

Le Monde des Jeux de Rôle

n°4

janvier 2011

Jeux de rôle

Critiques

Aides de jeu

Scénarios



AIDES DE JEUX : Sakai, Brain Soda, Polaris, PJ Only, MJ Only, Le Coin du Scénariste...

3 SCÉNARIOS OFFICIELS : Z-Corps, La Brigade Chimérique et Tenga

CRITIQUES : L'Encyclopédie de La Brigade Chimérique, Le Guide du Maître Pathfinder, Tenga...

BLACK TRINITY : 3^{ème} volet d'une campagne générique occulte contemporaine

MENSUEL 5,50 €

L 14508 - 4 - F: 5,50 €



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



BRIGADE CHIMÉRIQUE L'ENCYCLOPÉDIE

La Brigade chimérique - l'encyclopédie et le jeu de rôle - vous transporte dans l'univers des années 20 et 30 de la remarquable bande dessinée parue aux éditions L'Atalante. La superscience et l'Hypermonde n'auront désormais plus aucun secret !



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

WWW.SANS-DETOUR.COM

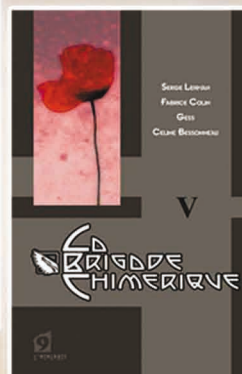


LA FIN DES SUPER-HEROS EUROPEENS

Une bande dessinée de :

S. Lehman
F. Colin
Gess
C. Bessonneau

BRIGADE CHIMÉRIQUE



Une
histoire...
Six Albums...
Dans toute bonne librairie!



L'Atalante

Toute l'équipe de Casus Belli vous souhaite une excellente année 2011, pleine d'aventures, d'enquêtes, de donjons, de monstres, de réussites (en espérant qu'elles soient critiques) et surtout, pleine de sorties faites dans les temps.



« Halloween est passé depuis deux bons mois et vous faites votre dossier maintenant ? Mais vous êtes complètement à côté de la plaque ?! » Avouez que cette pensée vous a traversé l'esprit. Et pourtant, c'est laisser de côté le plus important. Oublier que la date importe peu. Nous autres rôlistes, on fête un peu Halloween chaque semaine. Franchement, invoquer les grands anciens, endosser un rôle différent, faire vivre monstres et fantômes, quelquefois se faire peur et passer la nuit à se gaver de sucreries... ça ne vous rappelle rien ? Les rôlistes fêtent Halloween à chaque partie. Une version d'Halloween en tout cas.

Mais quelle est l'essence de cette fête ? Un obscur héritage celtique, une métamorphose de la fête de Samain, de la fête des morts, une survivance des Saturnales romaines, un week-end spécial « slashers et cheerleadeuses », uniformes avantageusement déchirés en option, l'instant zombies et histoires pour effrayer les enfants, petits et grands, quelques restes de la fête des fous et un zeste de citrouille... chacun semble voir minuit à sa porte.

Pour faire bref, c'est une nuit de joyeux foutoir, un savoureux mélange de tradition, de défouloir et enfin une fête où enfants et parents ont trouvé des moyens variés pour s'amuser. Et si l'on creuse, que reste-t-il de Jack-O'Lantern et de la Toussaint ? Une rencontre entre différents univers, un moment de rapprochement entre des sphères qui en principe ne se croisent pas, un soir où les astres sont propices.

Selon vos croyances et votre éducation, vous y verrez un jour où la collision entre le monde des vivants et celui des esprits (ou des fables, ou des morts, etc.) est possible, un soir où le surnaturel paraît à notre portée, un moment pour faire la fête, pour penser aux disparus ou pour faire une belle frayeur aux présents... Le moment d'une rencontre dans tous les cas.

Bonne rencontre donc, bonne lecture au fil de nos pages, et surtout, méfiez-vous de ce que pourrait cacher la prochaine porte.

Stéphane Gallot



NB

En parlant de rencontre, je me permets de vous annoncer la naissance d'une nouvelle rôliste en puissance : Mille Asia Gallot, qui est née en pleine santé et avec de sacrées cordes vocales le 17 novembre 2010. Fini le multi-classage barde-voleur et les aventures d'un soir, me voilà parti pour la campagne de ma vie en tant que papaladin (pardon pour celle-là*). D'alignement encore indéterminé (mais on soupçonne en revanche un combo guerrier-mage), cette jolie petite chose cache de nombreuses aptitudes et maîtrise déjà parfaitement les sorts de Charme, Insomnie et Zone de Pestilence. Souhaitons-lui la bienvenue dans notre charmant multivers et de grandes aventures autour et hors des tables !

*c'était ça ou barde-à-papa



Illustration de couverture :
Gess & Willy "Brain Salad" Favre



3 | **EDITO** |

5-6 | **LE COURRIER DES LECTEURS** |

7-II | **NEWS** |

12 | **CALENDRIER DES MANIFESTATIONS** |

13-17 | **CRITIQUES** |

14-15 : *La Brigade Chimérique* - *L'Encyclopédie*

16 : *Le Guide du Maître* - *Pathfinder Jdr*

17 : *Tenga*

18-25 | **DOSSIER : HALLOWEEN** |

18-19 : *Jouer avec Halloween*

20-21 : *Le Druide des Cimetières*

22-23 : *La Gazette de l'Insolite*

24-25 : *Le Syndrome Buffy*

27-50 | **SCÉNARIOS** |

28-32 : *La Maison des anges* - *Black Trinity*, partie 3/4

33-39 : *Si les morts pouvaient parler* - *La Brigade Chimérique* (Officiel)

40-44 : *De la neige en septembre* - *Z-Corps* (Officiel)

45-50 : *Le quartier barbare* - *Tenga* (Officiel)

51-64 | **AIDES DE JEUX** |

52-53 : *Sakai* - Aide de jeu officielle pour *TENGA*

54-55 : *Vion, saison morte* - Aide de jeu pour *POLARIS*

56-57 : *Welcome to the Midnight Horror Creepy Show* - Aide de jeu officielle pour *BRAIN SODA*

58-59 : *PJ Only* - Gérer ses peurs

60-62 : *MJ Only* - Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes meneurs

63-64 : *Le Coin du Scénariste* : Réussissez vos méchants

67-69 | **CRITIQUES EN COLONNES** |

70 | **COMMUNAUTÉ** |

70 : Octogônes (69), Salon Jeux et Merveilles et l'Enfer du Jeu (31)

71-72 | **AUTOUR DU JDR** |

71 : *Sweet Agatha*

72 : *Runewars*

73 | **CLASSIQUES & INDÉS** |

74 | **PREVIEW** |

Le courrier des lecteurs

« Salut les gars !

J'ai été bien surpris de figurer dans le courrier des lecteurs du Numéro 2. Grâce à vous, ma notoriété a sensiblement grandi dans mon groupe de potes, et j'ai, surtout, pu constater que les choix de votre rubrique 'courrier des lecteurs' étaient particulièrement pertinents.

J'ai, bien entendu, acheté le second Casus, puis le troisième et j'ai été bien content d'y trouver... des critiques ! Que vous nourrissiez un avis sur les jeux de rôle, on s'en doutait, mais que vous nous le fassiez partager, ça fait quand même plaisir. Alors, on n'est pas forcément d'accord avec ces avis, mais au moins ils offrent une grille de lecture. Et surtout, ils vous crédibilisent auprès de votre lectorat. Et j'espère qu'ils le fidéliseront...

Je terminerai sur une dernière remarque : qu'un des scenarii que vous proposiez portent sur votre dossier, ça me semble normal... Mais que vous n'en fassiez pas un seul sur les trois jeux que vous critiquez... Je m'interroge ! »

Crylon Hobbit Pâle et adouci

*Ce mois-ci, nous vous invitons
à découvrir un courrier plein
de surprises à commencer par le
retour de Crylon Hobbit Pâle !
Nous enchaînerons avec le
fameux gentil courrier promis
au numéro 2 et terminerons
notre ballade avec les
questions d'Aramis, gentleman
au surnom malvenu.*

Cher Crylon,

Ce n'est pas sans plaisir que j'ai découvert ta prose dans notre belle boîte de réception. Nous espérons de tes nouvelles et commençons à craindre que tu sois tombé dans une embuscade (non, nos paladins ne te recherchent pas ! Ils chassent le Di6dent ces derniers temps). Je suis en tout cas on ne peut plus heureux d'apprendre que tu as persévéré à nous lire et mieux encore, que tu commences à y prendre goût.

J'ai noté toutefois ta dernière remarque et ton interrogation sur ce point mérite une réponse à coups de barbelés mais Tristan m'a retiré mes jouets. Je serai donc pédagogue. Il faut comprendre que le rythme mensuel est extrêmement difficile à tenir, nos lecteurs impatients et quelques kiosquiers mal en point peuvent en témoigner. Et si critiquer un ouvrage au plus près de sa sortie est déjà un défi exigeant, rédiger un scénario de qualité dans la foulée et le faire illustrer manu militari relève de l'impossible – sauf dans les cas rares et précieux où l'ouvrage nous parvient très tôt dans le mois. Mais tu connais j'imagine l'industrie du jdr et tu sais donc que la ponctualité n'a jamais été son point fort. Aussi, sache que nous ferons de notre mieux pour proposer des scénarios pour accompagner les sorties des nouveautés mais que tu trouveras le plus souvent un léger décalage entre une nouvelle parution et des aventures taggées « Casus », et ce, bien malgré nous la plupart du temps.

J'espère que tu continueras à parcourir nos pages avec insouciance et que nous te retrouverons de loin en loin, voire qui sait, peut-être un jour autour d'une table (et là, en possession de mes jouets et mes paladins à nouveau disponibles...).

*Au plaisir donc,
Stéphane Gallot*

« Salut Casus,

Tu m'as manqué. Il était temps que tu reviennes. Depuis ta disparition, le monde était vide. Oh, il y a bien eu des mag, des jdr parfois très beaux, plusieurs fédé et même un autre Casus. Mais quelque chose était parti, laissant le jdr vivoter dans un coin de mon esprit comme un vieux souvenir insomniaque. Un monde terne, me laissant cette impression de vieillir trop vite (trop joué à Changelin ?). Mais tu es revenu, alors ça va mieux. Et ça tombe drôlement bien, parce qu'avec des copains, on avait commencé à s'y remettre sérieusement, genre pas seulement à parler des souvenirs et des jeux auxquels on ne jouera jamais, mais à y passer 10 heures de suite, à en découdre avec des sorciers et des droïdes maudits, tout ça. Et même à faire découvrir notre passion à des petits nouveaux ! Certains sont mitigés sur ton retour ? Pas moi !! En regardant tes pages, je suis à nouveau fier d'être rôliste. Comme tu t'es fait beau pour ces retrouvailles ! Quelle maquette ! Quelles illustrations ! Quel logo ! Bien sûr beaucoup reste à faire, mais j'ai confiance, je suis plein d'espoir. Les temps changent, ils ont déjà changé. Pas de souvenirs tristes ou de nostalgie pour vieux routards, pas de blagues de geek, mais du beau, du neuf, et du papier ! Merci pour le papier ! J'aime les dés, les crayons, le papier, les pions en bois ou en plomb et les livres, alors merci d'avoir pensé à moi. Oh bien sûr je pourrais t'en demander plus (plus de tout et en mieux !) mais je te fais confiance pour la suite. Ta seule présence m'emplit déjà de joie et d'inspiration. Le jdr est à part et je suis convaincu que le monde en a désespérément besoin, plus que jamais. Je t'attendrai patiemment chaque mois, au même endroit, avec cette même attente fervente. Merci d'être revenu, si beau, si grand, si fort... incomparable ! Bravo à tous, bon courage pour la suite et vive le jdr ! »

Martin

Très cher Martin,

Merci pour ces encouragements et pour cet envoi enthousiaste. J'avais promis que les gentils auraient leur place dans notre Courrier des Lecteurs : c'est chose faite, et bellement.

Nous continuerons à œuvrer pour que Casus Belli soit un grand et beau magazine et pour que celui-ci soit un phare pour guider les rôlistes dans leurs heures sombres comme dans les plus glorieuses. Longue vie à notre passion commune et longue vie à nos intrépides joueurs qu'ils soient vétérans aguerris, jeunes newbies ou anciens fraîchement revenus sur les champs de bataille.

Amicalement,
Stéphane Gallot

« Bonjour à toute l'équipe du nouveau Casus !

Je suis vraiment heureux de la renaissance de ce magazine car c'est avec lui que j'ai fait mes premiers pas au royaume du Jeu de Rôle il y a plus de 20 ans. Aujourd'hui, je retrouve avec joie les rubriques de l'époque, la maquette est sympa, le début du mag (le Casus Daily) est extra, les scénars et les aides de jeu sont bons, le papier d'excellente qualité. Voilà pour les points positifs. Passons à présent aux mauvais côtés (si l'on peut appeler cela ainsi car ce sont des brouilles qui ont cependant, je pense, de l'importance).

1) Il existe un manque important de couleur dans les trois derniers quarts du magazine. Par rapport au 1er quart, c'est le désert monochrome (ou presque).

2) Le nombre de pages. En-dessous de 100 pages, à mon sens, cela fait un peu maigre. Alors, peut-être que les

coûts et la réalité du marché sont en opposition avec ceci mais je ne fais que vous donner mon ressenti.

3) Les news, les critiques de jeux et de suppléments ne sont pas assez nombreuses. Je me souviens que la 1ère version de Casus en proposait un grand nombre. Feu Backstab (qu'on l'aimait ou pas, celui-ci présentait un nombre de critiques impressionnant et c'était très agréable !). J'espère que vous ne m'en voudrez pas de vous avoir fait part de ces quelques petits inconvénients mais sachez qu'un magazine comme le vôtre qui s'élance à peine et se trouve déjà sur le point de côtoyer les étoiles est sur la bonne, voire même la TRES bonne voie !

A bientôt et vive le Casus nouveau ! (à ne surtout pas consommer avec modération !)

Mousquetairement,
Aramis

Cher Aramis,

Aurais-je senti le souffle d'une moquerie dans ta signature ? Une obscure référence à une photo honteusement retouchée par nos dissipés Diédents ? La bave des crapauds atteint bel et bien les B52 et tu te prépares à avoir un numéro d'avance sur tout le monde. Mais, magnanime, je répondrai tout de même à tes questions avant d'envoyer des runners jouer de la cornemuse sur ta dépouille.

Prenons les dans l'ordre :

1) Le manque de couleur passé la première partie du magazine. Je peux difficilement te donner tort ici. Il est vrai qu'après le cahier de scénarios en noir et blanc, la couleur ne revient franchement qu'avec la Bellaminette (et le Casus People). Il y a deux raisons à cela : d'abord, nous tenons à une certaine sobriété dans nos pages, afin de mettre l'accent sur les textes en premier lieu (ça, c'est l'excuse), ensuite et surtout, une illustration couleur a un coût plus important qu'une image en noir et blanc (ça, c'est la triste vérité). Toutefois, ta remarque est notée et c'est un point que nous tenterons d'améliorer. Puisses-tu trouver des kiosques dans le monde futur pour en profiter.

2) S'agissant de notre nombre de pages, tu as vu juste : nous nous sommes lancés avec ce format pour respecter un budget de lancement du genre sévère et rigoureux. Mais soit assuré que cette limitation est aussi frustrante pour nous qu'elle peut l'être pour nos lecteurs et que nous veillerons à augmenter notre pagination à la première opportunité. Et peut-être plus tôt que tu ne l'imagines.

3) Nous proposons chaque mois la critique de toutes les sorties qui nous sont communiquées ; malheureusement, certaines nouveautés échappent à nos plumes faute de nous avoir été transmises. Là, on ne peut rien.

Mais dire que nous proposons moins de critiques que nos nobles aïeux ! Cela mérite correction. Nous vivons actuellement une période d'effervescence du monde rôliste et le nombre de sorties chaque mois est impressionnant. Rappelle-toi que nous critiquons presque uniquement du jeu de rôle. Si tu reprends un Casus d'antan ou un Backstab, tu constateras qu'une bonne part de leurs critiques s'attache aux jeux de plateau, de cartes, aux jeux vidéo, etc. Et quand bien même on se ferait tanner le cuir à la comparaison, il faut réaliser que nous sommes mensuels quand les premières générations de Casus Belli et Backstab ont été (le plus souvent) bimestrielles. On voit a priori plus de sorties sur deux mois.

Entends-tu un doux ronronnement se rapprocher de toi par voie aérienne ?

Salut Jack-O-Lantern et Néron pour moi,

Avec clémence,
Stéphane Gallot



News |

« Ah il était temps ! Le Casus Daily est enfin arrivé. Vous l'avez fait porter à dos de fantômes ou quoi ? Les nouvelles fraîches du monde rôliste, tu parles. Moi je le prends pour les rumeurs, les légendes, les histoires qui se racontent les nuits sans lune... Mais bon, c'est vrai que c'est agréable d'avoir des nouvelles des deux mondes. Alors, quoi de neuf chez les vivants ? »

Oui, oui, tiens, prends tes bonbons, pas de farce cette année.

Bon quatre pages, tout est là. L'encre est encore fraîche. Pas trop de toiles d'araignée.

Le Casus Daily du jour des Morts ! Heureusement que les rédacteurs ont quelques pouvoirs de prémonition, sans quoi ils seraient bien en peine de nous servir du frais. Allez, on va en profiter pour se remettre à jour. Quelques bonnes nouvelles ne feront pas de mal et puis enfin, pour quelques bonbons... »

L'amour d'une Étoile

■ Si la gamme « Crimes » recherche toujours de nouveaux auteurs, ses plumes actuelles ne sont pas au repos et les Écuries d'Augias préparent un nouveau supplément pour le premier trimestre 2011.

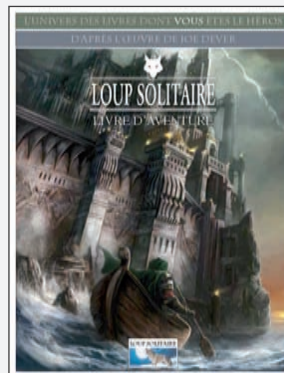


En 16x24 cm, le supplément de 48 pages inaugurera un nouveau format pour l'éditeur et comprendra un scénario complet et six personnages pré-tirés. L'enquête vous permettra de jouer des adultes, des enfants ou les deux, et vous donnera la chance de vivre cette aventure sous différentes perspectives, respectant la tradition d'originalité que maintiennent les Écuries. Déjà sous le charme, nous attendons de pouvoir succomber à « L'amour d'une Étoile ».

■ Yann Saulot >



La gamme Loup Solitaire s'étend



Le Loup ne sera pas si solitaire que ça finalement. Après Le Grimoire du Magnamund et le Livre de Règles, un nouveau tome s'annonce avec pour titre le Livre d'Aventure. Celui-ci devrait concentrer un Bestiaire, une Encyclopédie avec la description des principales cités du Sommerlund et deux aventures dont vous êtes le héros inédites de la main de Joe Dever. L'ouvrage comptera 208 pages au total et l'éditeur Le Grimoire prévoit sa parution pour Mai 2011.

En attendant, les souscriptions sont ouvertes.

Site officiel : <http://www.loup-solitaire.fr/>

Kimba Singueure >

Une BO pour les Montagnes Hallucinées

La colossale campagne pour L'Appel de Cthulhu n'a pas seulement hérité de son propre écran et d'un kit d'expédition. Non. Le nouvel enfant adoré des collectionneurs et amateurs de poupe a aussi obtenu sa bande originale : un album complet aux compositions symphoniques prévues pour accompagner vos parties des prémices de l'intrigue à la conclusion de cette gigantesque aventure. Quelques extraits sont disponibles en ligne.



■ Traduit et édité par le 7^{ème} Cercle, Fantasy Craft devrait faire une entrée remarquée chez nous durant la seconde quinzaine de janvier.

Formidable boîte à outil, ce livre de règles cher aux amoureux du d20 fera le bonheur des créateurs de monde par son adaptabilité et sa souplesse. Un excellent prétexte pour vous mijoter quelques settings du côté de la rédaction. Régulièrement employé pour pratiquer le méd-fan (et parfaitement calibré pour ce rôle),

Fantasy Craft propose surtout un système complet pour jouer dans n'importe quel univers, de la préhistoire à la Renaissance, et au-delà pour ceux qu'un peu de boulot ne refroidit pas. La critique complète paraîtra bientôt dans Casus. Gardez l'œil ouvert, et le bon.

Nick Tupt >

DON'T REST YOUR HEAD !



vos ultimes ressources et exploiter votre épuisement et votre démence grandissante pour accomplir des prouesses surhumaines, vous rapprochant peu à peu de l'abysse que vous fuyez.

Respectant leur ligne éditoriale, Les Écuries ont su nous débusquer ici une perle baroque aux reflets surprenants et, autre tradition en devenant, aux mécaniques de jeu expérimentales. Ainsi, au cours des parties, la narration sera partagée et chacun, MJ comme PJ, pourra, tout en restant dans son rôle, participer à l'évolution de l'histoire.

Les souscriptions sont d'ores et déjà ouvertes et le lot proposé pour 38 € comprendra dès le départ *Don't Rest Your Head*, le livre de base de 80 pages, et *Don't Lose Your Mind*, supplément de 144 pages qui vous aidera à plonger dans les méandres de la pure folie. Signalons par ailleurs que *Don't Lose Your Mind* fut nommé en 2009 aux *Ennie Awards* dans les catégories *Meilleure Écriture* et *Produit de l'Année*.

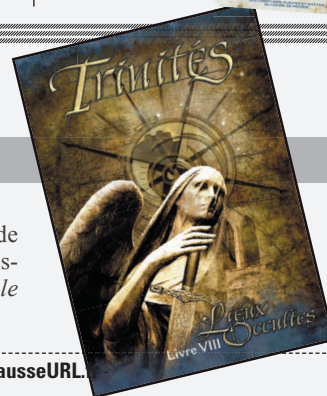
Restez en éveil !

Anni Balector

La gamme **Trinités** poursuit son développement

Lieux Occultes – Livre VIII pour Trinités est paru en décembre dernier et la critique en sera faite le mois prochain dans nos pages. Signalons toutefois que ce supplément annonce en dernière page le re-

tour des livrets de Vies Antérieures tout au long de l'année 2011 avec un rythme de parution bimestriel. Le premier des six livrets, "*Sun Wukong, le roi des singes*", sera disponible ce mois-ci.

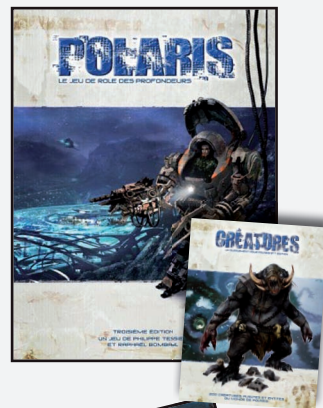


Les Survivants seront récompensés !

Vous avez joué à *Z-Corps* et survécu à la dévastation du Middle-West ? Bonne nouvelle : OneWorld et le 7^{me} Cercle ont pensé à vous et vont vous récompenser dignement en publiant très prochainement des livrets de personnage. Comprenant une feuille de perso étendue, un résumé des règles et probablement quelques surprises si le concept appliqué pour *Yggdrasil* est repris, les deux livrets (un pour *Survivant* et un pour les recrues *Z-Corps*) feront un magnifique écrin pour conserver vos persos et vos notes de parties. Une raison supplémentaire pour vendre chèrement votre peau lors de vos scénars à venir.

Salve de sorties pour **Polaris**

La réédition du livre de base de *Polaris* dans une version corrigée a fait l'effet d'une vague de fond sur l'ensemble de la gamme et des ouvrages disparus dans les profondeurs resurgissent enfin. Ainsi, après *Créatures* dont la sortie est prévue pour le 30 décembre, nous pourrions compter sur une parution du *Guide Technique de Polaris* pour la période janvier/février.



TITAM : nouvel éditeur sur la scène rôliste

Jeune entreprise créée en août, Titam a inauguré dans la foulée un étrange département qui nous concerne directement :

Le Département des Sombres Projets.

En charge de la création de jeux de rôle originaux, celui-ci n'a pas chômé et annonce pour avril 2010 un premier jeu de rôle original : *Wasteland*. L'ambition de ce nouvel éditeur est de proposer des œuvres de qualité et l'équipe prestigieuse qu'il a réuni autour

de son projet en témoigne clairement avec David Lecossu et Solakine du côté des illustrateurs, Sébastien Célerin comme directeur de rédaction et des collaborateurs expérimentés tels Nicolas Fructus, Jean-Baptiste « L'Ogre-Mercenaire » Lullien, Goulven Quentel, Martin Terrier et Jérôme V. Pour un premier véritable aperçu du background du jeu, il vous faudra patienter jusqu'au mois prochain.

On vous laisse patienter avec cette superbe illustration et une petite info : ce sera un médiéval-fantastique post-apocalyptique.

Roméo Éjulieth

Brève : Faites reluire vos armures énergétiques et astiquez vos bolters : *DeathWatch* sortira en avril 2011.

Enquêtes & Horreur au XIX^{ème} siècle

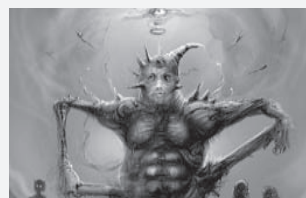
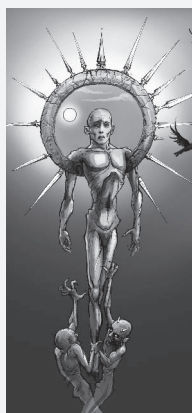


■ Si ces quelques mots vous ont mis la bave aux lèvres ou ont suscité chez vous un sourire malsain suivi de quelques mouvements de doigts alambiqués, sachez que l'attente est terminée et qu'à l'heure où vous lirez ces signes, acquérir Achéron sera enfin chose possible.

Si en revanche vous avez lu ces quelques lignes sans trop comprendre ce qui se passait, il est encore temps de préserver votre intégrité psychique, de sauvegarder vos convictions. N'allez pas plus loin.

Vous êtes encore là ? Je savais que vous seriez intrigué.

Dans Achéron, vous serez amené à enquêter aux frontières du réel, là où cauchemars et vérités se mêlent en des choses effroyables. Était-ce vraiment un monstre ou avons-nous été abusés par nos sens ? Traquons-nous un criminel ou s'agit-il d'un démon comme le prétendent les témoins ? C'est pour vos convictions et par leur prisme que vous mènerez vos propres investigations. Et comme dans les romans fantastiques traditionnels dont Achéron est un héritage, le doute subsistera toujours. Mais que vous soyez sceptique, indécis ou initié, préparez-vous à vivre de riches et sombres heures.



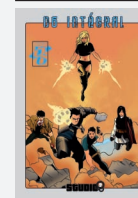
Vous avez écumé le secteur Calixis en long, en large et en travers pour le purger de toutes formes de corruption. Acolytes, l'heure de voir vos efforts récompensés est venu. Il est temps pour vous d'embrasser de plus

d'influence et de réputation, et bien sûr, nouveaux adversaires... Avec Ascension, dont la sortie a eu lieu fin décembre, vous allez pouvoir donner une toute autre ampleur à vos personnages et campagnes de Dark Heresy.

« Le temps de l'exaltation est venu »

hautes fonctions. Comme Inquisiteur par exemple ! ou Assassin Vindicare ! Finis les sales besognes et le bas de l'échelle. Nouvelles carrières, nouveaux pouvoirs psychiques, systèmes

Sur la route de la gloire, proche du zénith de l'Imperium, cotoyant l'élite de l'élite, préparez-vous à découvrir une toute nouvelle facette de Warhammer 40.000.



D6 INTÉGRAL

Le Système D6 cher aux joueurs de Star Wars RPG étant passé sous licence OGL, le Studio 09 s'est mis en tête de le traduire et de le débrider pour en proposer une version fraîche et punchy. C'est chose faite avec D6 Intégral, un ouvrage compilant D6 Fantasy, D6 Adventure et D6 Space en un seul bloc, disponible gratuitement en pdf, à moins que ne soyez une bonne âme désireuse de rémunérer la belle équipe en laissant un petit

quelque chose. L'ensemble est bien tenu, dynamique, agréable et facile à lire, et comble du bonheur, le Studio 09 s'est déjà attelé à la phase 2 du projet : la création d'ouvrages supplémentaires destinés à compléter cette base de jeu. Le premier univers développé, Tecumah Gulch, est déjà en ligne et vous propose d'explorer le Grand Ouest américain dans les années 1866-1869, le second univers s'appelle Campus. On suit tout cela avec la plus grande attention, soyez sûr d'avoir encore de leurs nouvelles dans les prochains mois.

