien

pour secourir la jeune femme, Keiko sera taillée en pièces. Il ne reste plus aux personnages qu'à se précipiter dans le flot humain.

Conclusion

Si Barry a été mis hors d'état de nuire, Keiko pourra reprendre une vie normale. À vous de décider si elle continue à développer son monde imaginaire ou si cette histoire l'en a définitivement dégoûtée. L'influence du même disparaîtra au bout de quelques heures. Reste la question de la technologie au cœur des SoulPets, dont le flash mob a brillamment démontré l'efficacité. Renraku entend bien mettre la main dessus et ils ne seront pas les seuls...

PNJ



Barry Miller,
technomancien surdoué.

Technomancien de génie sur son propre terrain, Barry devrait être quasiment invincible lors de l'attaque de son domaine. Considérez qu'il possède toutes les formes complexes qui vous seront utiles à un indice de 3. Si vous désirez corser l'affaire, n'hésitez pas à user et abuser des sprites.

Sur le plan physique, Barry insultera les personnages et tentera peut-être de tirer une fois dans leur direction, mais il ne représente aucune menace pour des runners confirmés et ne s'acharnera pas s'il se trouve en mauvaise posture.

Con 2	Agi 2
Réa 4	For 2
Cha 3	Int 4
Log 6	Vol 4
Rés 6	Ess 6
Init. 8	Passe d'Init. 1

Compétences :

Cybercombat 3, Electronique (GC) 4, Etiquette 2, Intimidation 2, Pistolets 1, Technomancie (GC) 5.

Équipement :

Colt Manhunter

Persona incarné :

Firewall : 4

Réponse : 4

Signal : 3

Système : 6

Filtre de biofeedback : 3

Init. Matr. : 9

Passe d'Init. Matr. RV : 3

Les frères Veigh, gardes du corps câblés.

Gardes du corps déterminés, les frères Veigh tenteront de fuir l'affrontement en protégeant Barbara de leur mieux. Dans les faits, l'un d'entre eux effectue des tirs de couvertures pendant que l'autre pousse Mme Mc Veagh en avant et la met à couvert et ainsi de suite. Si l'un d'entre eux est attaqué au corps-à-corps, il engage le combat normalement et cesse la manœuvre d'éloignement que continue son frère. Ils agiront raisonnablement (tout en s'efforçant d'accomplir leur mission) à moins que l'un d'entre eux vienne à mourir. Là, commence la boucherie.

Con 3 (5)	Agi 3
Réa 3 (5)	For 3
Cha 2	Int 3
Log 2	Vol 4
Ess 1,8	Init. 6 (8)
	Passe d'Init. 1 (3)

Compétences :

Armes à feu (GC) 3, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 2, Intimidation 4, Perception 3, Véhicules terrestres 3.

Cyberware :

Réflexes câblés 2, Yeux Cybernétiques (indice 1 : Amplification visuelle 2, Zoom), Ossature renforcée Aluminium (+1 armure d'Impact, dégâts mains nues : (For/2+1)P).

Équipement :

Ares Predator IV, Gilet pare-balles (6/4)

Les Halloweeners

Lors de chaque affrontement contre les Halloweeners, comptez un Enragé au milieu des gangers. À l'exception de leur lieutenant, qui agit assez logique-

ment et use adroitement des couverts, les Halloweeners agissent de manière désordonnée et effrayante, attaquant en hurlant et n'hésitant pas à passer du gunfight au corps-à-corps sans aucune logique apparente. Lors de leur arrivée, et si une poursuite devait s'engager, ils chevauchent des Thundercloud Contrail (Arsenal p.109) en mauvais état. N'oubliez pas que certains d'entre eux sont sous l'effet du Cram' (+1 Réa, +1 Passe d'Init.), et donc bien plus menaçant que leurs congénères quoiqu'indiscernable de ceux-ci.



Ganger type

Con 3	Agi 3
Réa 3	For 3
Cha 2	Int 2
Log 2	Vol 2
Ess 6	Init. 5
	Passe d'Init. 1

Compétences :

Armes tranchantes 1, Combat à mains nues 2, Etiquette (Rue) 3, Pistolets 2, Véhicules terrestres (Motos) 3.

Équipement :

couteau, Colt America L36

Enragé

(lieutenant des Halloweeners)

Con 3	Agi 3
Réa 4	For 3
Cha 3	Int 3
Log 2	Vol 3
Ess 5,7	Init. 7
	Passe d'Init. 1

Compétences :

Armes automatiques 2, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Etiquette (Rue) 4, Pistolets 1, Véhicules terrestres (Motos) 4.

Cyberware :

Griffes rétractiles

Équipement : AK-97





Auteur : Cerbère
Illustrateur : Greg Guilbaumont

le métal du démon

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE

Cette aventure pour quatre joueurs de niveau 4 à 5 et de bonne réputation prend place dans une grande ville de votre choix. Les joueurs seront confrontés à l'essence d'un démon manipulant l'un des propriétaires d'une grande fonderie.

Présentation du lieu

La fonderie de la ville est un endroit capital pour l'économie de la cité. Indispensable pour de nombreuses petites forges indépendantes installées dans sa périphérie, la fonderie est fournie en matière première par plusieurs exploitants de la région qui pour la plupart vivent exclusivement des contrats qu'ils ont avec celle-ci.

Immense réseau de bâtiments à la pointe de la technologie métallurgique, ce lieu que l'on nomme aussi « Les Fournaies » est né de l'association de trois humains et d'un maître nain. Grâce aux fonds apportés par les humains, le nain Dolgarund MarteauGrondant a pu construire une structure jusqu'alors inconnue dans la région. Celle-ci porte le nom de « Fourneau du Géant », de quoi remplir de fierté le maître nain. Ce fourneau de taille démesurée est attisé par un soufflet actionné par la force de l'eau. Les températures à l'intérieur du four dépassent largement celles d'un four classique et comme l'on n'arrête pas un cours d'eau, le Fourneau du Géant fonctionne sans trêve, ce qui a augmenté la production de la fonderie. Le résultat est par ailleurs impressionnant car contrairement à un four classique, les fondeurs n'obtiennent pas une loupe de fer mais une coulée liquide au bas du dispositif. Outre ce fourneau, les Fournaies comptent une quinzaine de fourneaux plus classiques. Par toute la ville, la fonderie est reconnue pour la qualité de son travail et comme source de travail.

• **Dolgarund MarteauGrondant** est en revanche un artisan peu reconnu parmi les siens en raison de son installation dans une communauté humaine. Son savoir dans le domaine de la métallurgie fait pourtant de lui un maître en la matière. Depuis son plus jeune âge, il est obsédé par l'idée de créer un métal plus résistant que ceux obtenus par les fonderies naines. Après de nombreux essais sans succès, il a trouvé une piste intéressante dans un ouvrage de magie. D'auteur inconnu, le traité de magie avance de remarquables théories et présente notamment la possibilité de lier des esprits au métal pour lui donner des propriétés nouvelles. Bien que détaillé, le rituel a laissé Dolgarund perplexe, le nain n'ayant aucune familiarité avec la magie, et celui-ci a dû se résoudre à contacter discrètement un magicien. Proche de son argent comme tout bon nain, Dolgarund n'a malheureu-

sément pas engagé un virtuose mais un jeune magicien inexpérimenté et le rituel a lamentablement échoué. Tout au plus vit-on un nuage de fumée tourner autour de Dolgarund, la scène s'accompagnant d'une sorte de râle. Le nain fou de rage a renvoyé le mage (sans le payer) et est retourné à son activité. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais Dolgarund entend depuis une voix dans sa tête, une voix emplie de haine pour l'humanité, mais une voix pleine de promesses.

Au début Dolgarund a tenté de lutter contre cette voix qui se faisait de plus en plus présente ; celle-ci lui offrit alors ce qu'il désirait depuis toujours, un acier aux propriétés extraordinaires. Le nain approchait enfin d'un début de victoire, il décida d'aider la voix et de faire ce qu'elle lui demandait pour peu qu'il puisse perfectionner ce métal étrange.

Le rituel a en fait bien fonctionné mais au lieu d'appeler des esprits mineurs pour les lier au métal, il a convoqué un démon des ombres. Trop faible pour lui permettre d'entrer sur le plan matériel, le passage était suffisant pour que passe une partie de son essence et ainsi posséder le nain. C'est l'opiniâtreté de Dolgarund qui le fit échapper à une possession totale. Depuis, le démon doit négocier avec le nain mais il a bien compris l'obsession de celui-ci pour le métal. L'objectif du démon est simple, il désire étendre son pouvoir sur la ville via différents groupes qu'il pourra manipuler. Par la suite, il espère trouver un moyen de réunir la totalité de son essence dans le plan matériel pour s'y incarner.

Le métal du démon :

ce métal corrompu par l'essence du démon permet de forger des armes magiques, et ce même pour un simple maître forgeron. La détection de la magie montre une aura relativement puissante au sein du métal. Une détection du mal révèle la nature obscure du métal car une substance noirâtre semble suinter de celui-ci. Une arme forgée à partir du métal du démon possède les propriétés magiques suivantes :

- **Bonus d'altération de +1**
- **Impie** (+2D6 contre les créatures d'alignement Bon.)

(Voir p. 476 du manuel des joueurs de Pathfinder).

• **Don Vangoni** est un homme d'affaire dans la trentaine, élégant et courtois. Après avoir fait fortune avec sa société de transport, il a investi des sommes colossales dans la fonderie. On le dit loyal avec ses associés et redoutable avec ses concurrents. C'est le visage public de la fonderie et tous les contrats de vente passent par lui. Depuis peu de temps, il lui semble que des choses étranges se passent à la fonderie et craint que des affaires se soient montées sous le manteau (et sans son accord).

• **Morant de Dois** a dans la cinquantaine, le visage brûlé par le soleil, et il paraît plus à l'aise avec des vêtements de voyage qu'avec de nobles habits. Négociateur hors pair chargé de fournir la fonderie en matières premières, il sillonne la région pour dénicher les meilleurs contrats.

• **Leobras Vadin** est un ancien homme du métier comme en témoignent ses mains. Petit et trapu, cet ancien forgeron est aussi l'ancien propriétaire de la fonderie. Il n'y avait à l'époque qu'un simple four mais beaucoup d'espace dans les environs, ce qui a intéressé les investisseurs. Depuis la reprise, il a cédé sa place d'exploitant à Dolgarund et vit comme rentier dans une belle demeure en ville.

Scène 1 : Un boulot comme les autres

Votre groupe reçoit au matin la visite d'un messenger porteur d'une invitation. La missive porte le sceau et le nom de Don Vangoni, un illustre commerçant de la ville.

Chers compatriotes,

J'ai dernièrement eu des échos favorables relatifs à vos différentes prestations au sein de notre belle cité.

J'ai une affaire importante que je désire vous soumettre de vive voix et ne doute pas que nous pourrions trouver un arrangement favorable pour vous comme pour ma personne.

Si l'offre vous intéresse, faites le savoir au messenger qui vous indiquera l'adresse de ma demeure. Je vous y attends cet après-midi.

*Don Vangoni,
Propriétaire des Fournaies.*

La demeure sur trois étages de Don Vangoni est située dans un quartier riche de la ville. Splendide maison de maître, elle illustre à la perfection la réussite de Don Vangoni dans les affaires. Après une courte attente dans un vestibule, un domestique conduit les joueurs dans le bureau. Tout dans la pièce est disposé avec minutie : un petit salon est aménagé à côté d'un bar de liqueurs, des bibliothèques contenant des traités divers sont disposées de part et d'autre de l'unique fenêtre de la pièce, un magnifique tapis venant d'une contrée exotique est posé entre la porte et le bureau... L'homme élégant derrière le bureau joue quelques instants avec sa moustache tout en jaugeant les joueurs, puis d'un mouvement théâtral se lève et les invite à s'asseoir dans le salon.

Il se présente comme étant Don Vangoni, un des propriétaires de la fonderie de la ville et prend bien soin de mettre en avant la réputation du groupe tout en continuant à observer ses interlocuteurs. Après quelques échanges de politesse, il en vient au fait. Tout comme les autres propriétaires de la fonderie, il reçoit une copie des comptes de la société et depuis quelque temps, les chiffres lui semblent alarmants. Il s'est donc rendu à la fonderie et le stock ne correspond visiblement pas à celui déclaré dans la comptabilité. De plus, les questions posées à Dolgarund MarteauGrondant, gérant et autre propriétaire des fonderies, n'ont pas trouvé de réponses satisfaisantes, le nain ayant prétexté un mauvais inventaire puis noyé le poisson dans la conversation. Don Vangoni soupçonne aujourd'hui un détournement des matières premières au profit de Dolgarund. Comme il n'a pas suffisamment de preuves pour étayer ses soupçons, il n'a pas encore contacté les deux autres propriétaires : Morant de Dois et Leobras Vadin. Afin d'acquiescer des certitudes, il souhaite que le groupe enquête sur la fonderie en échange d'une somme plus qu'honorable (selon le bon vouloir du maître de jeu). Il laisse aussi entendre à demi-mot qu'il apprécierait une intervention des joueurs s'ils venaient à surprendre une transaction non-conforme.

Une fois l'accord oral passé entre les joueurs et Don Vangoni, celui-ci se rendra à son bureau pour rédiger un accord écrit entre lui et le groupe. Don Vangoni aime la transparence et comme il le dit : « un contrat est la meilleure garantie qu'on puisse avoir en ce monde. Et un contrat non respecté peut ruiner une réputation en quelques jours ».

Scène 2 : Vous avez dit contrebande ?

Deux voies s'ouvrent en grand pour résoudre cette enquête : écouter la voix de la ville ou surveiller la fonderie jour et nuit. Pour obtenir des informations, un barde ou un roublard pourront se rendre dans un des établissements malfamés de la ville, ce qu'un jet de connaissance folklore local DD 10 permet de trouver aisément. Un habitué de ces atmosphères pourra y apprendre les choses suivantes avec (si vous le souhaitez) un jet de diplomatie.

- **DD 10** : Un nouveau gang a fait son apparition en ville, on les nomme « Les Lames Impies » à cause de leurs étranges lames de couleur noire.
- **DD 12** : On raconte qu'il est même possible d'acheter ces armes en échange de beaucoup d'or ou de services importants.
- **DD 15** : D'après la rumeur, une transaction doit avoir lieu dans deux nuits dans les entrepôts situés sur le port. C'est sûrement Vollik qui loue un de ses entrepôts pour cet échange, il est connu dans le milieu pour ce genre d'arrangements.



Note au MJ :

Si votre ville ne possède pas de port, il est fort probable qu'elle possède en revanche un comptoir pour le transport des ressources par route. Les entrepôts de Vollik sont facilement identifiables grâce au symbole d'un taureau au-dessus des portes.

Interroger Vollik sur cette affaire n'apportera rien au groupe. Effectivement, un certain Irta a payé d'avance pour lui louer un entrepôt dans deux jours mais il n'en sait pas plus et il ne révélera cette information que sous la contrainte.



- **DD 18** : Recrutés dans la milice et parmi les anciens soldats, les membres des Lames Impies ne seraient pas vraiment un gang mais des sous-fifres présents pour s'assurer que les ventes de ces étranges lames se passent sans encombre.

• **DD 20** : Il paraîtrait même que c'est Dolgarund MarteauGrondant en personne qui a engagé ces hommes !