LE MARAUDEUR



Souhaitons la bienvenue à un nouveau challenger dans le monde désormais bien rempli de la presse rôliste. Décidemment hyperactif, les gars du Studio 09 ont lancé cet automne un e-zine fort sympathique déterminé à se faire sa place en version pdf. Gratuit et dénombrant pas moins de 179 pages au format A5, Le Maraudeur vous propose un cocktail de news, des critiques, des inspis, des aides de jeux et scénarios, le tout profitant pleinement de l'absence de toute limite de signage. Le numéro 1 vous donnera certainement des idées et on espère les retrouver dans 1d12 semaines comme promis sur leur 2^{ème} de couverture. Pour vous servir, le plus simple est encore de passer par leur site : www.studio09.net

Voyage

L'APPEL DES OMBRES D'ESTEREN



Après s'être fait longuement attendre, Les Ombres d'Esteren enchaîne maintenant les sorties et multiplie les succès. À peine primé jeu du mois par le Grog, le livre de base, Univers, se voit déjà complété par un premier supplément au nom évocateur : Voyages. Comptant 80 pages et ayant bénéficié d'un travail remarquable comme son aîné, ce second livre est paru fin novembre accompagné d'une superbe carte A2 et d'un écran 3 volets au format paysage. De quoi patienter dans l'attente du livre Secrets qui dévoilera enfin le monde de Tri-Kazel mais surtout un prétexte bienvenu pour s'enfoncer plus avant dans ces ombres décidément bien séduisantes. Besoin d'un guide sur ces routes enneigées ? La critique sous peu dans nos pages.

Recensement de la population rôliste !



Un nouveau venu (encore un !) a défrayé la chronique ces dernières semaines. Les petits gars de Mystery Machine ont décidé de frapper fort en lançant un projet massif incluant une maison d'édition, un magazine et un webzine, ce dernier ayant déjà entamé son activité. Et leurs auteurs sont forts en gueule comme peut en témoigner la FFJDR qui s'est vu prendre à parti sur sa légitimité dans l'un de leurs éditeurs. Si le débat houleux qui a succédé n'a pas été bien productif, une bien noble entreprise en est née : un sondage dont l'objet était de

recenser la population rôliste en France en s'efforçant de dresser son profil. Joueurs d'hier et d'aujourd'hui, cruels meneurs, bons PJ, amateurs ou spécialistes, vétérans comme newbies (et quels que soient vos alignements), vous avez répondu en masse à l'appel du devoir. Le sondage est aujourd'hui terminé et les résultats sont disponibles. Pour ce faire, une adresse : <http://www.mysterymachine-editions.com/webzine/sondage-sur-le-jdr/>

Breve : Jungles Urbaines, le prochain supplément Shadowrun à paraître chez BBE, devrait rejoindre les boutiques au mois de janvier.

White Dwarf a sorti son 200^{ème} numéro

Si l'apparition de petits nouveaux sur le marché ludique est une source de réjouissance pour tous, il faut aussi admirer et saluer la pérennité de Grands Anciens qui auront su traverser les âges avec brio et sans prendre une ride ! Un grand bravo à toute l'équipe de White Dwarf ! Puisse l'Empereur les auréoler de sa gloire et les guider pour les siècles à venir sur de nombreux champs de bataille.

L'EXTINCTION EST PROCHE



Si comme nombre de lecteurs vous avez commencé par jeter un coup d'œil à la Bellaminette, vous connaissez le thème de notre prochain numéro. Il semblerait toutefois que l'approche de l'année 2012 n'ait pas inspiré que nous. Dans le cadre de leur nouvelle collection intitulée « Clé en Main » et dont l'objectif est de proposer des

campagnes prêtes à jouer, Les XII Singes ont sorti en décembre un premier volume au titre évocateur : 2012 – Extinction. En attendant notre critique le mois prochain, nous vous recommandons une visite sur le site des XII Singes pour plus d'informations. Site web : <http://www.les12singes.com>

La Fin des Ténèbres et la Naissance d'un Roi

Alors que s'achevait avec l'an 2010 la campagne du Retour des Ténèbres, les équipes de BBE étaient sur le pied de guerre pour sortir avant Noël le Manuel du Joueur - Règles Avancées pour Pathfinder. L'effort se poursuivra tout au long du printemps puisque le premier trimestre 2011 devrait voir paraître une nouvelle campagne très attendue : La naissance d'un Royaume. Avez-vous jamais rêvé de devenir Roi ? Rendez-vous dans les prochains mois dans vos boutiques puis au cœur des Terres Volées.



Souscription ouverte pour Würm



Vous êtes paléontologue, fasciné par la préhistoire ou fan de Cap'tain Caverne et de l'Âge de Glace ? Voilà une brève qui va vous ravir. Würm, jeu de rôle sur la préhistoire, va connaître une publication professionnelle chez les éditions Icare. Le livre devrait compter 120 pages au format A4 sous une couverture rigide et intégrer des nouveautés. La souscription est ouverte. Voici enfin votre chance de pouvoir jouer hommes de Neandertal et de Cro-Magnon, ne la laissez pas passer ! Site web : <http://www.editions-icare.com/>

Un avant-goût du Weird-West en boutiques

Réclamé à grands cris sur le forum de l'éditeur et sur les stands lors des conventions, le kit d'introduction de Deadlands sera disponible sur le site de Black Book en pdf et gratuitement distribué en boutiques sous la forme d'un petit journal. Attention aux bousculades, la ruée vers les dealers de jdr va être violente.

LES MILLE-MARCHES dévoile sa couverture



Prochain jeu des Éditions John Doe, Les Mille-Marches vient de révéler sa magnifique couverture. Vaste multivers créé par Le Grümph, le monde des Mille-Marches sera l'occasion d'« aventures romanesques et merveilleuses » et son livre de base présentera l'univers, les règles ainsi qu'une aventure complète en 5 chapitres et un épilogue. La sortie est prévue pour février 2011 et vous pouvez dès à présent vous jeter sur le joli pdf d'introduction laissé discrètement à disposition sur le blog de l'auteur : <http://legrumph.org/SP/1000Marches.pdf>

Breve : Dragon Age et CthulhuTech ont finalement été repoussés au mois de février. Encore un peu de patience.

MORT DE RACKHAM

Après 13 ans d'une vie mouvementée et une première mise au tapis qui avait inquiété en 2008, le studio de création de jeux de figurines Rackham a finalement sombré. Outsider venu concurrencer Games Workshop sur le marché du wargame, Rackham avait su se doter d'une véritable personnalité en lançant Confrontation et en créant ses propres univers originaux. L'éditeur avait osé des paris risqués au fil du temps en s'essayant notamment au jeu de rôle avec Cadwallon. Ses créations et ses audaces seront regrettées.

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 !

• Rêves et Veillées à Royan (17)

11 au 13 février

La Tanière des Rêveurs vous invite à participer à sa convention de jeu de rôle qui aura lieu à Royan. Au programme, du jeu de rôle, du jeu de rôle et encore du jeu de rôle ...

<http://www.latanieredesreveurs.com/index.php>

• Convention des Neiges à Chambéry (73)

19 et 20 février

Organisée par Pentacle & Boule de Gnome, le club de jeux de rôle de Chambéry (qui fête ses 20 ans), il vous sera proposé lors de cette convention de nombreux tournois et divers stands et animations (jeux de plateau, énigmes, etc.).

Le jeu de rôle sera aussi à l'honneur avec de nombreuses tables, vous pouvez d'ailleurs vous inscrire sur le site consacré à l'évènement.

<http://www.conventiondesneiges.com>

• Grimoire à Toulouse (31)

19 et 20 mars

Sur le thème de la culture celtique, le programme de ce festival qui se tiendra à l'INSA de Toulouse est plus que riche : un forum de Jeu de Société en continu, trois rondes de jeu de rôle, un tournoi de Warhammer Battle, un tournoi Magic l'Assemblée, une soirée enquête, une rencontre culturelle, un grand banquet (le légendaire "cabaret-cassoulet"), un forum de jeux vidéo et un concours artistique sur le thème Celtique.

Tarifs, informations et inscriptions sont à consulter sur le site.

<http://www.grimoire-toulouse.org/>

• Eclipse à Rennes (35)

18 au 20 mars

Le club de la Lune Rousse organise sa convention dans les locaux de Rennes 1 et vous propose jeux de rôle, jeux de plateau, soirée enquête, démonstration d'escrime artistique, table ronde ainsi qu'un concours de scénario sur le thème du « mystère ».

L'association Opale y assurera des initiations au jeu de rôle.

<http://www.ascreb.org/clubs/jdr/convention/edito.php>

• À la Croisée des Jeux à Saint Marcel (71)

2 et 3 avril

Après une première édition plutôt orientée jeux de plateau et de figurines, cette convention organisée par l'association Jeux et Stratégies sera cette année plus centrée sur le jeu de rôle.

Un concours de scénarios fort intéressant est de plus organisé, vous trouverez tous les détails sur le site de l'association.

<http://jeuxstrategies.unblog.fr/>

• Les Rencontres Ludiques du Dragon Libournais à Libourne (33)

16 et 17 avril

Lors de cet évènement sur le thème de l'exploration, il vous sera proposé jeu de rôle, concours de scénario, tournoi de Blood Bowl, Warhammer 40 000, un Huis-clos, de nombreuses tables à disposition et des jeux en libre-service ainsi que d'autres animations.

<http://www.ledragonlibournais.org/>



CRITIQUES |

14-15 : *La Brigade Chimérique*
16 : *Pathfinder, Guide du Maître*
17 : *Tenga*

D'étranges grimoires sont passés de main en main à l'occasion du dernier sabbat, des ouvrages mystérieux emplis de savoirs interdits. Osez-vous apprendre ce que cache La Brigade Chimérique sous le sous-titre d'Encyclopédie ? Voudrez-vous découvrir les secrets du Tenga ? Passerez-vous derrière l'écran pour feuilleter le Guide du Maître de Pathfinder ? Et plus loin, quand Dunwich se présentera devant vous, offerte, résisterez-vous à l'Appel des Étendues, à l'attrait d'un Kit d'Expédition, aux tentatives de corruption du Dirty MJ...

Le sort en est jeté. Vous êtes pris au piège. Mais éventuellement, contre des sucreries... Nous pourrions vous donner quelques conseils, vous libérer de vos doutes.



*Les Éditions Sans-Détour semblent bel et bien briguer la place de spécialiste de l'entre-deux-guerres. Déjà responsables de **L'Appel de Cthulhu** et de la gamme **Hollow Earth eXpedition**, les voici à l'assaut de **La Brigade Chimérique** avec un livre étonnant, réalisé avec l'appui des auteurs de la bande dessinée et des Éditions de l'Atalante : une Encyclopédie de la BD faisant aussi fonction de livre de base pour un jeu de rôle grande classe !*

Entrons plus avant dans ce magnifique ouvrage dont les accents art déco sont une invite au dépaysement et au voyage temporel.

Hypermonde et Superscience

L'univers de la Brigade Chimérique est une relecture symbolique des années ayant conduit de la révolution industrielle à la Seconde Guerre mondiale. Si les grands événements de la période ont été respectés, ils prennent ici des formes différentes et les auteurs ont pris le parti d'intégrer tout ce que la littérature merveilleuse-scientifique (ancêtre de la science-fiction) pouvait offrir comme ajouts. Vous jouerez donc dans un monde alternatif où les tranchées de la Grande Guerre ont suscité

l'émergence de surhommes dotés de pouvoirs étonnants et où la superscience a repoussé les limites du possible.

Il faut partir du principe que Marie Curie et le Passe-muraille coexistent, qu'Arsène Lupin a vécu, et que la Machine à voyager dans le temps d'H.G. Wells traîne peut-être quelque part. Il faut accepter

l'idée de ce rétro-futur où l'on voyage jusqu'à Mars, où le radium alimente des réacteurs

dorsaux et où le capitaine Nemo et Sherlock Holmes sont des hommes célèbres ayant existé.

Le contexte n'est toutefois pas propice aux réjouissances. En effet, bien que la période

historique ouverte au jeu couvre près de 60

années – de 1880,

temps des gentilhommes-justi-

ciers, dénués de pouvoirs,

à 1939, marqué

par

La Brigade Chimérique, Kézako

Nous sommes nombreux à nous être un jour posé la question : pourquoi les super-héros semblent-ils être l'apanage des américains ? Pourquoi l'Europe n'inspire-t-elle pas les amateurs de paladins en collants et autres vigilantes costumés ? Puerait-on la kryptonite ? Ces questions qui vous ont peut-être hanté un soir ont conduit une équipe brillante à lever le voile sur un bien sombre mystère. Vous voulez en savoir plus ? Jetez-vous sans plus attendre sur les six tomes de La Brigade Chimérique. Sous-titrée La Fin des Super-Héros Européens, cette série parue aux Éditions de l'Atalante vient de trouver sa conclusion. Et avec L'Encyclopédie que publient les Éditions Sans-Détour, nul doute qu'elle a trouvé un accomplissement supplémentaire.

Si vous hésitez encore, faites un tour sur le site dédié à la série : www.brigadechimerique.com



Éditeur : Éditions Sans-Détour
Prix conseillé : 36 €

Livre format 21,5x30,3 cm /
couverture rigide / 256 pages couleur



la fin des surhommes européens et la disparition de la magie du vieux continent – l'ensemble a été pensé pour faire jouer les années 30 et la montée des extrémismes, précisément l'époque sur laquelle est centrée l'action de la BD. Vous connaissez l'histoire ? Probablement pas sous cette forme. En gros, voilà l'état des lieux : le docteur Mabuse est au pouvoir en Allemagne et lève une armée de Crânes (oui, vous avez bien lu), le Grand Frère et le collectif « *Nous Autres* » dominant la Russie, et la guerre civile qui gronde en Espagne entre les forces de la Phalange et celles du Partisan s'annonce comme un prélude aux horreurs à venir. Toujours aussi plein de certitudes ?

L'Europe vit de sombres heures, sa magie et son âme sont en péril. À vous, surhommes et gentilhommes-justiciers, de peser dans la balance pour tenter de rétablir l'équilibre, autour de vous pour commencer et pourquoi pas au-delà.

Ceci posé, tentons un résumé : le charme des années 30, une



D.R.

immense guerre qui se profile à l'horizon, des surhommes s'opposant à des super-vilains, des savants fous face à des justiciers, des ennemis aussi variés que des robots géants, des loups-garous, des extraterrestres et des yogis, un monde à parcourir qui va des jungles indiennes aux rues de Londres en passant par Mars, la terre intérieure ou les micromondes (et oui, l'infiniment petit c'est cool aussi), et d'autres surprises... Autant vous le dire, les premiers pas dans le RadiumPunk sont surprenants. Vous y verrez un joyeux futoir ou un savoureux cocktail où l'imagination a libre cours mais une chose au moins est certaine : l'Hypermonde porte vachement bien son nom ! Et moi, je dis Banco !

Mécanique Chimérique

Sur le plan technique, le jeu se veut accessible. Encyclopédie de la bande-dessinée, l'ouvrage n'est pas destiné qu'aux seuls rôlistes et un grand soin a été apporté aux textes des points de règles afin que ceux-ci soient toujours clairs. Autre marque de cet effort, les bases du système sont très simples. Les personnages possèdent d'une part six Attributs (Allure, Cognition, Sensibilité, etc.) qui reflètent leurs capacités physiques, sociales et mentales, et d'autre part des Profils (Artiste, Criminel, Militaire, Scientifique, etc.) qui correspondent aux acquis du personnage. Attributs et profils sont notés de 1 à 6.

Lors d'un test, pour atteindre un seuil de difficulté fixé par le MJ, vous lancerez 3d6 et ajouterez au résultat l'attribut correspondant à l'action et le score du profil adéquat si vous en possédez un. La marge de réussite (ou d'échec) définira la qualité de l'action accomplie.

La bonne idée du système ? Au lieu d'interminables listes de compétences, on concentre les capacités du personnage sur quelques points. Un personnage disposant du profil Policier pourra ainsi s'en servir pour chercher des indices, interroger des suspects, faire preuve de vigilance et pour toutes les autres actions que vous pourrez relier à cet acquis.

Telle est la base, accessible à tous. Pour pimenter la chose et donner un côté « pulp », les auteurs ont cependant corsé le système avec deux éléments. Le premier est le « *dé chimérique* ». Lancé en même que les autres d6, celui-ci peut multiplier par deux ou diviser la marge de réussite d'une action, ce qui ajoute un facteur d'incertitude et de démesure potentielle pour les actes des protagonistes. Le deuxième facteur « *pulp* » est la présence de réserves (« *de radium* » et « *de combat* ») permettant d'augmenter vos chances lors d'actions déterminantes.

Des souris et des surhommes

Mais qu'en est-il des pouvoirs ? Et que peut-on jouer justement ? Et bien, c'est l'une des grandes forces de ce jeu. Les pouvoirs se créent à partir d'une matrice complexe mais bien pensée et vous pouvez jouer à peu près n'importe quoi. Un cyborg, c'est possible. Un vénusien en croisière, oui Monsieur. Un visiteur du futur, pourquoi pas. Un homme-panthère, OK. Et un gonze sans pouvoir, traînant insolemment ses guêtres avec sa bande de super-potes, oui, vous pouvez jouer cela également. À la création vous disposez de points à répartir et si les pouvoirs ne vous tentent pas, rien ne vous oblige à en acquérir pour votre alter ego. Une surprise et une variété qui sont très bienvenues.

Au final, un système complet et bien adapté à de nouveaux joueurs mais qui ne m'a pas entièrement séduit. Si la création de personnage est un régal, en jeu le système montre des faiblesses, notamment lors des scènes de combat.

La fin du Progrès triomphant ?

Plonger dans cet univers, c'est l'adopter. Encore faut-il plonger et tous ne seront pas séduits au premier abord par ce monde particulier. Toutefois, la liberté donnée par les auteurs est tout bonnement incroyable et ravira les audacieux s'aventurant dans ces pages. Ajoutez à cela une certaine mélancolie émanant de l'Hypermonde et vous comprendrez comment l'appel de ce livre est devenu irrésistible pour moi.

Il faut en revanche reconnaître que l'on se sent au départ un peu perdu face aux incroyables possibilités offertes par cet univers foisonnant et quasi illimité. La petite campagne de fin d'ouvrage vient heureusement donner des pistes et vous sera d'un grand secours pour apprivoiser la Bête sans craindre de vous égarer et donner le coup d'envoi à votre propre campagne.

L'ouvrage est une réussite incontestable sur le plan graphique. Les nostalgiques adoreront le livre, sa patte singulière, sa mise en page, les illustrations parfaitement dans le ton, qu'elles soient inédites ou issues de la bande-dessinée. Quant aux textes... On souhaite revenir à un bon vieux temps qui n'existe pas en parcourant ces pages. L'ensemble est beau, la lecture prenante et facile, succomber devient un jeu d'enfant...

Si vous désirez de grandes aventures, à l'ancienne, avec un grand A, si vous ne craignez pas de voir trop grand, de rêver trop fort, de sortir du confort qu'offre le réalisme, si le genre « *merveilleux-scientifique* » vous intrigue, jetez-vous sur La Brigade Chimérique : ce jeu est pour vous.

Stéphane Gallot

J'apprécie :

- Le prix
- De vrais efforts didactiques
- L'Hypermonde si riche de possibilités que l'on s'y perd
- Vous pouvez le penser : vous pouvez le jouer !

Je regrette :

- Un système peu convaincant en dépit de louables initiatives
- Que mes joueurs soient peu fans des années 30

PATHFINDER

GUIDE DU MAÎTRE

Si vous vous interrogez encore sur le succès de Pathfinder, ne cherchez pas plus loin : la réponse est dans ce Guide du Maître. Il vous donne toutes les clefs pour faire d'un simple jeu à tendance « porte-monstre-trésor » un jeu riche et d'une finesse qu'on ne soupçonne pas au premier abord.

J'avais l'habitude, avec les D&D, d'avoir un livre pour le MJ tout à fait indispensable. Comme celui-ci sort assez tard dans la gamme, je craignais de découvrir un supplément un peu vide, pas franchement utile et à destination des seuls MJ débutants. Je me trompais.

Cet épais volume de plus de 300 pages débute par trois chapitres qui ne m'ont pas mis en confiance : conseils de maîtrise de la partie et de gestion du groupe de joueurs. Rien de très original, ni de très intéressant à part pour un MJ débutant qui sera content de se sentir guidé.

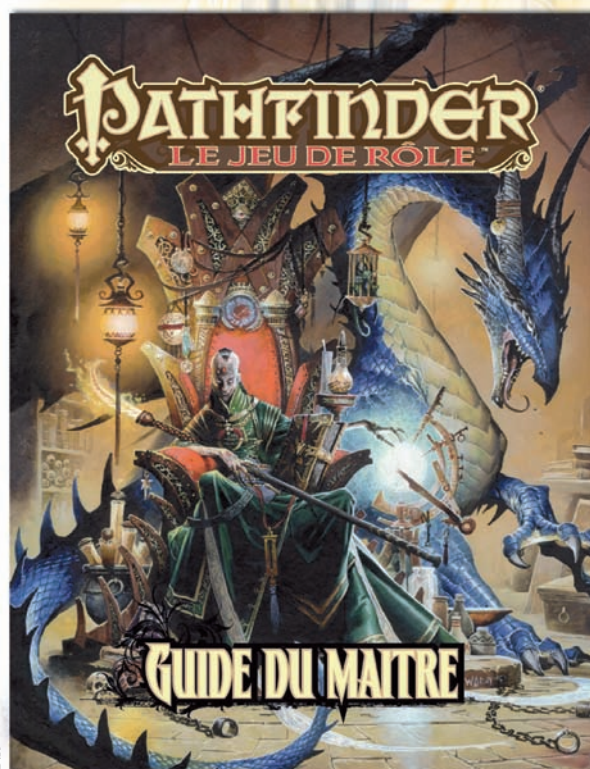
Mais dès le quatrième chapitre, qui traite des personnages non-joueurs, mon intérêt grandit. Ici, on trouve une foule de conseils bienvenus et des outils pour créer ses PNJ. Mais on ne parle pas de PNJ classiques, sobres et sans intérêt dans ces pages. On parle de personnages avec des secrets, capables de rendre des services et qui ont leurs propres motivations. Si vous êtes en panne d'idées, des tables aléatoires vous aideront à donner de la profondeur à ceux que vos joueurs croiseront au fil de leurs aventures.

Le chapitre suivant, sur les récompenses, vous offre tout le nécessaire pour créer et distribuer les objets magiques et trésors. Là encore, une foule de tableaux vous aidera dans votre tâche. Viennent ensuite des sujets plus théoriques, mais qui ont particulièrement retenu mon attention. Si le chapitre sur la création d'univers est un peu court (30 pages pour ce vaste sujet), il a le mérite de vous orienter habilement et de vous pousser à vous poser les bonnes questions.

Celui sur la création des aventures est bien fait, complet et vous donne de nombreuses clefs très pratiques pour bâtir votre scénario, même si certains éléments tiennent plus de l'anecdote (les tables pour construire aléatoirement une taverne sont amusantes, mais pas franchement indispensables), certains autres vous seront précieux (les tables de création d'une ville ou d'un donjon, par exemple).

Les « discussions avancées » sont un mélange de conseils et de règles optionnelles couvrant des sujets divers : drogues, jeux de hasard, course-poursuites, bonne aventure, santé mentale et folie, etc.

Encore une fois bien traités, ils sont autant de petits (ou gros) éléments à ajouter à vos parties pour les enrichir d'une manière intéressante, donnant encore plus de profondeur à ce jeu qui, décidément, n'est pas un « porte-monstre-trésor » ordinaire.



D.R.

Éditeur : Black Book Editions
Prix constaté : 39,90 €

Livre à couverture rigide de 320 pages

Enfin, 50 pages de PNJ viennent compléter l'ouvrage. Classés par catégorie (brigands, nobles, marins, etc.) proposant à chaque fois trois niveaux de puissance, ils sont bienvenus et on sait qu'on en aura l'utilité. Quelques recommandations, fiches et index concluent l'ouvrage et assurent qu'on pourra l'utiliser efficacement.

Finalement ce livre est un recueil de conseils et de règles optionnelles pas complètement indispensable pour profiter de Pathfinder. Mais ce qu'il apporte est bien amené, pratique, facile à utiliser et tout à fait utile. D'ailleurs, certains chapitres pourront être lus par n'importe quel MJ, pour n'importe quel jeu (la création de scénario ou celle des PNJ, par exemple).

Si vous êtes un MJ débutant, il sera un compagnon idéal. Si vous avez déjà de la bouteille, vous trouverez de nombreux outils, faciles à employer et qui seront utiles pour doper vos parties.

Un ouvrage qui m'a surpris (positivement) donc, par son contenu riche et bien pensé, par l'ensemble de ces tables, schémas et exemples qui viennent rendre concrets et pratiques les conseils proposés, et par la variété des sujets abordés.

Tristan

J'apprécie :

- Les nombreux conseils, pratiques et concrets
- Des chapitres pour débutants, d'autres pour tous
- La création aléatoire de PNJ



Je regrette :

- Le chapitre sur la création d'univers qui mériterait un volume à lui seul
- Certains outils un peu trop anecdotiques



Tenga

Après un aperçu livré en avant-première dans notre numéro 2, nous vous proposons à présent la critique de Tenga, ce jeu tant attendu ayant enfin franchi les portes de la rédaction dans sa version finale.

Voir le Mont Fuji et mourir...

Annoncé comme un jeu exploitant le contexte médiéval nippon de manière réaliste, Tenga remplit honorablement ce premier contrat et va en vérité plus loin, fournissant une foule d'informations sur un Japon que l'on connaît finalement bien peu et sur lequel sont plaqués de nombreux clichés. Le jeu prend place sur une période charnière, de la mort d'Oda Nobunaga en 1582 à la bataille de Sekigahara en 1600. Au début de cette ère mouvementée, les terres destinées à devenir le Japon ont déjà souffert plusieurs siècles de guerres incessantes et l'archipel sur le point de se donner à un maître unique vient de le perdre brutalement, laissant les richesses accumulées en partage à de trop nombreux ambitieux. En l'espace d'une nuit, Nobunaga tombé, tout est devenu possible. Et dans le désordre des bouleversements successifs, tout un chacun peut saisir sa chance et tenter de changer son destin... pour peu qu'il accepte d'en payer le prix.

Qui serez-vous à l'heure d'écrire vos histoires ? Qui vous voulez ! Dans Tenga, vous pourrez tout jouer : artisan, samouraï célèbre, simple paysan ou membre de la cour impériale... La seule limite est le respect de la période historique. Le livre propose d'emblée 54 archétypes, et il n'est pas compliqué de créer son PJ ex-nihilo. Vous n'aurez que l'embarras du choix.

Côté règles, le système est original et pensé pour éviter les jets inutiles. Ce que sait faire votre personnage, il sait le faire avec une certaine expertise (ou une certaine gaucherie) et nul besoin de le vérifier à chaque marchandage ou à chaque saut. Vous ne lancerez les dés que pour tenter de vous dépasser, et à vos risques et périls. Les niveaux d'entretien sont une autre bonne idée du système. Dans Tenga, l'excellence a un prix et les personnages spécialistes d'un domaine auront plus de difficultés à faire progresser d'autres compétences ; la règle traduisant le fait que la maîtrise parfaite d'un art exige un certain dévouement à celui-ci. Enfin, concept fondateur : la Révolte, l'Ambition et le Karma sont trois éléments clés du jeu qu'il vous faudra définir pour vos PJ en accord avec vos meneurs. Pour faire simple, la Révolte est ce qui a poussé votre alter-ego à s'éloigner de la voie toute tracée qui était initialement la sienne, l'Ambition est l'espoir qu'il poursuit, l'avenir meilleur qu'il souhaite se bâtir, le Karma est le sort qui lui est réellement destiné. Un sabreur peut ainsi avoir été poussé à l'aventure par la mise à sac de son village, avoir pour ambition de se venger de la faction qui s'en est pris aux siens et avoir pour karma de trouver la paix au sein d'un monastère où il renoncera aux armes avant de partir offrir son pardon et ses services aux destructeurs de son village.

Une part de l'histoire est donc posée dès l'origine puisque la fin (idéale) du personnage est connue. Votre objectif sera dès lors de mener votre PJ à vivre pleinement la destinée qui est la sienne. Dans ce contexte, certains éléments classiques perdent soudain

D.R.



Éditeur : John Doe
Prix conseillé : NC

Livre format 22x28,4 cm / couverture rigide
192 pages N&B

de leur sens, de leur valeur : ainsi, il apparaît que la victoire sur l'adversité à tout prix est de peu d'intérêt dans ces conditions, une lamentable foirade ou une honteuse retraite apportant souvent plus de fond et des évolutions plus marquées chez les personnages qu'une énième réussite face aux « méchants ». Peu à peu, on se surprend à vouloir vraiment construire une histoire et pas seulement à tenter de s'en tirer plus riche et plus puissant, une petite révolution dans le monde du jdr. (et là, je viens de perdre tous les amateurs de PMT) Oui, vous constaterez qu'un temps d'adaptation est nécessaire, mais ces points acquis, vous serez surpris par vos joueurs.

Présentant une maquette sobre et épurée, d'une lecture très agréable, Tenga est un grand jeu de rôle qui a osé prendre des risques. Plutôt que de servir un Japon exotique de carte postale, l'ouvrage permet la découverte d'un pays étonnant loin de celui que l'on croit connaître. Plutôt que de jouer sur des ressorts classiques, il propose de revenir avec intelligence sur une facette parfois délaissée de notre passion.

Le jeu ne séduira pas tous les publics. Il est toutefois à recommander de toute urgence aux inconditionnels du Japon, aux amateurs d'histoire, aux connaisseurs éclairés, et plus globalement à quiconque souhaite vivre une expérience différente autour de sa table.

Stéphane Gallot

J'apprécie :

- Un jeu vraiment différent
- Un contexte réaliste extrêmement fouillé et documenté
- Jouer des destinées individuelles souvent contrariées
- Le système de création de groupe et d'interaction entre ses membres
- La coexistence possible de différents niveaux de règles selon les aspirations des joueurs

Je regrette :

- Franchement... euh...



Halloween, le kitsch de la peur

Si une chose devait caractériser la peur version Halloween, cela tiendrait en un mot : ringardise. Ce ne sont pas des monstres originaux ou étonnants qui surgissent la nuit venue. Ce sont bien tous les clichés qui reviennent au pas de course. Loup-garous, sorcières, zombies, slashers masqués, humanoïdes aquatiques sont autant de classiques du genre.

Pour donner à votre partie un petit goût de citrouille, ne cherchez pas l'idée-qui-tue, bien au contraire. Laissez-vous aller à une certaine facilité, avancez en terrain connu, ne sortez pas des sentiers battus pour trouver des opposants à vos PJ.

Gardez à l'esprit qu'au-delà des frayeurs enfantines, il y a toujours une dose d'humour cachée derrière l'épouvante bon marché de cette fête et que lorsque le matin arrive et que le soleil se lève sur les horreurs nocturnes, tout est fini. Rien ne dure, et ce qui est vrai lors de cette soirée très particulière ne l'était pas la veille et ne le sera pas le lendemain.

Tout est possible, mais rien n'est inattendu...

HALLOWEEN PARTY

Jouer sur Halloween et sa thématique générale est un exercice des plus simples et pourtant peu pratiqué. Celui-ci présente pourtant de nombreux atouts d'un intérêt non-négligeable, et ce, quel que soit l'esprit de votre table. La fête possédant divers visages qui sont autant de pistes, vous avez l'embaras du choix pour donner des frissons à vos joueurs. Afin de vous faciliter le travail, établissons en quelques mots les voies les plus évidentes et leurs déclinaisons.

Si le médiéval-fantastique peut paraître un genre mal adapté à Halloween, n'oubliez pas qu'au-delà de la fête, il y a un esprit. Sorciers, fantômes, morts qui se relèvent sont autant d'éléments très simples à mettre en place pour un scénario typique de cette thématique. Les nécromants sont vos meilleurs alliés pour ça, car avec eux, vous pouvez vous refaire la Nuit des morts-vivants barricadés dans une auberge assaillie de zombies en putréfaction, partir à la recherche du corps de votre oncle qui s'est de toute évidence déterré tout seul ou encore faire la visite d'un manoir, hanté de squelettes ou d'ombres vengeresses qui viendront chatouiller (ou pire) les intrus.

Quelques fantômes et âmes en peine pourront aussi vous offrir l'occasion de disséminer quelques cadavres en attendant que vos chers PJ ne trouvent le moyen de les apaiser et de les envoyer vers un repos bien mérité.

Bien sûr, les nécromants eux-mêmes, ou de manière plus classique n'importe quelle sorcière malfaisante sauront rappeler à vos joueurs ce qu'est une nuit où tout peut arriver.

Car si les astres ne sont propices aux sabbats et aux sortilèges qu'une seule nuit dans l'année, nul doute que l'aube saura se faire attendre et que le sommeil ne sera pas à l'ordre du jour. Rituels en tous genres, invocations de démons ou de monstres, ou même « simple » célébration des Dieux malfaisants (sans oublier les sacrifices qui vont avec), tout devient vraisemblable lorsque la date figure au calendrier du mal.

Les vierges imprudentes qui auront choisi la promenade un peu plus tôt dans la journée manquent à l'appel, le nom secret du démon est prononcé, c'est aussi cela Halloween : une nuit qui n'en finit pas, et qui laisse passer dans notre monde les horreurs venues d'ailleurs, à la demande de quelques mages inconscients.

Et si tout cela paraît un peu kitsch, ce n'est pas grave, ça fait partie du jeu. Après tout, nous savons tous à quoi nous attendre. Soit parce que c'est gravé dans notre inconscient, soit parce que nous en avons entendu parler...

Mais si, souvenez-vous, vous étiez un gamin et avec vos copains vous vous échangiez quelques histoires pour vous faire peur. C'est ce qu'on appelle une légende urbaine, non ?

Ne partent-elles vraiment que de l'imagination de quelques gamins en mal de frayeurs ? Ou trouvent-elles leurs racines dans une tragique vérité ? La réponse à cette question est tout le sel de la légende urbaine. Le doute est le meilleur allié de la peur, et lorsqu'un déséquilibré décide de se servir de ces histoires pour déguiser son forfait, il faudra bien être capable de savoir si oui ou non tout cela était vrai.

Et si ce tueur est bien celui de l'histoire que les gosses se transmettent depuis trente ans... Peut-on vraiment l'arrêter ?

Pour finir, tout ceci peut aussi n'être qu'une farce. Quelques étudiants, sans doute ravis de jouer un peu avec les nerfs de vos joueurs, auront eu une brillante idée pour faire leur meilleure blague.

Halloween est la nuit de toutes les plaisanteries, surtout celles de mauvais goût. Vous pourrez donc sans honte jouer la carte de la simple fausse piste, qui se révèle au terme d'une nuit trop longue et qui saura rappeler à tous que cela reste une fête pour les gosses, petits et grands, que se faire peur est avant tout un jeu, et que les monstres et les démons ne sont pas à prendre au sérieux.

Franchement, ces histoires de fantômes, vous y aviez cru ?

Tristan



LA GAZETTE

Auteur : Laurent Devernay

de l'insolite



Pour jouer avec Halloween, voici les accroches de quelques articles liés à cette fête et plus généralement aux créatures étranges et malfaisantes qui semblent peupler notre monde. Pour ce hors-série, le rédacteur en chef Edward Morrison a mis toutes les chances de son côté en proposant un bonus conséquent à quiconque lui rapporterait de quoi rédiger un article dans le thème. L'annonce était parue il y a déjà quelques mois et, depuis, les propositions abondent.

NOUVELLES FRAÎCHES

Le retour du croquemitaine

De nombreux foyers ont subi récemment la disparition d'un ou plusieurs enfants en bas âge. La police ne dispose pour l'instant d'aucune piste. Le seul point commun entre ces drames est la destruction systématique des miroirs dans les chambres des enfants enlevés.

Sur les traces du légendaire vampire

L'historien Jeff Temple aurait retrouvé le manoir où a vécu le mythique comte Dracula. Il cherche donc à réunir une équipe pluridisciplinaire pour s'y rendre et tester le bien-fondé de sa théorie. Envoyez les candidatures à la rédaction qui transmettra.

Cambriolage ou évasion?

Le musée de Neptune, Californie, accueille depuis septembre une exposition consacrée au peuple aztèque. La pièce majeure, une momie étonnamment bien conservée, a disparu dans la nuit de mercredi à jeudi. La porte d'entrée du musée a été littéralement arrachée, apparemment de l'intérieur.

À vous couper le souffle

À Friburg, Iowa, le cinéma Harold's a dû être fermé temporairement par les autorités. En effet, à l'issue de plusieurs projections, des spectateurs ont été retrouvés morts, asphyxiés. Les autres personnes présentes dans la salle n'ont rien remarqué et l'enquête piétine pour l'instant.

DES NOUVELLES DE LA RÉDACTION

Alors que les numéros s'enchaînent, l'équipe de la Gazette de l'Insolite a subi quelques changements récemment. William Morrison a laissé son poste de rédacteur en chef à son fils Edward. En effet, le numéro 100 devrait paraître dans deux mois et William souhaite y consacrer tout son temps et toute son énergie. Il ne sort plus que rarement de son bureau dans lequel livres et autres papiers s'empilent dangereusement. Les autres employés ne chôment pas non plus, d'autant plus qu'ils doivent essayer de réunir des éléments concernant un mystérieux M. L.

William semble convaincu que M. L. est lié à plusieurs affaires étranges et qu'il pourrait bien le mener vers leur dénominateur commun.

Marcellus Adams, disparu il y a quelques semaines, a été remplacé par James Farnsworth. Issu de l'aristocratie britannique, Farnsworth compense une narcolepsie handicapante par un don pour le relationnel. Ceux qu'il interroge semblent en effet incapables de lui mentir. Lord Farnsworth est donc rapidement devenu un atout essentiel au sein de la rédaction.

Edward Morrison a beaucoup de mal à concilier son activité de journaliste avec son poste de rédacteur en chef. Le fait de vouloir garder secrète sa relation avec sa collègue Suzy Patterson ne lui facilite pas vraiment la vie.

Howard Combs, mémoire vivante du journal et d'une bonne partie des phénomènes ayant été recensés à travers le monde a également largement de quoi s'occuper. Il a récemment acquis par le biais de la Gazette un énorme stock de manuscrits anciens. Ses rares heures libres sont consacrées à l'exploration de ces ouvrages poussiéreux.

Des braqueurs bien particuliers

Plusieurs banques du sang ont été attaquées et pillées par un même groupe de malfaiteurs au cours de cette année. Lors du dernier braquage, des policiers embusqués sur place ont tenté de les arrêter sans succès. L'un des criminels a été abattu mais il ne restait de lui qu'un amas de chair sanguinolente et quelques pierres portant des symboles étranges.

Attention à ce que vous souhaitez

Appelés par des voisins, les pompiers de Hawk County, Delaware, ont fait une découverte inattendue dans l'appartement de Teddy Jones. Personne dans l'immeuble n'avait de nouvelles de lui depuis plusieurs semaines. En forçant la porte de son logement, les pompiers ont été submergés par un flot de pièces d'or et de pierres précieuses. Les deux pièces où habitait M. Jones en étaient remplies et ce n'est que vers la fin du déblayage que le corps du malheureux locataire a été découvert, littéralement écrasé.

La plus grosse citrouille du monde !

Le fermier Cletus Crawford peut se vanter de s'être bien occupé de son champ de citrouilles. L'une d'entre elles atteint presque les deux mètres de diamètre. Mais loin de les appeler pour faire homologuer ce record, Cletus a contacté les autorités

pour leur déclarer que le colossal légume avait dévoré deux de ses vaches. Seuls les journalistes de la Gazette étaient sur place pour constater ce macabre prodige !

Jusqu'au bout de l'horreur

Le nouveau film gore du réalisateur Tobias Boll, « Massacre à Glenwood High », défraie la chronique. Si nous en parlons dans ces pages, c'est parce que le réalisateur devra répondre de la disparition d'une bonne partie de son équipe au cours du tournage. Certains font déjà leurs choux gras de ce qui pourrait être l'un des plus extrêmes « snuff movies » jamais tournés !

Nouveau drame à Diamond Lake

Ce lac avait déjà fait la une des journaux locaux après la disparition étrange de la communauté amish qui s'y était installée. Cette fois, c'est un incendie, probablement d'origine criminelle, qui a coûté la vie à cinq adolescents du foyer de redressement installé à Diamond Lake l'année dernière.

Massacre à la confrérie Beta Kappa Alpha

La rentrée a été tragique pour les étudiants du campus de Neptune, Californie. Trois étudiants ont été retrouvés le cœur arraché. Un couvre-feu a été instauré le temps que le coupable soit découvert et arrêté.

À LA RECHERCHE D'UN SCOOP

Voici quelques exemples d'articles qui vont être un peu plus développés. Ainsi, il sera possible pour les personnages d'aller sur place pour réunir les éléments nécessaires à la rédaction d'un article qui aurait sa place dans la Gazette.

La nuit des masques

La police recherche toujours le mystérieux tueur masqué qui accumule les victimes à travers le pays. Deux nouvelles victimes ont été découvertes la semaine dernière. Les examens médico-légaux confirment qu'elles ont toutes les deux été tuées le mardi soir entre 22h et minuit, selon le modus operandi du tueur... mais à 800 kilomètres de distance.

Il y a déjà une demi-douzaine de scènes de crime à découvrir à travers le pays. Les témoins et les enquêteurs sont tous disposés à aider. Il n'y a pas de point commun apparent entre les victimes en dehors de la sauvagerie avec laquelle elles ont été assassinées... et le masque trouvé sur place ou à proximité à chaque fois.

Alors que les personnages se trouvent là où a eu lieu l'un des derniers meurtres, un nouvel assassinat est commis. L'un des policiers chargé des pièces à conviction est retrouvé avec un masque sur son visage, debout à côté de son frère mort. Il semble qu'il ait volé le masque au commissariat et il ne se souvient pas de ce qu'il a fait depuis.

Le plus sage semble donc de retrouver l'ensemble des masques pour les isoler ou les détruire. Il faudrait également découvrir s'il en existe d'autres et essayer de les localiser pour empêcher un nouveau drame. Quelques recherches permettent de découvrir qu'il s'agit d'une gamme de masques fabriqués à la demande par un magasin de farces et attrapes localisé en Arizona. Ils sont fabriqués avec le bois d'arbres provenant d'une forêt ancienne à proximité de la ville.

SOUVENIRS D'OUTRE-TOMBE

Une vieille femme du nom de Gladys Sparrow, résidant à Perdición au Texas a dû être internée. Elle affirme avoir reçu la visite de son défunt mari, Mark Sparrow. Ceci est d'autant plus troublant que la sépulture de celui-ci a été profanée la nuit de sa prétendue apparition et que son corps semble avoir disparu. Sympathique grand-mère, Gladys semble très lucide. Elle se sent très mal à l'aise entourée de malades mentaux et espère rentrer bientôt chez elle. Elle soutient avoir aperçu son mari, décédé et enterré il y a à peine deux semaines. Bien sûr, personne ne la croit mais elle l'a bien reconnu. Effectivement, il n'avait pas l'air en forme. Sa démarche était saccadée et sa peau grisâtre. Il dégageait une odeur vraiment désagréable. Elle l'a aperçu dans le jardin mais, le temps de le rejoindre, il avait disparu.

En enquêtant du côté du cimetière, il apparaît que plusieurs disparitions de cadavres enterrés récemment se sont succédées au cours des dernières semaines. Les proches ont été très affectés mais n'ont pas vu pour autant les morts venir à leur rencontre. La fausse piste d'une décharge toxique qui pourrait presque expliquer cette invasion de morts-vivants mène à la découverte de cadavres dépouillés de leur peau. Reste à trouver la créature qui s'en affuble pour s'aventurer en ville ainsi que son but.

Le Druides des Cimetières

Aide de jeu sur le thème de l'horreur

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Dans une lointaine contrée, un vieil homme vivait en ermite avec pour seule compagnie ses amis les animaux. Il les soignait avec tendresse et les protégeait chaque jour, été comme hiver. La faune sauvage était sa famille. Tous les matins, des animaux se présentaient à sa porte pour goûter à son affection, et parfois, des créatures blessées venaient réclamer ses soins. L'homme et la nature vivaient ici dans une symbiose à la fois fragile et touchante, une harmonie respectueuse des uns et des autres. Malheureusement, comme toutes les belles histoires, celle-là allait prendre fin.

En ville, on se demandait ce qui pouvait pousser un homme à vivre à l'écart de la société. D'aucuns soupçonnaient l'ermite de se reprocher une mauvaise action, ou de garder pour lui un secret inviolable. Les hypothèses se multipliaient. Peut-être était-il un assassin, un sorcier ou encore un pervers assouvissant ses vices en secret. Le mystère de son identité et de ses intentions occupait une place de premier choix dans l'esprit des citadins, tant et si bien qu'ils se mirent à le guetter et à médire à la moindre occasion. Puis vint le jour de la confrontation. De jeunes trappeurs se mirent à rôder autour de la demeure du vieil homme et à le provoquer. Ils l'accablèrent de noms d'oiseaux, se moquèrent de son mode de vie et de sa passion pour la nature. Au retour d'une chasse, ils s'amuserent même à jeter les carcasses de leur gibier à travers les fenêtres de l'ermite.

Les trappeurs avaient franchi la limite. L'ermite sortit soudain de chez lui, un piolet à la main. Sans dire un mot, il le planta dans l'œil d'un des jeunes, le tuant sur le coup. Ses amis, choqués, tentèrent en vain de riposter. Insensible aux attaques, le vieil homme libéra son piolet d'un mouvement sec et s'avança vers eux, son visage arborant un air horrible de satisfaction. Le groupe s'enfuit alors, la peur au ventre, initiant une mortelle course-poursuite dans la forêt.

Seul un jeune homme survécut et parvint à rejoindre la ville, le visage décomposé par la terreur. Son nom était Alec. Son témoignage émaillé de sanglots et de propos obscurs mit le feu aux poudres. Les citadins se rassemblèrent pour poursuivre et châtier l'ermite meurtrier. Le troupeau vengeur parcourut la forêt des heures durant avant de trouver le vieil homme. Debout devant les cadavres qu'il avait alignés à ses pieds, ce dernier s'apprêtait manifestement à accom-

IL CHANTE, CHANTE, LES VERS SACRÉS.
LE DRUIDE DES INSPIRÉS.
IL MARCHE, MARCHE, DERRIÈRE NOUS.
LE DRUIDE D'EN-DESSOUS.
IL CREUSE, CREUSE, DANS LA TERRE.
LE DRUIDE DES CIMETIÈRES.



plir un étrange rituel. Les citadins pris d'une colère vengeresse se saisirent de l'ermite et l'attachèrent à un arbre. Sa mise à mort sans délai fut un choix unanime. Les familles des victimes, toisant le vieil homme de toute leur haine, mirent le feu à l'arbre sans l'ombre d'une hésitation. Mais l'histoire ne devait pas prendre fin ici. Pendant son agonie, l'ermite lâcha sur un ton guttural une mise en garde : bientôt, le Tout-puissant viendra !

L'ÉNIGME

Le mystère reste entier. Qui était cet ermite ? Pourquoi s'en était-il pris aussi violemment à ces jeunes ? À quel Tout-puissant faisait-il allusion ? Et surtout, l'histoire a-t-elle été déformée par Alec ou un autre témoin ? Quelles que soient vos explications définitives, certains éléments demeureront immuables : un ermite vit en marge de la société, suscitant la méfiance des citadins. Un jour, un groupe de jeunes se rend en forêt non loin de sa demeure, et un drame mortel se produit. Au retour de l'unique survivant, un vent de haine et de vengeance souffle sur la ville. Pris à partie par les familles des victimes, l'ermite est immédiatement jugé, condamné et brûlé vif.

Depuis, divers événements sanglants se sont succédés, qui font écho à cette histoire. Ils impliquent l'intervention d'un vieil homme, surnommé le « *Druide des cimetières* » à cause de son accoutrement, qui s'attaque violemment à des jeunes et à leur entourage.

INVOQUEZ L'ERMITE DANS L'UNIVERS QUI VOUS PLAÎT

Bien que ce conte puisse être adapté à divers univers, le meneur ne doit pas négliger la cohérence de l'ensemble. En effet, tous les jeux ne permettent pas d'employer des sortilèges, des fantômes ou des mutants venus des abysses. L'adaptation du Druide des cimetières devra nécessairement respecter un certain contexte. Inspirez-vous de ce qui suit.

CONTEMPORAIN (Trinités, le Monde des Ténèbres) :

profitez d'Halloween, ou simplement d'une soirée déguisée, pour intégrer cette créature et jouer sur les apparences. Au cours de la fête, un proche meurt dans des circonstances étranges (combustion spontanée, attaques massives d'animaux errants, etc.). Les enquêteurs lancés sur l'affaire trouveront des indices en cherchant les premières victimes du Druide, à partir de coupures de journaux, d'articles sur internet ou dans la presse à sensation. Le meneur peut même accentuer l'intrigue en évoquant l'existence d'un livre pour enfants ayant pour titre « *le Druide d'en-dessous* », un ouvrage racontant comment un sorcier a transformé des hommes en animaux...

MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

(Donjons et Dragons, Warhammer, Pathfinder, Anœ) :

ici, il ne faut pas hésiter à ajouter une couche supplémentaire de magie. Un vieil ermite pétri de bonnes intentions à l'égard de la faune et possédant des notions évidentes de sorcellerie en usait pour soigner les animaux, ce qui lui permit d'acquérir un statut particulier au sein des forces de la nature. À sa mort, son esprit se mit à hanter la région. S'incarnant dans un cadavre à chaque fois qu'un animal meurt dans des circonstances terribles, le mort-vivant va alors tourmenter les responsables de cette atrocité jusqu'à ce que l'un d'eux donne sa vie pour faire revivre l'animal.

FUTURISTE (C.O.P.S, Shadowrun, Cyberpunk) :

dans un univers où l'asphalte est roi, difficile d'obliger nos héros à se balader en forêt. Le plus simple, dans l'introduction, est d'évoquer la sortie d'un film qui fait un véritable carton au box office (avec un titre tapageur, comme « Optimus Druid » ou « Druide Echo Delta : opération finale »). L'un des acteurs principaux du métrage (un ami des PJ par exemple) est victime d'un meurtre atroce, il a été brûlé vif dans son appartement. Au cours de l'enquête, nos héros découvrent chez lui le script du film, librement inspiré d'un roman, le « Druide des cimetières ». Les pistes mèneront alors vers un écrivain controversé, du nom de Richard A. Denzon (A. comme Alec ?). Le romancier n'a rien à voir avec le meurtre, du moins c'est ce qu'il veut faire croire, parce qu'en réalité il a commis ce crime afin d'augmenter le buzz autour du film et de son livre.

BELLE ÉPOQUE (Cthulhu, Crimes, Achéron) :

jouer sur l'ambivalence est un sport très pratiqué dans ce contexte historique, autant ne pas trahir cette tendance. Le Druide des cimetières n'est pas une créature, il est un homme d'apparence ordinaire qui épluche les journaux à la recherche d'enfants terriblement affectés par la mort de leur animal de compagnie. Sa cible trouvée, ce Druide entre dans une phase de jeu particulièrement perverse. D'abord il observe l'enfant, puis il se présente à lui. Il lui annonce qu'il peut faire revenir Médor à la vie, mais que cela a malheureusement un coût : l'animal reviendra SEULEMENT si l'enfant désigne une personne de son entourage qui devra mourir. Le Druide n'est pas regardant sur la cible, l'enfant peut choisir quelqu'un qu'il n'aime pas, comme un cousin, un beau-père, un grand-père malade, etc. L'objectif ? Utiliser l'affect comme l'élément indispensable à un rituel satanique, ou bêtement pour assouvir le plaisir de voir quelqu'un souffrir face à un choix horrible.

HARD-SCIENCE (Polaris, Dark Heresy) :

magies, technologies, Dieux et sciences, tout est possible. Le mélange des genres permet de nombreuses fantaisies, comme un clonage de l'ermite (qui revient plus méchant que jamais) ou encore sa réincarnation dans un animal aquatique (qui attaque violemment des familles isolées). Les possibilités sont grandes mais il est conseillé de rester dans un cadre défini. À lancer tous les Dieux de l'Enfer dans un combat contre des Tyrannosaures mutants des Abysses, le tout dans une base suborbitale lors d'un alignement planétaire qui n'arrive que tous les dix mille ans, on risque de tomber dans le n'importe quoi (ou dans un scénario officiel). Le meneur de jeu avisé mettra en adéquation les éléments du conte et les particularités de l'univers.

Dans Polaris, l'ermite peut être un membre du Culte du Trident qui a quitté les siens à la suite d'un désaccord et s'est planqué dans une communauté méditerranéenne. Quand l'ermite est retrouvé mort par un cargo marchand, l'intérêt du Culte vis-à-vis de cette communauté est éveillé.

En conclusion, la nature du Druide peut rester au second plan, ou demeurer mystérieuse. Peu importe. L'importance d'une légende urbaine réside dans l'ambiance qu'elle instaure et la peur qu'elle véhicule. La vérité ne doit éclater qu'au dernier moment. C'est alors qu'on apprend si une force mystique a été à l'œuvre ou si tout n'était qu'une farce.

Mahyar Shakeri

HALLOWEEN

LE SYNDROME BUFFY CONTRE LES VAMPIRES TOUS LES JOURS

Auteur : Mahyar Shakeri

LE MONDE N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI BIZARRE. IL EST ENVAHI PAR D'INFÂMES CRÉATURES TAPIES DANS L'OMBRE, ATTENDANT DE VOUS EMPORTER DANS LEURS CAUCHEMARS... MAIS QUENTIN PEUT VOUS AIDER, IL A LE SYNDROME QU'IL VOUS FAUT.

Bien sûr, dès que vous voyez un monstre, vous vous affolez, vous hurlez et vous courez dans tous les sens en agitant les bras n'importe comment. N'accusez pas votre imagination, car ces horreurs existent bel et bien. Mais vous êtes-vous jamais demandé si la cause de tout ce désordre, ce n'était pas VOUS ? Au lieu de passer votre temps à brailler sur votre calvaire, à geindre parce que votre meilleur ami s'est fait becter par un gremlin ou à tourner en rond à cause de votre grand-mère morte qui réclame chaque nuit une authentique vengeance, vous devriez vous poser la bonne question. Pourquoi êtes-vous la cible de ces bestioles affamées, pourquoi êtes-vous le seul à entendre ces hurlements effrayants, et pourquoi tout le monde vous demande pourquoi ?!

La réponse est simple, vous êtes l'Élu, Celui-qui-voit. Et ce que vous voyez, ce sont Eux, tous ces monstres qui veulent dominer le monde, se repaître d'êtres humains pour asseoir leur puissance. Malheureusement pour Eux, vous les avez démasqués. Que ce soit parce que vous l'avez choisi (parce que investi d'un pouvoir que d'autres n'ont pas) ou simplement à cause de la fée Destinée qui vous a pointé de son gros doigt (papa était un puissant Pec qui a terrassé une sorcière avec un gland), vous êtes la seule personne capable de comprendre l'origine du Mal. Si vous avez ce sérieux problème, vous êtes atteint du syndrome Buffy.

AVANT C'ÉTAIT MIEUX

Quand pour la première fois vous voyez ces créatures (vampires, fantômes, démons, mort-vivants, etc.), vous ne comprenez pas tout de suite ce qui vous arrive. Dans cette première phase de déni, il y a ceux qui supposent une bonne blague (il est trop fort le petit frère de Quentin, on dirait vraiment qu'il veut me manger la joue), ceux qui sont tellement paumés que la perspective de dégommer des fantômes avec un aspirateur devient un truc trop cool, et ceux qui refusent tout en bloc. Ces derniers passent leur temps à râler, répétant qu'ils n'ont rien fait pour mériter ça – et même si c'est vrai, leur envie de ressasser un sentiment d'injustice laissera vite la place à d'autres priorités quand leur nouveau voisin se transformera en loup-garou le soir de la pleine lune.

Cette transition entre l'ignorance et la révélation est une phase incontournable. Que vous soyez un héros assumé ou pleurnichard, effrayé par la perte de vos repères ou enivré par l'envie de justice, focalisez-vous sur la prise de conscience. Cette acceptation prend du temps, le temps de comprendre qu'il n'y a nulle part où se cacher, que ni l'ombre de votre bureau ni la cave de votre maison de campagne ne vous épargneront les visions d'horreur qui vous tourmentent. Aucune ville refuge ne vous permettra de vivre dans le monde tel vous l'aviez connu, car où que vous soyez, les chimères vous traqueront pour vous empêcher de les épier, voire si vous êtes déjà passé à la phase suivante, de les traquer. À partir de maintenant, plus rien ne sera jamais comme avant.

FAIRE COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT

Vous l'aurez compris, ce qui est important, ce n'est pas tant le lieu qui abrite ou attire les monstres, c'est celui qui est capable de les voir. Ainsi, les histoires donneront la part belle à l'Élu, et tous les veinards qui ignorent l'existence des chimères se diront : « T'as vu ? Il y a Quentin qui sort la nuit avec une bible et une tronçonneuse,

tu trouves pas ça bizarre ? ». Évidemment que c'est étrange, c'est même carrément flippant ! Mais ces chanceux qui se la coulent douce dans un quotidien pas bien éloigné du nôtre sont rarement perspicaces. Rappelez-vous, Lois Lane ne se doute pas que sans ses culs de bouteille sur le nez, Clark Kent a le pouvoir de porter un slip rouge par-dessus ses collants bleus, et cela sans honte, en volant le bras en avant.