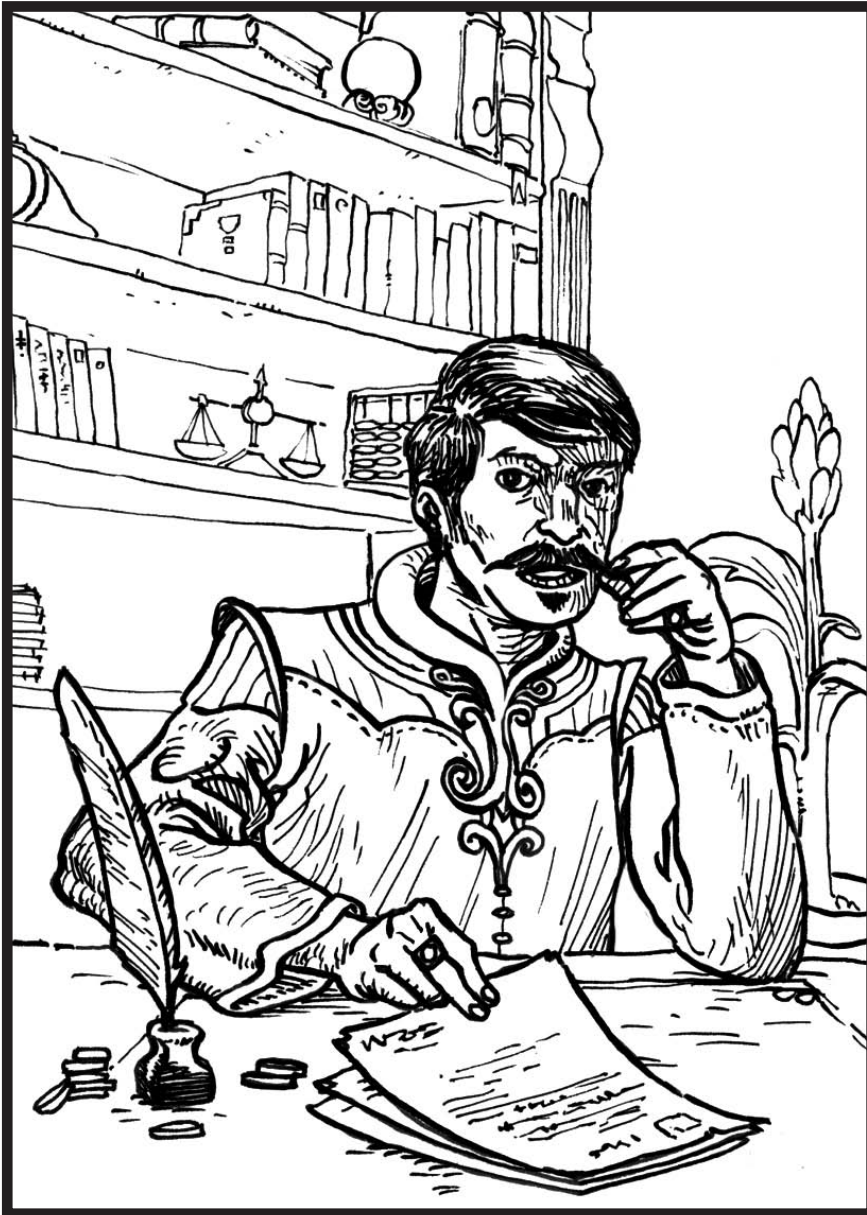
L'autre possibilité, surveiller la fonderie, ne devrait pas non plus poser de réels problèmes. En se relayant régulièrement, il est possible de l'observer jour et nuit. De jour, les activités ne présentent rien de suspect : des chariots remplis de matière première rentrent dans la fonderie, d'autres en ressortent avec la matière travaillée et se rendent aux forges aux alentours. La tombée de la nuit ne correspond pas à la fin des activités de fonderies car le Fourneau du Géant ne se repose jamais. La seconde nuit toutefois, très tard, trois hommes aux allures de mercenaires pénètrent dans la fonderie. Ils en ressortent après une petite heure avec trois chariots bien chargés que tirent péniblement des bœufs. Le groupe s'oriente en direction du port.

Quelle qu'ait été la méthode d'investigation, vos joueurs suivent désormais les mercenaires ou les attendent sur les docks. Sur place, un brouillard s'étend lascivement sur le sol pavé et un faible vent ramène les effluves de la mer. Dès leur arrivée, les Lames Impies entrent leur chargement dans un entrepôt aux portes ouvertes et marqué du fameux symbole. Le groupe de mercenaires est sur ses gardes. Assez vite, un bruit de roues se fait entendre dans la zone désertée et il ne faut pas attendre longtemps avant de voir apparaître l'acheteur potentiel accompagné de deux gardes du corps et de quatre manœuvres qui dirigent deux chariots vides. L'échange est rapide. Un membre des Lames Impies s'avance vers l'acheteur et ils se parlent quelques secondes. L'homme vérifie ensuite la marchandise et entre deux poignées de main, une bourse bien ronde change de propriétaire. Les quatre manœuvres commencent à transférer les marchandises.

Les joueurs pourraient judicieusement décider d'intervenir à ce moment précis, alors que tous les acteurs de la contrebande sont présents et que les quatre manœuvres ont les bras chargés. Dans ce cas, les deux groupes feront partiellement front. L'acheteur ordonnera à ses gardes du corps de faire diversion pendant sa fuite. Et si possible, il emportera les marchandises avec lui. Les Lames Impies engageront le combat jusqu'à la mort.

Qui est l'acheteur ?

Celui-ci n'intervient pas réellement dans l'histoire, à vous de choisir qui il pourrait être dans votre partie. Pourrait-il s'agir d'un agent de la reine ?



Sur le corps du capitaine des Lames Impies, en plus de la bourse qui contient des gemmes, vos joueurs pourront trouver un ordre de mission.

Saurcam,

J'ai une nouvelle mission pour toi. Tu dois te rendre dans deux nuits aux Fournaises pour prendre de la marchandise. Ensuite, tu devras te rendre dans l'entrepôt de Vollik, il laissera les portes ouvertes pour toi. Soit prudent et ne contredis plus notre ami à courtes pattes... Je l'ai entendu parler tout seul et ça m'a fait peur... À moi, peur... T'imagines ?!

*Ton ami,
Irtar.*

Don Vangoni n'a rien demandé de plus dans son contrat, la mission est terminée, et il est donc fort probable que nos héros retournent le voir à la fin de cette scène. Ils seront alors reçus avec les honneurs.

Don Vangoni écoute attentivement leur récit et accorde une grande attention au document. Il remercie les joueurs pour leur aide et met un terme à leur contrat en les rémunérant. Encore une fois, il prend bien soin de rédiger un document qui doit être signé par tous pour clore l'affaire. L'homme est décidément procédurier ! Toute autre proposition d'aide sera poliment et fermement déclinée : « *cette affaire doit être réglée en famille comme cela a toujours été le cas auparavant* ». La détermination de Don Vangoni à gérer cette affaire seul devrait rapidement décourager les joueurs désireux d'aller plus loin. Pas d'inquiétude, ils seront servis.

Scène 3 : L'épouse éplorée

Trois ou quatre jours plus tard, vos héros reçoivent de nouveau une invitation urgente de la famille Vangoni, mais cette fois-ci derrière l'imposant bureau se trouve une belle femme dans la trentaine. Vêtue d'une belle robe violine qui met ses formes en valeur sans aucune vulgarité, elle se présente sous le nom de Messalina Vangoni, l'épouse de Don Vangoni. Elle s'excuse de les avoir fait venir si rapidement mais elle ne savait pas vers qui se tourner. Son mari s'est rendu hier aux Fournaises pour une histoire dont il n'a pas voulu parler. Elle sait simplement qu'il devait y retrouver ses associés et qu'il est parti armé, ce qui ne lui ressemble pas. En inspectant ses papiers, elle a remarqué qu'il a engagé deux hommes pour l'escorter, ce qui lui ressemble moins encore. Bien entendu, il n'est pas revenu du rendez-vous et Messalina est morte d'inquiétude.

Elle a vu dans les papiers de son mari que celui-ci avait fait appel dernièrement aux joueurs pour enquêter sur la fonderie. Par une note de son mari, elle a pu se rendre compte que son mari recommandait les joueurs. C'est pour cette raison qu'elle contacte le groupe. Elle ne saisit pas l'ensemble de la situation avec clarté mais pense que cette disparition et la précédente affaire sont liées. Elle a bien sûr commencé par envoyer un domestique de la maison à la fonderie mais celui-ci a été éconduit promptement par des hommes armés. Messalina hésite à faire appel à la milice pour cette affaire. Elle ne désire pas ruiner la réputation de la fonderie et les efforts de son mari et préfère donc passer par un groupe extérieur et discret dans un premier temps.

Scène 4 : Il fait chaud ici ou c'est moi ?

L'atmosphère ne semble pas avoir changé autour de la fonderie. Les entrées et sorties continuent, à un rythme régulier, comme si tout se passait normalement aux Fournaises. Les bâtiments sont nombreux dans le complexe mais les entrepôts de stoc-

kage se distinguent bien et sont faciles à écarter. Le lieu qui intéressera sans doute le plus les joueurs est l'énorme bâtiment central, que d'innombrables cheminées crachant une fumée noirâtre désignent comme l'édifice des fours. Le Fourneau du Géant trône juste derrière comme un immense grand frère protégeant ses cadets. Un canal passe à côté pour alimenter en énergie le Fourneau du Géant via un ensemble de roues à aubes. Il règne une chaleur insupportable dans ce bâtiment et le volume sonore est assourdissant. L'ensemble des fours sont rassemblés à cet endroit et pour chacun d'entre eux sont disposés de grands bacs en pierre. Lorsqu'un four est arrêté, les ouvriers y placent les loupes, qui une fois refroidies sont acheminées dans un entrepôt à l'extérieur.

En raison de la nature ouverte du bâtiment et parce que des gardes des Lames Impies surveillent les lieux depuis les passerelles, il est difficile d'entrer discrètement. Les mercenaires sont sur leurs gardes et s'attendent à de la visite. L'arrivée d'un groupe armé au sein de la fonderie est pour eux la confirmation que des problèmes se préparent. Trois guerriers des Lames Impies et un capitaine se ruent sur les intrus. Quand le combat éclate, les ouvriers cessent de travailler. La plupart s'enfuient, d'autres plus carriéristes viennent prêter main forte aux nouveaux maîtres de la fonderie. L'endroit est propice à un combat inoubliable. Je vous invite à user des éléments du décor pour enrichir ce combat. Si le capitaine voit que le combat tourne en sa défaveur, il abandonne ses hommes pour courir vers le Fourneau du Géant prévenir son chef.

La chaleur dans le haut-fourneau est encore plus insupportable que dans l'autre bâtiment, du métal en fusion s'écoule à sa base, que traitent directement les ouvriers. Au-dessus du bâtiment des passerelles et un système complexe de poulies permettent de jeter les matières premières dans le four. Sur la droite du haut-fourneau, une volée de marches descend vers les sous-sols. C'est là que se trouvent les différents mécanismes qu'enclenchent les roues à aubes. Si les joueurs suivent le capitaine, celui-ci se rend dans un petit baraquement à la gauche du haut-fourneau. Le chef des Lames Impies, Irtar, y est en compagnie des anciens propriétaires de la fonderie. Pour l'instant, ceux-ci ont juste été un peu molestés et sont attachés. Le chef des Lames Impies ainsi que le capitaine se battent jusqu'à la mort. L'un comme



l'autre refusent de perdre les opportunités que constitue le travail avec le nain. Les propriétaires une fois libérés remercient le groupe pour leur aide et Don Vangoni explique aux aventuriers que Dolgarund semble avoir perdu la raison. Le nain parle tout seul, prend parfois une voix qui donne des frissons dans le dos, il ne quitte plus les sous-sols du haut-fourneau où il paraît travailler de jour comme de nuit sur son métal maudit. Plus inquiétant encore, Dolgarund n'avait jamais eu de pouvoir ou d'affinité magique, et ce n'est plus le cas. Don Vangoni conclut en disant qu'il pense le nain possédé. Les nouveaux appartements de

Dolgarund se situent dans les sous-sols, juste en dessous du haut-fourneau et des mécanismes qui entraînent le soufflet. Le formidable brouhaha qui y règne est plus assourdissant encore que dans les hauts-fourneaux et l'air vibre avec le bruit et la chaleur. Au bas de l'escalier, une surprise attend les joueurs : Dolgarund a ajouté une amélioration au Fourneau du Géant qui lui permet de faire arriver une coulée de métal en fusion dans les sous-sols. De cette manière, il peut réaliser les rituels du démon en toute tranquillité, ce qu'il s'appropriait à faire lorsque les joueurs arrivent. La pièce est recouverte de runes démoniaques qui focalisent l'énergie lors

du rituel (un jet de connaissance mystère DD15 permet de comprendre la nature des runes), une coulée de métal en fusion se répand dans les rainures du sol prévues à cet effet... Le lieu est un avant-goût de l'enfer. Surpris par cette visite inattendue, Dolgarund se retourne lentement et les joueurs voient un instant le faciès d'un démon au lieu de son visage mais cela ne dure qu'une fraction de seconde. Dolgarund commence alors à incanter d'une voix d'outre-tombe, agitant les bras de manière menaçante en direction des joueurs, ce qui déclenche le combat final. Le démon obligera Dolgarund à se battre jusqu'à la mort mais juste avant la fin du combat, alors que Dolgarund est presque à genou, il reprend le contrôle sur le démon. Le nain n'a pas succombé totalement à la possession et supplie qu'on l'aide tout en affirmant qu'il n'est pas responsable de toute cette histoire.

Les joueurs seront donc confrontés à un problème qu'on aime tous en tant que MJ : doivent-ils tuer un innocent certes cupide et à l'origine des troubles mais innocent tout de même ? Un exorciste sera en mesure de délivrer le nain du démon si Dolgarund obtient la clémence des joueurs. Si au contraire les joueurs font mine de l'attaquer, le nain rend le contrôle au démon.

Suite à la victoire de vos aventuriers, les propriétaires se montreront particulièrement reconnaissants et veilleront à grandir la réputation de vos joueurs au sein de la ville.

Bestiaire

Guerrier des Lames Impies FP 1

Guerrier 1 (PNJ héroïque)
Humanoïde (humain) de taille M, NM
Initiative +1 ; **Sens Perception** +2

• Défense •

CA 17, contact 11, dépourvu
16 (armure +6, Dex +1)
PV 10 (1d10 +2)
Réf +1, **Vig** +4, **Vol** +1

• Attaque •

VD : 6m
Corps à corps : Lame impie +5 (1d8+3, +2D6 contre alignement bon/19-20)
Distance : Arbalète légère +2 (1d8 / 19-20)

• Caractéristiques •

For 17, **Dex** 13, **Con** 14,
Int 10, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +1 ; **BMO** +4 ; **MD** 16

Dons : Attaque en puissance, Arme de prédilection (Lame impie)
Compétences : Équitation +5, Perception +2

Langues : commun

Équipement : arbalète légère, 10 carreaux, lame impie +1/+2D6 contre alignement bon, potion de soin léger, 20 Po.

Capitaine des Lames Impies FP 2

Guerrier 2 (PNJ héroïque)
Humanoïde (humain) de taille M, NM
Initiative +5 ; **Sens Perception** +3

• Défense •

CA 17, contact 11, dépourvu 16 (armure +6, Dex +1)
PV 20 (2d10 +2)
Réf +1, **Vig** +5, **Vol** +1

• Attaque •

VD 6m
Corps à corps : Lame impie +6 (1d8 +3, +2D6 contre alignement bon/19-20)
Distance : Arbalète légère +3 (1d8 / 19-20)

• Caractéristiques •

For 17, **Dex** 13, **Con** 14,
Int 10, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +2 ; **BMO** +5 ; **MD** 17
Dons Attaque en puissance,
Arme de prédilection : (Lame impie), Science de l'initiative
Aptitude : Courage +1
Compétences : Profession (soldat) +6, perception +3
Langues : commun
Équipement arbalète légère, 10 carreaux, lame impie +1/+2D6 contre alignement bon, potion de soin léger, 40 Po.

Chef des lames impies FP 4

Guerrier 4 (PNJ héroïque)
Humanoïde (humain) de taille M, NM
Initiative +5 ; **Sens Perception** +5

• Défense •

CA 19, contact 11, dépourvu 17 (armure +7, Dex +1, Esquive +1)
PV 36 (4d10 +2, +3,+1)
Réf +2, **Vig** +6, **Vol** +2

• Attaque •

VD 6m
Corps à corps Lame impie +9 (1d8+4, +2D6 contre alignement bon/19-20)
Distance Arbalète légère +5 (1d8 / 19-20)

• Caractéristiques •

For 18, **Dex** 13, **Con** 14,
Int 10, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +4 ; **BMO** +8 ; **MD** 20

Dons : Attaque en puissance, Arme de prédilection (Lame impie), Science de l'initiative, Esquive, Robuste

Aptitude : Courage +1, Entraînement aux armures 1

Compétences : Profession (soldat) +8, Perception +5

Langues : commun

Équipement : arbalète légère, 10 carreaux, lame impie +2/+2D6 contre alignement bon, potion de soin modéré, 160 Po.

Dolgarund MarteauGrondant FP5

Guerrier 2/Expert 3 (PNJ héroïque)
Humanoïde (nain) de taille M, NM
Initiative +2 ; **Sens Perception** +0

• Défense •

CA 16, contact 12, dépourvu 14 (armure +4, Dex +2)
PV 31 (2d10+2 + 3d8+2)
Réf +3, **Vig** +8, **Vol** +3

• Attaque •

VD 6m
Corps à corps Marteau impie +7 (1d8+1, +2D6 contre alignement bon/ 20)
Distance Hachette de lancer impie +7 (1d6 + 2D6 contre alignement bon / 20)

• Caractéristiques •

For 12, **Dex** 14, **Con** 15,
Int 16, **Sag** 10, **Cha** 8
BBA +4 ; **BMO** +5 ; **MD** 17
Dons : arme de prédilection (Marteau de guerre), Endurance, Dur à cuir
Aptitude du démon : 2/jour télékinésie (DD19), terreur (DD18)
Aptitude du nain : vision dans le noir 18 m, avarice, connaissance de la pierre, entraînement défensif, haine, robuste, stabilité
Compétences : Connaissance (Ingénierie) +11, Connaissance (Exploration souterraine) +11, Profession (Forgeron) +8, Perception +8, Intimidation +3, Psychologie +8, Bluff +7
Langues : commun, nain
Équipement : Marteau de guerre impie, 5 hachettes de lancer en métal impie, un collier (350 po), une potion de soin modéré, l'ouvrage de magie, diverses notes sur ses recherches, 30 po.

CALENDRIER DES MANIFESTATIONS



Pour annoncer vos manifestations, conventions, salons et autres évènements du monde rôliste dans les pages de Casus Belli, écrivez nous à l'adresse suivante : manif@casus-belli.net

N'oubliez pas de nous préciser le lieu et la date de l'évènement, et laissez nous un petit descriptif de ce qui s'y passera ainsi qu'une adresse internet de contact. Nous nous ferons un plaisir de relayer l'information !

• Monde du jeu à Paris (75)

10 au 12 septembre 2010

L'évènement ludique de l'année se déroulera du 10 au 12 septembre 2010 à Paris, Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Plus d'une cinquantaine d'exposants, 80 000 visiteurs attendus, il s'agit bien d'un rendez-vous immanquable !

<http://www.mondedujeu.fr/>

• Chroniques des Terres d'Ouest à Tarbes (65)

11 et 12 septembre

Sur le thème du cinéma ! (et tout ce qui peut s'en rapprocher)

- Parties de jeu de rôle libres et à toutes heures
- Organisation de 4 concours : Scénario, PJ, MJ et Improvisation.

<http://terresdouest.xooit.com/t334-Chroniques-des-Terres-d-Ouest-Prologue.htm#p7022>

Festival Cidre et Dragons à Merville-Franceville (14)

18 et 19 septembre

Après le succès de l'édition 2008, nous vous concoctons actuellement la troisième édition du festival. Nous vous donnons rendez-vous les 18 et 19 septembre 2010 à Merville-Franceville, que vous soyez Elfe, Nain, Barbare torse nu ou Minotaure, Venguin ou Brasiard... Le tout dans une ambiance toujours aussi magique !

Au programme de cette année : concert d'Omnia (avec Stille Volk en première partie), Trollball, contes, reconstitutions, marché médiéval, expo, jeu de rôle, veillée, conférences et bien plus encore...

<http://www.cidreetdragon.com/>

• Convention Démons & Merveilles à Strasbourg (67)

24 et 25 septembre

L'association de GN Médiéval Studio organise une convention de Jeux de Rôles les 24 et 25 Septembre à l'Atrium de Strasbourg.

Au programme : animation musicale, des jeux de société, des jeux de rôle (Kult, D&D, Warhammer, Yggdrasil, etc.) et deux conférences.

• JDR is not dead 3 à Longueau (80)

25 et 26 septembre

Vous êtes conviés à la salle des fêtes de Longueau pour une nuit spéciale zombies. Aucun programme n'est défini, des MJ proposent des tables et les joueurs intéressés les rejoignent.

Consultez le forum pour prendre connaissance des réjouissances !

<http://www.fedevci.com>

• OctoGônes à Lyon (69)

1er au 3 octobre

La convention OctoGônes rassemblera en un même lieu les multiples activités tournant autour du jeu, du fantastique, et de l'imaginaire.

Nous aurons donc le plaisir de vous accueillir devant les classiques jeux de plateau, les populaires jeux de cartes, mais aussi les jeux de figurines et les jeux de rôle (grandeur nature ou papier). Pour les compétiteurs, différents tournois seront organisés durant tout le week-end dans le fair-play et la bonne humeur. Sur le salon, de nombreux créateurs et éditeurs seront également présents pour vous faire partager leurs œuvres et leurs passions.

<http://octogones.org/>

• 23èmes rencontres du club Pythagore à Provins (77)

2 et 3 octobre

Attention ! Les places seront limitées, donc il va falloir vous ruer sur votre bulletin (bientôt en ligne) afin de l'envoyer au plus vite !

Plus d'informations très bientôt, mais en attendant, pour les habitués, cette année nous organisons les parties le Samedi (comme d'habitude) ET le Dimanche (qui était jusqu'alors plutôt «sauvage») !

Côté jeux, de nombreux auteurs ont répondu à l'appel et vous présenteront leurs œuvres ! Nous souhaitons que peu à peu Provins devienne une «vitrine» pour les créateurs de Jeux de rôle. C'est pourquoi, au côté de «Grands Anciens», nous vous proposerons cette année pas mal de jeux récents, et parfois encore inédits.

<http://www.clubpythagore.fr/site/>

• La guilde du Fantastique à Perpignan (66)

15 au 17 octobre

Au programme, plusieurs sessions de jeu de rôle, de jour comme de nuit !

Et le café est à volonté contre paiement d'un forfait... Que demande le peuple?

<http://laguilde.webrpg.info/portal.php>



Aides des de jeux

AIDES DE JEU |

Une gazette cachée dans le magazine, un groupuscule secret issu des Mystère d'Eleusis à intégrer dans vos parties, les recettes pour aimer ses PJ malgré leurs failles et pour leur en faire baver de manière productive... Oui, vous trouverez tout cela et plus encore dans ce cahier. Vous aurez l'occasion de découvrir votre nouvelle rubrique récurrente : le coin du scénariste.

Et si vous n'avez pas la moindre idée de ce dont nous parlons depuis tant de pages maintenant, votre courage va enfin être récompensé, rendez-vous dans quelques pages pour « découvrir le jdr ».

52-53 : *La Gazette de l'Insolite*

54-55 : *Créatures de Légende : les Mystes*

56-57 : *PJ Only : Nobody's perfect*

58-59 : *MJ Only : Après tout, c'est comme ça qu'on les aime*

60-61 : *Le coin des scénaristes : Le Mac Guffin*

62-64 : *Découvrir le jdr*

LA GAZETTE

Auteur : Laurent Devernay

de l'insolite

L'objet de cette aide de jeu est de présenter un journal directement utilisable avec la plupart des JDR pulp du marché. L'idée est de donner un nouvel angle d'approche sur les événements étranges ayant lieu dans ce type d'univers.

Cambriolage ayant mal tourné ou rituel sanglant ?

Alertée par des voisins, la police de Northampton a découvert au petit matin l'appartement de Marcellus Adams ravagé. Les symboles étranges tracés avec du sang et le mobilier pulvérisé laissent pour l'instant les autorités perplexes. M. Adams, chroniqueur pour la si bien nommée Gazette de l'Insolite, reste introuvable.

L'étude de l'étrange comme profession

La Gazette de l'Insolite est un hebdomadaire d'une trentaine de pages décrivant dans chaque numéro divers événements sortant de l'ordinaire. Les rares gravures appuient la description de ces phénomènes ainsi que les théories les concernant. Malgré un tirage des plus modestes, ce journal parvient à subsister après presque huit ans de publication. La ligne éditoriale est des plus simples : s'intéresser aux événements insolites à travers le monde et leur apporter si possible une explication.

Un excentrique rentier, William Morrison, en est le rédacteur en chef. Il aurait

parfaitement pu choisir de vivre oisivement de l'héritage de ses parents. Passionné par l'occulte et tout ce qui y a trait, il a préféré créer la Gazette, espérant ainsi lever le voile sur certains mystères. D'après lui, tous les phénomènes étranges à travers le monde sont liés et il exposera tout ce qu'il a pu apprendre sur ces liens dans le numéro 100 à venir prochainement. William a su s'entourer d'une douzaine de collaborateurs aux profils hétéroclites. Tous s'accordent à dire que leur patron est fou à lier mais qu'il y a néanmoins une part de vérité dans ses élucubrations.

Parmi ces vaillants chroniqueurs, on dénombre :

• **Suzy Patterson**, une fringante jeune femme au style mordant. Grâce à ses contacts parmi la haute société, elle est régulièrement confrontée au spiritisme et à l'occulte. Elle affirme, en plaisantant à moitié, qu'elle prend ainsi des nouvelles de son défunt mari.

• **Douglas Stone**, un baroudeur cinquantenaire et bon vivant. Jamais avare du récit de ses expéditions, il est toujours partant pour une nouvelle aventure à l'autre bout du monde. Peut-être à cause

de sa femme acariâtre et autoritaire qui était autrefois chamane dans une tribu de la jungle équatoriale.

• **Edward Morrison**, le fils de William, s'est spécialisé dans la recherche de reliques ayant appartenu à des peuples disparus. Les plus anciens membres de la rédaction affirment que le rédacteur en chef l'aurait découvert et adopté au cours de l'une de ses expéditions.

• **Howard Combs** a tout du rat de bibliothèque. Ce jeune homme introverti ne quitte que rarement les bureaux de la Gazette. Certains le soupçonnent même d'y passer ses nuits. Historien et linguiste, il est une source inépuisable de connaissances sur d'anciens peuples ainsi que sur leurs dialectes. Il n'est pourtant à ce jour titulaire d'aucun diplôme.

Un vieil immeuble en briques de trois étages constitue le siège de la Gazette. On y trouve essentiellement des bureaux individuels, une bibliothèque contenant quelques raretés et une pièce au sous-sol renfermant une bonne partie des artefacts ramenés par les membres du journal. Les parois de cette dernière sont presque intégralement recouvertes de ce qui semble être des glyphes. Leur utilité reste à ce jour inconnue. Le seul qui connaisse leur origine est William et il n'en a jamais parlé à qui que ce soit. En de rares occasions, certains artefacts possédés par le journal ont été vendus à de riches collectionneurs ou échangés contre des informations cruciales du point de vue

du rédacteur en chef.

En s'intéressant à ce que le monde a de plus insolite, les employés de la Gazette sont régulièrement confrontés à des individus peu recommandables. Ils se sont ainsi parfois attirés de farouches inimitiés. Certaines factions puissantes ne souhaitent pas que l'on s'intéresse de trop près à leurs activités. Dans Hollow Earth Expedition, il peut s'agir des nazis et plus particulièrement de la Société de Thulé. Dans Aventures du Monde Intérieur, le Masque Noir préfère rester dans l'ombre. Un journaliste malchanceux pourra même croiser la route de cultistes déterminés dans le cadre de l'Appel de Cthulhu.

Implication des personnages

Une bonne partie des articles présentés dans la Gazette ne peut être qualifiée que d'élucubrations. Pourtant, beaucoup reposent sur des faits authentiques. Certains peuvent être rapprochés de ce que recherchent les personnages. Ainsi, s'ils décident de consulter les ouvrages traitant d'un sujet en particulier, certaines pistes (plus ou moins fiables) pourront leur apparaître grâce à ce journal. Ils peuvent également y découvrir le récit de certaines de leurs aventures passées, probablement rédigé à leur insu et reconstitué plus ou moins correctement. S'ils commencent à se faire une certaine réputation, ils seront peut-être contactés par William Morrison qui leur proposera une rémunération non négligeable en échange de leurs services ou du récit de leurs aventures.

Adaptations

Le principe de ce journal peut bien entendu être modernisé et adapté à d'autres jeux.

Un magazine décrivant des événements étranges et tissant des liens alambiqués entre eux aurait tout à fait sa place dans Unknown Armies ou tout autre univers avec une forte composante occulte. Dans des jeux où certains aspects du fantastique doivent rester secrets, la Gazette de l'Insolite s'attirera rapidement des ennuis. C'est le cas par exemple pour une partie des jeux ayant pour cadre *le Monde des Ténèbres* ou pour *INS/MV*. Les personnages pourront alors être envoyés pour y remédier, peut-être suite à des révélations les mettant dans une situation délicate.

Pour un jeu d'horreur tel que Kult, la Gazette de l'Insolite pourrait s'intéresser à des phénomènes plus macabres, ce qui pousse à s'interroger sur les raisons d'un tel intérêt de la part des journalistes. De même pour Kuro. Dans les deux cas, le journal pourrait passer à un support électronique, se répandant ainsi plus facilement grâce à Internet. Et si certains articles ou brèves servaient à échanger des messages codés pour une communauté mal intentionnée ?

NOUVELLES FRAÎCHES

Vous trouverez dans cette section quelques accroches. S'il les a engagés ou a déjà eu affaire à eux, M. Morrison peut contacter les personnages pour leur demander de s'y intéresser. Ils peuvent également en prendre connaissance en lisant la Gazette de l'Insolite.

Le secret des catacombes tchèques!

Les autorités tchèques cherchent des volontaires pour partir à la recherche des explorateurs disparus lors de la fouille d'un immense réseau souterrain récemment découvert sous la ville de Prague.



Un grand ancêtre bien conservé !

Une équipe de mineurs a découvert un mammouth parfaitement conservé dans les glaces du Groënland. Le spécimen daterait d'à peine un siècle.

UN GIBIER INÉDIT POUR LE PLUS GRAND CHASSEUR DU MONDE !

Le célèbre chasseur Arnold Whitaker met sur pied une expédition pour débusquer des espèces animales inconnues aperçues sur une petite île au large de l'Inde. Ceci ne laisse bien sûr pas indifférents certains groupes de protecteurs de la nature qui semblent bien décidés à ne pas le laisser faire.

Tragique séance de spiritisme !

Cinq aristocrates londoniens disparaissent ! Le collier étrange retrouvé sur place a été expertisé au British Museum et trouvera bientôt sa place dans la galerie des Hittites.

Encore une attaque d'un colossal serpent de mer au large de l'archipel de Madère !

Pour en savoir plus, le professeur Seidick prépare une expédition à bord de son sous-marin expérimental. Il réunit actuellement son équipe.

LES REDOUTABLES AUTOMATES HUMAINS DE SIBÉRIE!

L'armée russe utiliserait un rayon hypnotique sur des civils pour mener à bien un chantier de nature inconnue sur la péninsule de Kamtchatka.

Des sauvages en plein Manhattan !

Les new-yorkais ont eu la stupeur de voir en pleine journée une dizaine d'individus surgir du métro vêtus de pagnes et armés de lances primitives. Ne parlant pas un mot d'anglais, ces sauvages auraient attaqué les passants avant de prendre la fuite.

LES RÉVÉLATIONS INCROYABLES DU DERNIER ATLANTÉEN !

En exclusivité, un rescapé du continent disparu a accepté de se confier à la Gazette de l'Insolite et de répondre à nos questions.