Cet aveuglement permet au reste du monde de croire que l'Élu est une personne presque normale (ben oui, Quentin est sûrement un enfant de cœur qui veut prêter sa tronçonneuse à un ami bûcheron). Seuls quelques rares individus savent que ces histoires de monstres, de fantômes et autres grand-mères vengeresses sont vraies, et c'est l'ignorance du reste de la société qui lui permet de rester debout. Il y a d'ailleurs là un problème d'ordre moral. L'Élu ne devrait-il pas partager son savoir et lever le voile sur ces chimères ? La réponse est non. Ici plus que jamais, les vérités ne sont pas bonnes à dire, car elles plongeront purement et simplement le monde dans le chaos. Vous avez douloureusement vécu le passage de l'ignorance à la révélation, imaginez donc six milliards d'êtres humains embarqués dans la même panique, et placez les en face de bestioles assoiffées de sang qui ne se cachent plus pour commettre leurs méfaits.

En choisissant d'agir dans l'ombre, vous évitez le pire. Et chaque soir venu, quand les innocentes familles se sont endormies, vous revêtez votre habit de courage pour affronter les multiples incarnations du mal.

Cette mascarade exige une force morale extraordinaire dans le combat contre les mauvais génies, mais l'effort vaut la récompense. En effet, ce don de soi empêche les forces des ténèbres de transformer définitivement notre monde (en quelque chose qui vous sera décrit dans le Casus Belli numéro 5, le spécial Apocalypse pardi !).

ASSUMER SON DESTIN

Ça y est. Ça fait maintenant quelques mois que vous passez vos nuits à repousser les mort-vivants, à renvoyer dans leur monde des démons de toutes les couleurs, à répéter à votre mère que si vous revenez du ciné avec du sang sur les mains, c'est à cause d'Igor, l'iguane hémophile de Quentin. Vous avez cru réussir à huiler votre double-vie ? Attendez, les choses vont se corser. Car vous êtes toujours l'Élu, Celui-qui-voit (et attire) les monstres.

Vous aurez à combattre des créatures toujours plus viles, plus organisées, plus puissantes et cela se traduira par une brusque élévation de l'échelle de danger : les chimères que vous combattiez étaient dirigées par un maître, longtemps resté en retrait. Malheureusement pour vous, votre persévérance a fini par agacer le seigneur des ténèbres. Décidé à intervenir en personne, il caresse le doux espoir de vous arracher le cœur à mains nues et de le dévorer devant un parterre de serviteurs émus. Devant de telles perspectives, les possibilités ne sont pas légion. Soit vous vous découvrez des pouvoirs inédits, chanceux que vous êtes, soit vous prenez le risque de révéler à quelques amis la teneur de votre terrible fardeau pour organiser une résistance digne de ce nom. Dans tous les cas, votre vie prend un nouveau tournant, car les habitudes bousculées laisseront la place à des batailles plus vastes,

impliquant non seulement des monstres isolés, mais aussi ceux qui en sont à l'origine. Et si vous vous étiez accoutumé aux horreurs à force de serrer les dents à chaque scène de crime, vous découvrirez aux racines du mal des choses encore plus violentes, avec à chaque strate une plus-value dans la terreur, l'atrocité et le dégoût.

Préparez-vous alors à avoir envie d'abandonner, à y aller à reculons, à maudire tous les dieux de l'Olympe pour ce don qui vous oblige à mentir, à sacrifier, à souffrir, tout ça pour que Quentin vive un jour de plus. Non, ce n'est pas toujours juste, mais il suffit d'être conscient du rôle que vous jouez pour comprendre que de votre détermination dépend le sort de ceux qui sont restés, insouciant, dans la lumière, pendant que d'autres, tels que vous, affrontent chaque jour les rejetons de l'enfer.

LE SUMMUM DU SPECTACLE

Si tous les jours de l'année l'Élu combat des créatures maléfiques, la fête d'Halloween prend pour lui une signification particulière : cette fête est l'occasion pour les monstres de se mêler aux mortels, de jouer les loups dans la bergerie en toute impunité. Celui-qui-voit sait que ce personnage au visage rouge vif et aux cornes de verre ne porte pas de déguisement. Ce démon est envoyé par Eux, afin de mettre l'Élu à l'épreuve de leur sadisme.

Mais ne fuyez surtout pas, car ce soir les monstres ne sont pas les seuls chanceux de l'histoire, vous aussi vous pouvez profiter de ce bal cauchemardesque pour imposer vos règles ! Votre atout sera votre don, celui-là même qui vous pèse autant qu'une malédiction. Distinguez les monstres des mortels et faites-leur savoir qu'ils ne vous ont pas berné. Au contraire, ils vous facilitent la tâche.

Les masques tombent, les visages défilent et la vérité éclate... sous le regard amusé des fêtards, pour lesquels le poignard en argent que vous venez de planter dans le dos du démon est une blague du meilleur goût. Sous les rires et les acclamations des accros de la fête des morts, vous passerez à l'offensive, n'utiliserez plus Quentin comme excuse et pourrez terroriser librement les créatures qui vous pourrissent les trois cents soixante quatre autres jours de l'année. La chasse est ouverte.



• Disponible dans les librairies et les boutiques spécialisées •

Le Guide de La Cité Inconnue

k a d a t h

d'après l'œuvre de H.P. Lovecraft

illustrations de
NICOLAS FRUCTUS

mnēmos
OUROS
BORES

Avec ce guide-univers magnifiquement illustré, sur les traces de Randolph Carter, partez pour la plus grande quête onirique de votre vie.

www.mnemos.com

www.kadathguide.fr



SCÉNARIOS |

28-33 : *La Maison des anges* - *Black Trinity 3/4* -
34-39 : *Si les morts pouvaient parler* - *La Brigade Chimérique* -
40-44 : *De la neige en septembre* - *Z-Corps* -
45-50 : *Le quartier barbare* - *Tenga* -

Vous voulez des histoires qui font peur ? Poussez cette porte jeune lecteur, tournez cette page... Laissez-vous prendre par ces aventures pleines de suspense et d'effroi. Maisons hantées, légendes urbaines, malédictions anciennes, odieuses créatures et pauvres hères malavisés... Vous trouverez tout ce que vous êtes venus chercher. Vous souhaitez glisser vers l'autre monde, mener des investigations mystiques, courir pour votre survie et déterrer des secrets oubliés. Ne choisissez pas, jouez tous les scénarios !

Auteur : Anthony « Yno » Combexelle | Illustrateur : Willy « Brain Salad » Favre

LA MAISON DES ANGES

Pour tout univers contemporain / Black Trinity

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 sont de retour chez eux. À l'inverse, s'ils ne se connaissent pas, s'il s'agit d'un tout premier scénario, cette histoire peut permettre de les lier. Ainsi, rentrant chez eux, de nuit, après une sortie chez des amis, au ciné ou au resto, ils auront la désagréable surprise d'assister à l'incendie de leur habitation et d'apprendre qu'ils ne sont malheureusement pas les seuls dans ce cas. Ils devront alors se lancer sur la piste d'un étrange septuagénaire maudit et d'un groupe d'enfants voulant fêter Halloween à leur manière...



Black Trinity ?

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 « Black Trinity » pour obtenir une campagne contemporaine-fantastique. Cependant chaque scénario possède sa propre intrigue, sa propre trame, et ne requiert pas la connaissance des autres « épisodes » pour être compris et joué.

Black Trinity trouvera sa conclusion dans le prochain numéro de Casus Belli.

EN PROIE AUX FLAMMES

Cette introduction en forme de premier acte se déroule en plusieurs étapes et en plusieurs temps. Selon le degré de « persuasion » dont auront besoin les personnages pour se lancer sur la piste du vieux Wayland, il vous faudra mettre en scène tout ou partie de ces éléments.

Incendies ♦

Rentrant de soirée, chacun de leur côté, les personnages sont donc obligés d'assister, impuissants, à la destruction de leurs chez-eux (qu'il s'agisse d'une maison, d'un appartement ou d'un mobil home) en proie aux flammes. Les pompiers appelés sur place ne peuvent pas sauver grand-chose, le feu s'étant propagé partout très rapidement. La police se montrera désolée (et blasée) et les experts ne parviendront pas à déterminer la cause de l'incendie.

Informations ♦

À la TV, à la radio, dans les journaux, sur le net, on parle de la récurrence de ces incidents depuis quelques semaines. La grande majorité de ces feux a eu lieu dans la ville de Silent Peaks, Nouveau-Mexique, mais quelques villes aux alentours n'ont pas été épargnées. Des bâtiments brûlent, la nuit, sans qu'on puisse déterminer la cause des sinistres. En l'absence de preuves irréfutables, la police ne peut officiellement valider la nature criminelle de ces événements mais tout le monde (policiers y compris) ne peut qu'en être persuadé. Pire, plusieurs occupants des habitations sinistrées ont disparu sans explication et les experts ne parviennent pas à trouver trace de leurs dépouilles.

Se reloger ♦

Selon leur situation et la nature de leurs biens (propriétés privées ou immeubles sociaux), les personnages auront plus ou moins de facilité à se reloger. Leurs familles (s'ils en ont) pourront, peut-être, leur venir en aide. Un hôtel, le « *Bellame* », et un camping en bordure de ville, le « *Gravity Inn* », offrent gracieusement le gîte aux sinistrés, avec chambres et mobil homes à disposition, le temps pour eux de se retourner, que la nature exacte des incendies soient déterminée, que les services d'assurance prennent la relève. Les gentils hôteliers ont trouvé là l'occasion de se faire un peu de publicité.

Les Stevens ♦

Quelles que soient les conditions de leur logement, les personnages ne pourront pas manquer les Stevens. Distribué dans les boîtes aux lettres ou en porte-à-porte,

crié au coin de la rue, propagé un peu partout, le message de cette famille ne passe pas inaperçu. Les parents Stevens ont perdu leur fils et leur maison dans un incendie il y a quelques jours. Kevin a disparu et ses parents font tout pour le retrouver. Ils crient leur désespoir, distribuent des tracts et, évidemment, ont tôt fait de mettre en relation leur drame avec les on-dit liés au vieux Wayland. D'ailleurs, si Kevin n'est pas retrouvé très rapidement, ils pourraient s'en prendre directement au vieillard et demander le soutien d'autres sinistrés...

méfiance le vieux Wayland. Cette seconde partie a pour but de les informer de la menace enfermée dans la maison Talbott et des moyens de s'en prémunir. Au passage, ils en apprendront un peu plus sur la « grande histoire » de Black Trinity.

La bâtisse ♦

La demeure d'Henry Wayland, située au bout d'une impasse, est entourée d'un haut mur. À l'arrière, des champs à perte de vue. Juste à côté, dans un terrain à l'abandon, gît la maison voisine brûlée il y a soixante-cinq ans, carcasse noircie par

LES ON-DIT sur « le vieux Wayland »

Les ragots, les rumeurs et les fantasmes sont nombreux concernant Henry Wayland.

Le jour suivant sa naissance, le père d'Henry disparut sans explications. Quelques années plus tard, sa mère et lui eurent un accident de voiture. Elle périt, piégée dans son véhicule par les flammes. Étonnamment, Henry survécut et fut mis sous la tutelle de sa grand-mère qui habitait la petite ville de Silent Peaks. Une nuit de 1945, alors qu'il avait tout juste une dizaine d'années, le gamin mit le feu à la maison des voisins. Des voisins qui disparurent dans l'incendie sans laisser de trace (une personne avait vu le jeune Henry s'enfuyant de la maison en courant et les rumeurs en ont déduit une implication criminelle). Les preuves étant indirectes et très insuffisantes, et le garçon refusant de s'expliquer, il ne fut pas poursuivi en justice pour ce drame. Alors qu'il est tout juste majeur, sa grand-mère décède d'un cancer

et lui lègue la demeure familiale. Le jeune homme s'y installe et y vit en reclus. Puis un dernier incident, dans les années soixante, forme définitivement la légende du « *croquemitaine Wayland* ». Ennuqué par des enfants qui jouaient dans la rue à l'extérieur de sa propriété, Wayland les a pourchassés, colérique. Certains des enfants affirmèrent alors avoir vu du feu s'échapper de ses yeux ! Les fugues et les disparitions d'enfants au cours des décennies suivantes aggravèrent son cas bien qu'il n'ait jamais été mis en cause par les autorités.

On dit donc beaucoup de choses sur le septuagénaire. Jusqu'à peu, on n'y prêtait plus attention et on riait à l'évocation de cette « *vieille légende urbaine* » mais en ces temps d'incendies et de disparitions inexplicables, la suspicion, la colère et les peurs irraisonnées ont repris le dessus. Les habitants de Silent Peaks évoquent à nouveau ces incidents troublants. Et s'il n'y a pas eu de débordements violents ni de lynchage, c'est essentiellement parce que la plupart des gens ont peur du vieux Wayland et craignent qu'il les maudisse à leur tour.

Lettre ouverte aux sinistrés ♦

Si les personnages font de la résistance et n'accrochent à aucun hameçon, la solution de la dernière chance est d'insérer une lettre ouverte d'Henry Wayland dans le journal local ou dans le « *Wings* », le journal d'investigation de la région. Le septuagénaire déclare de façon laconique qu'il accepte de rencontrer toutes les personnes sinistrées pour leur expliquer ce qui est réellement advenu à leurs proches et à leurs habitations. Pour date et lieu de la rencontre, il propose le début de la semaine suivante, le 31 octobre, chez lui. La plupart des personnes concernées refuseront l'offre avec mépris. Bien évidemment, les personnages se déplaceront...

le feu qui tient inexplicablement debout. Si les personnages se trouvent dans l'impasse à la nuit tombée, le 31 octobre, ils pourront voir des enfants masqués jouer dans la rue et quémander aux portes – bien que la plupart des parents leur aient interdit de se rendre au bout de la rue.

Angus Haupenstein ♦

La soixantaine bien passée, toujours impeccablement habillé, affable et distingué, Angus n'est pas homme à se laisser embobiner. Il a longtemps été le jardinier d'Henry, lequel l'a promu après avoir perdu partiellement l'usage de ses yeux. Il gère maintenant les affaires courantes et ne dérange « *Monsieur* » qu'en cas d'extrême nécessité. Homme à tout faire et principal confident de Wayland, Angus ne se présentera jamais en tant que tel. Le majordome se fait toujours passer pour son patron lorsqu'il ouvre la porte aux passants, assurant ainsi une certaine tranquillité à Henry.

AU BOUT DE LA RUE

La première partie avait pour objectif d'inciter les personnages à aborder avec

L'histoire jusque là

Henry Wayland est un homme malchanceux. Son géniteur, incapable d'assumer sa paternité, l'a abandonné à sa naissance. Sa mère est morte dans un accident de voiture dont il est miraculeusement sorti vivant. Sa grand-mère et tutrice légale est décédée d'un cancer l'année de sa majorité. Et surtout, il y eut le drame fondateur de la « légende » entourant Henry Wayland, le drame de la famille Talbott. Une nuit de 1945, son meilleur ami et voisin, Charles Talbott, âgé comme lui de dix ans, vint frapper à la porte de sa chambre aux environs de cinq heures du matin. Le garçon, terrorisé, voulait le prévenir : cette nuit était la dernière avant la fin du monde — les membres de sa famille le lui avaient dit ! Henry décida de se rendre dans la maison voisine après que Charles lui ait fait promettre de ne pas révéler où il se trouvait. Lorsqu'il arriva près de la maison, vers 5h30, elle avait pris feu. Il entra et chercha précipitamment les membres de la famille mais aucun n'était là. L'incendie se propageant rapidement, il sortit et courut chez lui pour prévenir les pompiers — et un voisin vit sa course effrénée. De retour chez lui, Henry questionna Charles : son ami avait-il mis le feu à la maison ? Où étaient partis les quatre autres membres de la famille ? Le jeune Charles, prostré, nia toute responsabilité, sans donner de réponse à la deuxième question. Peu après, lors d'une absence de Henry, Charles disparut mystérieusement de sa chambre. Malgré l'absence de preuves susceptibles de l'incriminer, Henry fut mis au ban de Silent Peaks.

Plusieurs années plus tard, voyant des enfants s'amuser aux abords de la maison Talbott, il voulut leur faire peur pour les empêcher de jouer à l'avenir dans ce lieu dangereux. Malheureusement, l'un des enfants, une fillette, partit se réfugier à l'intérieur et il dut aller la chercher. Dans la maison calcinée, Henry fut brièvement confronté à une noire forme humanoïde, parodie d'être humain qui prétendit chercher Charles. Ses rétines furent brûlées lorsqu'elles croisèrent le regard de la créature. La fillette s'en sortit indemne mais Henry perdit en partie l'usage de ses yeux.

Depuis il surveille silencieusement la maison et ses alentours. Il est persuadé que les membres de la Famille Talbott hantent les lieux et cherchent à revenir dans notre monde. Il reste donc à l'écoute, attentif à tout changement dans les vibrations de la maison ou de son odeur de soufre. Il veille à ce que personne n'entre dans cette maison que le temps et toutes ses tentatives de démolition ne parviennent pas à détruire.

La rencontre ♦

Selon la manière dont les personnages vont à la rencontre de Wayland, les événements peuvent se dérouler de manière bien différente.

- **HENRY** observe régulièrement les alentours de la maison brûlée depuis une fenêtre à l'étage, il peut donc être aperçu ou être trahi par les mouvements des rideaux.
- **ANGUS** accueille les visiteurs en se faisant passer pour « Monsieur ». Il joue ce rôle afin d'assurer la tranquillité de Henry.
- Si les personnages font attention, ils pourront remarquer, rangées dans un recoin de l'entrée, des chaussures avec deux types de pointures, signe que l'homme qui les reçoit n'habite pas seul ici.
- Physiquement, leur interlocuteur paraît avoir soixante-cinq ans. Or les personnages qui se sont renseignés sur l'histoire du propriétaire des lieux doivent savoir que Wayland a une dizaine d'années de plus. Soit l'homme n'est pas Henry Wayland soit il est anormalement jeune. De quoi les mettre un peu plus mal à l'aise.
- Un personnage qui parviendrait à s'éloigner de Angus/Henry ou qui tendrait l'oreille pourrait entendre quelques bruits faibles en provenance de l'étage. Un grincement. Un raclement de gorge peut-être. Quelqu'un d'autre du moins.
- Quelqu'un qui chercherait dans les affaires d'Angus/Henry pendant que celui-ci a le dos tourné (ou est parti faire du café ou du thé pour les invités) pourrait trouver ses papiers d'identité...
- D'étranges sculptures de créatures aux formes humanoïdes et dotées de bras griffues trônent dans le salon. C'est la réalisation et la vente de ces sculptures qui permettent aux deux hommes de vivre. Les mains et les ongles d'Angus, parfaitement entretenus, peuvent entraîner la suspicion d'un personnage : elles ne collent pas avec un tel travail manuel.

Le discours ♦

Concernant les récents incendies évoqués dans sa lettre publiée dans la presse, le discours de Angus/Henry est simple : « il » n'y est pour rien. Ce sont des terroristes qui provoquent ces incendies. Jusque là tout le monde suit à peu près, ce n'est pas encore trop illogique. Mais quand il répond à la question sur l'identité de ces terroristes, l'assemblée se déchaine en une véritable cacophonie. Des créatures venues d'un autre monde, affirme-t-il. Des créatures qui cherchent à se forcer un passage jusqu'à chez nous et dont le regard peut tuer. La plupart

des gens s'en vont sur le champ, dégoûtés d'avoir eu la sottise de venir pour se faire insulter de la sorte.

Fausse piste : personne ne reste, sauf une femme. La mère de Kevin, l'enfant disparu, en proie à une certaine hystérie. Dans son sac à main se trouve un revolver, et à moins que les personnages ne parviennent à la calmer ou du moins à la contrôler, elle pourrait bien faire feu sur le fou qui a, selon elle, kidnappé son fils.



Henry Wayland ♦

Henry a établi son atelier de sculptures dans une grande pièce du premier étage qui donne sur la rue et, surtout, sur la maison voisine. Il ne descend que rarement, quand il y est contraint. À soixante-quinze ans, il a des difficultés à marcher et utilise le plus souvent une chaise roulante pour se déplacer. Quand il ne sculpte pas les créatures peuplant ses cauchemars, il guette derrière les rideaux et veille à ce que personne ne s'approche de la maison maudite. Il passe parfois des



journées entières à surveiller le voisinage de peur que ne se produise un drame. Si les personnages le confondent et le questionnent, il pourra leur révéler plusieurs éléments :

- Enfant, il a tout raconté : il a dit ce qui s'était passé à la maison Talbott mais personne ne l'a pris au sérieux. Pire, certains ont estimé qu'il s'agissait d'une façon de dissimuler la vérité. On l'a pris pour un fou, voire un démon. Il s'est alors tu et s'est enfermé chez lui, avec Angus Haupenstein pour seule compagnie. Aujourd'hui, il n'a plus toute sa tête ni toute sa mémoire mais il reste concentré sur sa tâche.

- Oui, la maison en face est bien la maison brûlée en 1945. Elle tient debout par on ne sait quel miracle. Ou quelle malédiction.

- Il a fabriqué un masque pour le cas où Angus devrait se rendre dans la maison. Sur ce masque, des verres teintés très sombres protègent les yeux. Presque des lunettes de fonderie. Si les personnages en ont besoin, il peut le leur prêter.

- Si les personnages ont joué les précédents scénarios de Black Trinity, Henry pourra ajouter que les parents de Charles étaient un militaire bedonnant (George) ressemblant beaucoup à Winston Churchill, et une femme d'origine indienne (Angeni) – deux personnages apparaissant sur une photo dans le scénario « *La chambre noire* » (*Casus Belli* n°3).

EN FACE

Une fois toutes les informations en leur possession, les personnages seront parés pour affronter la maison voisine et ses éventuels occupants. En théorie, du moins.

Les gamins ♦

Quelle que soit l'heure, lorsque les personnages sortent de chez Wayland, ils croisent un attroupement d'une dizaine d'enfants déguisés et affolés. Ils peuvent expliquer avoir défié l'un des leurs, Ryan, d'aller à l'intérieur de la « *maison des anges* » – c'est le nom que donnent leurs parents à la maison brûlée, en référence à la famille morte dans l'incendie. On la dit hantée parce que la nuit, en tendant l'oreille, on peut entendre les anges chuchoter à l'intérieur. Les enfants ont pris à Ryan un comics de Daredevil et l'ont menacé de ne pas le lui rendre s'il n'y allait pas. Refusant de se laisser démonter, il est entré dans la maison. Au bout d'une demi-heure, voyant que le garçon ne revenait pas, ils y sont tous allés et ont entendu des cris qui les ont terrifiés. Ils sont sortis en courant mais Ryan reste introuvable.

La maison brûlée ♦

Prévenus par Henry, les personnages savent qu'ils ne doivent pas croiser le regard de la ou des créatures errants à l'intérieur de la maison sous peine de perdre la vue ou même la vie ! Ils peuvent se bander les yeux ou porter le masque réalisé par le vieux monsieur. Évidemment, les déplacements ne seront pas simples ainsi équipés mais c'est le prix à payer pour s'y rendre avec un semblant de protection.

- Un magnétophone caché sous une latte de bois du salon diffuse par intermittence des voix et des bruits effrayants dans le but de faire fuir les gens s'approchant trop près de la maison. C'est une initiative d'Angus, qui va régulièrement mettre en marche l'appareil lors des fêtes et jours fériés.

- L'endroit sent le soufre même près de soixante-cinq ans après les événements.

- Les murs du salon sont recouverts d'un papier peint brûlé qui ressemble à du parchemin gondolé. Si les personnages regardent avec attention, ils pourront apercevoir des traces de symboles en partie masqués sous le papier peint. S'ils l'arrachent, ils pourront voir des pétroglyphes indiens peints à même les murs parcourant l'ensemble de la maison.

- La maison est constituée d'un rez-de-chaussée, d'un étage et d'une grande cave. Les pièces sont vides même si elles ont accueilli avec les années les feuilles mortes, la poussière, quelques animaux et des détritus. La rampe courant le long de l'escalier menant au premier étage n'est pas digne de confiance, tout comme le plancher de l'étage. L'endroit est pourri. Les murs, les installations sanitaires, et d'autres indices permettent toutefois de deviner l'usage des pièces (salle de bain, salon, cuisine, toilettes, chambres d'un couple, d'un jeune adulte, d'une jeune fille et chambre d'un petit garçon). La cave est la zone qui a le mieux résisté au feu (ou qui a été le plus épargnée) mais il ne reste aucun mobilier.

- Si les personnages fouillent consciencieusement les différentes pièces, ils pourront découvrir une trappe dissimulée dans le sol de la cuisine. Le plancher est noirci et l'ouverture n'est pas remarquable au premier coup d'œil. Mais elle ne résistera pas à une observation minutieuse et pourra facilement être soulevée. Au bas d'un escalier, un grand abri bétonné. L'ampoule au plafond est brisée. Les étagères disposées contre les murs abritent des conserves poussiéreuses et divers nécessaires de survie. Une musique lointaine peut être entendue en fond. Les murs sont également marqués



de symboles amérindiens. Lorsqu'un personnage descend dans cette pièce puis remonte, dès qu'il passe à travers la trappe pour « sortir » dans la cuisine, il est projeté de « l'autre côté », dans l'autre monde et disparaît aux yeux de ceux qui n'ont pas regardé les symboles.

Fausse piste : Mark Stevens, le père du petit Kevin, le garçon disparu, se trouve dans la maison. En entendant les personnages entrer, il s'est caché. Il ne sait pas qui ils sont et parano comme il est, il pourrait les prendre pour des kidnappeurs. De manière générale, pour la suite des événements, Mark peut aussi bien être un obstacle qu'un allié, et un bon moyen de mettre en garde les personnages contre la violence dont peut faire preuve la créature hantant les lieux.

De l'autre côté (le « monde noir ») ♦

De l'autre côté, dans « l'autre monde », l'abri est propre et en ordre. La musique faiblement audible dans notre monde s'entend ici clairement. Elle est diffusée par un transistor apparemment neuf mais au look démodé. Le speaker annonce qu'il s'agit de « *Sentimental Journey* » de Les Brown avec Doris Day et que cette chanson est « *numéro 1* » des ventes depuis plusieurs semaines.

- Toutes les pièces exhalent une étrange odeur de soufre.
- La maison est meublée de manière rétro. On pourrait se croire dans un

décor de film. En fait, cette maison est figée en 1945, le soir où elle a brûlée et le design intérieur s'en ressent forcément. Vieux poste de télévision, cartes de baseball, rideaux ou meubles, tout évoque les années 50.

- La salle à manger est couverte d'un papier peint vieillot. La télé noir et blanc crachote de la neige.
- Toutes les portes donnant sur l'extérieur sont bloquées. Il est impossible de les défoncer, il ne semble pas possible de se frayer un chemin vers l'au-dehors. Les volets sont fermés et les fenêtres à l'aspect vitrifié sont incassables. C'est comme si le bâtiment était entouré par des murs de béton. Les personnages devront donc se rendre à l'évidence : ils sont enfermés à l'intérieur de ce lieu.
- De ce « côté », les symboles indiens sont marqués sur les murs et le papier est complètement brûlé.
- Ici et là, des fétiches et des tentures d'origine indienne participent à la décoration des pièces.
- Si les personnages ont vécu les événements du scénario « *La chambre noire* » (*Casus Belli* n°3), ils peuvent entendre des paroles étouffées derrière la porte d'une chambre du premier étage, impossible à ouvrir, et pour cause, par-delà cette porte se trouve la chambre du couple. Et les bruits provenant de l'autre côté sont ceux provoqués par les personnages s'ils se sont rendus dans la chambre d'Angeni dans le précédent scénario !

Éviter/affronter la créature ♦

- Dans cette maison, les personnages peuvent parler aussi fort qu'ils le veulent mais au moindre bruit de mobilier (porte ouverte/fermée, chaise poussée, objet déplacé), la créature se mettra à leur poursuite, complètement enragée. Elle réagit à l'environnement, aux bruits qu'émet la maison, pas à ses occupants. Le seul moyen de progresser dans cette version « *noire* » de la maison brûlée est donc de suivre les murs (ou de ramper au sol) sans toucher au mobilier. Oui, ce n'est pas facile. D'ailleurs, si vous souhaitez ajouter un petit élément d'ambiance à la maîtrise de ce scénario pour faire ressentir aux joueurs ce que vivent leurs personnages, vous pourriez leur demander de se bander les yeux et de continuer à jouer comme si de rien n'était...
- La créature faite d'ombre est une créature fine et de taille moyenne, au dos voûté et aux longs bras griffus. Rien ne trahit le fait qu'elle fut une adolescente d'une quinzaine d'années.
- Elle hurle de manière répétée « *Où es-tu ?* » et si elle entend un objet tomber ou une porte se refermer, elle appelle aussitôt « *Charles ?* ».
- Si les personnages la regardent droit dans les yeux sans protection, ils meurent. La créature émet une puissante lumière noire par les yeux et la bouche. Leurs yeux brûlent, leurs orbites explosent et ils sont victimes d'une combustion intégrale et spontanée dans les secondes suivantes.
- Si les personnages sont contraints d'affronter la créature malingre, les possibi-

lités sont réduites. Elle est sensible aux contrastes lumineux. Si une partie de son corps est éclairée et que cette partie est précisément touchée (avec une arme de fortune ?), la créature est blessée. Elle se met alors à saigner un liquide noir ayant l'aspect du pétrole. Répéter le geste plusieurs fois et la créature deviendra un tas de cendres noires qui embraseront l'intégralité de la maison. Le temps sera alors compté pour les personnages s'ils comptent trouver Ryan et/ou s'enfuir.