Créatures de Légende les Mystes

Auteur & Illustrateur : Le Crimph

Vous n'en avez jamais entendu parlé, certainement, mais vous les avez croisé en ville. Ils sont agents de sécurité, pompiers, videurs, gardes du corps, flics ; certains sont pasteurs et tiennent des refuges pour les SDF ; d'autres, plus rares et plus puissants, sont dans le business du sport – une tradition, comme qui dirait. Ils sont au cœur de la cité, ils en sentent le pouls et la respiration, ils connaissent ses humeurs comme personne. Certains sont nés alors que Rome n'était pas encore une république. D'autres ont été transformés il y a peu, recrutés dans les rangs des meilleurs fraternités universitaires. Ce sont les Mystes – des hommes initiés aux arcanes de la mort, qui partagent leur corps avec une âme revenue des enfers.



Rites et Mystères

Les rituels étrusques, complexes et étranges, ont façonné l'Europe occidentale, ses habitudes et ses religions. L'un des plus importants, dans la haute antiquité, était celui qui présidait à la création des cités. Le synœcisme – tel est le nom de la pratique – permettait d'unir plusieurs villages proches dans ce qui devenait une cité, une nation. C'est ainsi que Rome fut fondée quand les sept villages perchés sur les collines furent unis en un seul royaume.

On commençait par tracer un sillon, représentant l'emplacement des murailles de la cité, et quiconque enjambait ce trait était puni de mort – ainsi périt Remus. Mais ce n'était pas le seul rituel à accomplir : un autre, tout aussi important, consistait alors à creuser un trou profond de quelques mètres que l'on fermait par une lourde plaque de pierre. C'était la Porte des enfers, le conduit vers les domaines de Pluton, là où vivaient les mânes, les âmes bien-faisantes des ancêtres. Chaque année, la Porte des enfers était ouverte et des libations de sang y étaient versées – on organisa là les premiers combats de gladiateurs, pour rendre hommage aux morts.

Si la Porte des enfers était étrusque, la tradition de vénérer le dieu des enfers n'était pas nouvelle et les Grecs étaient passés par là. Et parmi eux, certains avaient été initiés aux Mystères d'Éleusis. La légende veut que Déméter, à la recherche de sa fille Perséphone enlevée par Hadès, ait trouvé refuge dans la cité d'Éleusis. Elle remercia ses dirigeants de leur hospitalité en leur enseignant les secrets du cycle de la vie, de la mort et de la renaissance, par l'agriculture notamment, mais surtout le secret de la vie dans l'au-delà promise à tous ceux qui seraient initiés.

L'origine des Mystes

On ne sait plus qui fut le premier des mystes d'Éleusis à comprendre l'importance des rituels de la Porte des Enfers. Fut-ce un accident ? un rituel précisément conçu ? une révélation soudaine ? L'homme, initié aux mystères

de la vie et de la mort, accueillit en lui un esprit des mânes et s'en trouva changé. Lorsque la nuit venait, il acquérait de grands pouvoirs et surtout il entendait la ville lui murmurer ses secrets. Après tout, les mânes étaient considérées comme des guides et des conseillers. Bientôt, d'autres Mystes furent initiés et chacun partagea son corps avec un autre esprit que le leur.

Bientôt, ils contrôlèrent tous les rituels de la Porte des enfers – notamment les libations de sang nécessaire à l'apaisement du dieu des morts. Ce sont eux qui instaurèrent les premiers combats de gladiateurs au-dessus de la lapis manalis. Et, lorsqu'une nouvelle cité était fondée, ils envoyaient des émissaires ouvrir une nouvelle porte et initier de nouveaux Mystes.

Cette tradition continua au fil des âges, d'abord de manière connue, puis dans la plus totale clandestinité quand les Chrétiens, autrefois pourchassés, prirent le pouvoir et détruisirent tous les cultes ésotériques – celui de Mithra en premier. Toutes les villes européennes, puis les cités américaines et australiennes par exemple, possèdent une porte des enfers, car les Mystes et leurs héritiers se répandirent à travers le monde au même rythme que les occidentaux le colonisaient.

De la nature des Mystes

Les Mystes sont des hommes (et des femmes parfois) qui ont été initiés, à un moment de leur vie, aux mystères de la vie et de la mort. La plupart ont un caractère bien trempé et presque tous ont subi l'épreuve du feu au cours de leur existence mortelle – les plus anciens d'entre eux furent formés dans les légions romaines ou dans ses arènes. Au cours de l'initiation, après avoir passé plusieurs étapes les liant aux Mystes qui les conduisent, ils ouvrent leur âme à un esprit des Mânes qui en prend possession. Dès lors, les Mystes ne vieillissent plus, bien qu'ils puissent encore connaître une mort violente. Durant la journée, les Mânes sont endormies, incapables de supporter la lumière du soleil après tant d'années dans les ténèbres des enfers. Mais la nuit, elles libèrent leur puissance. Les Mystes acquièrent alors de grands pouvoirs physiques et sensoriels et une compréhension instinctive de la cité et de ses secrets. À cause de leur sensibilité particulière et de la nature des Mânes – des âmes revenues guider et aider les humains – les Mystes occupent souvent des emplois secondaires et physique, qui les mettent en contact avec ceux qui ont besoin d'aide. Ils sont gardes du corps, agents de sécurité, pompiers, flics ; d'autres deviennent des hommes de main pour diverses organisations. Les Mystes les plus puissants et les plus riches ont, de tout temps, investi dans les sports de combat – la boxe, le free fighting, les combats de chien. Il faut que le sang coule pour que la porte des enfers de chaque cité soit protégée.

Un corps, deux esprits

Les Mystes sont des créatures ambiguës et complexes. D'abord humains, ils acceptent de partager un même corps avec un deuxième esprit, considéré comme « bon », mais qui a passé de nombreuses années dans le séjour des morts et en a tiré une amère expérience. Les Mânes se considèrent comme les guides de l'humanité – la mort leur a donné une perspective que les vivants n'ont pas sur ce qui est important ou ne l'est pas. C'est l'interférence de ces deux puissantes volontés et de leurs motivations communes ou opposées qui pousse les Mystes à agir et à décider. Ils vivent un dialogue constant, du moment où le rituel

est réalisé, l'homme n'est plus jamais seul en lui-même et pour l'éternité sans doute. Autant dire que la folie finit toujours par guetter les Mystes les plus anciens.

Comme si cela ne suffisait pas, il arrive que ce ne soit pas un esprit des Mânes qui prenne possession du Myste, mais une larve – une âme damnée, mauvaise et tourmentée. S'ils ne sont pas repérés et éliminés, ces rogues gagnent rapidement en puissance et deviennent de véritables dangers pour les communautés humaines, car ils ont soif de sang – ce sont eux, sans-doute, qui donnèrent naissance au mythe du vampire.

Organisation(s)

Chaque cité possède une porte des enfers. Certaines n'ont plus de gardiens depuis longtemps – l'inquisition a fait son œuvre en éliminant les Mystes partout où elle les trouvait. Ailleurs, plusieurs Mystes s'en disputent la possession. Car les Mystes ne forment pas une organisation unique et sereine. Chacun a ses motivations et ses désirs, façonnés par le temps et l'esprit des Mânes. Certains sont restés proches des mystères anciens et forment une caste ésotérique et magique qui sert d'intercesseur avec le monde des morts ; d'autres ont embrassé la mission de guide et de conseiller tel que l'envisageaient les romains qui appelaient les Mânes à l'aide ; d'autres enfin sont devenus des êtres égotiques, avides de puissance et de pouvoir sous toutes ses formes. Il existe aussi des Mystes errants et solitaires, en dehors du monde des hommes, aux franges de la cité. Et bien entendu, des Mystes investis par un esprit des Larves, immonde, abject et répugnant.

Inclure les Mystes dans vos univers

- **Monde des Ténèbres** : les Mystes forment une nouvelle faction humaine qui est liée aux villes. Leur nature noctambule les lie certainement aux vampires, peut-être comme adversaires pour la domination de mêmes territoires ou comme alliés pour les mêmes raisons. Ils sont aussi liés aux spectres et aux créatures de l'au-delà.
- **Buffy et Angel** : un Myste peut rejoindre le Scoobygang, servir d'allié et de source de connaissances ou de livres - il peut vouloir récupérer la Porte des enfers pour lui rendre sa véritable nature et la couper des influences démoniaques. La Nature des Mystes n'est pas démoniaque par essence, mais elle n'est clairement pas humaine non plus. Les Mystes peuvent aussi faire de véritables adversaires, puissants, organisés, mauvais...
- **Deadlands** : les Mystes représentent une petite faction d'hommes durs et déterminés. Ils sont sans doute troublés par l'éveil des zombies - qu'est-ce qui ne marche pas sur le nouveau-monde pour que les esprits des morts ne restent pas en paix ?
- **Trinités** : et si les Mânes des Mystes étaient un reste des Devas détruits par les flèches du Sagittaire ? Et les Larves, leurs Archontes ? Les Mystes deviennent une faction qui combat les 8 et aide les Trinités restantes.
- **L'Appel de Cthulhu** : Les Mystes sont-ils liés à un Grand Ancien ? Quels rituels impies pratiquent-ils dans les profondeurs de la cité, autour de la Porte des enfers ? Sur quel monde indicible et non-euclidien celles-ci mènent-elles ? Bien des questions que les investigateurs peuvent se poser. A moins que les Mystes eux-mêmes soient les dépositaires d'anciens secrets permettant de combattre Nyarlathotep et ses avatars..



NOBODY'S PERFECT

Et pourquoi je serais pas beau, fort, intelligent et modeste ?

Nous cherchons en général le défaut qui ne nous fatiguera pas, ne nous handicapera pas trop et qu'on n'aura pas besoin de jouer. Si le MJ pouvait l'oublier, d'ailleurs, ce serait idéal. N'est-ce pas un peu dommage de jouer comme ça avec le système ?

La plupart des systèmes de création de personnage vous propose de prendre des défauts. La plupart du temps, d'ailleurs, cela vous permet de prendre des avantages ou d'avoir plus de points à répartir ici et là sur votre feuille de personnage. Alors bien sûr, handicaper son personnage dès le départ est une bien étrange habitude. Oui, mais une habitude que nous avons tous.

— TU PEUX LE FAIRE! —

E

n fait, il faut vous poser la question d'une autre manière lorsque vous regardez la liste des défauts : ce défaut est-il jouable, et ai-je envie de le jouer ? De trouver mon personnage confronté à ce défaut ?

Si la réponse est oui, alors il est intéressant. Ne mutilez pas votre personnage

inutilement. Mais n'hésitez pas à lui donner du relief avec un élément qui, s'il vous affaiblit un peu par certains aspects, vous donnera de l'intérêt, du plaisir à jouer.

Car si être presque parfait peut être grisant l'espace d'un instant, avoir des faiblesses vous offrira la possibilité de vous dépasser, de vous exprimer, d'évoluer. Et c'est, finalement, un facteur de satisfaction bien plus grand que la puissance brute que celui de parcourir un long chemin.

Toutefois, ne cumulez pas les défauts, même mineurs. Un héros qui sauve le monde malgré sa phobie des araignées, son oeil de verre, son doigt manquant, sa jambe de bois, son frère siamois et sa dyslexie sera quand même un peu exagéré et, il faut bien le dire, un peu ridicule.

— UN POUR TOUS —

Pour bien choisir ses défauts, un second aspect est à prendre en compte : les autres joueurs. En effet, si vos défauts pénalisent tout le groupe, vous allez vite vous faire détester autour de la table. Et ça, ce n'est pas forcément agréable.

Aussi, interrogez-vous sur ce que va impliquer votre défaut. Le groupe sera, d'une manière ou d'une autre, forcément concerné. Mais c'est vous qui en tirez un avantage. Donc gardez à l'esprit que vous allez faire partie d'une équipe, et tenez en compte.

Il n'est pas difficile de ne pas pénaliser tout le monde. Evitez d'endosser un rôle (un couard intégral, par exemple) qui puisse nuire au groupe. De la même manière, si certains défauts peu-



vent vous paraître amusant au premier abord, dites vous bien que jouer un bègue, un aveugle ou un imbécile fini peut être très lourd pour tout le monde si vous vous tenez à votre rôle. Et si vous ne vous y tenez pas, le MJ pourra vous le reprocher.

JE VIS AVEC MES FAIBLESSES

Ne négligez pas non plus l'importance de vos défauts dans votre background. Au contraire, brodez dessus ! Utilisez-les, inspirez-vous en, construisez-vous avec. Vous avez là une opportunité d'enrichir votre personnage, de le rendre vivant et complet. Souvent, le background définit les grandes lignes de la personnalité, il ne faut donc pas négliger ce que vous en faites. Dites vous bien que le défaut que vous prenez ne date certainement pas de la semaine dernière (sauf cas exceptionnel). Votre personnage a appris à vivre avec, à le cacher peut-être, à l'intégrer à son quotidien. Il a une peur panique des insectes ? Il fuit sûrement la campagne et refuse les pique-niques. Il a honte de son sixième doigt à la main gauche ? Il a appris à le cacher, à ne se servir que de sa main droite en public, ou il s'est fait broder un gant spécial. Ne pensez pas qu'au défaut en lui-même, mais aussi à ce que ça implique de vivre avec. Ce sera partie intégrante de votre personnalité, le petit plus qui fait que votre personnage ne sera pas qu'un énième aventurier, mais bien celui qui porte toujours des gants blancs. En ce sens, le défaut définira votre personnage : ses gants seront plus connus que sa lame.

• PERSONNAGES IMPARFAITS •

La plupart des oeuvres littéraires ou cinématographiques nous montrent des personnages imparfaits. Tous ont des squelettes dans le placard.

Elric de Melniboné est malade et perpétuellement drogué, Frodon n'est qu'un hobbit, Superman a une allergie à la kryptonite, Tetsuo (Akira) a un sévère complexe d'infériorité, Vic McKey (The Shield) a des enfants qu'il veut à tous prix protéger, Freddy Heflin (Cop Land) est sourd d'une oreille et passe pour un tocato, Carlito Brigante (L'Impasse) a un passé de gangster un peu trop lourd, Sam Rothstein (Casino) a une femme très gourmande, Mike McDermott (Les Joueurs) a un sens trop aigu de l'amitié, etc.

Que ce soit moral, physique, que ça vienne d'eux ou de leurs fréquentations, tous ces personnages (et bien d'autres) y trouvent une dimension, un relief qu'ils n'auraient pas sans leurs défauts. Et même si parfois cela les pousse à faire des erreurs, à trahir, à faire plus de mal que de bien, c'est avant tout ce qui les définit, ce qui les fait et ce qui fait leur histoire.



FINALEMENT, QUE VOULEZ-VOUS ?

Prendre un défaut, c'est demander au MJ de vous faire jouer avec. Vous avez peur des araignées ? Vous en croiserez, tôt ou tard. Vous êtes accroc au sucre glace ? Vous devrez en convoier un plein camion un jour ou l'autre.

Ne voyez pas vos défauts comme une simple faiblesse technique, mais comme un véritable élément roleplay que, tôt ou tard, vous devrez affronter. Et c'est bien là tout l'intérêt du jeu.

Sachez utiliser vos défauts. Ils sont avant tout une occasion de vous dépasser, d'aller au delà de vous-mêmes, de ce que votre personnage était « avant ».

Quand vous perdez quelque chose, le retrouver devrait être un but. Quand il vous manque quelque chose, vous souhaitez l'obtenir. Quand vous avez une peur, il faut l'affronter. Il n'y a pas de défaut que vous ne pouvez surpasser.

Ils doivent être un moteur, une motivation. Si vous savez les comprendre et les utiliser, vous en ferez de véritables atouts. Et quand vous aurez su les outrepasser, votre personnage aura vraiment évolué, aura parcouru un chemin qu'il ne soupçonnait pas. Rappelez-les à votre MJ, jouez les. Et ils seront à votre service, pour le plaisir du jeu et celui d'avoir accompli quelque chose pour vous, pas seulement pour l'aventure ou la gloire.

■ DÉFAUTS ET AVENTURES ■

Faites attention, lorsque vous créez votre personnage, à l'ambiance du jeu auquel vous allez jouer.

En effet, si vous voulez jouer « aventure », plutôt détendu, certains défauts pourront vite venir plomber l'ambiance. Posez-vous la question, ou posez la au MJ, de savoir si vous aurez le temps de développer certains aspects de votre personnage.

Si vous êtes parti pour ne faire que quelques parties espacées dans le temps, évitez les histoires de famille, ou les gros problèmes personnels (type « mon ex-femme est partie avec mon gosse à l'autre bout du pays » qui pourrait motiver votre personnage à essayer de la retrouver). Vous serez frustré de ne pas avoir le temps de les résoudre, et si vous forcez le trait pour les jouer, les autres joueurs ne pourront pas profiter du jeu.

Toutes les ambiances de jeu ne se prêtent pas à tous les défauts. Évitez d'être un alcoolique accroc aux anti-dépresseurs si vous décidez de jouer « on part à l'aventure pour s'aérer la tête et s'éclater », ça ne collerait pas.

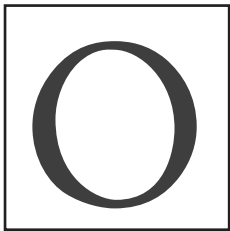
De même, si l'ambiance du jeu est plus sombre et axée sur la psychologie des personnages ou les relations sociales, évitez les défauts qui entraîneraient des scènes d'actions à profusion (pulsions ultra-violentes, dettes envers la mafia russe qui rigole pas, etc.).



APRÈS TOUT, *c'est pour ça qu'on les aime...*

Ce mois-ci, la rubrique PJ only donne des conseils aux joueurs sur le choix des faiblesses, limites et autres handicaps de leurs personnages. Ils veulent des points ? Très bien ! À vous de faire de leur vie un enfer ... et de vous assurer qu'ils adorent ça.

◆◆◆◆◆ Le traitement dramatique



n a coutume de dire qu'il n'existe que deux types de personnages : les iconiques, qui restent tout le temps les mêmes, voire dont l'objectif est de finir le scénario comme ils l'ont commencé, et les dramatiques, qui apprennent de leurs erreurs, luttent contre leurs démons intérieurs et en

sortent grandis ou broyés. Ainsi, Superman ou James Bond seraient des héros iconiques, là où Luke Skywalker et Frodon feraient partie de la seconde catégorie. Dans les faits, il s'agit avant tout d'une question de traitement, et une tendance lourde du cinéma actuel est justement de redécouvrir les personnages iconiques de façon dramatique. Pour s'en convaincre, il suffit de comparer le James Bond de Daniel Craig à celui de ses prédécesseurs ou le Batman de la série des années 60 avec celui de Dark Knight. Toute proportion gardée, c'est aussi ce que proposait déjà en son temps la campagne Dragonlance.

En tant que meneur, choisir d'aborder les personnages de vos joueurs de façon dramatique ne signifie pas qu'ils ont moins de chance de réussir la campagne que d'habitude. Cela veut avant tout dire que vous allez donner une importance réelle aux défauts et faiblesses des personnages, non pas pour humilier ou embêter ceux qui les jouent, mais, au contraire, pour faire en sorte qu'ils ne s'amusent que davantage à les dépasser. Autrement dit, plutôt que reléguer ces handicaps techniques en simples réservoir de points de création avant de finalement les oublier, vous allez les mettre sur le devant de la scène pour proposer des défis et des retournements de situation correspondant exactement aux personnages.

Ainsi, par exemple, Han Solo est un contrebandier dont les qualités sont connues de tous mais il est également doté d'au moins une faiblesse qui le caractérise tout autant : ses dettes. Elles sont mentionnées dans sa scène d'introduction lorsqu'il abat Greedo et le motivent à se joindre à l'aventure. Ensuite, ce sont elles qui amènent au moins en partie de nombreuses scènes : celles de la cité des nuages (dont le fameux « Luke, je suis ton

père ! »), chez Jabba, les apparitions de Bobba Fett, etc. Aucune de ces scènes ne semble être là pour rabaisser le personnage ou le présenter sous un jour ridicule. Au contraire, toutes permettent de le mettre en avant, lui ou un de ses compagnons.

C'est exactement l'objectif de cette façon de faire : transformer des désavantages a priori négatifs pour les personnages en scènes parfois dures, mais intenses et/ou hautes en couleurs. Et donc, en bons moments pour les joueurs.

◆◆◆◆◆ Le choix des défauts

La première chose à faire est d'aider vos joueurs à choisir des défauts pour leurs alter egos, et ce même si le jeu n'en prévoit pas normalement. A moins que vous soyez particulièrement chanceux, ils sont probablement plus habitués à les choisir dans une logique avant tout comptable, ou parce que cela cadre avec un éventuel background qu'ils ont écrit, que parce qu'ils correspondent aux scènes qu'ils ont envie de jouer et aux conflits qu'ils veulent que leurs personnages affrontent.

C'est donc à vous de leur expliquer que tous les défauts qu'ils prendront auront un impact réel en jeu et que vous comptez bien vous en servir. Ne mentez, pas, servez-vous en, quitte à proposer des scènes ou rajouter des pnj uniquement dans cet objectif. De même, expliquez leur que quelle que soit la faiblesse qu'ils marqueront sur leur feuille, cela revient à vous demander de vous en servir. Ils doivent comprendre qu'ils vous donnent le bâton pour battre leurs personnages en vous disant non seulement « fais-moi mal » mais aussi où taper. Faites donc en sorte qu'ils en choisissent peu, mais ceux qu'ils ont vraiment envie de jouer. Enfin, expliquez leur aussi en quoi, au-delà des points qu'ils rapportent, ces désavantages pour les personnages deviennent du coup des opportunités pour eux, les joueurs. Cela peut sembler paradoxal, mais les choisir, c'est décider d'éléments que vous devrez mêler à votre la campagne. De la même façon que si un de vos joueurs de Shadowrun joue un technomancien, vous allez incorporer des éléments liés à la matrice, si l'un d'entre eux est pourchassé par une tribu d'américains d'origine, non seulement vous ferez de même avec la question indienne, mais vous lui proposerez des scènes importantes liées à cette thématique. Si vous jouez le jeu, prendre des désavantages, c'est orienter partiellement la direction de la campagne.

Les arcs de personnages ou trames personnelles

Maintenant que vous avez fait cela, vous devriez savoir ce que vos joueurs veulent jouer. D'autant plus si vous avez procédé à une création collective, comme conseillé dans notre numéro précédent. Il ne vous reste plus qu'à leur faire une histoire taillée sur mesure. L'objectif est d'avoir votre scénario ou campagne de base, et d'écrire un arc ou une trame personnelle pour chacun des pj. Dans l'absolu, cette dernière doit être conçue pour devenir rapidement indissociable de la trame générale et de telle façon que le personnage doive la mener à son terme pour évoluer et être à même d'arriver enfin au dénouement de la campagne globale.

Le fait de cumuler les deux permet aux pj de se retrouver moins facilement bloqués (si cela n'avance pas d'un côté, ils peuvent creuser de l'autre), et surtout assure à tous qu'ils sont directement concernés et là pour faire tout sauf de la figuration.

Pour construire un tel arc, la mécanique est relativement simple. Elle part du principe que le personnage au début de la campagne n'est pas le même qu'à la fin de la campagne. Quelque chose aura changé en lui et ce changement lui permettra d'atteindre ses objectifs. Il n'est pas question ici de puissance ou de niveau, mais bien de quelque chose de plus profond. D'une certaine façon il aura réussi à dominer sa bête intérieure.

C'est là que les désavantages entrent en jeu. Puisqu'en les choisissant vos joueurs vous ont dit qu'ils souhaitaient qu'une partie des aventures de leurs personnages tourne autour d'eux, faites-en le cœur même de leur évolution. Décidez que la trame que vous allez écrire pour chacun d'entre eux est la suite des événements qui vont l'aider à résoudre sa propre faiblesse. Peu importe que cela se fasse en devenant meilleur ou plus fort, en prenant confiance en soi, en découvrant qu'il ne s'agit pas d'un vrai problème, en apprenant un secret, en affrontant sa peur, etc.

Pour le reste, il ne s'agit ni plus ni moins que d'écrire les grandes lignes d'un scénario comme vous le faites régulièrement. Cependant la tâche est plus aisée. Vous n'avez pas besoin d'énormément le détailler et en connaissez déjà le point de départ (le personnage et son problème) et d'arrivée (le personnage sans son problème). Le plus facile est sans doute ensuite d'y rajouter une structure en trois actes classiques :

- Une première partie où il ressent l'influence de sa faiblesse de façon régulière ;
- Une seconde où il commence à la maîtriser et à ne plus être trop gêné, jusqu'à ce qu'il fasse une erreur qui le mette dans une situation impossible ;
- Une troisième partie consacrée à la façon dont il remonte la pente.

Si on reprend l'exemple de Han Solo, imaginez un meneur qui souhaite raconter une vague histoire de chevalier noir et de princesse dans l'espace et un joueur qui lui propose non seulement un personnage qui ne cadre que partiellement, mais dont le principal problème soit des dettes dues à un parrain de la pègre. Sur le papier, cela ne part pas très bien. Pourtant, en décidant que c'est à cause de cela qu'il se joindra au groupe, que la pression se fera par des chasseurs de prime (dont une Némésis), la situation inextricable par la trahison d'un ami, et la résolution du problème par la mort du créancier, le meneur de jeu arrive à rendre passionnant ce qui ne cadrerait guère initialement.

En utilisant ces quelques astuces, vous n'aurez plus de problème pour faire des désavantages de vos pj un élément scénaristique de premier plan. Par contre, gardez bien à l'esprit que tout ce que vous leur mettrez dans les roues ne se justifie que s'il accroît à terme leur plaisir de jeu. La difficulté peut être un élément d'ambiance et de plaisir ludique, gage de défis et enjeux. Le sadisme jamais.

Auteur : Jérôme « Brand » Larré
Illustrateur : Didier Guiserix





Le MacGuffin

Auteur : Tristan

Le scénario de type MacGuffin présente de nombreux avantages : rapide à écrire, facile à mettre en place, c'est l'idéal si vous n'avez pas beaucoup de temps pour vous préparer. Prenez quelques feuilles, un stylo, et quelques dizaines de minutes, et vos joueurs vont apprécier. Plutôt orienté action, il permet des bonnes poursuites, quelques combats, un peu de négociation. Bref, un bon cocktail pour la soirée.

Mais qu'est-ce que c'est donc qu'un «scénario MacGuffin» ?

U

n scénario de ce type est construit autour d'un objet convoité par plusieurs factions. Cet objet est ce qu'on nomme le MacGuffin.

L'intérêt d'un tel scénario résidera donc dans les interactions entre les différents protagonistes et le but, invariable, est la possession finale de

l'objet. Il va demander un minimum de capacité d'improvisation de la part du MJ, mais vous verrez que bien préparé, tout devient facile.

Définir l'objet, le coeur du scenario

La première chose à faire, donc, est de définir le MacGuffin. Pour ça, on va se poser deux questions :

1) Qu'est-il ?

2) Où est-il au début du scénario ?

La première question va définir la logistique à mettre en place pour le déplacer. Est-il gros, lourd, microscopique, d'apparence inhabituelle, localisable par un mage, défectueux, incomplet, piégé, etc.

La deuxième question va donner le point de départ du scénario et les premières actions des joueurs. Est-il caché, protégé par une meute de démon, entre les mains d'une corpo, enterré sous un temple dédié à un dieu de la mort, en haut d'une montagne, au coin de la rue, etc.

Ensuite, définissez comment les PJ apprennent son existence, et pourquoi ils cherchent à le trouver (on les engage pour le ramener, ils doivent le détruire pour sauver le monde, etc.)

36 15 code Qui n'en veut ?

Ensuite, il vous faut définir qui le convoite. Bien sûr, seuls les PJ peuvent le vouloir, auquel cas, l'intérêt réside dans le fait que le MacGuffin est difficile d'accès. Mais il est beaucoup plus intéressant de faire intervenir d'autres factions.

Il ne faut pas trop multiplier les intervenants, deux ou trois en plus des PJ sont déjà très largement suffisants.

Pour chacune de ces factions, définissez :

La puissance de la faction :

Nombre d'hommes, armement, moyens, etc. Pour ne pas trop vous fatiguer, vous pouvez juger ça par rapport au groupe de PJ en les désignant simplement comme plus forts, moins forts, ou équivalents. Vous saurez ainsi quelle puissance leur opposer.

Sa motivation :

Est-elle engagée par un concurrent des employeurs des PJ ? Une secte qui vénère l'objet ? Des initiés qui savent ce qu'est l'objet et le danger qu'il représente entre de mauvaises mains ?

Son attitude au début du scénario :

Veut-elle aussi aller chercher le MacGuffin, attendre de le dérober à quelqu'un, empêcher tout le monde de le prendre, le détruire ?

Son attitude vis à vis d'un éventuel concurrent au début du scénario :

Aggressive, ignorante, etc.

Son attitude quand l'objet lui échappe :

Violente, usant de cambrioleurs discrets, etc.

Ses relations avec les autres factions :

Pour chaque autre faction, sait-elle qu'elle existe, sont-elle alliée, ennemie, en a-t-elle peur, ou au contraire la méprise-t-elle, etc.

Enfin, lister les actions possibles de cette faction quand :

Elle n'a pas le MacGuffin (le cherche sur le terrain, magiquement, attend qu'il se passe quelque chose, etc.), quand elle l'a (le cache, se déplace rapidement, le vend au plus offrant, etc.), quand elle sait qui le possède (attaque, cambriole, essaye de négocier un achat, ne fait rien, etc.).

De l'intérêt du MacGuffin

Hitchcock, premier utilisateur du MacGuffin, avoue lui-même que l'objet n'a aucune importance en soi. Il en plaisantait même. Le seul rôle de l'objet est d'être le moteur du scénario.

Finalement, peu importe ce que c'est, il n'est qu'un enjeu, une motivation. N'hésitez pas à le cacher à la vue de vos joueurs, comme le contenu de la mallette dans Pulp Fiction. Ou à en faire un objet sans valeur réelle, comme le Rosebud de Citizen Kane.

Voir les joueurs s'arracher les cheveux à tenter de savoir ce que contient la valise qu'ils doivent ramener ou découvrir qu'ils ont bataillé pour une babiole peut-être assez satisfaisant... au moins pour vous.

• LES FICHES DE FACTION •

Pour récapituler les données d'une faction, donc, pensez bien à (en choisissant un terme parmi ceux proposés entre parenthèses) :

- Son nom
- Sa motivation (engagée par un concurrent, protectrice de l'objet, passionnée/adoratrice de l'objet) / (voulant le récupérer, le détruire, qu'il reste où il est)
- Sa puissance (plus forte, équivalente, moins forte)
- Son attitude au début (enquête, attendant une récupération)
- Son attitude vis à vis des concurrents :
 - Au début (passive, usant d'espionnage, violente)
 - Lorsqu'un concurrent a l'objet (passive, cambriolant, violente, négociatrice)
 - Lorsque la faction a l'objet (livraison rapide, cherche un acheteur, le détruit, le cache)
- Relation avec chaque faction (un petit tableau sera facile à faire en entrant une donnée pour chaque faction : ne connaît pas, ignore, méprise, craint, allié, ennemi)
- Eventuellement, ajoutez des PNJ type :
 - Membre de base
 - Membre d'élite / chef d'équipe (qui intervient pour récupérer l'objet ou le transporter)
- Membre final / Boss (qui intervient en dernier recours)

En voiture Simone

Une fois que vous avez tout cela, votre scénario est prêt. Servez-vous de ce cadre ouvert et attendez que les PJ agissent. Régulièrement, reprenez vos notes sur les factions pour les faire agir, que ce soit entre elles ou vis à vis des joueurs.

Laissez vous guider par l'action, vous verrez qu'improviser n'est pas compliqué.

Toutefois, pensez à bien distinguer plusieurs phases dans votre scénario.

1. L'enquête : ne laissez jamais l'objet être à un endroit évident et facile d'accès. Sa récupération doit être préparée, étudiée. Que ce soit parce qu'il est très protégé ou parce qu'il est perdu, ne perdez jamais de vue que le premier passant venu est incapable d'en prendre possession et que tout cela demande une vraie préparation.