- Si d'une manière ou d'une autre, elle parvient à mettre la main sur Ryan, elle s'en saisira et l'emmènera dans la cave où se trouvent plusieurs squelettes d'enfants, victimes passées de son obsession pour le premier petit garçon.

Retrouver Ryan ♦

Espérant que la créature a déjà fouillé l'endroit, Ryan s'est enfermé dans le placard de la chambre du petit garçon, au premier étage. Si les personnages ont bien repéré les lieux dans « *notre* » monde, ils sauront où aller. Le garçon porte un déguisement de Daredevil – un masque avec de petites cornes – et un ensemble rouge.

- Ryan n'est pas seulement un fan de super-héros et de Daredevil en particulier, il est aussi aveugle – son frère lui lit les comics. Victime des moqueries des autres enfants, il a voulu montrer de quoi il était capable en entrant dans la maison ; c'est son handicap qui lui a sauvé la vie jusqu'à maintenant.

- Un dessin de la famille qui vivait ici peut être trouvé dans la chambre. Le portrait, malhabile, est une œuvre de Charles Talbott. Les membres de la famille sont au nombre de cinq. Un gros homme bedonnant, une grande femme, un jeune homme, une adolescente fine et un petit garçon. Si les personnages ont vécu les événements du scénario « *La chambre noire* », ils pourront établir une correspondance avec la famille vue sur la photo dans la chambre.

- Ryan dira avoir entendu la famille se disputer. Il est même parvenu à s'en faire une représentation mentale plutôt juste rien qu'en entendant leurs voix et le poids de leurs déplacements dans la maison. Il leur a donné des noms de méchants, de super-vilains inventés pour l'occasion : *Fat Man*, *Tall Woman*, *Big Brother*, *Slim Sister* et *Little Boy*. Ryan racontera la chose suivante : Fat Man, le père de famille, voulait qu'ils aillent tous se cacher dans l'abri parce que c'était la fin du monde. Entendant ça, la grande femme est devenue folle et a commencé à écrire des choses sur les murs. Et Charles, le garçon, a disparu. Ils sont alors tous partis à sa recherche. Big Brother dans la

rue, Fat Man dans le jardin, Tall Woman au premier étage et Slim Sister au rez-de-chaussée. Mais Charles, le garçon, n'était plus là. Puis ils ont tous disparu.

- Comme l'expliquera Ryan, la créature qu'il surnomme Slim Sister a été enfermée dans la maison parce qu'elle était devenue folle, son grand frère (Big Brother) et son père (Fat Man) ne parvenaient plus à la contrôler. Elle cherchait de façon hystérique son petit frère et elle voulait prendre avec elle n'importe quel garçon.

- Pour repartir dans notre monde, il faudra agir de la même manière que pour l'arrivée. Se rendre dans l'abri dissimulé derrière la trappe et repasser de l'autre côté. À noter que l'énerverment provoqué par la fuite de Ryan et des personnages aura rendu Slim Sister encore plus enragée. Elle est prête à en découdre avec la première personne revenant de la pièce dissimulée.

CONCLUSION

- Quand les personnages ressortiront de la maison, ils pourront voir Henry posté à la fenêtre du premier étage, figé. Car Henry sera décédé, mort de vieillesse, assis dans sa chaise roulante, regardant une dernière fois la maison brûlée. Tel que spécifié dans son testament, la maison Wayland deviendra la propriété d'Angus Haupenstein.

- Kevin, l'enfant disparu, sera retrouvé. Il avait fugué après avoir accidentellement mis le feu à la maison familiale et se cachait dans un ranch abandonné en périphérie de la ville, incendié il y a quelques semaines.

- Et malheureusement, quoiqu'aient pu accomplir les personnages, les incendies de maisons dans les environs ne s'arrêteront pas pour autant. Pas ce mois-ci en tout cas...

ADAPTATION

Ce scénario faisant peu appel aux « technologies modernes », il peut facilement être déplacé à une autre époque, futuriste ou médiévale. Dans un cadre « fantasy », Henry Wayland deviendra un vieux rebouteux, un sorcier mis au ban du village pour de prétendus actes maléfiques. Pour le reste, l'histoire peut pratiquement être transposée telle quelle. La maison sera un lieu hanté et les enfants auront profité d'une fête ou d'un événement quelconque pour braver les interdits et se rendre là où il ne faut pas.

Corpus Mechanica

Si vous ne disposez 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.

Corpus Mechanica est disponible gratuitement en téléchargement à cette adresse : http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?page_id=3

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.

- + L'album « *Early Transmissions* » par Time.Space.Repeat : album aux sonorités trip-hop planantes, oniriques, entêtantes et cauchemardesques pour sonoriser ce scénario dans la durée.

Album disponible gratuitement en téléchargement à l'adresse suivante : <http://www.archive.org/details/LostChildren014>

- + L'album « *ERS-3 : Ecotone* » par Stelldrive : court album instrumental rock, puissant et lancinant pour des moments plus énergiques.

Album disponible gratuitement en téléchargement à l'adresse suivante : <http://www.archive.org/details/LostChildren054>

- + L'album « *Linger in Shadows* » par Wojciech Goltzewski : court album instrumental ayant servi pour le jeu/démo technologique du même nom aux ambiances oppressantes et mystérieuses, épiques et pourtant presque anxiogènes.

Album disponible gratuitement en téléchargement à l'adresse suivante : <http://www.goltzewski.com/>



Avec pour toile de fond la Fête des Morts, cette aventure permet de découvrir les troubles agitant la Roumanie par le biais d'une troupe d'artistes itinérants et d'un noble exilé aux motivations malsaines.

Par Laurent Devernay, pour la Confrérie du Radium
Illustrateur : Christophe Ouvrard

Si LES mORTS POUVAIENT PARLER



SYNOPSIS

Ce scénario prend place début novembre, en 1931. Dans une période fervente d'homages aux défunts de la Première Guerre mondiale, les personnages vont être confrontés aux expérimentations contre-nature d'un scientifique roumain. Celui-ci utilise des compatriotes comme cobayes pour créer une armée de loups-garous appelés à servir la terrible Garde de Fer, un groupe politique extrémiste de Roumanie. Par le biais de ses contacts à travers l'Europe, Parlov, agent de la Garde de Fer, cherche des compatriotes membres du clan Vasilica. Le hasard veut que ces derniers soient eux aussi attirés inéluctablement vers Paris, la Ville-Lumière. L'agent de la Garde de Fer va pouvoir faire usage d'un mystérieux disque de bronze qu'il a ramené de Roumanie. Lorsqu'il est placé sur un gramophone, des chants s'élèvent, composés de paroles oubliées à même de réveiller la malédiction enfouie chez les Vasilica. Le premier essai a été concluant et l'un d'entre eux, changé en loup-garou, erre déjà en ville. Une nouvelle expérience est d'ores et déjà prévue, sur des cibles plus nombreuses.

TÊTES D'AFFICHE ET SECONDS RÔLES

La Garde de Fer est une faction politique roumaine fondée en 1927. Ouvertement nationaliste, xénophobe et antisémite, elle parvint à recueillir l'adhésion de l'électorat en discréditant le régime en place (vérolé par la corruption) et en luttant contre l'insécurité.

Aujourd'hui encore, ses membres sont traqués sans relâche par la police royale. Condamnés à l'exil, certains parmi les plus fidèles y ont trouvé l'opportunité de réunir les moyens de renverser le gouvernement roumain. Dans ce but, ces riches mécènes prennent sous leurs ailes des scientifiques de tous horizons.

Ciprian Parlov est l'un de ces nobles, même si ses liens avec la Garde de Fer ne sont que peu connus. Ce beau parleur approchant de la quarantaine a choisi la France car la superscience y est très avancée et le style de vie tout à fait à sa convenance. Installé à Paris depuis le début de l'année et lui-même titulaire de quelques diplômes universitaires, il s'est rapproché de certaines communautés scientifiques.

Grâce aux moyens mis à sa disposition, et aux écrits retrouvés du Docteur Frankenstein, il a donné vie à un assemblage de morceaux de cadavres en infusant une solution à base de radium dans les veines de ce spécimen. Il emploie cet être artificiel, Goran, comme serviteur. Il vient d'apprendre l'arrivée d'une troupe de compatriotes ayant fui à cause des troubles qui ravagent leur pays. Artistes itinérants, ces réfugiés appartiennent tous au clan Vasilica.

Le clan Vasilica a été lui aussi contraint à quitter son pays natal il y a à peine un an. Ce groupe de Roms était en effet persécuté à cause de la malédiction immémoriale qui frappe ses membres. Si elle dote certains de dons surhumains, d'autres sont affligés par d'horribles malformations. Parlov est bien informé sur cette malédiction datant des temps anciens et il compte l'exploiter.

Luna Bartendale (cf. p. 74 du Livre de Base) est un agent du Bureau Psilogique pour la Défense de la République. Passionnée par les lycanthropes, elle est à même de leur faire retrouver forme humaine. Elle peut également projeter son esprit dans la cinquième dimension et retrouver les disparus. Elle s'intéresse de près au clan Vasilica depuis l'arrivée de celui-ci en ville. Elle est constamment accompagnée par son chien Roska.

Tout le monde est en place, le spectacle peut commencer.

CHAPITRE 1

UNE DÉMONSTRATION EXCEPTIONNELLE

Ce scénario se déroule à l'automne 1931, à Paris.

Nous sommes au tout début du mois de novembre et le froid et la grisaille ont pris possession des rues de la capitale. Un peu partout, on rend hommage aux défunts, et en particulier aux innombrables victimes la Grande Guerre. Chacun y a perdu un proche et les gens affluent dans les allées des cimetières. Le temps semble s'être arrêté et la vie fonctionner au ralenti.

Alors que le soir arrive, une mince brume recouvre la ville. Sur un terrain vague, une estrade a été dressée devant des roulottes. Sur cette scène, des artistes offrent un spectacle étrange et empreint de tristesse, de mélancolie, qui retrace l'histoire de leur pays : la Roumanie. Une partie d'entre eux fait montre de capacités hors du commun. Un narrateur, assis, diffuse sa voix douce et apaisante directement dans la tête des spectateurs. Deux jeunes gens dansent lentement, l'un autour de l'autre. Ils se ressemblent énormément, à tel point qu'il semble parfois n'être plus qu'une seule et même personne. Un homme massif, à la longue barbe et à la chevelure abondante, avance lentement, torse nu malgré le froid. Il semble couvert de fourrure et une impression de bestialité se dégage de lui. Il endosse le rôle d'un bûcheron, pris dans la tourmente de l'Histoire. Toutes les scènes sont empreintes de violence et de désespoir. Lorsque les artistes quittent la scène, le silence est absolu. Personne n'ose bouger ou même applaudir. L'estrade est déserte.

• Une vision d'outre-tombe •

Le public est essentiellement constitué de personnes du quartier, des familles de classe moyenne. Les personnages – qui ont entendu parler de cet événement par des membres de leur club de gentils-hommes – ne semblent pas vraiment à leur place. Non loin d'eux se trouve Luna Bartendale, accompagnée de son chien qui reste assis et calme. Elle dévisage les Roumains avec attention, comme si elle cherchait quelque chose ou quelqu'un. Un peu en retrait se tient un autre individu visiblement hors de son milieu habituel. Il émane de lui une impression de luxe et même de noblesse. Il s'agit de Ciprian Parlov, qui paraît profondément ému par ce qu'il vient de voir. Son regard s'illumine lorsqu'une jeune femme, Stela, arrive sur scène. Elle semble tout juste sortie de l'adolescence et prend la parole avec un fort accent :

Resituer le scénario

Si besoin est (dans le cadre de la campagne du livre de base, par exemple), il est facile de modifier le cadre de ce scénario.

Ainsi, il est tout à fait envisageable de le placer après 1932. Ce serait l'occasion d'évoquer un hommage rendu à Marie Curie – à qui les surhommes doivent tant – pour la Toussaint.

Le lieu peut également être transposé même si Paris est au cœur de bien des intrigues dans la Brigade Chimérique.

Enfin, le scénario est prévu pour s'ouvrir sur le spectacle des émigrés roumains. Pour préparer cette scène ou fournir une motivation supplémentaire aux personnages, il est possible de justifier leur présence par une mission qui leur aurait été confiée. Ainsi, suivant leurs rapports avec le CID et l'Institut du Radium, l'une de ces factions peut les envoyer observer la troupe de Roms récemment arrivée dans la capitale et tenter de déterminer quels sont leurs pouvoirs. En effet, la rumeur concernant la teneur de leur spectacle a commencé à se répandre et certaines personnes souhaitent savoir s'il y a là matière à s'inquiéter.

« En cette période où vous célébrez vos disparus, j'ai la possibilité de vous permettre de leur dire au revoir une dernière fois. Il vous suffit pour cela de penser à eux. »

Dans le public, des regards perplexes sont échangés. Pourtant, rapidement des formes spectrales apparaissent parmi les spectateurs. Ici, une femme et ses enfants poussent des sanglots devant l'image silencieuse d'un homme. Là, une vieille femme tente en vain de toucher des doigts d'une apparition, sans doute feu son époux. Nul n'apparaît près de Parlov qui n'a d'yeux que pour la jeune fille sur scène. Miss Bartendale voit apparaître devant elle un homme de son âge qui lui ressemble beaucoup (probablement son frère). Les personnages peuvent voir apparaître un proche disparu ou un ancien allié mort tragiquement. En étant particulièrement attentif, il est possible de distinguer un individu se tenant sur un toit surplombant le terrain vague. Il s'agit de l'Homme-moineau, reconnaissable à son costume gris trop grand pour lui. Près du bord, à son côté, est assis le spectre d'une très jeune fille. Elle sourit en balançant ses jambes au-dessus du vide.

Un glapisement de douleur retentit soudain et les visions spectrales se dissipent. Tombée à genoux, Stela se tient le côté droit du visage et du sang s'écoule entre ses doigts – une pierre vient de la frapper brutalement. Parlov fend la foule pour venir à son secours. Luna retient son chien qui grogne. Aux personnages de réagir. Des exclamations s'élèvent d'un groupe de personnes traitant Stela de sorcière et son clan de voleurs. Il y a de la haine dans ces propos et certains sortent déjà des couteaux ou ramassent des pierres sur le sol pour les lancer. Presque tous les Roms (qui sont en tout une quinzaine) se précipitent pour protéger leur camarade. Le ton monte rapidement et, si rien n'est fait, une bagarre sanglante risque d'éclater. Si les personnages ne se chargent pas de calmer les esprits, c'est Parlov qui le fait, protégeant ses compatriotes.

Finalement, la foule se disperse lorsque des sirènes de police se font entendre. En partant, un homme robuste bouscule l'un des personnages en marmonnant :
« C'est à cause d'eux qu'il y a c'te bestiole qu'attaque les bonnes gens du quartier. »

En l'interrogeant ou en se renseignant auprès de n'importe quel résident, il est facile d'apprendre qu'une créature sauvage a déjà blessé plusieurs personnes. Elle serait apparue quelque temps après l'arrivée de la troupe roumaine.

CHAPITRE 2

VICTIMES OU PROFITEURS?

À partir de là, les personnages sont relativement libres du choix de la marche à suivre.

Stela est maintenant dans une roulotte où une vieille femme, Teodora, soigne sa blessure à la tête. Après avoir lavé la plaie, elle arrête le saignement à l'aide d'un mélange d'herbes. L'intérieur de la roulotte est relativement spacieux même si Iulian, qui interprétait le bûcheron, en occupe une bonne partie. Inquiet, il tient la main de son amie qui est allongée. Les autres membres du clan sont réunis dehors. Ils sont environ une quinzaine, d'âges et de sexes divers. Ceux qui ont pris part au spectacle portent encore leurs costumes. Ils discutent des derniers événements. Certains paraissent décidés à quitter Paris voire la France dès que possible mais cette opinion n'est visiblement pas celle de la majorité. Parlov se joint à eux pour proposer de les héberger dans son hôtel particulier. Les Roms semblent le connaître mais refusent poliment sa proposition, arguant que leur clan n'est pas fait pour vivre ainsi. La discussion suit son cours.

S'ils interrogent les Roumains, les personnages peuvent rapidement avoir confirmation que ceux-ci ne sont guère appréciés. À leur arrivée à Paris, tout allait bien et leur spectacle était bien accueilli. Puis ils ont été accusés de méfaits ayant eu lieu depuis leur installation dans le quartier. Plusieurs cambriolages leur sont imputés. Et certains habitants du quartier affirment avoir été attaqués par une créature sauvage et les soupçons se portent également sur les Roms. Les membres du clan sont outrés par ces accusations et accepteraient volontiers de l'aide pour que leur innocence soit prouvée. De plus, comme le précise Razvan (qui faisait office de narrateur lors du spectacle), il est hors de question de partir tant qu'ils ne sauront pas ce qu'est devenu Mihaita, l'un de leurs camarades. Celui-ci a

disparu quelques jours auparavant, sans raison apparente et sans prévenir qui que ce soit.

• Accusés de tous les maux •

Les personnages pourront interroger des habitants du quartier pour avoir leur version des faits. La plupart se montreront réticents à l'idée de voir les Roms s'installer pour de bon dans les parages. S'ils n'ont rien à leur reprocher directement, tous ont à l'esprit les bruits qui circulent sur les attaques commises par la créature, ainsi que les cambriolages.

Il est d'ailleurs possible d'obtenir l'adresse de la victime de l'une de ces attaques, Alain Mounier. Cet ouvrier d'une trentaine d'années a été agressé au détour d'une ruelle alors qu'il rentrait particulièrement tard de son travail. Tout s'est passé très vite et il a seulement entrevu son agresseur. Cependant, il le décrit comme un grand animal faisant environ deux mètres de haut, couvert de poils, avec des griffes acérées et une gueule hérissée d'énormes crocs. Il affirme qu'il s'agissait probablement d'un gigantesque loup même s'il ne comprend pas ce que cet animal fait à Paris. La seule explication qui lui vienne à l'esprit est que la troupe de Roumains l'a probablement amené avec eux et qu'il s'est échappé. Peut-être même qu'ils le gardent enfermé pendant la journée et ne le relâchent qu'à la nuit tombée pour qu'il se nourrisse. Il est bien évidemment facile de vérifier que ce n'est pas le cas.

Mounier a gardé de cette rencontre une large entaille sur le bras droit, qui est entouré de bandages. À cause de sa blessure, il ne peut plus travailler à l'usine et se retrouve privé de salaire. Il déclare aux

Mihaita

Mihaita, un adolescent de quatorze ans, s'est laissé convaincre par **Parlov** de le suivre jusqu'à son hôtel particulier. Là, il a été neutralisé par Goran et contraint à écouter les chants gravés sur le disque de bronze avant d'être relâché. Changé en lycanthrope, il attaque ceux qui commettent l'imprudence de s'aventurer seuls dans les rues, poussé par la faim. La plupart du temps, il se terre comme une bête sauvage dans le sous-sol d'un pavillon abandonné.

L'un de ses plus jeunes camarades, **Sergiu**, à peine âgé de sept ans, l'a vu partir en compagnie du noble roumain. Parlov pourra le confirmer mais affirmera avoir quitté Mihaita après lui avoir payé un repas chaud.

Parlov s'est servi de l'adolescent comme d'un cobaye, mais son but second était de discréditer les Roms auprès des Parisiens. Parlov pouvait dès lors apparaître dans le rôle de bienfaiteur et les convaincre de l'accompagner en Roumanie où ils bénéficieraient de sa protection.

personnages qu'il est bien content qu'une jeune anglaise se soit montrée généreuse avec lui. Invité à développer son propos, il raconte qu'une dénommée Luna (accompagnée de son chien) est venue pas plus tard qu'hier lui poser des questions à propos de la créature et lui a laissé sa carte. Celle-ci indique son appartenance au BPDR ainsi que différents moyens de la joindre.

Interrogée à son tour, Luna affirme s'intéresser aux loups-garous ; elle pense être sur la piste d'un spécimen singulier. Elle est disposée à échanger des informations avec les personnages mais guère plus.

• Bien mal acquis... •

Pour ce qui est des cambriolages, il sera facile de trouver un résident à même de fournir l'adresse du lieu d'au moins l'un de ces larcins. Sur place, rien de particulier à noter. Un carreau a été cassé au rez-de-chaussée d'une maison alors que ses occupants étaient absents. Plusieurs objets de valeur ont disparu. Le mode opératoire a été le même au cours des quatre cambriolages qu'il est possible de recenser.

Les coupables sont en fait des adolescents du coin, formant une bande plutôt inoffensive. Ils ont décidé de profiter de la présence des Roms pour se remplir les poches et en faire endosser la responsabilité aux étrangers. Peu précautionneux, ils ont laissé des traces de leur passage (un bout de tissu, des empreintes, etc.) qui peuvent permettre de remonter leur piste – surtout en usant de moyens superscientifiques. La police n'y a pas prêté attention car elle pensait effectivement tenir les coupables idéaux en la personne des Roumains. Pour prendre les responsables sur le fait, des policiers en civil surveillent le quartier. Les jeunes voleurs les connaissent de vue et ne se sont donc pas laissés prendre pour l'instant.

Ils ont toutefois commis l'erreur de subtiliser un gadget superscientifique – dont ils ignorent la fonction – dans l'une des maisons. Sous l'apparence d'une clé en or, celui-ci permet en théorie d'ouvrir n'importe quelle porte. Son propriétaire, un criminel endurci aux méthodes expéditives du nom de Mathias Herneau, est bien décidé à récupérer son bien. Le soir venu, Herneau s'est mis à surveiller le camp des Roms. Il est donc en mesure d'affirmer qu'aucun d'entre eux n'en est sorti lors du dernier vol. Il est bien entendu mal placé pour en témoigner auprès des autorités et s'est mis à chercher les véritables responsables. Une fois qu'il aura remis la main sur son bien, il est bien décidé à se débarrasser de ceux qui l'auront tant fait cavalier.

CHAPITRE 3

LE LOUP-GAROU DE PARIS

Alors que les personnages sont occupés à enquêter sur un problème ou l'autre dans le quartier, ils entendent des coups de feu et des cris non loin de leur position actuelle. La police semble avoir réussi à repérer et isoler le loup-garou dans un pavillon abandonné. Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, l'un des agents est projeté à travers une fenêtre et retombe lourdement sur le trottoir. Une énorme balafre lui barre le torse et de nombreux éclats de verre se sont plantés un peu partout dans sa peau. Il reste seulement deux policiers encore indemnes. Même si des renforts ont été appelés, ils ne seront peut-être sur place que trop tard pour neutraliser la créature. Voici le moment pour les personnages de faire preuve d'héroïsme.

Le loup-Garou

Comparables aux loups-garous « classiques » des légendes, ces créatures sauvages aux traits lupins peuvent se tenir debout même si elles préfèrent se déplacer à quatre pattes. Elles n'attaquent pas les membres du clan Vasilica. Les blessures infligées grâce à de l'argent sont les seules dont elles ne peuvent guérir. La métamorphose est permanente quand elle est provoquée par le disque.

• ATTRIBUTS •

Robustesse 5	Prestesse 5	Ténacité 4
Cognition 1	Sensibilité 2	Allure 2

• PROFILS •

Artiste 4	Aventurier 4
Réserve de Radium : 5	Réserve de Combat : 5

• POUVOIRS •

Griffes et crocs (Armes naturelles) : **3**

Toucher / Illimitée / Contrainte
Apparence inhumaine (lycanthrope)

Cicatrisation

(Cicatrisations et régénérations cellulaires) : **3**

Personnelle / Illimitée / Contrainte
Apparence inhumaine (lycanthrope) / Contrainte
Circonstance (ne s'applique pas aux blessures provoquées par des armes en argent)

Force du loup

(anatomie surhumaine : Robustesse) : **3**

Personnelle / Illimitée / Contrainte
Apparence inhumaine (lycanthrope)

Vivacité inhumaine

(anatomie surhumaine : Prestesse) : **3**

Personnelle / Illimitée / Contrainte
Apparence inhumaine (lycanthrope)

Endurance sauvage

(anatomie surhumaine : Ténacité) : **2**

Personnelle / Illimitée / Contrainte
Apparence inhumaine (lycanthrope)

La maison est inoccupée depuis plusieurs mois et plusieurs fenêtres sont recouvertes de planches. L'intérieur, vidé de tout meuble, est jonché de poussière. Il n'y a qu'un étage et un sous-sol : le loup-garou ne sera pas difficile à trouver. Après avoir jaugé les intrus, il se lance à l'attaque et se bat jusqu'au moment où il est abattu. Peu après, d'autres policiers ainsi qu'un médecin arrivent sur les lieux. Les badauds et journalistes se sont regroupés à distance raisonnable dans la rue pour ne pas en perdre une miette. Suivie par Roska, Luna se fraye difficilement un passage. À la vue de son badge du BPDR, les agents en poste la laissent passer. Elle est atterrée de découvrir le corps ensanglanté du loup-garou. Elle s'accroupit à son côté pour l'examiner et il reprend soudain forme humaine : celle d'un adolescent à la peau mate et aux cheveux sombres. Son corps porte encore les blessures infligées à sa forme animale. Il semble s'agir de Mihaita, le jeune Rom disparu.

Il est possible qu'il lui reste un souffle de vie et que le médecin arrivé sur les lieux puisse le stabiliser avant de le faire transporter à l'hôpital. Les personnages ont peut-être trouvé un moyen de mettre la créature hors-combat sans la tuer. Il est également possible que le loup-garou soit bel et bien mort.

Dans tous les cas, la rumeur que le monstre qui terrorisait le quartier appartient au clan des Roms va se répandre comme une trainée de poudre. Luna tente bien de calmer les autorités en expliquant que l'adolescent n'avait probablement aucun contrôle sous sa forme lupine mais rien n'y fait. À partir de ce moment, elle est prête à accompagner les personnages pour en savoir plus sur le loup-garou et sur les circonstances entourant son apparition.

La prochaine étape consiste probablement à rendre visite au clan Vasilica, ne serait-ce que pour annoncer en personne la triste nouvelle et les conséquences funestes qui risquent d'en découler.

CHAPITRE 4

PERSÉCUTÉS

Sur le terrain vague, la nouvelle est accueillie comme une tragédie, d'autant plus que quatre autres membres du clan ont disparu dans la nuit suivant le spectacle. Stela, remise de sa blessure, craignait déjà que le pire leur soit arrivé et en entendant les dernières nouvelles, son angoisse ne fait qu'augmenter. Elle convie les personnages (et Luna, si elle

les accompagne) à entrer dans sa roulotte pour recevoir quelques explications sur ses camarades et elle.

D'après la légende, le clan Vasilica est né de l'union d'une femme et d'un loup. Leurs enfants appartenaient à deux mondes. Ils étaient humains le jour et loups la nuit. Malheureusement, ils n'étaient vraiment à leur aise parmi aucun de ces peuples. Ils furent persécutés et nombre d'entre eux furent tués par les hommes. Les ancêtres du clan Vasilica parvinrent malgré tout à prospérer en dissimulant à tous leur nature duale. Au fil des générations, la malédiction s'estompa jusqu'à disparaître. Seuls quelques pouvoirs surnaturels apparaissaient parfois chez les descendants. Ayant vécu de tout temps en Roumanie, les Vasilica en furent chassés il y a moins d'un an, suite à l'arrivée au pouvoir d'un nouveau groupe politique : la Garde de Fer. Ce mouvement raciste et violent sema le désordre et la haine dans le pays. Le clan, pris dans la tourmente, préféra fuir avant d'être désigné pour cible.

Mihaita est le premier depuis très longtemps à s'être transformé en loup et c'est une surprise pour les membres du clan. D'après Stela, quelqu'un ou quelque chose a dû provoquer cette transformation. La disparition récente de certains de ses camarades est sans doute liée à ce mystère. Après un court silence, elle fait part de ses soupçons envers Ciprian Parlov. En effet, son pouvoir lui permet de voir les morts liés à un individu et ceux qui entourent Ciprian sont nombreux. Derrière sa bonne volonté et sa générosité, cet homme cache de lourds secrets. Pour peu que les personnages aient également recueilli le témoignage du jeune garçon, Sergiu, il est temps pour eux de rendre visite à cet homme. Si cet élément leur manque, l'enfant peut aussi avoir confié ce qu'il avait vu à Stela ou le révéler suite à la découverte de Mihaita.

Si Luna accompagne les personnages, elle écoute avec beaucoup d'attention et de curiosité ces révélations. Ceci la conforte d'autant plus dans sa volonté d'accompagner les personnages pour en savoir plus. Si cela s'avère nécessaire, elle pourra même faire appel à ses camarades du BPDR (décrits dans le Livre de Base) pour leur venir en aide. Grâce à son pouvoir, elle peut confirmer que les disparus se trouvent bien chez Ciprian Parlov.