2. La récupération : là encore, ce doit être un défi. S'il était perdu, il n'est pas pour autant facile d'accès une fois que l'on sait où il se trouve ! Le récupérer est une épreuve, une partie du scénario en soi.

3. La livraison : ce dernier point est important, car c'est le plus souvent ici que l'opposition avec les autres factions aura lieu. Donc évitez l'objet qui, une fois récupéré, est facile à remettre à son destinataire. Longue distance, retour depuis le lieu de récupération, difficulté de transport : ne négligez pas cet aspect et faites de la livraison un épisode à part entière.

Gardez à l'esprit que ce qui va donner de la saveur à la partie, c'est la pression. Faites ressentir à vos joueurs que le temps joue contre eux, pressez les, ne leur laissez pas de répit. Un temps mort ? Faites intervenir une faction. Un trajet un peu long ? Envoyez des hommes à leur poursuite.

Vos PJ vous remercieront.



On retrouve le MacGuffin au cinéma dans de nombreux films.

Tout commence avec Hitchcock, donc je ne peux pas ne pas vous en citer quelques uns :

La Mort aux Trousses [Scénario : E. Lehman - 1959]
(les secrets du gouvernement, dont on n'apprend jamais rien)

Les 39 Marches [Scénario : C. Bennett & Ian Hay - 1935]
(les formules secrètes)

Les Enchaînés [Scénario : B. Hecht - 1946] (l'uranium)



Bien sûr, il n'est pas le seul à utiliser ce processus, et de nombreux scénarios s'en servent :

Citizen Kane [Réalisation : Orson Welles - Scénario : O. Welles & H. J. Mankiewicz - 1941] (la signification de « Rosebud »)

Pulp Fiction [Réalisation : Quentin Tarantino - Scénario : Q. Tarantino & R. Avar - 1994] (le contenu de la valise)

Snatch [Réalisation & Scénario : Guy Ritchie - 2000] (le diamant)

Le Faucon Maltais [Réalisation & Scénario : John Huston - 1941] (la statuette)

Ronin [Réalisation : John Frankenheimer - Scénario : J.D. Zeik & D. Mamet - 1998] (la mallette)

Avatar [Réalisation & Scénario : James Cameron - 2009] (l'unobtainium)



Dans le cas du Seigneur des Anneaux : peut-on parler d'un MacGuffin concernant l'anneau unique ?

Bien sûr. La particularité de cette oeuvre est de se concentrer uniquement sur la « livraison » de l'objet, les personnages l'ayant déjà au début de l'histoire. Mais il n'en reste pas moins un MacGuffin très convoité, et met bien en lumière les interactions entre factions !



Quant à l'origine du mot, nous n'en savons rien, mais Hitchcock avait pour habitude de raconter une histoire pour l'expliquer :

« Deux voyageurs se trouvent dans un train en Angleterre.

L'un dit à l'autre : « Excusez-moi Monsieur, mais qu'est-ce que ce paquet à l'aspect bizarre qui se trouve au-dessus de votre tête ?

- Oh, c'est un MacGuffin.

- A quoi cela sert-il ?

- Cela sert à piéger les lions dans les montagnes d'Ecosse.

- Mais il n'y a pas de lion dans les montagnes d'Ecosse !

- Alors ce n'est pas un MacGuffin. »



Découvrir le *Jeu de Rôle*



Auteur : Stéphane Gallot

Vous tenez ce magazine entre vos mains, vous lisez ces mots et pourtant vous ignorez ce qu'est le jeu de rôle. Et bien tout d'abord, félicitations ! Vous avez à l'évidence l'esprit d'aventure et de la curiosité, de solides qualités pour un futur rôliste. Maintenant, efforçons-nous d'éclairer votre lanterne.



Le Jeu de Rôle, kézako ?

Définition

Le jeu de rôle (abrégé couramment en jdr) est un loisir. Nous pourrions compléter en disant qu'il s'agit par essence d'un loisir culturel et social fonctionnant sur une base coopérative. Mais vous n'êtes là, à notre humble avis, pas plus éclairé. Alors jetons les bases.

Le jeu de rôle est un jeu fondé sur le dialogue et l'imagination où les participants créent et incarnent des personnages dans le cadre d'une histoire écrite à plusieurs voix à partir d'un scénario de base proposé par le meneur de jeu. C'est une forme de jeu de société, mais vous ne serez pas un pion. L'objectif d'une partie est de construire et de vivre une histoire (d'aucuns diraient une

aventure) à plusieurs. Par ailleurs, et c'est une spécificité du jeu de rôle, au terme d'une partie, il n'y a ni gagnant ni perdant. Les objectifs étant de passer une bonne soirée et de faire avancer ensemble une intrigue, la « victoire » est toujours collective.

Définition de la FFJDR

(Fédération Française de Jeu de Rôle) :

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.

En bref

Voilà grosso modo comment se déroule une partie. Des amis se retrouvent autour d'une table, l'un d'entre eux raconte une histoire et chacun des autres joue un personnage central de cette aventure et peut intervenir à tout moment pour déclarer ce que son alter ego dit, fait, pense... dans la fiction en train de s'écrire. Le conteur intègre au fur et à mesure tout ce que font les autres joueurs et fait évoluer son canevas en conséquence. Ainsi une histoire s'élabore à plusieurs voix.

• Un exemple de partie •

NARRATEUR : Vous vous rendez à l'Auberge d'Autrechène où votre contact doit vous rejoindre pour vous confier une mission. La nuit vient de tomber et les torches disposées régulièrement dans le village n'ont pas toutes encore été allumées. Mais alors que vous approchez du fier bâtiment, impatient à l'idée d'un repas et d'un fauteuil près du feu, un bruit étouffé dans la ruelle adjacente attire votre attention. Que faites-vous ?

JOUEUR 1 : « Qui va là ? »

NARRATEUR : Tu n'obtiens pas de réponse mais tu as vu quelque chose bouger à la limite des ombres, furtivement.

JOUEUR 1 : je pose la main sur la garde de mon épée.

JOUEUR 2 : « doucement les gars, c'est probablement un chat... »

JOUEUR 3 : « je veux en avoir le cœur net », j'avance vers les ombres et j'allume mon briquet.

NARRATEUR : à la lueur de la flamme, la ruelle inquiétante se révèle être un cul-de-sac qui s'arrête à moins de quinze pas. Quelques caisses et tonneaux éventrés trainent çà et là, entre lesquelles courent des rats. Dans le fond de l'allée, une forme recroquevillée lâche quelques sanglots.

JOUEUR 3 : je m'avance doucement pour ne pas l'effrayer.

NARRATEUR : en t'approchant, tu écarter les ombres et la forme apparaît plus distinctement, il s'agit d'une petite fille, dont les vêtements de noble facture ont souffert plusieurs jours de saleté. Elle a l'air effrayé mais ne paraît pas blessée.

Que faites-vous ?

Qu'est-il arrivé à cette jeune enfant ?

Où sont ses parents ?

Pour quelle mission les personnages ont-ils été contactés ?

Autant de questions que se posent aussi les joueurs à cet instant précis, questions qui trouveront leurs réponses au fil de l'aventure.

PJ et MJ

Maintenant, entrons dans le détail. Les joueurs de jdr se divisent en deux catégories : le MJ et les PJ. Le rôle des PJ est relativement simple. Ils ont à créer un personnage (que l'on appellera habituellement PJ, pour Personnage-Joueur) et à lui donner vie en le faisant agir et parler au fil de l'histoire. Les personnages créés doivent bien sûr respecter les contraintes de l'univers de jeu proposé par le narrateur (pas de soldat-robot dans un monde médiéval, pas de magie ou d'elfe dans un monde réaliste, etc.) et ce dernier vous accompagnera en général dans leur création. La tâche du MJ (pour Maître ou Meneur de Jeu) est sensiblement plus lourde à gérer puisque celui-ci n'est pas en charge d'un personnage, mais du reste du monde ! Il est le narrateur de la saga qui se joue. Le rôle du MJ est donc de créer une intrigue, de décrire l'environnement, de jouer tous les PNJ (les Personnages Non Joueurs qui ne sont pas incarnés par quelqu'un autour de la table), d'arbitrer la partie et de faire évoluer une trame dans laquelle vont aller s'égayer les autres joueurs. Il est le scénariste, le metteur en scène et l'acteur en charge de tous les figurants et seconds rôles de la grande épopée qui se développe au fil de la soirée. Un sacré défi à relever, mais ô combien riche en plaisirs.

Cette mécanique est la base même du jeu de rôle : un MJ qui invente une histoire et des PJ qui viennent mettre leur grain de sel et donner une âme au récit (en général à grands coups de digressions et de plaisanteries sous la ceinture).

À ce stade, ce que beaucoup de personnes peinent à comprendre, c'est que tout se fait par le dialogue. Il n'y a ni plateau de jeu, ni programme informatique, ni armures et épées taille réelle autour de la table, et a priori, personne ne s'habille en sorcière. Le MJ décrit un lieu, les actions qui s'y déroulent, joue un instant le rôle d'un quidam ou d'un personnage secondaire qui s'adresse directement aux PJ, et les joueurs lui répondent. S'ils répondent à un personnage, le MJ leur donne la réplique. S'ils interagissent avec l'environnement, le MJ en décrit les conséquences. Et ainsi de suite. L'histoire se construit peu à peu et se transforme, situation après situation.

Le jdr et les jeux de rôle

Des univers par milliers...

Le jeu de rôle est une pratique et un terme générique qui englobe une multitude de jeux différents proposant des univers de jeu et des règles de jeu variés. Dans les jeux médiévaux-fantastiques (abrégés en méd-fan), dont le mythique Donjons & Dragons, vous incarnerez des aventuriers évoluant dans un monde proche de celui du Seigneur des Anneaux, dans Metal Adventure, des pirates de l'espace, dans l'Appel de Cthulhu, des investigateurs des années 30 tentant de déjouer les plans millénaires d'entités obscures, etc. Chaque jeu propose un univers spécifique dans lequel évoluer (médiéval, futuriste, réaliste, fantastique...), et possède un système de règles qui lui est propre.

...et des règles

En effet, si tout est affaire de dialogue et d'imagination, il y a tout de même des règles. Ainsi, lorsqu'un personnage décide

d'accomplir une action dont l'issue est incertaine ou dangereuse (sauter d'un toit, impressionner un vendeur, compter jusqu'à 100, attraper un chat...), afin de savoir s'il réussit ou échoue, le MJ lui demande en général de jeter les dés. Selon le résultat, vous aurez réussi brillamment, de justesse, raté de peu ou lamentablement échoué.

Les dés sont là pour simuler le hasard et le fait que, doué ou non, on ne réussit pas tout ce que l'on entreprend. Une partie avec des personnages omnipotents manquerait un peu de sel, comme un roman en trois lignes où le héros capture le vilain dans la seconde qui suit son forfait. Les systèmes de règles sont variés mais ont un objectif commun : quantifier (le plus souvent avec des chiffres) ce que peuvent et ne peuvent pas faire les PJ. Lorsque les règles interviennent, le MJ endosse le rôle d'arbitre.

À quoi ressemble un jdr ?

Les jeux de rôle se présentent habituellement sous une même forme : celle d'un livre. Souvent de bonne taille et abondamment illustré, le livre de jeu de rôle est parfois intimidant pour le néophyte. Ce livre vous donnera les clés pour commencer, c'est-à-dire un univers de jeu original et détaillé et un système de règles complet pour encadrer la quasi-totalité des âneries que tenteront de faire vos petits camarades. En vous baladant dans ce magazine, vous verrez que nous proposons la critique de jeux de rôle sortis récemment, et en vous procurant notre premier numéro, vous trouverez la présentation de deux jeux d'initiation.

Pourquoi jouer aux jdr ?

Pourquoi ? Quel intérêt ? Nous n'allons pas répondre en demandant pourquoi on joue au foot ou au ping-pong. On le fait pour des tonnes de raisons mais certaines sont plus évidentes que d'autres.

D'abord, c'est un loisir social : une partie de jdr, c'est avant tout un groupe d'amis qui se retrouvent autour d'une table pour rigoler de longues heures.

Ensuite, le jeu n'a pas d'autres limites que celles de l'imagination. L'occasion est donc donnée de vivre des aventures grandioses par le biais de son alter ego. Tout est possible. Au cours d'une partie, vous pourrez participer à de grandes histoires, à des trames délirantes, dignes (parfois) des meilleurs films et romans. Acteur de cette aventure, et non simple spectateur, vous en tiendrez le rôle principal (et sans être lié par les erreurs d'un scénariste ou de la production). Pas question ici de laisser bêtement le méchant par terre pour qu'il puisse revenir plus tard. Vous êtes maître d'une part au moins de la narration, celle qui concerne votre personnage.

L'imagination étant le seul moteur, vous ne ferez jamais deux fois la même partie et pourrez enchaîner les aventures sans répétition de mauvais goût, sans jamais connaître toutes les cartes, sans passer deux fois par la même case ou être contraint par les limites d'un plateau. Les situations seront toujours neuves. Un jdr, c'est un matériau vivant qui se nourrit et grandit avec ce que chacun autour de la table veut bien lui apporter.

Faire ses premiers pas.

Prêt(e) à découvrir le jeu de rôle ? Alors maintenant il vous faut une table de joueur. Vous avez deux possibilités : rejoindre une table d'habitues ou créer votre propre groupe de rôlistes.

Trouver une table...

Evidemment, le plus simple pour découvrir le jdr reste de s'adresser à un joueur confirmé pour implorer une partie d'initiation. Peut-être vos amis jouent-ils ? Vous avez une chance si vous avez trouvé ce magazine chez l'un d'entre eux. Si ce n'est pas le cas, pas de panique, vous pourrez trouver des joueurs de bien des manières : via les réseaux sociaux, les sites de jeux, le site de la Fédération Française de Jeu De Rôle (FFJDR), lors des manifestations et conventions de jeux de rôle qui s'organisent un peu partout au long de l'année (voir notre calendrier p. 50), et par les nombreux clubs disséminés à travers le territoire qui font vivre notre passion. Vous pouvez aussi bien sûr vous planter dans une boutique spécialisée vendant des jeux de rôle et accoster le chaland ou laisser un message.

...ou la former

Si vous avez échoué dans votre recherche ou si vous voulez emprunter la voie difficile, vous pouvez vous jeter à l'eau et motiver vos amis pour une partie de découverte. Pour organiser un jeu de rôle, que vous faudra-t-il ? Quelques amis, un livre de jeu de rôle, des dés, une table autour de laquelle s'asseoir, sans oublier victuailles et boissons pour se sustenter au cours de la partie. Ce sont les seuls vrais indispensables (même si nombre de MJ aiment à avoir un écran derrière lequel cacher leur scénario, leurs petites manigances et leurs jets de dés). Si vous ajoutez à cela une histoire en béton, un peu de mise en scène et une ambiance décontractée, vous aurez les clés d'une première partie réussie que suivront de nombreuses autres. En tant qu'organisateur (ou organisatrice) de la partie, vous aurez probablement à endosser le rôle de MJ. Pour cela, nous vous souhaitons bonne chance et bon courage, mais surtout, et parce que c'est important : nous vous souhaitons la bienvenue dans notre belle communauté ! Vous voilà peut-être en passe de devenir un(e) rôliste !

Quel jeu pour commencer ?

C'est un débat sans fin. Quelques conseils tout de même :

- occupé que vous êtes à me lire, ne vous leurrez pas, vous serez sans doute MJ à votre table, aussi, choisissez avant tout un univers qui vous plaît ;
- orientez-vous vers des univers susceptibles d'enthousiasmer vos futurs joueurs ;
- demandez au vendeur ou sur les forums de rôlistes si les règles sont accessibles pour un débutant ;
- les éditeurs de jdr mettent parfois gratuitement à disposition sur leur site des packs de découverte avec une présentation rapide du monde du jeu, des règles simplifiées et un 1er scénario, piochez dedans ;
- des jeux de rôle amateurs sont disponibles gratuitement en ligne, si votre budget est limité ou si vous êtes intimidé par la perspective d'un premier pas dans notre merveilleux univers, vous pouvez commencer par là ;
- certains jeux sont prévus pour l'initiation, jetez-y un œil .

Casus Belli

Rejoignez l'aventure Casus Belli, **ABONNEZ-VOUS !**

Assurez vous de ne manquer aucun numéro et soutenez le retour de Casus Belli en vous abonnant. Pour nous rejoindre dans cette aventure, rendez-vous sur notre site **<http://casus-belli.net/>** ou renvoyez-nous ce coupon complété. L'abonnement pour un an (soit 12 numéros) vous coûtera la modique somme de 50 €.

Les paiements par chèque sont à mettre à l'ordre de "Axiome Abonnement" et vos envois seront à faire à l'adresse suivante :

Axiome Abonnement Presse
Lengarvin
06390 Coaraze

Offre valable pour la France métropolitaine. Pour vous abonner depuis tout autre lieu, connectez vous sur <http://www.directabo.com/livre.php?cltitre=67>

Civilité :		Nom :		Prénom :	
Profession :					
Age :					
Adresse :					
Code postal :		Ville :			
Pays :					
E-mail :					
Téléphone fixe :		Téléphone portable :			

Pour tous renseignements, contactez-nous par mail ou joignez notre abonnéur via cette adresse : **Abo@Axiomegroup.biz**

CTHULHU

L'Appel de



Par-delà les Montagnes Hallucinées



LA PLUS GRANDE CAMPAGNE JAMAIS PUBLIÉE POUR L'APPEL DE CTHULHU

ETE 2010 • 672 PAGES • 63 €



WWW.SANS-DETOUR.COM



Bestiaire Pathfinder Jdr

S'il y a bien un ouvrage qui fait toujours son petit effet dans un jeu fantastique, c'est le bestiaire !

On l'attendait depuis longtemps ce bestiaire pour Pathfinder, d'autant plus que l'on retrouve régulièrement des références à celui-ci dans les différentes routes pour l'aventure. L'attente a été justifiée et au final, on découvre un ouvrage de qualité et très pratique. On retiendra par exemple les tableaux des rencontres classés selon un facteur de puissance. En un coup d'œil, on est capable d'offrir un groupe d'ennemis à nos joueurs. Il existe également un classement des créatures uniques selon le même facteur de puissance. Seul bémol, l'absence de numéro de page à côté des monstres oblige le lecteur à repasser par l'index pour trouver rapidement les informations.

Les différents types de créatures sont facilement identifiables grâce à une série d'icônes présentes au même niveau que le nom du monstre. Vous aurez également tout le matériel nécessaire pour créer de nouvelles créatures. Les illustrations sont pour la plupart d'excellente qualité même si le niveau est inégal.

En conclusion, en dépit de quelques défauts mineurs, cet ouvrage sera un fidèle compagnon pour les maîtres de jeu. La future plateforme de distribution de PDF de Black Book Editions offrent d'ailleurs de nouvelles perspectives d'utilisations pour ce bestiaire.

— Cerbère



Kit du Meneur de Jeu Rogue Trader

Au niveau du contenu, pas de surprise majeure concernant le kit du Meneur de Jeu de Rogue Trader, vous trouverez comme d'habitude l'indispensable écran et un livret, ici de trente deux pages.

Commençons par l'écran. Côté joueurs, cinq belles illustrations issues du livre de base se déploient sur les quatre volets solides qui protègent le maître de toute indiscretion. Les images sont jolies, de bon goût et parfaitement dans le ton de l'univers sombre de Warhammer 40.000. Côté maître de jeu, des tables et résumés des règles de combat et la liste des armes et armures rappellent que les PJ ne sont pas là pour faire des concours de broderie. L'ensemble des tables et rappels choisi est pertinent et sera utile aux maîtres débutants comme expérimentés.

Le livret s'offre l'agréable luxe de la couleur et présente un scénario et deux aides de jeu. Bien pensé, le scénario mettra vos explorateurs aux prises avec les restes d'une ancienne technologie xéno et leur fera explorer de fond en comble un système entier sous une sinistre influence. Si l'aventure fait la part belle aux affrontements, au sol comme dans l'espace, son ambiance n'a pas été négligée et l'atmosphère tendue qui accompagnera vos explorateurs compte parmi les forces de l'histoire. Donnant une grande liberté aux joueurs et nécessitant quelques développements et de la préparation pour être exploitée au mieux, la trame est toutefois à recommander à un MJ un peu expérimenté. Les deux aides de jeu qui viennent clore le livret vous permettront de générer aléatoirement des systèmes stellaires et vaisseaux et faciliteront grandement le travail de préparation des meneurs. Au final, un Kit du Meneur de Jeu de bien bonne facture qui devrait combler les maîtres de Rogue Trader et devant lequel vous ne devriez pas hésiter.

— Stéphane Gallot



Les Services Occultes Trinités

Dernier né de la gamme Trinités, Les Services Occultes est un supplément à destination des MJ qui s'intéresse à certaines sociétés secrètes (ou discrètes) issues du monde profane, de nouveaux concurrents, ennemis et alliés que vos Trinités pourraient être amenées à croiser très prochainement...

Bien documenté et d'une lecture agréable, l'ouvrage commence par la présentation de ces cinq nouveaux acteurs sur l'échiquier occulte : le Komitiet 0 (issu du KGB), Declare (agissant sous le couvert d'une société privée liée à la défense des Etats-Unis), l'Ahnenerbe (dont la fondation est due au III^{ème} Reich), Hévrach (branche spéciale du Mossad) et la Triade des neuf directions (société criminelle transnationale née en Chine). Issus d'époques et pour des motifs variés, ces nouveaux initiés à l'assise assurée dans le monde profane feront des protagonistes du meilleur effet pour vos joueurs.

Au fil des pages, vous pourrez entrer dans leur intimité, découvrir leurs origines et leur histoire récente, leurs intrigues en cours, leurs errements, ainsi que des informations détaillées quant à l'étendue de leurs savoirs occultes, que ces acteurs soient ou non sur la bonne voie.

La seconde partie offre cinq scénarios, chacun mettant en scène au moins l'un de ces acteurs occultes. Bien construits et originaux, ils exploitent de manière judicieuse le fond présenté en première partie et offrent tous de vrais moments de bravoure. Et si « Ex Nihilo » est un cran en dessous de ses petits camarades, la qualité globale des scénarios demeure extrêmement élevée, avec une mention spéciale pour « La Sainte Lance » et « Les Pommes d'Or ».

Du très bon matériel donc, mais comme d'habitude avec la gamme Trinités, une culture solide et un suivi sérieux des intrigues développées précédemment seront nécessaires pour véritablement profiter de l'ensemble.

Stéphane Gallot



Descente en Ombreterre Pathfinder Univers

Comme son nom l'indique, ce supplément pour Pathfinder nous décrit ce qui se trouve sous la surface de Golarion, l'immense réseau de cavernes et de galeries que l'on nomme Ombreterre.

Après une introduction nous présentant les généralités d'Ombreterre (langages, points d'entrées, périls et habitants), ce supplément se découpe en trois parties, chacune correspondant à une strate du monde souterrain.

Pour chaque strate, une description de ses habitants et des lieux d'importances (une dizaine à chaque fois, tous localisés sur une carte) nous est proposée.

Ainsi, nous commençons par la plus proche de la surface, Nar-Voth, où les orcs et les nains se sont battus pendant des décennies avant d'abandonner l'endroit, laissant les créatures locales en prendre le contrôle. Vous y croirez les Derros, incapables de survivre à la lumière du soleil, les Duergars, nains renégats ayant refusé de rejoindre la surface, les Troglodytes, race reptilienne restée à l'âge de pierre ou les Végépygmées, créatures végétales intelligentes nées des expériences cruelles des Drows. Les Drows, justement, que l'on retrouve dans la seconde strate, la Sekamine, aux côtés des Goules, des Skums, hybrides d'humains et de poissons ou des Svirfneblins, les gnomes des profondeurs. Région plus civilisée, immense et presque sous le contrôle total des Drows, elle attirera sans nul doute vos joueurs, ne serait-ce que pour le plaisir de découvrir les elfes noirs.

Enfin, l'Orv, dernière strate, composée de cavernes assez grande pour contenir des nations entières, est sans doute l'endroit le plus dangereux d'Ombreterre. On peut y croiser les pires créatures des sous-sols, les monstres les plus impressionnants et peut-être même les mystérieux Hommes Serpents...

Un supplément de qualité, qui fourmille d'idées, à la construction efficace et pratique, idéal pour entraîner vos joueurs sous la surface de Golarion.

Tristan



Le Retour des Ténèbres Campagne Pathfinder

Les Drows, voilà un mot magique qui fait rêver plus d'un rôliste. On a tous un avis plus ou moins tranché sur cette race atypique mais on est tous d'accord pour dire qu'une campagne centrée sur les elfes noirs doit être inoubliable !

Les trois premiers tomes de la Route pour l'Aventure « *Le Retour des Ténèbres* » offrent les outils pour atteindre cet objectif. Cette partie de campagne est bien construite tout en laissant une place aux différentes interventions du MJ qui désire s'approprier le contexte de jeu. Le maître de jeu aura d'ailleurs à sa disposition des aventures annexes, des descriptions de Port-Enigme, des ruines de Celwynvian et bien entendu de la société des elfes noirs de Golarion.

La mise en page des différents ouvrages est agréable mais l'emplacement de certaines cartes ne facilite pas la maîtrise, obligeant parfois le lecteur à retourner en arrière pour se référer au visuel dont il lit la description.

La Route pour l'Aventure « *L'Eveil des Seigneurs des runes* » était orienté sur le rural et « *La Malédiction du Trône écarlate* » quant à elle était plus urbaine, celle-ci propose un savoureux mélange des deux styles. Comme souvent, les joueurs et les maîtres qui ont joué les anciennes Routes pour l'Aventure retrouveront des personnages clés comme la famille Vancaskerkin ou cette chère Shalélu.

La campagne dans sa globalité reste néanmoins classique avec des successions de missions, mais on retiendra la possibilité de gérer une auberge très connue de Port-Enigme « *le Gobelins doré* », un éventuel filon de métal céleste et une bataille dans les ruines de Celwynvian s'étalant sur plusieurs jours.



Le Retour des Ténèbres Compagnon du joueur Pathfinder

Ce Guide du Joueur pour la Route pour l'Aventure « *Le Retour des Ténèbres* » a un profil un peu différent de ses prédécesseurs. Il porte désormais le nom de Compagnon, et s'avère plus complet que les guides parus avant lui.

On y trouve, bien sûr, tout ce qu'il faut et qui est désormais traditionnel dans ces guides : cartes et descriptions de Port Enigme, rôles des différentes classes et races au sein de cette Route pour l'Aventure, objets magiques, sorts, équipements et dons supplémentaires.

On y trouve en plus une nouvelle classe de prestige, ce qui ne gâche rien.

La véritable innovation sera d'apporter cette fois un nouveau système de règles : les Traits. Notion introduite dans *le Guide du Joueur de la Malédiction du Trône Ecarlate*, le système est cette fois posé et clair.

Dans ce livre, les Traits sont distingués selon deux types : les basiques, utilisables par n'importe quel personnage, pour n'importe quelle campagne, et les Traits du Retour des Ténèbres, qui sont spécifiques à cette Route pour l'Aventure.

Ils vous apporteront de légers avantages en cours de jeu. Ainsi, par exemple, un Expert en armures verra son malus d'armure réduit de 1 et un personnage à la Foi indomptable se verra attribuer un bonus de caractère de +1 aux jets de Volonté.

Ces manuels destinés aux joueurs prennent peu à peu l'allure de véritables petits suppléments, proposant des règles plus génériques, enrichissant le jeu en général et ne s'adressant donc plus spécifiquement aux joueurs de la Route pour l'Aventure concernée, même si le plus gros du livret y reste consacré.

Cerbère

Tristan



Recueil du Val de Sombrelune Pathfinder Univers

Ce gros supplément sous couverture rigide regroupe en fait plusieurs ouvrages : le Guide du Val de Sombrelune, décrivant la région, et quatre scénarios y prenant place.

Le Guide, vous propose une description détaillée du Val, d'abord les étendues sauvages présentées région par région, toujours accompagnées de cartes et de détails en tous genres, proposant des pistes de scénarios, décrivant diverses organisations et PNJ, de quoi faire vivre l'ensemble de manière intéressante.

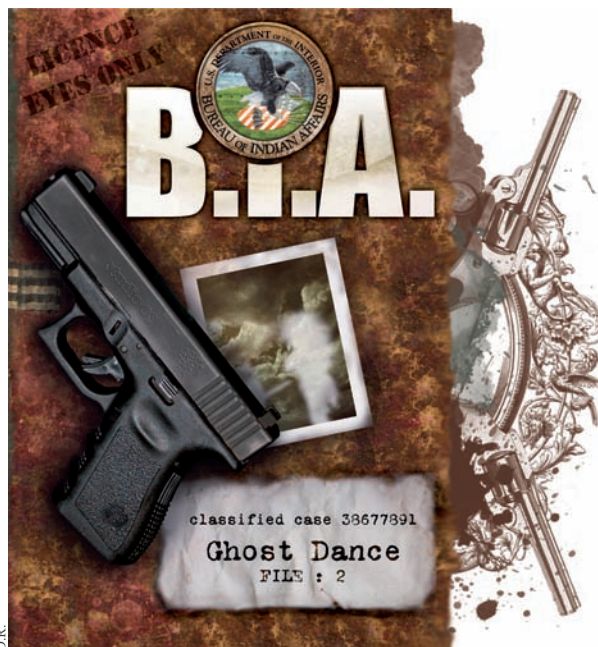
Les villes, ensuite, ne sont pas en reste. Là encore nous retrouvons toutes les cartes utiles, les PNJ importants, les organisations et de nombreuses intrigues qui ne demandent qu'à être exploitées.

Vient ensuite l'histoire du Val, puis un chapitre sur ses secrets, levant le voile sur certains éléments évoqués plus tôt dans le guide. Cette dernière partie s'avère très riche en pistes que vos joueurs pourront explorer avec plaisir.

Suivent quatre modules qui prennent place dans le Val de Sombrelune. Clairement destinés à des personnages de niveau plutôt bas (du niveau 2 pour le premier au niveau 6 pour le dernier), très détaillés, ils sont l'occasion de faire découvrir la région à vos joueurs, sont faciles à prendre en main et exploitent, bien sûr, les informations du Guide.

Les deux premiers scénarios se répondent, le troisième laisse espérer aux personnages un interlude divertissant (mais est-ce bien possible ?) avant de les faire revenir sur leur pas pour la dernière intrigue.

Proposant des scénarios détaillés et faciles d'accès pour des personnages débutants, cet ouvrage est idéal pour faire commencer un groupe dans une région vivante et intéressante.



Ghost Dance B.I.A.

Campagne sympathique dont les six scénarios peuvent parfaitement être joués de manière indépendante, Ghost Dance est l'occasion rêvée de vous remettre à B.I.A.

Le contexte de départ ne change pas : vous jouerez des agents du Bureau des Affaires Indiennes à notre époque et serez amenés à enquêter au sein des réserves amérindiennes, ce qui augure toujours du meilleur côté atmosphère (les amateurs du regretté Tony Hillerman comprendront).

Au long de ses 80 pages, l'œuvre fait voyager. De Wind River à Albuquerque en passant par Skull Valley, vos enquêteurs vont voir du pays et parcourir l'Ouest américain de long en large. Wind River ? Oui, l'ouvrage est aussi l'occasion de découvrir une nouvelle réserve qui sera le théâtre de l'ouverture puis du final de la campagne.

Variées, les intrigues alternent les ambiances avec brio et peuvent s'enchaîner sans lassitude, toute répétition malvenue ayant été évitée. Autre excellent point, les scénarios reprennent la construction mise en place avec le pack de base de B.I.A., cette organisation pensée pour les MJ qui devrait devenir le standard de présentation des scénarios d'enquête.