Si elle ne les accompagne pas, les personnages peuvent s'être renseignés sur elle et sur le bureau pour lequel elle travaille. Il est relativement facile de découvrir sa fascination pour les lycanthropes en usant de contacts auprès du CID ou de l'Institut du Radium. Il leur est alors possible

de la joindre (grâce à la carte laissée à l'ouvrier blessé) pour qu'elle vienne les aider. La présence de loups-garous est une motivation suffisante pour elle. Stela peut aussi remettre aux personnages une amulette qui est dans son clan depuis des âges immémoriaux. Celle-ci devrait les protéger des lycanthropes. En effet, ce bijou identifie son porteur comme un membre du clan. Celui-ci ne sera alors pas attaqué par les loups-garous car ceux-ci n'attaquent en aucun cas leurs frères. Reste à voir comment se débrouilleront ceux qui ne portent pas l'amulette.

CHAPITRE 5

UNE OFFRE QUE VOUS NE POUVEZ PAS REFUSER

L'adresse de l'hôtel particulier de Ciprian Parlov peut être facilement trouvée. Cet immeuble typiquement haussmannien reflète un niveau de vie très élevé. Son propriétaire est actuellement sur le départ. Il a testé le disque sur les quatre Roumains qui se sont présentés chez lui juste après le spectacle et ainsi obtenu confirmation que le disque fonctionnait sur tous ceux qui l'entendaient. Les quatre Roms ainsi transformés en lycanthropes sont sous le contrôle du détenteur du disque. Il s'apprête à les ramener avec lui en Roumanie pour les intégrer à la Garde de Fer et envisage de se mettre ultérieurement à la poursuite des survivants du clan Vasilica pour recruter d'autres loups-garous. L'arrivée des personnages est une aubaine. Il a eu vent par le biais d'un contact dans la police de leur combat avec Mihaita et peut ainsi éliminer ces témoins gênants. Si les personnages ne décident pas tout de suite de lui rendre visite, il lancera les loups-garous à leur poursuite.

Après avoir été accueillis par le serveur Golan à l'intérieur du bâtiment, les personnages sont menés dans une grande bibliothèque où il leur est demandé de prendre place en attendant le maître de maison. Les murs de cette immense pièce sont couverts d'étagères pleines de livres. Les invités entendent des chants dans une langue inconnue semblant provenir d'une autre pièce. Le disque de bronze tourne en effet sur le gramophone, pour assurer le pouvoir de Parlov sur les loups-garous. Ceux-ci, au nombre de quatre, attendent le départ du serveur pour passer à l'attaque.

Si Luna accompagne les personnages, elle leur demande de les retenir le temps qu'elle puisse leur faire retrouver, l'un après l'autre, leur apparence humaine ; ils seront alors hébétés et désorientés.

Malheureusement, à cause du disque, ils reprennent leur forme animale en une dizaine de minutes au cours d'une métamorphose lente et visiblement douloureuse. Si la situation devient trop dangereuse, Luna appellera ses collègues du BPDR grâce à un transmetteur. Ils arriveront en l'espace d'une quinzaine de minutes et retiendront les créatures le temps que les personnages s'occupent de leur maître et du disque.

Si Luna n'accompagne pas les personnages, ils peuvent l'appeler. Elle arrive en une quinzaine de minutes avec ses collègues. Entretemps, le médaillon fourni par Stela constitue un avantage indéniable et peut permettre à l'un des personnages de se frayer un chemin jusqu'à Parlov pour le neutraliser et surtout pour retirer le disque



du gramophone. Il est également possible de faire appel au CID si les personnages sont en bons rapports avec lui. S'ils se montrent convaincants, les hommes du Nyctalope mettent une bonne demi-heure pour arriver mais interviennent en nombre. Les surhommes de l'Institut du Radium peuvent également s'avérer un renfort utile.

Dans tous les cas, pour atteindre le disque, il faudra faire face au serviteur de Parlov : Golan. Il apparaît rapidement que ce majordome en costume élégant n'a rien d'humain. Sous ses vêtements courent de nombreuses cicatrices, témoignages des opérations nécessaires pour rattacher les bouts de cadavres qui constituent son corps. Il est doté d'une force extraordinaire et d'une grande résistance. Le seul

moyen de le détruire est d'extirper ou réduire en miettes le cœur de radium qui pulse d'une faible lumière verte dans sa poitrine, visible à travers sa peau. Muet et implacable, Golan obéit aveuglément à son maître.

GOLAN

Ce colosse au corps rapiécé fait preuve d'une endurance et d'une force hors du commun. Apparemment insensible à la douleur, ce monstre muet frappe implacablement ses adversaires. Seule la lueur verte au niveau de sa poitrine trahit son point faible : la batterie à base de radium qui le maintient en vie. Une fois celle-ci détruite, il se flétrit à vue d'œil jusqu'à devenir en quelques instants un tas de chair décomposée.

• ATTRIBUTS •

Robustesse 5	Prestesse 4	Ténacité 5
Cognition 3	Sensibilité 2	Allure 1

• PROFILS •

Mondain 1	Criminel 2	Militaire 4
Réserve de Radium : 1	Réserve de Combat : 6	

• POUVOIRS •

Non-mort (Armure naturelle) : 5

Personnelle / Illimitée / Contrainte Circonstance (ne protège pas des dégâts dirigés vers sa batterie) / Contrainte Artificiel (cœur de radium)

Poigne monstrueuse

(Anatomie surhumaine : Robustesse) : 4

Personnelle / Illimitée / Contrainte Artificiel (cœur de radium)

Au-delà de la mort

(Anatomie surhumaine : Ténacité) : 4

Personnelle / Illimitée / Contrainte Artificiel (cœur de radium)

Résistance aux toxines et poisons

(Immunité biologique) : 4

Personnelle / Illimitée / Contrainte Artificiel (cœur de radium)

Ses sbires défaits, Parlov ne cherche pas à fuir ni à combattre. Il a été envoyé par la Garde de Fer en France et est ainsi protégé. Nul ne peut lui nuire et il compte bien en profiter. Il n'hésite pas à l'expliquer aux personnages et à leur faire savoir que les conséquences leur seraient très néfastes s'ils s'en prenaient à lui. Il accepte toutefois de leur laisser le disque – s'ils ne l'ont pas détruit.

Sans le disque, il n'a plus de raison de s'en prendre au clan Vasilica. Et cet artefact est une preuve de l'innocence des Roms. Si les personnages décident malgré tout de s'en prendre à Parlov, ils vont au-devant de gros problèmes et se retrouvent à l'ori-

gine d'un incident diplomatique entre la France et la Roumanie.

EPILOGUE 1

Stela et ses camarades accueillent le retour de leurs camarades avec joie. Tous remercient vivement les personnages et ceux qui les ont aidés. S'ils ne l'ont pas déjà, les personnages se voient remettre le médaillon comme témoignage du lien qui les unit au clan. À l'avenir, ils pourront demander à ses membres tout ce dont ils ont besoin (dans la limite de leurs moyens bien entendu).

Dans l'immédiat, les Roms comptent malgré tout partir s'installer ailleurs. Ils apprécieront de se voir remettre le disque ou au moins de le savoir en sécurité. Avant le départ, un grand repas est organisé pour remercier tous ceux qui les ont aidés. Si Mihaita n'est pas mort, ils attendront qu'il soit remis de ses blessures pour partir. Sinon, le repas sera l'occasion de célébrer sa mémoire. Malgré la musique et les chants, la soirée est empreinte d'une certaine mélancolie. Quelques jours plus tard, le terrain vague est vide et la vie reprend son cours normal. Pour l'instant.

EPILOGUE 2

Cette brève dernière scène est racontée aux joueurs mais leurs personnages n'y prennent pas part. Ils pourront malgré tout entendre parler de ses conséquences par la suite.

On retrouve Parlov assis seul au coin d'une cheminée, en train de lire. Imperturbable, il relève tranquillement la tête en voyant entrer Stela. La jeune femme s'adresse à lui en s'approchant doucement.

« Je ne pouvais partir sans vous revoir une dernière fois. Je sais qui vous êtes et ce que vous avez fait. Il est juste que vous le gardiez à l'esprit. »

Parlov s'apprête à répondre mais s'arrête net en sentant la main de la jeune femme se poser sur sa joue. Autour d'eux apparaissent des spectres par centaines, emplissant toute la pièce. Leurs yeux sont tournés vers le noble roumain. Stela retire sa main et lui parle une dernière fois avant de se frayer un chemin hors de la pièce :

« Comme moi, vous les verrez dorénavant en permanence. Ils vous suivront partout pour vous rappeler le poids de vos péchés. Puissent-ils vous empêcher d'en commettre de nouveaux. »

Quelques jours plus tard, un bref article dans les journaux, annonce l'internement à Sainte-Anne de Ciprian Parlov.



Auteur : John Grümph
Illustrations : Brain Salad

DE LA NEIGE EN SEPTEMBRE

Un scénario Z-Corps pour un groupe de survivants
de Wichita, Kansas, en fin de semaine 3

« Tout est allé trop vite à Wichita. Bien sûr, on était prévenu. Mais on n'y croyait pas vraiment. Et puis, tout quitter, comme ça, juste parce que la télévision gueule des slogans apocalyptiques ? Ouais, mais bien sûr. On en a déjà notre dose, entre Jim Bakker et Oprah Winfrey, de messages à caractère informatif. Alors, on se lève un matin, on regarde vaguement les images de Kansas City dans les flammes en prenant son café, et puis on va au boulot, on pense à l'actualisation de ses diagrammes de Gantt et à la secrétaire du 6^{ème} avec qui on a rendez-vous au motel Palominos à midi tapante. Sauf qu'à midi, ce sont des zombies qui se pointent dans les draps – et un zombie, ça glisse plus vraiment sur la soie... »

SYNOPSIS

En fuyant les zombies, les personnages trouvent refuge dans une banale maison d'un quartier résidentiel calme mais bien touché par la crise des subprimes. La baraque abrite déjà quatre survivants, quatre enfants de 9 à 13, des orphelins accueillis ici en foyer. Les gamins sont des durs, ils peuvent prendre soin d'eux – c'est en tout cas ce qu'ils pensent – et que les personnages s'occupent d'eux ou non, ça n'a pas une grande importance. Dans tous les cas, ils auront désormais à faire face aux survivants d'un gang à qui l'aîné des gamins a piqué deux kilos d'héroïne et un grand sac de meth : une foutue monnaie d'échange pour se reconstruire ailleurs.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Les personnages sont vraiment dans la mouise. Le carnage a commencé plus tôt ce jour à Wichita et seule une toute petite partie de la population avait envisagé le pire. Les autres ont été pris la culotte baissée. En cette fin de journée, l'I135 qui traverse Wichita du nord au sud est engorgée de véhicules. Les zombies attaquent et l'épidémie se répand comme un feu de brousse parmi les conducteurs et les passagers pris au piège de l'autoroute. Il ne reste plus qu'à fuir à travers les quartiers résidentiels déjà touchés, en espérant atteindre la campagne, à plusieurs dizaines de kilomètres de là.

ET POUR LE MJ

Ce scénario s'articule en trois actes. Le premier consiste en une longue fuite depuis l'autoroute, à travers les quartiers est de Wichita. Les personnages doivent échapper aux zombies et fuir à pied au milieu de dizaines d'autres survivants qui tombent les uns après les autres. À chaque fois qu'ils pensent trouver un refuge, c'est trop tard et les zombies s'en sont emparés. Dans le deuxième acte, alors que la nuit est déjà tombée, les personnages se retrouvent isolés et perdus au milieu des suburbs de la ville. Fatigués, affamés, leur seule solution est maintenant d'entrer dans une maison au hasard et de s'y barricader pour la nuit afin de reprendre des forces et trouver quelques heures de sommeil. Et même, avec un peu de chance, les placards seront pleins. Sauf que la maison est déjà occupée par quatre orphelins qui ont réussi à abattre leur mère d'adoption alors que celle-ci revenait des courses, mordue au sang. La cohabitation va s'avérer difficile mais nécessaire. Le troisième acte voit l'intervention d'une bande de types étranges, assoiffés de violence, armés de longues lames, protégés par des masques de hockey et prêts à tout pour récupérer la came que l'aîné des gamins leur a piquée.

ACTE I LA FUITE ★

L'action commence in media res. Les personnages sortent de leur voiture, bloquée sur l'interstate, dans un long ruban de mécaniques arrêtées. Les zombies attaquent et il faut fuir. Les personnages peuvent venir du même véhicule (une famille en train d'évacuer, des collègues de bureau en covoiturage) ou de plusieurs horizons (un chauffeur-routier inquiet pour les siens, un prof de sciences célibataire et sa vieille mère acariâtre fuyant la ville ou une jeune étudiante de la Wichita State University qui veut revoir ses parents).

Dès lors, ils vont fuir en direction des faubourgs où, peut-être, des équipes One-World les aideront. Pour plus de simplicité, nous partons du principe que les personnages fuient globalement vers l'est, plus ou moins parallèlement à l'E-Lincoln Street (vous pouvez brancher votre Google Maps et suivre les événements en direct !). Sur leur route, et avant que la nuit ne tombe, ils auront plusieurs obstacles à franchir et plusieurs occasions d'y laisser des plumes.

LES LIEUX ET LE DÉCOR

En fonction de vos besoins, choisissez un ou plusieurs de ces lieux pour y placer rencontres et obstacles. La ballade entre l'I135 et le Kansas Turnpike représente cinq à six kilomètres de marche, en zone plate, urbaine, plongée dans la déroute et la panique tandis que, d'heures en heures, le nombre de zombies augmente. La campagne est seulement trois ou quatre kilomètres au-delà. Un espoir ?

L'AUTOROUTE

À la hauteur de E-Lincoln Street, l'I135 est un ruban d'asphalte parfaitement plan – deux fois trois voies séparées par un terre-plein central particulièrement large. De chaque côté, au-delà de hautes grilles de protection et des échangeurs, s'étendent d'immenses quartiers résidentiels. L'autoroute est encombrée de véhicules abandonnés dans les deux sens. Les gens courent en tous sens, tentant de rejoindre les échangeurs avant les zombies ou d'escalader les grilles sur le bas-côté. Des familles entières, encombrées de valises futiles, essaient de rester groupées ; on entend des coups de feu, des gens tombent aussi nombreux que les zombies – les plombs ne font guère de différence.

E-LINCOLN STREET

Cette longue rue très droite circule vers l'est et irrigue l'immense quartier de Schweiter, bordée de magasins, de centres commerciaux et de petites

maisons entourées de jardins alignées le long des rues secondaires. Tout le quartier a souffert de la crise et s'est appauvri – sa population est à 97 % blanche, mais partout on trouve des signes flagrants du chômage et de l'abandon. Dans la rue encombrée de véhicules abandonnés ou accidentés, les zombies sont encore peu nombreux, hébétés. Il est possible, mais risqué, de suivre la rue elle-même – on va sans doute plus vite mais il y a peu d'endroits où se cacher. En vadrouillant dans les rues parallèles, en passant dans les jardins entre les maisons, la progression est plus lente, mais beaucoup plus sûre, à condition de ne pas se perdre dans l'immense banlieue.

SCHWEITER PARK

Une grande étendue de pelouse, à découvert, qu'il faut bien traverser, à moins de vouloir s'engager entre les maisons pour le contourner. D'un côté se trouvent deux courts de tennis et de l'autre une vaste zone de jeu pour les enfants, avec cages métalliques et balançoires. Quelques bancs et de rares arbres assurent le reste du mobilier... tout comme une quinzaine de morts-vivants qui traînent au milieu en humant l'air.

VIA CHRISTI HEALTH SYSTEM

E-Lincoln Street aboutit soudainement à une immense bâtisse qu'il va falloir contourner. C'est le siège de la Via Christi – un organisme qui possède et gère un très grand nombre d'hôpitaux et de cliniques au Kansas. Le bâtiment semble abandonné – voici plusieurs jours que les employés ont été évacués. Ici, rien de médical à espérer trouver, ce ne sont que des bureaux. Pourtant, les personnages qui souhaiteraient y pénétrer sont accueillis par des décharges d'armes automatiques de calibre militaire. Une petite troupe de paramilitaires entraînés semble y avoir élu domicile – et ils ne négocient pas (voir p. 184 du livre de base pour en savoir plus).

PARKLANE SHOPPING CENTER

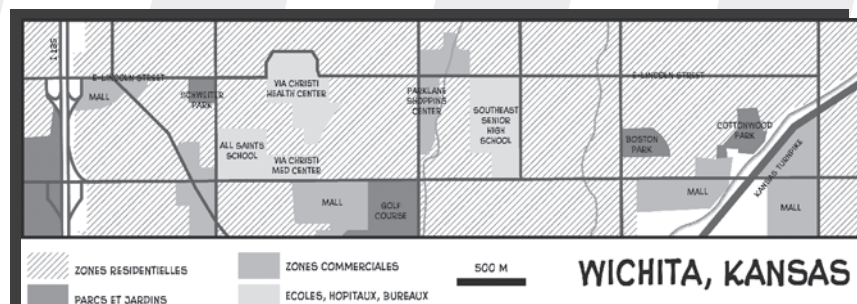
Parklane est l'un des grands centres commerciaux de Wichita, en service

depuis 1955. Des millions ont été dépensés dans sa rénovation au cours des dernières années. Maintenant, le bâtiment a été livré au pillage. Il reste sans doute des choses à y dénicher, pour peu qu'on souhaite s'aventurer dans ses boutiques – chacune occupe un espace de la façade, sous une arcade. Qu'y trouve-t-on ? un magasin de machines à coudre, un détaillant d'équipement pour voitures, un loueur de voitures, une librairie à prix cassés, un supermarché Dollar General, une épicerie coréenne, un numismate, deux boutiques de tissus, une autre consacrée aux cartes à collectionner (chez Lobo, le meilleur moyen de compléter sa collection), un magasin de chaussures à pas cher, un opticien qui brade, un Radio Shack pour récupérer du matériel électronique, plusieurs boutiques de fringues et de matériel de sport, une autre de location de meubles et électroménager, un Pizza Hut, une sandwicherie, un casino où on ne joue qu'au Bingo, deux salles de gym et de musculation, des assurances, une pédicure, un plombier, des alcooliques anonymes et sans doute un raton-laveur encore coincé dans l'un des nombreux bureaux corporate qui restent. Vous a-t-on signalé les tenanciers de la boutique coréenne qui sont restés sur place, avec leurs fils et leurs neveux, armés de fusils automatiques et d'armes de poing ?

Juste derrière le Mall, il faut traverser une petite rivière (cinq mètres de large, mais peu profonde). Les seules voies à pied sec sont le pont sur E-Lincoln Street, barré par des zombies, et un passage par un ensemble d'appartements entourés de grillages.

SOUTHEAST SENIOR HIGH SCHOOL

Le lycée a été abandonné plus tôt dans la journée, mais pas avant que de nombreux élèves aient été mordus. Maintenant, ils errent entre les bâtiments et sur le campus, comme s'il s'agissait simplement d'une longue récréation. Ils ne sont pas entrés dans les locaux, le proviseur et quelques professeurs ayant réussi à fermer les portes automatiques avant de succomber à l'un d'entre eux, déjà mordu. Les salles de sciences doivent encore conte-





nir pas mal de substances intéressantes (acides, éther, formol, magnésium, etc.), si les personnages sont prêts à jouer les petits chimistes pour se frayer un chemin jusqu'à la liberté.

COTTONWOOD PARK

La délivrance n'est plus très loin, peut-être. Au-delà de ce bois épais – le seul point de repère fiable dont disposent les personnages – on trouve le Kansas Turnpike, une autoroute à péage qui traverse la ville d'est en ouest après un large virage. Et encore plus loin, c'est la campagne qui enserre des petites banlieues tranquilles. Mais le bois lui-même n'est pas aisé à traverser, d'autant que la nuit est tombée maintenant. Les zombies sont de plus en plus nombreux dans les rues.

KANSAS TURNPIKE

L'autoroute est encaissée – il faut dégringoler une falaise de cinq ou six mètres de haut pour l'atteindre, puis passer un grillage dont certaines sections se sont effondrées. Il n'y a pas vraiment de passage facile et cette déclivité se poursuit sur plusieurs kilomètres de part et d'autre. On aperçoit pas mal de créatures non-mortes qui errent en petits paquets sur les hauteurs, mais l'autoroute elle-même est partiellement dégagée. Un grand nombre de voitures ont été poussées sur le côté par le passage d'un bulldozer plus tôt dans la journée. Apparemment, ceux qui se sont fait surprendre par ici ont eu plus de chance. Néanmoins, en faisant attention, on aperçoit pas mal de cadavres de zombies qui gisent sur la chaussée. De

l'autre côté, au-delà d'une immense zone industrielle et commerciale plongée dans le noir – Wichita n'a plus d'électricité – on peut apercevoir au loin des îlots de lumière et même les gyrophares bleus et rouges des forces de secours qui tentent de maintenir une limite de contention.

ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS

Au-delà des rencontres avec les zombies, des courses-poursuites avec des zombies, du jeu de cache-cache avec des zombies et de quelques scènes d'horreur digne de Cannibal Holocaust, il y a deux événements importants à placer au cours de cette fuite éperdue.

BOMBARDEMENT

Un peu avant la tombée de la nuit, plusieurs avions effectuent des passages répétés au-dessus des personnages. Ceux-ci peuvent éventuellement craindre un bombardement et, effectivement, les avions vont finir par lâcher des grappes de projectiles. Ceux-ci explosent en vol, à environ deux cents mètres au-dessus du sol. Un instant plus tard, une pluie fine, plutôt déplacée en cette fin d'été sèche, vient se déposer sur les personnages et l'environnement. L'armée, complètement dépassée, enchaîne les bévues et a ordonné le largage de tonnes de fumigènes, appliquant les protocoles anti-émeute. Cet événement est à placer, si possible, à un moment où les personnages ne s'en sortent plus des vagues de zombies qui déferlent sur eux et lorsqu'ils commencent à fatiguer. Il est temps de vraiment se faire plaisir : silhouettes apparaissant par intermittence à travers la fumée, gêne respiratoire peu propice à la course, visi-

bilité nulle et rencontres inopportunes dans le brouillard. Allez-y à fond, il faut pousser vos PJ vers le refuge.

MITRAILLAGE

Cet événement survient quand les personnages sont en vue du Kansas Turnpike et estiment leurs chances de passer. Un autre groupe de survivants jaillit soudain entre deux bâtiments. Ils dévalent la falaise en y laissant leurs fonds de culottes et se précipitent entre les voitures renversées. C'est à ce moment-là qu'un bruit faible, sourd et martelant résonne dans le creux de la route, tandis qu'une longue rafale de balles de mitrailleuse lourde vient les faucher en pleine course. Quelques zombies réagissent de l'autre côté de la rue et se précipitent à leur tour, pour être coupés en deux. On peut, en étant attentif, repérer les départs de flamme, sur le toit d'un bâtiment industriel en face, admirablement situé en hauteur de telle manière qu'il prend en enfilade les deux côtés de l'autoroute dans le virage.

La route est coupée à cette hauteur et il va falloir se taper un kilomètre dans un sens ou dans l'autre pour passer... Encore un...

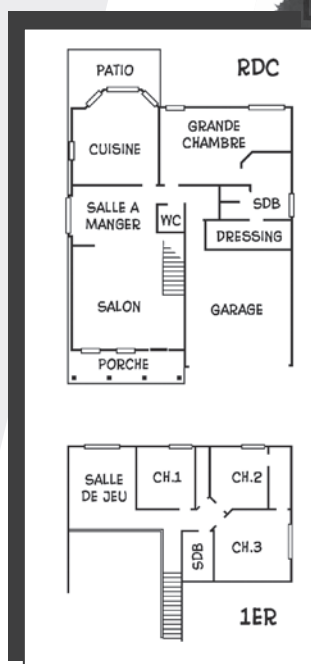
LE POUVOIR AUX JOUEURS

Vous craignez de ne pas savoir doser la longue fuite des personnages, faites donc confiance aux joueurs et confiez-leur les rênes. Préparez des petits papiers avec les phrases ci-dessous (selon ce que vous préférez, vous pouvez ignorer certaines phrases ou en recopier d'autres plusieurs fois). Puis, pour chaque lieu décrit plus haut, laissez l'un des joueurs en tirer un et faire état de la situation à ses petits camarades. Il aura tendance à en rajouter, à inclure des détails sur lesquels vous pourrez rebondir. Demandez-lui de décrire les prémices de l'événement, la situation initiale, les problèmes et obstacles à prévoir. Puis au moment fatidique où l'on prononce généralement la phrase « *Que faites-vous (et habillé comment) ?* », reprenez la main pour conduire la scène à son final, en vous appuyant sur les descriptions du joueur et en y rajoutant une bonne couche de stress et d'urgence. Enfin, placez, quand vous le souhaitez, les deux événements ci-dessus.

1. *Hostiles en vue*
2. *Hostiles au contact*
3. *Réaction en chaîne*
4. *Danger immédiat*
5. *Survivants inamicaux*
6. *Piège désespérant*
7. *Obstacle insurmontable*
8. *Rumeurs lointaines*
9. *Malheur ! Désastre ! Catastrophe !*
10. *Pas de fumée sans feu*

ACTE II LE REFUGE ★

Dans une longue fuite en mode « sand-box » – la ville est grande ouverte à toutes les initiatives possibles et imaginables – il n'est pas forcément évident de placer la rencontre qui suit de manière très formelle. Appuyez-vous sur les circonstances, rajoutez du stress et de l'urgence, fatiguez les personnages (une petite entorse, ça fait toujours plaisir). Quand vous les sentez prêts ou lorsqu'eux-mêmes prennent la décision d'entrer dans une maison, activez l'acte II. Il est préférable qu'il fasse déjà nuit (le soleil se couche un peu avant 20 h sur Wichita en cette saison), mais un jour mourant fait tout aussi bien l'affaire.



LIEUX ET LE DÉCOR

L'endroit est une maison américaine assez classique (voir plan), construite en bois pour l'essentiel, et posée sur un vide sanitaire (on peut éventuellement ramper en-dessous). L'endroit est relativement pauvre – c'est un foyer d'accueil pour enfants placés et si les lieux sont bien tenus et propres (en dehors de quelques taches de sang récentes), on sent que des générations d'enfants se sont succédées ici, chacune laissant ses marques sur les meubles, les murs, les parquets.

La maison est entourée d'une pelouse régulièrement tondue, de quelques arbres et d'allées en ciment où traînent vélos, ballons et cordes à sauter (bien que de grands bacs en plastique soient disposés sous l'avancée des toits pour ranger les jouets). Dans l'arrière-cour, on trouve aussi une cabane à jardin, un portique de

balançoire et une sorte de bac à sable où traînent Big Jim et Barbies.

Le seul élément un peu dérangeant dans les lieux est la présence du cadavre d'une femme étendu dans le salon. Elle a la tête explosée, mais porte tous les stigmates d'une zombification récente. Pour le reste, les placards sont pleins de nourriture, ainsi que le congélateur et le frigo.

LES FIGURANTS

La femme était **Alice McCormac**, la propriétaire et la responsable de l'accueil des gamins. Mordue plus tôt dans la journée alors qu'elle était allée faire des courses, Alice n'est rentrée chez elle que pour se faire recevoir à coups de fusil à pompe.

Quatre enfants vivent là. Ils se cachent dans les chambres au-dessus en attendant de trouver un moyen pour se glisser dehors jusqu'à l'extérieur de la ville.

Jonathan Brewster

Afro-américain de 13 ans, Jonathan est un dur. Il vit ici avec sa petite sœur, Camille. Leur mère était une toxico qui est morte d'une OD alors qu'il avait 7 ans. Il est resté aux côtés du cadavre pendant deux jours à s'occuper de sa sœur avant qu'un voisin ne se rende compte du décès. Un poil psychopathe, il est passé d'un foyer à un autre depuis lors, mais logeait ici depuis un an. Rare noir dans une école de blanc, il n'a pas su s'intégrer et a rapidement commencé à traîner ici et là jusqu'à rejoindre un gang local pratiquant la revente de drogue pour le compte d'une bande de Hell's Angels. Il y a deux jours, Jonathan a décidé de fuir Wichita tant qu'il était encore temps. Hier soir, il a abattu l'un de ses amis du gang pour disparaître avec deux kilos d'héroïne non-coupée et un grand sac de cristaux de meth (qu'il garde précieusement dans un sac à dos qu'il ne quitte plus). Les choses ne se sont pas engagées aussi bien qu'il l'espérait, mais demain il espère être loin – tant qu'il peut emmener sa sœur avec lui.

Face aux personnages, Jonathan est dur. Mais il reste un môme de 13 ans, un peu paniqué, un peu anxieux, désireux de se faire une place au soleil mais capable de négocier (y compris une part de drogue) en échange d'aide. Face à des adultes, il a une attitude ambivalente de refus de l'autorité et de recherche de sécurité. Mais attention, il a déjà tué deux fois (même si la deuxième était un zombie) et il peut recommencer si on l'y pousse ou si c'est la seule solution qui se présente à lui.

Camille Brewster

Afro-américaine de 9 ans, Camille est une petite fille timide et un peu lente (pas drôle d'être la fille d'une junkie). Elle suit

son frère de près et ne prend vraiment pas beaucoup d'initiatives. Elle est une proie rêvée pour les zombies, mais si elle vient à succomber, son frère n'appréciera sans doute pas beaucoup...

Eb Cleburne

Caucasien de 14 ans. Une grande bête de sportif, costaud et brutal – un futur jock s'il survit aux prochaines années. Il a vite appris à ne pas emmerder Jonathan, mais c'est un con. Il brutalise les plus petits que lui et s'écrase devant l'autorité (du coach, des adultes plus forts que lui ou plus têtes de nœud). Pour l'instant, c'est la panique. Il a peur de mourir et peut agir de manière stupide en fonction des circonstances, mais c'est aussi un bagarreur et il ne se laissera pas faire sans retourner les coups.

Calvin Beaver

Caucasien de 11 ans. Le souffre-douleur de la maison. Un garçon réservé, suiveur, qui risque d'être une des premières victimes de la nuit. Pas grand-chose à dire de lui excepté qu'il lit des comics, joue aux jeux vidéo et passe beaucoup de temps à regarder des vieux films de la Hammer... Ah ben, en fait, il va peut-être survivre tout compte fait !

LA RENCONTRE ET CE QUI S'ENSUIT

La première rencontre risque d'être assez frontale. Les mômes sont réfugiés dans les chambres à l'étage et se cachent. Dans un premier temps, Jonathan a peur qu'il s'agisse de zombies. Mais s'il entend des discussions, il se montre en pointant son shotgun en direction des personnages. Il va falloir discuter.

Les personnages peuvent ou non choisir de s'encombrer des enfants – au pire, c'est du lest qu'on peut lâcher dans les pattes des zombies qui vous courent. Jonathan et Eb semblent capables de suivre le rythme, les autres moins. Tout dépend, en fait, du background personnel et familial des personnages présents – est-ce que la petite Camille ne rappelle pas la fille disparue de l'un d'entre eux ?

Si les personnages emmènent les gamins, il devient vite évident que Jonathan est le meneur et pas seulement parce qu'il a le flingue. Il connaît le quartier, prend des décisions rapides, mais il est froid comme un serpent et tout aussi prêt à abandonner les personnages que l'inverse. Il surveille sa sœur et la protège, mais acceptera qu'elle crève si ça doit l'aider à survivre – ça sera un poids en moins dans sa nouvelle vie. Par contre, il ne lâche pas son sac et peut se révéler assez agressif si on le questionne sur son contenu (le sac

est assez lourd tout de même – quatre ou cinq kilos au total).

Si Jonathan tombe et que les personnages mettent la main sur son contenu, il est important de faire comprendre aux joueurs que c'est un sacré trésor qu'ils tiennent là – à la revente, même au gros, il y en a pour quelques centaines de milliers de dollars. De quoi se refaire une vie ailleurs, loin des foyers d'infection ou se payer une place au chaud dans un secteur protégé. On peut supposer que la nature de la marchandise et son partage soulèveront bien des questions morales et financières...

ACTE III UN SALE TOUR ET QUELQUES FRIANDISES



Une fois l'ambiance installée, passons aux choses sérieuses. Les survivants du gang que Jonathan a braqué ont fini par comprendre la situation et ils sont bien décidés à récupérer leur bien avant que de trisser.

Vous avez vu Nid de Guêpe ou Assaut sur le Central 13 ? Ben voilà. Ajoutez quelques zombies par-dessus et la fin de l'aventure va être piquante !

Les membres du gang ont imaginé un moyen d'éviter les morsures les plus légères : ils portent d'épais manteaux de cuir, renforcés par des éléments de protection de hockey – notamment des masques blancs de gardiens récupérés dans un magasin de sport. Ils sont essentiellement armés de longues lames, plus efficaces sur les zombies, mais ils possèdent une artillerie conséquente à défaut d'avoir beaucoup de munitions : pistolets mitrailleurs, fusils d'assaut, pistolets automatiques, etc. Sous leurs vestes, ils portent aussi des gilets en kevlar – on n'est jamais trop prudent.

C'est donc une horde d'attaquants masqués, anonymes, qui prend d'assaut la maison où les personnages se sont réfugiés – ou qui les pourchassent dans les rues. Leur nombre peut varier, mais ils semblent se relever quand on les plombe et leurs masques sont réellement terrifiants. La meute connaît parfaitement le terrain ; ils sont habitués aux confrontations avec la police et aux courses-poursuites.

Voici quelques éléments à placer :

- les murs de la maison percés de centaines de petits trous ronds qui laissent passer la lumière de la lune ;

- des fenêtres qui explosent sous les impacts, projetant du verre partout ;
- des ombres noires au visage blanc et désincarné qui se glissent entre les arbres, plus rapides que les zombies ;
- des hurlements de loups qui déchirent le silence de la nuit – les gangers s'appellent et se signalent ;
- un Jonathan qui ne paraît ni surpris, ni réellement inquiet de ce qui se passe et qui est prêt à se défendre ;
- des bagarres au corps à corps sauvages, où l'adversaire semble ne rien sentir ;
- un jeu du chat et de la souris terrifiant, surtout si les personnages pensent à se saisir des masques pour se mêler à leurs adversaires ;
- le bruit du combat attire les zombies.

On peut supposer que, dans un premier temps, les gangers tenteront d'y aller discrètement, à la machette – d'une manière digne des meilleurs slashers. C'est pas le moment d'aller seul à la cave chercher des bières...

CONCLURE L'AVENTURE



À partir du moment où les personnages auront pu traverser le Kansas Turnpike, ils sont pratiquement sauf – à moins d'un accident, ils atteignent rapidement des zones protégées par l'armée. Bien entendu, beaucoup de choses dépendent de ce qu'ils ont fait de la drogue : l'ont-ils trouvée ? jetée ? gardée ? Mais il est assez facile de passer au travers des mailles du filet s'ils se montrent malins.

Vous pouvez jouer ce scénario en confiant aux joueurs les rôles des gamins, ou de gamins équivalents, en leur faisant traverser la ville depuis l'autoroute, poursuivis à la fois par le gang et les zombies. C'est plus amusant si l'histoire de la drogue n'est connue que du seul Jonathan, bien entendu.

Vous pouvez aussi retracer le périple avec une équipe de Z-Corps. Il faudra déplacer l'action après la semaine 5 et dans une zone peu touchée à ce moment de la timeline car Wichita sera tombée depuis longtemps. Pensez aussi dans ce cas à muscler un peu les rencontres avec le gang et développer l'épisode à la Via Christi.

LES FIGURANTS



JONATHAN BREWSTER

Agilité 3D – Bagarre 4D
Adresse 3D – Armes à feu 4D
Puissance 2D
Connaissance 3D

Perception 3D – Connaissance de la rue 5D
Présence 2D
Déplacement : 5
Bonus aux dégâts : 1D – Fusil à pompe 6D

EB CLEBURNE

Agilité 3D – Bagarre 5D, Sport 4D
Adresse 2D
Puissance 3D
Connaissance 2D
Perception 3D – Vigilance 4D
Présence 3D
Déplacement : 6
Bonus aux dégâts : 2D

LES GANGERS

Agilité 3D+2 – Bagarre 5D+2, Parcours 4D+2, Discrétion 4D+2
Adresse 3D+1 – Armes à feu 5D+1
Puissance 4D – Courir 5D
Connaissance 2D
Perception 3D
Présence 2D
Déplacement : 7
Bonus aux dégâts : 2D – Fusil d'assaut 6D, 9mm 3D+2, Machette 3D+2

LE CHEF DES GANGERS

Agilité 5D+2 – Bagarre 7D+2, Parcours 6D+2, Discrétion 6D+2
Adresse 4D+1 – Armes à feu 6D+1
Puissance 5D – Courir 6D
Connaissance 2D
Perception 3D
Présence 3D – Intimidation 4D
Déplacement : 7
Bonus aux dégâts : 2D – Fusil d'assaut 6D, 9mm 3D+2, Machette 3D+2





Le quartier

Auteur : Jérôme «Brand» Larré

barbare

Préambule

Ce scénario est conçu pour pouvoir être joué de façon indépendante ou à la suite du scénario paru dans Tenga : « Troubles au Honnô-ji ». Très librement inspiré de Chinatown, il met les personnages au centre d'intrigues particulièrement sordides se déroulant dans la cité marchande de Sakai.

Il peut être joué par tout type de personnage, mais il est prévu pour un groupe composé de samouraïs ou d'hommes du peuple comprenant au moins une personne susceptible de posséder une quelconque réputation martiale. Dans le cas contraire, ou si vos joueurs incarnent en majorité des Kuge, quelques aménagements seront sans doute nécessaires. Si l'un d'entre eux joue un artisan, une option intéressante est de lui faire prendre la place de Kansuke.

Continuité

Afin d'assurer la continuité avec « Troubles au Honnô-ji », ce scénario part du principe que Gozan est mort durant le coup d'État et qu'il existe des raisons crédibles de penser que les personnages sont impliqués. Ils sont à Sakai pour chercher le soutien d'Ibiya Ryôkei et ont à peine eu le temps de le rencontrer : la nouvelle de la mort de Nobunaga ne s'est pas encore propagée. Assurez-vous d'adapter ce scénario à ce qu'il s'est réellement passé à votre table.

En quelques mots

L'histoire est complexe, dense même, mais peut être aussi linéaire qu'ouverte selon la place que vous donnerez à Sakai et à ses turpitudes. En revanche, elle peut se résumer à cinq trames simples qui se mêlent les unes aux autres en fonction des décisions des joueurs.

Peindre Sakai en noir

Ce scénario reprend certains des codes du « noir » donnés dans notre numéro précédent. Il est certes l'occasion de placer des éléments liés au groupe formé par les personnages et de faire découvrir les nombreuses spécificités de la ville, mais il dépend surtout de votre capacité à la décrire comme un environnement lourd, implacable, et, à sa façon, toxique. N'hésitez pas à prendre le temps de laisser les personnages s'y perdre ou en rencontrer les habitants. En effet, cela devrait leur permettre de visiter Sakai et les différentes communautés qui la composent. Mais entre un lourd climat, la corruption omniprésente, et le fait que chacun semble être habité d'arrière-pensées, l'opulente cité marchande dévoile un visage bien sombre. L'aide de jeu page 52-53 vous aidera à lui donner vie.

1. Depuis la destruction du Hongan-ji, il y a deux ans, son site au formidable potentiel militaire n'a pas été exploité. Hashiba Hideyoshi rêve d'y construire un château, mais s'y installer sans que cela ne soit perçu comme une velléité d'indépendance nécessite des trésors de diplomatie. Durant ces approches, « *le singe* » envoie discrètement des hommes sur place pour planifier le chantier. Parallèlement, des accords secrets sont conclus avec certains marchands pour préparer son approvisionnement à moindre frais.

2. Parmi les opposants les plus farouches à ce projet se trouve Niwa Nagatsugu, le jeune frère de l'influent Nagahide. Celui-ci doit se marier dans quelques jours au palais du gouverneur de Sakai et a la chance de pouvoir épouser un excellent parti en la personne de Konoe Hanae, la fille du premier ministre de la cour impériale, Konoe Sakihisa.

3. Des marchands menés par Zeniya Sôtotsu, dont fait partie Ibiya Ryôkei, et ayant des liens avec les autorités, entreprennent de discréditer Niwa Nagatsugu et d'empêcher ce mariage qui renforcerait son influence. Ils souhaitent ainsi faciliter le début du chantier et s'assurer de précieux débouchés, surtout en cette période de pénurie. Sôtotsu décide de se servir d'un des personnages pour créer le scandale, au grand dam de Ryôkei, désormais dans une position délicate.

4. Le seigneur de Mikawa, Tokugawa Ieyasu, est également à Sakai où il est venu assister à une cérémonie du thé chez Imai Sôkyû. Ayant eu vent des projets d'Hideyoshi, il a missionné des espions pour voler une copie du plan de la future forteresse. Sachant qu'il serait au centre de toutes les attentions, il a mis au point un stratagème afin d'obtenir les informations sans attirer les regards.

5. Konoe Sakihisa a deux filles, Hanae, son aînée, et Sakiko, sa cadette. Mais sous des airs appâtés se cache un monstre. Sakiko est née d'un de ses rapports forcés avec Hanae et, même si le secret a été préservé à grands frais, Nagatsugu est parfaitement au courant et ne dit rien, ne souhaitant pas compliquer davantage la vie de sa future femme. Toutefois, les deux promis – qui se connaissaient déjà – cachent la jeune fille en ville et font tout pour la soustraire à l'influence de son père. Comme si cela ne suffisait pas, l'annonce de la mort de Nobunaga va rapidement se répandre en ville. Personne ne sait que faire mais tout le monde comprend que les prochains jours vont être déterminants...

Protagonistes

Fictifs :

- **Chiyo (20 ans)** : comédienne hinin, chargée de tromper les personnages.
- **Eiichi (14 ans)** : apprenti de Kansuke, victime courageuse.
- **Kansuke (38 ans)** : artisan chez qui sont logés les personnages. Sa médiocrité le place malgré lui au centre de plusieurs intrigues.
- **Konoe Hanae (23 ans)** : fille de Konoe Sakihisa, mère de Sakiko et future mariée.
- **Niwa Nagatsugu (43 ans)** : frère de Niwa Nagahide, le commandant des forces préparant l'invasion de Shikoku. Doit se marier d'ici peu à Konoe Hanae.
- **Shinbei (40 ans)** : serviteur « *plein de ressources* » d'Hanae. Probablement un shinobi.

Historiques :

- **Ibiya Ryôkei** : marchand chrétien proche des jésuites et des personnages.
 - **Konoe Sakiko (8 ans)** : fille de Konoe Sakihisa et d'Hanae.
 - **Zeniya Sôtotsu** : marchand et maître de thé très réputé, proche d'Hashiba Hideyoshi.
 - **Akechi Mitsuhide, Hashiba Hideyoshi, Honda Tadakatsu, Imai Sôkyû, Konoe Sakihisa, Niwa Nagahide, Oda Nobunaga et Tokugawa Ieyasu** sont décrits dans le livre de Tenga, dans le chapitre « *Factions* ».
- Pour les profils types des personnages non-joueurs, nous vous encourageons à utiliser les archétypes présentés dans Tenga.

Première partie : Trouver la femme.

Durant cette première partie du scénario, Kansuke, l'artisan qui loge les personnages, est agressé par d'étranges cambrioleurs. Peu après, une comédienne se faisant passer pour une noble les charge de s'assurer de la fidélité de son futur époux.

Attaque à l'échoppe (2 juin 1582)

C'est la nuit, il pleut.

Les personnages arpentent les rues du quartier marchand de Sakai, se rendant chez un fabricant de mousquets du nom de Kansuke. En effet, suite à leur rencontre avec Ibiya Ryôkei, ce dernier leur a demandé un peu de temps pour rassembler les fonds, et, au vu de tout ce qui se passe en ville (concentration de troupes Oda, présence de nombreux dignitaires, etc.), il a préféré les faire loger discrètement plutôt que les accueillir chez lui. Mais alors que les personnages arrivent à la boutique, ils trouvent l'artisan étendu dans la boue devant l'entrée, l'arrière du crâne en sang. Un rapide examen permet de s'assurer que ses jours ne sont pas en danger : le coup était appuyé, mais on a voulu l'assommer et non le tuer. Il vaut mieux toutefois le sortir de la fange et l'installer dans un endroit plus confortable.

Les environs ne sont guère engageants. Ces rues passantes, si animées pendant

la journée, sont désormais désertes, en partie inondées, et offrent de nombreuses cachettes à un potentiel agresseur. On perçoit bien quelques lueurs et une légère animation, mais celle-ci vient de la direction du port, là où marins et soldats troquent leur argent contre la chaleur d'une femme ou d'un peu de saké. L'échoppe elle-même n'est pas beaucoup plus accueillante. Entrouverte, elle est plongée dans l'obscurité et, à part un peu trop d'armes à feu ou de poudre à leur goût, les personnages n'ont aucune idée de ce qui les attend à l'intérieur.

Toutefois, il ne leur faudra guère longtemps pour s'apercevoir qu'elle est vide et qu'il n'y a aucune trace de violence ou de larcin. Effectivement, une fois réveillé et rassuré quant à leur présence, Kansuke inspecte sa marchandise et constate qu'il ne manque rien. C'est l'occasion pour les personnages de découvrir qu'il ne fabrique pas des mousquets ordinaires, mais des pièces uniques, sur-mesure et de grande valeur. Inquiet, Kansuke met un temps certain à retrouver la clé – il la porte sur lui – de sa précieuse réserve, seule partie de la boutique à pouvoir être verrouillée. Mais là non plus, rien ne manque. Rassuré, il finit par s'apercevoir que son apprenti, Eiichi, a disparu.

• Si les personnages cherchent Eiichi dans les environs : ils finissent par retrouver son cadavre dans une ruelle proche, dissimulé à la va-vite sous un tas d'or-

dure. Il a été tué par une arme courte, de type tanto, d'un coup unique au cœur. Un test difficile en Médecine ou dans une spécialité de combat permet de voir qu'il a été porté de façon à éviter les côtes. Des traces de sang indiquent qu'il a été tué un peu plus loin, apparemment pour avoir poursuivi les agresseurs de son maître.

- S'ils sortent dans la rue (pour chercher Eiichi, des témoins, un médecin, etc.) : le plus vigilant d'entre eux remarque qu'ils sont observés par des individus discrets (des hommes de Zeniya Sôtotsu). Les rattraper dans le dédale de ruelles est chose impossible, mais il suffit de leur courir après pour les faire fuir.

- S'ils cherchent des témoins : naturellement, personne ne sait rien. S'ils se montrent trop insistants ou agressifs, les voisins n'hésiteront pas appeler les autorités.

- S'ils cherchent à en savoir plus auprès de Kansuke, celui-ci feindra l'humilité en prétendant ne pas avoir d'ennemis (ce qui est vrai), avant que son orgueil reprenne le dessus et lui fasse dire qu'il est envié par nombre de ses confrères. Il ne s'émeut guère de la mort d'Eiichi mais s'épanche sur la difficulté de retrouver un apprenti convenable pour un « pauvre » artisan comme lui.

- S'ils demandent à Kansuke de vérifier à nouveau qu'on ne lui a rien volé, il en viendra à la même conclusion. Toutefois, si on lui demande de vérifier une nouvelle fois, il comptera une pièce de trop dans la réserve, même s'il ne sait pas encore laquelle. Sinon, il ne s'en apercevra que le lendemain matin. Dans tous les cas, il est interrompu avant de l'identifier.

Une mariée en plein doute

Alors que les personnages rentrent à la boutique ou que l'artisan est en train de chercher pourquoi il a plus de pièces dans sa réserve que prévu, ils voient arriver un palanquin rouge orné de symboles religieux et une dizaine de samourais en armes, arborant les couleurs des Oda sous d'épais manteaux de paille. Après qu'ils aient inspecté l'intérieur de la boutique et s'être enquis de la présence du personnage doté de la plus grande réputation martiale (appelé désormais « champion »), entre une jeune noble, coiffée d'un chapeau pourvu d'un voile translucide. Une fois qu'on lui indique où se trouve le champion, elle s'adresse à lui d'une voix douce mais laissant deviner l'autorité naturelle d'une personne habituée à être le centre de toutes les attentions :

« Je suis ravie de vous rencontrer. Vous n'êtes pas sans savoir que je vais me marier d'ici trois jours et j'ai...comment dire...entendu courir les plus folles rumeurs sur mon promis.

Je ne sais que trop bien qu'il ne s'agit que de calomnies, mais j'apprécierai beaucoup que vous vous chargiez de m'assurer qu'il ne s'agit bien que de cela. De calomnies infondées. Bien sûr, tout ceci n'est que la lubie d'une jeune fille si impatiente à l'annonce de son mariage qu'elle n'ose croire à une félicité aussi parfaite, aussi je vous demande de bien faire attention à ce que mon futur époux n'en découvre rien. Sachez que je comprendrais que malgré votre sens de l'honneur vous estimiez devoir réclamer une compensation financière. Le samourai ici présent y pourvoira. Pour ma part, je reviendrai demain soir pour apprendre ce que vous aurez découvert ».

La jeune femme est une comédienne, Chiyo, qui tente de se faire passer pour Konoe Hanae. Elle fera donc en sorte de paraître aussi noble que possible (même si un test Très Difficile en Influence permet de détecter un vocabulaire sans doute un peu familier) et n'hésitera pas à feindre d'être outrée si on lui demande son identité ou celle de son futur mari, au point même de faire craindre aux personnages d'avoir été impolis ou maladroits. En effet, elle pense qu'il s'agit de la meilleure stratégie pour rendre ses mensonges crédibles et que cela ne les empêchera pas de découvrir la piste menant à Konoe Hanae.

Toutefois cela laisse les personnages devant plusieurs questions :

- Qui est cette femme ? S'ils ont des contacts au sein de la noblesse, vont voir Ibiya Ryôkei ou se renseignent au palais, ils n'auront aucun mal à apprendre que le mariage de la fille du premier ministre de la cour impériale et de Niwa Nagatsugu doit avoir lieu dans trois jours. S'ils essayent de reconstituer le trajet suivi par le palanquin, ils apprendront qu'il est parti au début en direction du palais, puis ils perdront sa trace après un changement d'itinéraire.

- Comment savait-elle que le champion était là alors qu'il vient d'arriver ? Il a été reconnu chez Ibiya Ryôkei par un des proches de Zeniya Sôtotsu. Celui-ci avait au départ prévu de manipuler un

petit officier, mais a trouvé plus avantageux de changer ses plans : le champion aura sans doute bien du mal à se défendre, surtout s'il s'est fait connaître comme un opposant des Oda.

Prouver l'infidélité (3 juin 1582)

À ce stade, les personnages se demanderont probablement quoi faire. Une fois l'identité des futurs mariés découverte, ils peuvent procéder de bien des façons. La tâche peut apparaître ardue, mais est en fait aisée pour qui peut évoluer au travers des diverses classes sociales de Sakai.

Un bien étrange client

Durant la matinée du jour suivant l'attaque sur l'échoppe, un impressionnant samourai au casque orné de bois de cerf vient acheter un mousquet pour en faire présent à son seigneur. Il s'agit d'Honda Tadakatsu, l'âme damnée de Tokugawa Ieyasu. Il semble hésiter devant plusieurs modèles avant de se montrer de plus en plus pointilleux, à tel point que seul le pistolet en trop semble correspondre à ses critères. Si on ne le lui présente pas, il insiste, prétendant l'avoir vu quelques jours plus tôt et demandera à ce qu'on vérifie, voire deviendra particulièrement intimidant pour obtenir ce qu'il veut. Si on le lui présente, il paiera rubis sur l'ongle sans prendre le temps de négocier. Mais l'homme n'a rien d'un connaisseur ou d'un amateur d'art. Il sait juste que les espions de son maître ont placé les résultats de leur mission dans ce pistolet, et il est persuadé (et il est bien le seul) qu'il s'agit d'un habile stratagème pour les lui faire passer discrètement. Si les personnages le suivent ou se renseignent à son sujet, outre prendre des risques certains, ils découvriront qu'il se rend dans le quartier le plus aisé de la ville. Ils n'auront sans doute aucun mal à apprendre que la propriété dans laquelle il pénètre est celle d'Imai Sôkyû, l'homme le plus influent de l'Egôshû et donc de Sakai, qui y reçoit le seigneur de Mikawa et sa suite. S'ils persistent, ils pourront voir quelques heures plus tard la dizaine de personnes qui forment la délégation (dont Hattori Hanzô et Anayama Baisetsu, un

Le pistolet de trop

Il y a effectivement une arme de trop dans la réserve. Elle imite le style de Kansuke à la perfection et il faut réussir un test Difficile en Artisanat (teppo) ou en Teppo pour la distinguer d'un original. En effet, la différence tient à ses ornements, qui incluent quelques motifs bouddhistes en plus, et un léger défaut en moins au niveau de la crosse. Autrement dit, l'imitation est meilleure que l'original et a donc sans doute été faite par un artisan plus compétent que Kansuke, ce qui n'est pas sans l'énervier.

ancien général ayant trahi les Takeda), quitter la ville très rapidement. En effet, Ieyasu se sait sans défense à Sakai et, lorsqu'il apprend la mort de Nobunaga, il décide de rejoindre ses troupes plutôt que de laisser à ses rivaux le loisir de l'assassiner. Ces découvertes ne permettront pas aux personnages d'en apprendre davantage sur les infidélités présumées de Niwa Nagatsugu, mais, en plus de les placer au premier rang d'une fuite – dont vous saurez très probablement vous resservir dans de prochains scénarios – elles pourront éventuellement leur faire comprendre que beaucoup de choses très importantes se passent en ville. De plus, cela devrait leur permettre d'y voir plus clair, en séparant les divers problèmes auxquels ils sont confrontés et en enlevant une partie du voile de mystère qui entoure la nuit de leur arrivée. Les réactions des samourais peuvent être aussi diverses que les approches des personnages. Leur présence étant déjà connue de tous, les samourais se moquent d'être vus. Ils veulent avant tout rentrer dans leur province le plus vite possible et aideront même les personnages si cela leur semble être un gain de temps. Aussi, ils ne devraient prendre le risque d'en perdre en s'en prenant à eux qu'en cas d'extrême nécessité.

- Si les personnages se renseignent directement sur Niwa Nagatsugu en ville, au port, etc. : il est difficile de trouver quelqu'un en disant du mal ou colportant des rumeurs. Il est le frère du commandant en chef des forces qui occupent la ville et peu se risqueraient à s'en attirer les foudres.

- Si les personnages se renseignent au palais, ils doivent faire très attention à ne pas attirer les soupçons. La garde est présente et vigilante, même si le ballet des dignitaires et autres serviteurs leur permet d'entrer dans la cour sans difficulté. S'ils se montrent convaincants, Ibiya Ryōkei peut également leur fournir un prétexte officiel. Toujours est-il que le mariage est sur toutes les lèvres de la bonne société de Sakai. De façons certes fort différentes, dames comme servantes pérorant sur l'âge avancé de la mariée, le physique de Nagatsugu ou ses prétendues infidélités.

Quoi qu'il en soit, s'ils font l'effort de chercher Nagatsugu et d'être à un endroit où il a des raisons de passer dans la journée, ils finissent par le voir et peuvent le suivre facilement. Il les mène alors jusqu'à une ancienne ferme fortifiée aux portes du quartier des exclus, abandonnée depuis longtemps. Les personnages sont donc surpris d'y apercevoir de loin une demi-douzaine de samourais visiblement aguerris (la garde personnelle de Nagatsugu) et une très jeune femme, sans

doute une adolescente (Sakiko). Celle-ci lui saute au cou de façon totalement impudique avant qu'il ne la fasse rapidement rentrer dans le bâtiment, craignant apparemment qu'on ne l'ait aperçue. Il sort seul quelques heures plus tard et se dirige vers le port.

Le soir, Chiyo est comme prévu au rendez-vous. Une fois l'information connue, elle ordonne qu'on paye les personnages avant de se retirer, apparemment affectée.

Deuxième partie : Histoires de famille.

Durant cette deuxième partie, les personnages apprennent qu'ils ont été manipulés et rencontrent la vraie Hanae, furieuse, qui désire comprendre qui a révélé le secret de la cachette de Sakiko et a cherché à nuire à son futur mari. Elle les charge de découvrir qui a fait appel à eux. Les choses se compliquent quand Sakihisa, le père d'Hanae, leur fait une demande similaire et que les cadavres commencent à s'amonceler.

Une mariée en colère (4 juin 1582)

Le lendemain matin, toute la ville semble agitée d'une même clameur. En effet, on a affiché sur la plupart des panneaux habituellement réservés aux communications officielles ou à la recherche de criminels un message signé du champion. Celui-ci annonce que Niwa Nagatsugu se rend dans le quartier des exclus pour y rencontrer une autre femme que sa future épouse et que celle-ci, Konoe Hanae, non contente de douter de sa sincérité, lui a demandé de le suivre pour en avoir le cœur net. Devant les commentaires des curieux, les personnages ne devraient pas tarder à comprendre qu'ils ont intérêt à faire profil bas et qu'ils sont en grand danger, d'autant plus que le nombre de patrouilles en ville a très sensiblement augmenté (cf. Funeste nouvelle).