Les aventures se mènent à un rythme soutenu. Le fil rouge qui les tient, cet ingrédient qui manquait dans le pack initial, donne envie de faire jouer l'ensemble. Et si l'on regrette un niveau de difficulté peu élevé globalement, celui-ci est suffisant et vous permettra de ne pas perdre vos agents, même les plus fraîchement mutés.

Côté matériel, le livre est joli, bien maquetté et se lit vite, mais pêche par son manque d'illustrations. Signalons enfin que des aides de jeux devraient gratuitement être mises en ligne grâce au Scriptorium Ludique.

Au final, un chouette cadeau à se faire si l'on a aimé B.I.A. et une raison supplémentaire de vous lancer dans ce très bon jeu si vous êtes passé à côté.

Tristan

Stéphane Gallot


www.syfaria.com


J'ai toujours eu un certain plaisir à pratiquer des petits jeux par navigateur sur le net, souvent des jeux de stratégie ou des jeux un peu plus léger, histoire d'être une rockstar ou d'avoir ma petite entreprise de monstres dans le placard. En général, c'est 5 ou 10 minutes par jour et basta. Un peu de roleplay, mais pas trop. Et on reste finalement bien loin de ce que l'on peut faire autour d'une table. Et puis, il y a Syfaria.

• Un background riche •••••

Sur Syfaria, un monde vierge de civilisation et de forme de vie intelligente, arrivèrent successivement deux peuples. Les Eduens d'abord, race immatérielle dont la vocation n'était nullement militaire et une autre espèce dont aucun souvenir n'a perduré à part celui de ses armées avides de destruction. Les premiers tentèrent alors, pour se défendre, de retourner leurs immenses constructions protectrices, les Piliers, contre la seconde nation invasive et ce fut en fait la Réalité elle-même qui supporta très mal la décharge d'énergie induite. Ceci devait changer radicalement la destinée de ce monde. Dans un gigantesque cataclysme, les deux forces en présence furent quasiment anéanties, tout comme une partie de la planète, ne laissant au final que quelques Eduens en vie.

Dans les temps qui suivirent, des formes de vies apparurent spontanément, prenant une apparence parfois surprenante, rochers ou arbres animés, et les Eduens se mirent à muter. Acquéant une forme matérielle mais ne vieillissant plus vraiment, ils devinrent Nemens, race encore dominante aujourd'hui.

Mais ce monde n'avait pas fini d'être bouleversé et après 1500 ans, ce qui marqua le début du calendrier actuel fut l'apparition depuis les profondeurs de l'océan du S'sarkh. Créature immense et monstrueuse, elle déversa sur la planète ses effluves corruptrices et ses troupes pour engager Syfaria dans quatre siècles de guerre intense contre les Nemens.

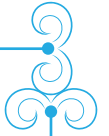
Ces derniers, conscients qu'ils ne pourraient vaincre cet ennemi surpuissant, décidèrent alors de se replier au sein d'une cité souterraine. Abandonnant la surface mais protégés de la menace, les Nemens vécurent reclus durant cinq siècles. Jusqu'à une nouvelle apparition...

Six milles êtres sortirent mystérieusement des Piliers restés inactif depuis la première catastrophe. Humanoïdes, scindés en trois races, quelque peu traumatisés par ce débarquement dans un monde qu'ils ne connaissaient pas, ils furent sauvés des rejets du S'sarkh par l'intervention des Nemens.



Commença alors une ère de protectorat pour les Neldas, Tchaës et Tydales (ces races que l'on regroupe sous le nom de « Poussiéreux ») qui se virent confier les anciennes cités de la surface afin d'organiser leur survie.

Six factions, trois philosophiques et trois raciales, se créèrent alors, toutes possédant une mentalité propre et des convictions différentes car aucune certitude n'avait traversé les Piliers. Le S'sarkh et son commandant suprême, le P'KhenS'sarkh, tentèrent trois siècles durant d'exterminer



ces Poussiéreux avant de concentrer de nouveau leurs efforts sur la civilisation Nemen. Ces dernières années, un phénomène nouveau est en train de modifier la face du monde. De petites créatures, les Mous, s'attachent parfois à des Poussiéreux, lesquels se voient alors dotés d'étonnantes capacités. Devenant capables de communiquer par télépathie avec les autres « symbiosés », ils possèdent également une tendance accrue à apprendre de leur environnement. Pouvant ainsi plus aisément devenir de valeureux guerriers, puissants mages ou véritables « Bon à rien », ils sont les acteurs principaux de cette ère que l'on nomme « la Rédemption ».

Et vous êtes l'un d'eux.

• Un jeu axé sur le Roleplay

N'imaginez surtout pas que le résumé que vous venez de lire rend hommage au jeu ! Il est bien plus riche et plus complexe et c'est bien là tout son intérêt ! Lors de la création de votre personnage, prenez le temps de lire le background. Cela vous occupera sûrement un moment mais vous verrez que ça vaut vraiment le détour.

Votre personnage est défini par sa race (parmi trois) et sa faction (parmi six, trois raciales et trois multi-raciales) dont chacune changera votre vision du monde et de son background.

Viennent ensuite les caractéristiques, les dizaines de compétences, et tout ce qui en découle : points de vie, de mana, etc. Bref, l'aspect technique de votre personnage n'est pas moins complet que son aspect roleplay. Attention cependant à soigner votre background : la création de personnage est soumise à la validation d'un MJ qui, sans être intransigeant, vous demandera un minimum de sérieux.

Le gameplay fonctionne avec un système de Points d'Actions que vous dépensez pour agir et regagnez avec le temps (vous faites le plein en 32 heures). Néanmoins, comme le soulignent à de multiples reprises les créateurs du jeu, tout ce gameplay (qui fonctionne parfaitement bien et n'est en rien négligé) est au service du roleplay car c'est bien là le cœur de Syfaria. Vous ne verrez d'ailleurs jamais le niveau de vos acolytes ni les niveaux d'enchantements de leurs équipements.

Qui dit roleplay dit donc forums. Une équipe de quatre MJ et huit animateurs (temporaires, recrutés parmi les joueurs pour animer un scénario) sont là pour les gérer et mettre en place les intrigues, répondre à vos recherches, décrire les événements, bref, pour faire en sorte que tout fonctionne correctement et que tout le monde prenne du bon temps. Ces forums sont découpés par régions (accès possible suivant votre position gameplay) et par types (discussions mentales ou texte narratif) par soucis de cohérence.

C'est ce qui fait de ce jeu ce que j'ai pu trouver de plus proche d'un jeu de rôle (sur table) en ligne. Tout est fait pour laisser votre imagination dépasser le système de jeu et c'est une réussite.

• Une campagne d'envergure

Bien que vous ne soyez pas obligé de les suivre pour vous amuser, le jeu prend toute sa saveur dans les scénarios que vous proposent les MJ, ceux-ci allant de la découverte d'un nouveau sortilège aux meurtres mystérieux dans un village. Une vaste campagne, quant à elle complètement inscrite dans le background, se déroule tout au long du jeu pour donner à réfléchir et faire découvrir les mystères qui depuis des siècles sont restés cachés. Composée d'intrigues périodiques, elle laisse bien évidemment la place aux joueurs

pour contrecarrer les desseins funestes qui leur sont destinés. C'est d'ailleurs généralement dans les coteries que les joueurs forment pour vivre ces scénarios que se trouvent les plus savoureuses interactions. Des différents points de vue et philosophies naissent oppositions et discussions qui donnent la mesure de la profondeur de cet univers unique, original et indéniablement intrigant.

Ce qu'on retiendra surtout, c'est que nous avons là un jeu très bien fait et qui est finalement très proche d'un jeu de rôle sur table en matière de liberté, de richesse et de plaisir. Un jeu que par conséquent nous vous recommandons sans aucune réserve !

Auteurs : Tristan & Le Faux-Frère



Classiques & inédits

autour de la Bête

• Côté lecture,

nous ne saurions trop vous recommander *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad, le classique qui inspira par la suite *Apocalypse Now* (de Francis Ford Coppola). L'étrange cas du *Dr Jekyll et de Mr Hyde* (de R. L. Stevenson) est une autre piste à suivre pour mettre à jour les étranges voies de la Bête.

Un coup d'œil à certains livres d'Hubert Selby Jr vous offrira aussi un sympathique détour dans les méandres de l'âme humaine abandonnée à ses plus vils instincts. Ainsi, *Le Démon* ou *La Geôle* vous laisseront entrevoir ce dont est capable un esprit en proie à l'ennui ou la colère. À déconseiller toutefois aux âmes sensibles, ces livres mettant en scène une cruauté assez dérangeante.

Le chef d'œuvre de Maurice G. Dantec, *Les Racines du Mal*, propose lui aussi, au détour d'un polar extraordinaire, un questionnement pertinent sur la morale, les déviances, le contrôle de soi et la folie.

• Côté cinéma,

Entretien avec un Vampire (de Neil Jordan d'après l'œuvre d'Anne Rice) reste une référence en matière de lutte entre humanité et Bête intérieure. Un classique qui fit honneur, une fois n'est pas coutume, au mythe du vampire.

S'agissant de pertes de contrôle et des démons qui nous possèdent, *Fight Club* (de David Fincher d'après l'œuvre de Chuck Palahniuk) est une autre référence dans un genre bien différent. Une bonne claque attend les rares innocents qui auront raté ce petit bijou impertinent à la réalisation magistrale.

Sorti assez discrètement en France, *Perfect Blue*, de Satoshi Kon, est un trésor de l'animation japonaise. Vous y suivrez Mima, idol japonaise qui provoque la colère d'un de ses fans en se lançant dans une carrière à la télévision. Passé les vingt premières minutes, vous serez pris au piège de la narration, vivrez la pression croissante autour de l'héroïne et sentirez monter la paranoïa. Inclassable et déroutante, une œuvre à voir absolument.

• Côté télé,

la série *Esprits Criminels* présente les tueurs en série de manière originale et intelligente. La question du bien et du mal, de l'humanité des tueurs et de la cruauté y est souvent posée et discutée. Très documentée, bien écrite, elle est une source d'inspiration de qualité sur les tueurs en série et leur psyché, et mérite à ce titre votre intérêt. À venir prochainement, le remake de la série *V* devrait aussi retenir votre attention. Si cette version s'est sensiblement éloignée de la série culte originelle, les nouvelles thématiques

développées n'en demeurent pas moins fascinantes, en particulier l'approche choisie vis-à-vis des sentiments humains, que nos amis visiteurs semblent craindre particulièrement.

Cependant, sur le petit écran, la bête qui s'impose avec le plus d'évidence est sans doute *Dexter*. Tueur en série rongé par ses pulsions qu'il s'efforce de maîtriser et de canaliser en appliquant son modus operandi à d'autres criminels jugés suffisamment ignominieux, Dexter doit à chaque instant travailler pour se composer un masque d'humanité, seule défense pour ne pas être reconnu pour ce qu'il est par sa petite-amie, les enfants de celle-ci, sa sœur ou ses collègues de la police criminelle de Miami. Chaque saison fera monter la pression d'un cran autour de lui.

• Amateur de BD,

attaquez vous à *Batman : The Killing Joke*, d'Alan Moore et Brian Bolland, où le Joker s'efforce de prouver qu'une seule mauvaise journée peut faire de quiconque un monstre... Le travail graphique est magnifique, le thème donne une teinte particulière à l'album et il s'agit d'un des meilleurs Batman (en partie parce que le Joker y tient le premier rôle).

• Lecteur de manga,

si vous n'avez pas eu la chance de parcourir les pages de *Coq de Combat*, il est temps de vous rattraper. À réserver à un public averti, l'œuvre d'Izo Hashimoto et Akio Tanaka présente l'éveil, le développement et la lutte pour l'apogée d'une véritable bête, d'un être presque possédé, auquel on finit pourtant par s'attacher, jusqu'à vouloir voir le monstre triompher du bien. De son emprisonnement à l'âge de 16 ans jusqu'à son entrée dans la légende, vous suivrez Ryô Narushima dans ses révoltes et ses errements et surtout dans son absurde quête de reconnaissance. Servie par un trait réaliste et un scénario étonnant même lorsqu'il s'égare, une œuvre troublante dont plusieurs pans sont déjà révélés et qui attend toujours de trouver son dénouement.

• Enfin, côté jeu vidéo,

le magnifique *Silent Hill 2* qui a marqué tant de joueurs vous donnera de très bonnes idées quant à la façon dont un homme peut percevoir ses propres démons intérieurs.

Voilà de quoi vous occuper en attendant notre prochain numéro...



POLAR & SÉRIE NOIRE

— SORTIE EN OCTOBRE 2010 —

DEVINE QUI A DÎNÉ DANS CE MAG' !

Casus Belli — magazine édité par CASUS BELLi PRESSE — 63 rue André Bollier 69307 LYON Cedex 07 — contact@casus-belli.net. Directeur de la Publication : Tristan Blind Rédacteurs en chef : Tristan Blind & Stéphane Gallot | Maître des Secrets de la rédaction : Stéphane Gallot | Conseils et Soutien : Didier Guisérrix | Direction Artistique, Création Graphique et Maquette : Pierre Berton - Studio Esprit PI : www.esprit-pi.com | Rédacteurs : Sébastien Célerin, Cerbere, Anthony « Yno » Combrexelle, Arnaud Cuidet, Laurent « Bob Darko » Devernay, Guillaume Gallot, Emmanuel Gharbi, Le Faux-Frère, Le Grümph, Benoît Huot, Jérôme « Brand » Larré, Pierre Nuss, Yoann Passuello, Martin Terrier | Illustrateurs : Brain Salad, Bruno Bellamy, Le Grümph, Didier Guisérrix, Nicolas « Nicozor » Le Tutour (nicolas.le-tutour@wanadoo.fr), Greg Guilhaumond (www.gargamatron.fr) | Illustration de couverture : Greg Guilhaumond | Nous tenons à remercier tout particulièrement Mme Jacqueline Berthier, Irène De Launay et Joëlle Rey Miard pour leur soutien, leur aide et leur patience. | Impression : Imprimerie FER-REOL, 6 rue du Périgord 69330 MEYZIEU | Distribution : MLP & Millénium | Numéro ISSN : 0243-1327 | Commission Paritaire : numéro en attente d'attribution | Dépôt Légal : à parution Publication Mensuelle — N°2

Septembre 2010

Toutes les illustrations sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite, sauf accord écrit de l'éditeur. Casus Belli remercie l'ensemble des éditeurs ayant contribué à faire de ce magazine ce qu'il est aujourd'hui par leur accueil, leur soutien au projet, leur réactivité, et par les autorisations données pour présenter et/ou travailler sur les gammes dont ils sont responsables. Casus Belli les remercie aussi pour l'autorisation donnée d'utiliser les illustrations de leurs ouvrages pour les critiques et news du magazine.

Si vous souhaitez acheter un insert publicitaire dans Casus Belli, contactez Stéphane par courrier ou mail à l'adresse regie@casus-belli.net



LE GRAND RETOUR DE

Te Deum pour un massacre

le jeu de rôle des guerres de religion
par Jean-Philippe Jaworski



Une qualité d'écriture inégalée, un système de création de personnages immersif, une précision dans les détails époustouflante, un cadre de jeu passionnant, *Te Deum pour un massacre* est l'un des jeux les plus marquants de ces dernières années.

En rupture de stock depuis 2 ans, il revient dans une nouvelle version augmentée.

Si le cœur du jeu reste inchangé, de nombreux compléments viennent l'enrichir : présentations des régions de France et des pays d'Europe, chapitre sur la justice et les forces de l'ordre, nouveau scénario...



SA PRÉSENTATION EST UNIQUE :

- Deux livres de prestige reliés cuir avec dorures et signet
- Coffret rigide relié cuir
- Plus de 1100 pages
- Plus de 200 illustrations

DISPONIBLE FIN SEPTEMBRE
DANS TOUTES LES BOUTIQUES
DE JEUX DE RÔLE



ÉDITIONS DU
MATAGOT
www.matagot.com



2010



le
J
VIDEO