Lorsqu'ils reviennent chez Kansuke, ils sont attendus par une seconde jeune noble, qu'ils n'ont jamais rencontrée, et son escorte. Il s'agit de Konoe Hanae en personne. Bien que son vocabulaire reste aussi courtois qu'on peut l'attendre de quelqu'un de son rang, et que le contraste avec celui de Chiyo devient subitement évident, son ton trahit une colère froide qui renforce encore la beauté de ses traits. Elle prend à partie le champion et ses compagnons, leur demandant comment elle a pu les engager vu qu'elle ne les a jamais rencontrés et n'hésite pas à se montrer incisive, voire cinglante. Le scandale est tel que le mariage devra probablement être au moins reporté,

sinon annulé. Toutefois, les excuses des personnages achèvent de la convaincre qu'ils ne sont que les dindons de la farce. Mais cela ne l'aide que partiellement à se calmer et il faut l'arrivée inopinée d'un second groupe de samourais dans la boutique désormais surpeuplée pour qu'elle reprenne une contenance presque impériale. Elle les congédie alors, leur affirmant sans sourciller que les personnages travaillent pour son père, Konoe Sakihisa, et qu'ils sont donc sous sa protection. Devant leur probable surprise, elle les charge de retrouver ceux qui les ont piégés et de venir lui faire part de leurs avancées tous les soirs au palais, faute de quoi ils seront laissés à la justice des Oda.

Retrouver les conspirateurs

Les personnages n'ont qu'un nombre limité d'options pour retrouver la trace des usurpateurs. Voici quelques éléments selon la direction dans laquelle ils désirent chercher.

FUNESTE nouvelle ?

Les personnages arrivant directement de la capitale, ils précèdent la nouvelle de la mort de Nobunaga. Alors que la ville grouille de troupes Oda, la tension va devenir de plus en plus palpable au fur et à mesure que la rumeur se répand. Les patrouilles se multiplient, seigneurs comme courtisans ne savent plus quelle décision prendre ni vers qui orienter leur loyauté. Toute la ville est troublée, et on sent presque dans l'air ce doute, entre risque, opportunité, attentisme et prudence. À vous de bien faire ressortir ce climat si particulier qui rend tout le monde particulièrement nerveux, mais a l'avantage d'occuper l'attention. La nouvelle du coup d'État n'arrive que le 2 juin 1582 à la nuit tombée. Le lendemain, durant la journée, l'essentiel du palais est au courant et se demande encore comment réagir. Dans le doute la garde et les patrouilles sont doublées. À partir du 4 juin, la rumeur enfle dans toute la ville et est au cœur de la plupart des conversations. Le 5 juin, le jour du mariage, si la mort de Nagatsugu n'est pas officielle, celle de Nobunaga donne un motif suffisant à son annulation.

- En reconstituant le trajet suivi par le palanquin la veille, en demandant aux samourais en faction, à des enfants des rues ou via des contacts peu regardants, ils apprennent que le convoi s'est dirigé vers le quartier des exclus. Sur place, il est très difficile de trouver des témoins. Non

seulement il faisait nuit et les habitants se protégeaient de la pluie, mais ces derniers sont des intouchables qui savent que trop que parler aux étrangers est le meilleur moyen de s'attirer des ennuis. Cependant les personnages remarquent un prêtre bouddhiste à proximité de ce qui tient lieu de fosse commune, pratiquant un rituel funéraire pour une pauvre malheureuse. Il s'agit de Chiyu, tuée d'un coup de sabre, et dont on a retrouvé le corps au petit matin. De plus, ils apprendront qu'il s'agit d'une comédienne itinérante et que « *des samouraïs ont sans doute encore voulu s'amuser... qu'est ce que vous voulez qu'on y fasse ?* »

- En essayant de comprendre d'où venait l'escorte. En effet, la fausse noble était accompagnée de plusieurs hommes aux couleurs des Oda qui étaient tous de vrais samouraïs, ou du moins avaient une réelle attitude martiale. Les personnages en viendront peut-être à suspecter les autorités. Ils auront raison, mais il est très difficile de remonter la piste de ces « samouraïs » et de les retrouver autrement que par hasard. S'ils y arrivent et réussissent à les faire parler, les soldats diront la vérité : ils ont reçu des ordres « *qui venaient d'en haut* », dont celui de se débarrasser de Chiyu, mais ignorent qui au sein de leur hiérarchie en est à l'origine.

- En cherchant qui a affiché les messages sur les panneaux, les résultats sont plus ou moins les mêmes. Il semble que ce sont les petites mains habituelles qui ont transmis les messages. Dans certains cas, il pourrait même s'agir de samouraïs. Là encore, la piste semble mener aux autorités et au clan Oda.

Brutale convocation

En milieu de journée, ou au moment qui vous semblera le plus opportun, les personnages sont encerclés par un groupe de soldats. S'ils se réclament de la protection de Konoe Sakihisa, leurs adversaires ricanent, expliquant que c'est justement lui qui les envoie et qu'ils sont convoqués immédiatement au palais.

Sur place, on les amène sous bonne garde face au premier ministre qui leur tient peu ou prou le même discours que sa fille, si ce n'est qu'il est d'un calme glaçant, posé mais sûr de sa force. Il veut que les personnages retrouvent la jeune femme qui était avec Niwa Nagatsugu et qu'ils viennent l'entretenir de leurs avancées tous les matins. Si les personnages évoquent sa fille, voire même commentent à s'émouvoir de recevoir sans cesse des ordres de personnes qu'ils ne connaissent pas, il s'en amuse et leur dit que cela ne change rien. Lui non plus n'hésite pas à menacer à mots à peine couverts : il sait qu'ils étaient présents au Honnô-ji.

Retour à la ferme fortifiée

Si à un moment ou un autre, les personnages retournent à la ferme fortifiée, ils trouveront un bâtiment en apparence désert, toutes portes et ouvrants fermés. À l'intérieur, l'odeur est insoutenable et le sol jonché de corps. Tous les hommes présents la veille ont été massacrés, et un test Moyennement difficile en Médecine permet de s'apercevoir qu'ils ont été empoisonnés avant d'être achevés sans pitié. Dans une pièce, en fouillant dans les placards, les personnages trouvent les vêtements d'une jeune fille d'une dizaine d'années, et un test Difficile en Droit, Etiquette, ou Savoir (héraldique) permet de reconnaître les symboles de la lignée des Fujiwara, dont descendent les Konoe. Non loin de là, sur le sol, gît le corps de Niwa Nagatsugu, qui ne porte aucun signe d'empoisonnement.

Un nouveau test de Médecine permet d'identifier les nombreuses marques qu'il porte comme des signes de ligatures et de tortures (Facile, peut aussi être obtenu avec un test de Vigilance Moyennement difficile). Il est sans doute mort une bonne heure après ses compagnons (Difficile). Demandez un test de Vigilance aux joueurs et déclarez qu'un ou plusieurs d'entre eux aperçoivent une silhouette qui les observe en silence depuis les poutres du bâtiment, probablement depuis leur arrivée. Dès que les personnages réagissent, l'homme saute sur l'un d'eux et se précipite vers la sortie, essayant de passer en force. Il est grand, chauve, très maigre, et son allure trahit une expertise martiale et la faculté de se battre en gardant la tête froide. Il a l'œil suffisamment exercé pour sauter de façon à ne pas encaisser les coups des personnages les plus dangereux et se jeter sur ceux qui devraient lui permettre de s'enfuir.

Il s'agit de Shinbei, l'« *homme à tout faire* » d'Hanae. Suite à l'affichage du secret de Niwa Nagatsugu dans toute la ville, il a convenu avec ce dernier de mettre Sakiko en lieu sûr et a trouvé tout le monde mort à son arrivée à la ferme. Il ignore que le massacre est dû aux hommes de Sakihisa et que Nagatsugu a été torturé et tué pour découvrir où se trouvait la jeune fille. Surpris par l'arrivée des personnages et espérant le retour du responsable de ce carnage, il a décidé de se cacher. Mais découvert par des personnages qui n'en savent pas plus que lui, il préfère s'enfuir sans leur faire du mal : ils travaillent aussi pour Hanae après tout. Assurez-vous qu'il sorte libre ou mort de cette altercation, mais ne puisse être interrogé.

Le creux de la vague

Pris entre le marteau et l'enclume au sein d'une famille qui se déchire et semble bien décidée à se servir d'eux pour régler ses comptes, les personnages se demanderont sans doute comment s'en sortir. Ils sont au centre des attentions de plusieurs groupes qui n'auront guère de scrupule à les intimider ou leur mettre la pression. Ce sera d'ailleurs l'occasion de placer un combat si vos joueurs semblent en avoir besoin. Aidez-les éventuellement lors de leurs rapports avec les Konoe – Hanae va davantage s'inquiéter de savoir où est Nagatsugu, puis qui l'a tué, que de savoir qui les a engagés – mais, globalement, laissez-les faire. Il y a suffisamment d'éléments pour leur permettre d'explorer de nombreuses directions, surtout si vous vous servez de l'aide de jeu page 52-53 pour leur faire découvrir la ville dans ce qu'elle a de plus corrompu. Une fois qu'ils s'y seront suffisamment frottés, ou s'ils se montrent particulièrement ingénieux, lancez la troisième partie du scénario.

Troisième partie :

A Sakai, tout à un prix.

Durant cette dernière partie, les personnages sont confrontés aux deux secrets qui sont à l'origine de tous leurs problèmes : celui de la famille Konoe et celui du chantier.

Réunion familiale (à partir du 5 juin 1582)

Alors que les personnages sont en train de faire leur rapport à Konoe Hanae, celui-ci est interrompu par l'arrivée inopinée de son père, Sakihisa. Arborant un sourire carnassier, il les salue, leur demande de ne pas s'embarrasser du protocole et hoche la tête en direction d'un des gardes protégeant sa fille. Au moment où il répond de même, les personnages reconnaissent Shinbei. S'ils réagissent, Hanae, qui a toute confiance en lui, les coupe sèchement. Sinon, Sakihisa explique qu'il a jugé bon de venir puisque, d'après lui, tous deux cherchent finalement la même chose : retrouver sa fille. À ces mots, Hanae blêmit un court instant. Content de son effet, Sakihisa accepte de répondre aux questions sur Sakiko mais se garde de rien dire qui puisse trahir l'identité de sa mère. Il demande alors à tous de reprendre là où ils en étaient. Quoi que les personnages choisissent de raconter, il les félicite puis déclare que tout rentrera très vite dans la normale tandis que Hanae pâlit de plus belle. Enfin, il leur annonce qu'il a trouvé qui a cherché à les manipuler lors de leur arrivée. Le palanquin rouge serait à proximité du port, dans un entrepôt appartenant à un

chrétien du nom d'Ibiya Ryôkei. La suite, ajoute-t-il, ne le regarde plus.

Proche à la fois d'Hideyoshi et de Mitsuhide, Sakihisa est au courant du projet du chantier et du groupe formé par Zeniya Sôtotsu. Il ignorait que sa famille allait en être la victime, mais n'a pas mis longtemps à comprendre à qui il devait ce scandale. Il n'hésite donc pas à les lâcher en pâture aux personnages afin de ne pas être soupçonné du meurtre de Nagatsugu. De plus, il sait que les personnages connaissent Ryôkei, mais, à moins qu'ils le lui aient dit, feindra de l'ignorer. Il espère qu'ils accuseront le marchand ou décideront de se taire et d'enterrer l'affaire.

Une sombre affaire de gros sous ?

Si les personnages vont vérifier, ils trouveront bien le palanquin. S'ils vont demander des comptes à Ibiya Ryôkei, celui-ci avoue tout sur le chantier et sa cabale, même s'il est dur de lui arracher le nom d'Hideyoshi. Il insiste toutefois sur le fait qu'il n'a jamais été prévu d'impliquer le champion, qu'il a été mis devant le fait accompli, et qu'il a toujours eu l'intention de leur donner la somme due à Gozan, ce qui est vrai. Si la mort de Nagatsugu n'est pas publique, il ne lui viendra même pas à l'esprit d'en parler, et ne s'en défendra que s'il en est accusé.

Le secret des Konoe

Lorsque les personnages repartent du palais ou de chez Ibiya Ryôkei, ils sont interpellés par Shinbei. Sa maîtresse a besoin d'eux immédiatement et craint pour sa vie. Il les mène à elle ou tente de les forcer à le suivre. Elle se cache dans une maison du quartier marchand et est en train de préparer ses affaires, prête à fuir. Elle leur expliquera que son père a tué Nagatsugu pour retrouver sa sœur et qu'il s'apprête à leur faire subir le même sort. Mais à peine a-t-elle dit ça que Sakiko désigne la rue au travers d'un des ouvrants en lâchant un « *Maman !* » craintif qui fait éclater Hanae en sanglots.

- Si les personnages regardent dans la rue, ils aperçoivent une douzaine d'hommes, apparemment des soldats, parmi lesquels ils reconnaissent quelques-uns des gardes de Sakihisa.

- S'ils lui demandent pourquoi elle leur ment, ou s'énervent, elle rétorque qu'elle n'a pas menti, avant d'étouffer un « *...et elle non plus* » entre ses dents. S'ils ont l'indélicatesse de continuer, elle ne dira plus rien, apparemment incapable de reprendre le dessus.

À moins qu'ils ne prennent les choses en main, Shinbei propose de tenir la maison avec les personnages pendant que les femmes s'échappent. Hanae leur dit alors avoir prévu de s'enfuir grâce à un navire européen. Elle doit prendre une barque sur les quais du quartier barbare dans deux heures et les supplie de les y rejoindre, se sentant obligée d'ajouter qu'elle n'a plus qu'eux à présent.

Le combat peut se dérouler de la façon que vous souhaitez, ou même ne pas avoir lieu, mais vous sentirez peut être un besoin de se défouler chez vos joueurs.

Le quartier barbare

Alors que les personnages arrivent aux environs des quais du quartier barbare, ils entendent un cri de femme venant de l'église. Sur place, ils voient Hanae une flèche dans le torse, en train de se vider de son sang, entourée par une douzaine de soldats et un Sakihisa à la mine faussement grave. À quelques mètres de sa fille dont le râle d'agonie est encore amplifié par l'écho de l'église, il annonce aux personnages sans sourciller «

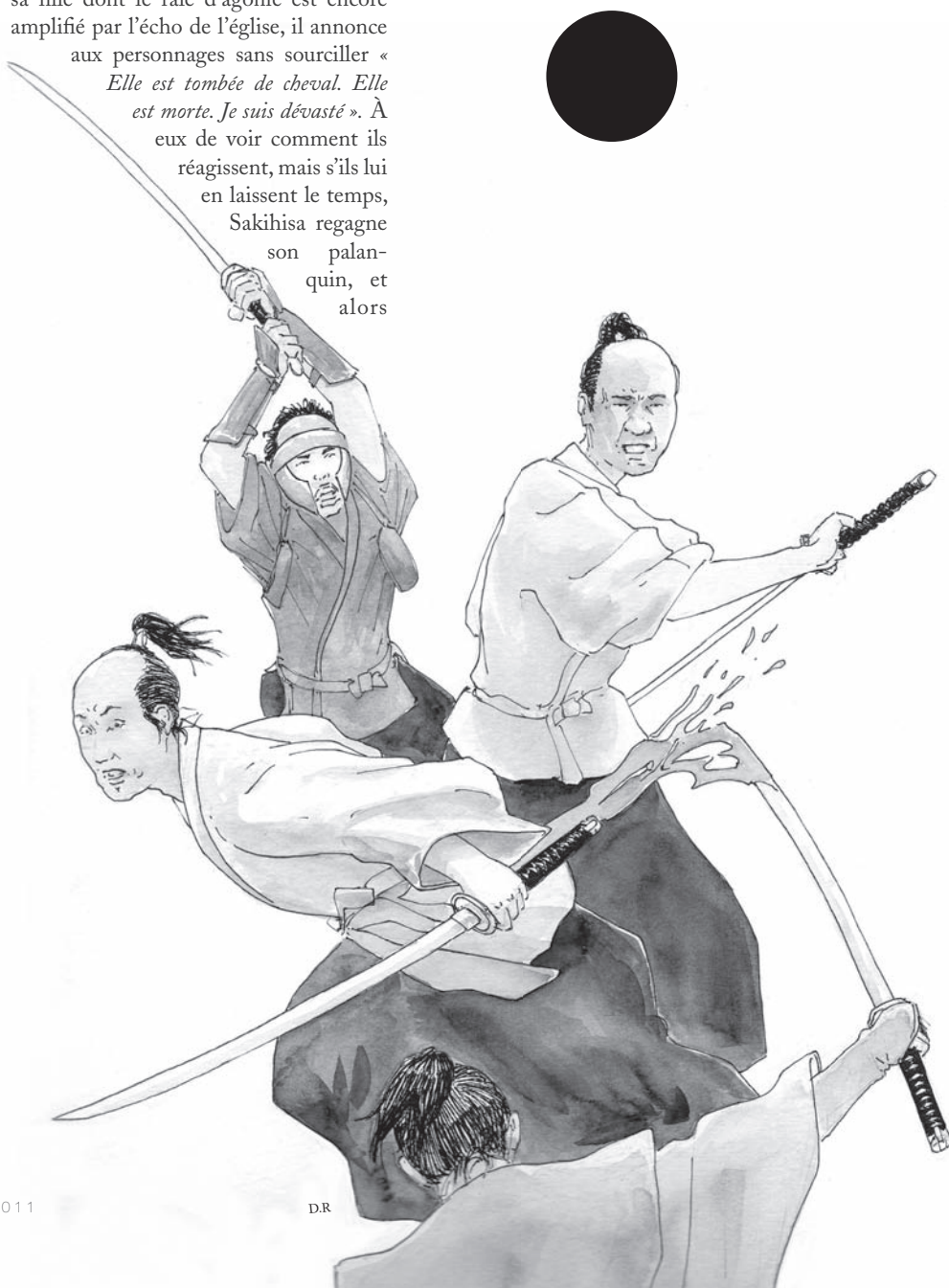
Elle est tombée de cheval. Elle est morte. Je suis dévasté ». À

eux de voir comment ils réagissent, mais s'ils lui en laissent le temps, Sakihisa regagne son palanquin, et alors

qu'il s'y installe, ils peuvent voir subrepticement Sakiko, à l'intérieur, arborer un sourire innocent. Celui de son père l'est beaucoup moins...

Pour aller plus loin...

Ce scénario peut se finir de façon plus ou moins heureuse, mais le statu quo reste le plus probable, à moins que les personnages ne meurent en voulant venger Hanae. Ils peuvent profiter de l'argent de Ryôkei et rentrer au sanctuaire des cornes comme continuer leur périple dans Sakai, mais les quelques rencontres faites ces jours-ci risquent de changer leur destin à tout jamais. S'il est en vie, Sakihisa renonce peu après à son titre et se fait moine pour se désolidariser symboliquement de Mitsuhide tandis que, un an plus tard, le chantier donnera naissance au château d'Osaka.





ides
de
jeux

AIDES DE JEUX |

52-53 : *TENGA* - Sakai

54-55 : *POLARIS*

56-57 : *Welcome to the Midnight Horror Creepy Show !*

58-59 : *PJ Only*

60-61 : *MJ Only*

62-64 : *le Coin du Scénariste : Réussissez vos méchants*

Ce n'est pas une défaillance de votre vision. Ne tentez pas de cligner des yeux. Nous maîtrisons, à présent, chacun des mots que vous lisez. Nous contrôlons les horizontales et les verticales. Nous pouvons vous noyer sous un millier de lettres ou en dilater une jusqu'à vous rappeler notre numéro 1, et même pire que ça... Nous pouvons modeler votre perception et lui fournir tout ce que votre imagination peut concevoir. Dans les pages qui viennent, nous contrôlerons tout ce que vous allez lire et apprendre. Nous partagerons les angoisses d'une base subaquatique et les mystères que recèle Sakai, nous enquêterons sur les honnêtes meneurs et apprendrons à créer des méchants, nous affronterons des groupes traditionnels bavarois et poursuivrons nos investigations jusqu'à Sodaville... donc très, très loin au-delà du réel !



Sakai

Auteur : Laurent Devernay

Au carrefour de bien des routes, Sakai est le cœur économique de l'archipel et la porte de la capitale vers le reste du monde. Forte de 80 000 habitants, elle est le lieu d'autant d'opportunités que de risques et le luxe y joute la misère et la corruption la plus sordide. À l'instar de ses rivales, Hakata et Yamaguchi, c'est aussi un des rares endroits où les marchands ayant réussi sont mieux considérés que la plupart des samouraïs et où ces derniers peuvent envisager de se mettre au service des premiers. Mais, depuis que la ville est gouvernée à la fois par le conseil des notables, l'Egôshû, et par un gouverneur appartenant aux Oda, Matsui Yûkan, c'est avant tout le lieu par excellence où trouver de quoi équiper ses troupes pour la guerre, notamment en mousquets. Personne n'ignore que derrière la bonhomie de la plupart des marchands se cachent des vendeurs d'armes sans scrupules et prêts à tout pour triompher de leurs rivaux.

LA COMMUNAUTÉ DES MARCHANDS

L'Egôshû, qui réunit les 36 plus puissants d'entre eux, a beaucoup perdu de son autorité depuis que la ville est occupée. Le conseil continue toutefois à se réunir régulièrement pour prendre des décisions sur les sujets qui échappent aux Oda. Ceux-ci y cherchent donc des alliés qui pourraient les informer sur ce qui se trame lors des assemblées. Mais la rivalité entre les habitants de la ville est souvent plus forte que celle qui les oppose aux samouraïs ou aux autres cités marchandes. Dans le secret des maisons de thé, les alliances se font et se défont à mots couverts, avec toute la délicatesse que requiert cet art. Ce raffinement n'empêche pas certains de chercher à recruter des hommes d'armes pour protéger leurs convois ou s'en prendre à ceux de leurs rivaux. Sous un voile de civilités, les plus éminents représentants de Sakai s'entredéchirent avec une férocité que ne renieraient pas certains seigneurs de guerre.

Le port

Le port de Sakai est un point de passage obligé pour tout ce qui transite entre la capitale et l'étranger ou les régions les plus éloignées de l'archipel. Il y règne un tumulte permanent et le quartier frappe surtout le visiteur par ses contrastes. Au milieu des marchandises exotiques, les négociants les plus fortunés y côtoient des Européens fraîchement débarqués sous le regard désabusé des manœuvres, dont l'activité moins prestigieuse reste néanmoins d'une importance vitale. Conscients de leur condition, ces derniers font profil bas, d'autant plus depuis l'arrivée massive des troupes du clan Oda, commandées par le propre fils de Nobunaga, Kanbe Nobutaka, et un de ses meilleurs généraux, Niwa Nagahide. En effet, le seigneur de guerre planifie depuis quelques temps déjà d'envahir l'île de Shikoku, presque entièrement contrôlée par Chôsokabe Motochika, lui-même persuadé d'être son allié. La chute des Takeda lui donne enfin l'occasion de lui montrer qu'il n'en est rien.

• **Personnalités locales :** Contraintes d'attendre, les troupes commencent à s'impatienter et à énerver tout le monde. En plus de boucher une bonne partie du port, les soldats s'occupent comme ils peuvent et cela implique souvent du saké et des femmes. Ceci n'est pas forcément du goût de tous car la

solde s'amenuise et certains n'hésitent pas à se servir directement lorsqu'ils repèrent quelque chose qui leur fait envie.

• **Amorce** : Suite à l'agression de sa fille, Sadao, le marchand de kimono, demande aux personnages de donner une leçon aux coupables. Il est prêt à payer une somme coquette mais oublie de mentionner que lesdits coupables font partie des forces en faction dans le port. Les personnages prendront la décision qu'ils souhaitent, mais ce genre d'évènement est loin de calmer les soldats qui réclament à leur tour un coupable. Fort de son influence en ville, Sadao niera quoi qu'il arrive. Pour se dépêtrer de cette situation, le groupe ne pourra guère compter que sur sa fille qui refuse que du sang soit versé. Son père risque de très mal prendre qu'on la dresse contre lui.

L'église

Pour de nombreux convertis, la chose la plus précieuse qu'ont amené les Européens est justement la seule dont ils n'ont pas fait commerce : leur foi en Deus. D'abord accueillie avec scepticisme, cette nouvelle religion a fini par convaincre un nombre croissant de fidèles qui se regroupent désormais dans l'église du quartier barbare. Mais depuis peu, et grâce à la présence dans leurs rangs d'hommes aussi influents qu'Ibiya Ryôkei, cela ne leur suffit plus et ils souhaitent ériger une nanbandera d'une taille comparable à celle de la capitale.

• **Personnalités locales** : Parmi les membres les plus éminents de cette communauté, Kaemon, qui se fait désormais appeler Gregorio, subjugué tout le monde par sa rhétorique et sa bonté. Il est de loin le plus actif lorsqu'il s'agit de faire avancer la collecte de fonds pour la construction du temple. Toutefois, il ignore que son fils, converti lui aussi, détourne une partie de cet argent pour épouger ses dettes.

• **Amorce** : Soupçonnant Kaemon d'utiliser une partie de la collecte pour lui-même, d'autres membres de la communauté demandent aux personnages de le surveiller. Comment vont-ils réagir face à ce scandale qui risque d'ébranler les convertis de Sakai, voire même les relations avec Nagasaki ?

L'échoppe de Keita

En temps normal, le commerce des mousquets est florissant. La plupart des seigneurs de guerre, loin de trouver ces armes déshonorantes, se les arrachent, y voyant à juste titre un moyen de dominer les champs de batailles. La plupart les achètent aux occidentaux ou tentent de les fabriquer en masse afin de pouvoir fournir le plus grand nombre, surtout depuis que de mystérieux acheteurs font s'envoler les prix. D'autres produisent peu d'armes mais autant d'œuvres d'art. Plus proche de cette tendance, la boutique de Keita se distingue par l'impression de luxe qui en émane. Toutefois Keita a choisi une troisième façon de faire fortune : profiter de la crise pour racheter les boutiques des autres artisans.

• **Personnalités locales** : Keita est un artisan médiocre, mais un marchand ambitieux et connu pour son opportunisme. De par son oncle qui tient une école de thé où se pressent plusieurs usuriers, il est capable de trouver facilement beaucoup d'argent et en profite pour racheter les commerces de ses concurrents.

• **Amorce** : S'il a su profiter de l'occasion, la flambée des prix actuelle et la pénurie pourraient jouer un mauvais tour à Keita si elle venait à durer. Il serait dans l'incapacité de rembourser ses dettes et ses boutiques ne lui serviraient alors à rien. Chacun y va de son

hypothèse sur l'identité de celui qui achète en masse les armes à feu fabriquées à Sakai mais Keita veut en avoir le cœur net et engage les personnages pour découvrir le pot aux roses.

Shichirô, le grossiste en saké

Sakai est une ville où énormément d'argent circule. À tel point que ce dernier est devenu une marchandise à part entière et que nombre d'individus mettent en place des systèmes de prêts complexes qu'ils se gardent bien d'expliquer en détail à leurs clients. Durant des décennies, ceci a fait la richesse des temples, mais de plus en plus de laïcs leur emboîtent le pas. En franchissant le seuil de l'échoppe de Shichirô, le nouveau venu ne voit que quelques tables, une vieille serveuse et d'impressionnantes quantités de saké. Mais, en plus de ses services historiques auxquels il reste attaché, Shichirô propose surtout de l'argent à qui offre suffisamment de garanties. Les taux ne sont pas plus élevés qu'ailleurs mais bien suffisants pour accaparer progressivement les richesses de ceux qui se laissent tenter.

• **Personnalités locales** : Shichirô est un vieillard affable. Il accueille ceux qui viennent le voir avec courtoisie et semble connaître tout le monde en ville. Mais son côté rassurant n'est qu'une façade et une bonne partie de ses revenus lui viennent justement de son image de vieux sage toujours prêt à aider ceux qui en ont besoin. Il fréquente discrètement l'école de thé du père de Keita. Ainsi qu'une demi-douzaine d'autres...

• **Amorce** : Lorsqu'un des livres de compte de Shichirô disparaît alors qu'il contient des indications sur les excès de plusieurs membres éminents du clan Oda, le vieil homme met tout en œuvre pour le retrouver avant que ses clients ne l'apprennent. Y compris embaucher les personnages.

L'école de Sen no Rikyû

Durant ces dernières décennies, la cérémonie du thé a pris une ampleur insoupçonnable jusqu'alors. Partout, ceux qui comptent ou veulent donner l'impression qu'ils comptent dans le Tenga se font un point d'honneur de l'apprécier en connaisseur. Considéré comme le plus grand spécialiste de cet art, Sen no Rikyû possède sa propre école et a formé plusieurs générations de maîtres de thé. Les conditions d'entrée sont strictes mais le prestige à la sortie sans commune mesure. En son absence, nombreux sont ceux qui se vantent d'en avoir été les élèves sans pouvoir réellement le prouver. Nobles, mais aussi plus généralement marchands et samourais se pressent chez lui, en sachant pertinemment qu'il s'agit sans doute du groupe de pression le plus fermé de Sakai et que les alliances s'y font et défont, quand ce n'est pas l'avenir de la ville, voire du pays, qui se joue. Une invitation à y participer est un événement synonyme de nombreuses opportunités et qui ne saurait être refusée.

• **Personnalités locales** : De toute évidence Sakai est la ville par excellence de la cérémonie du thé et Sen no Rikyû son maître incontesté. Respecté de tous, il a ses entrées partout et sélectionne avec soin ses futurs disciples qui comptent, entre autres, de prestigieux nobles et de puissants seigneurs. Mais son succès n'est pas sans faire des jaloux.

• **Amorce** : le prestige de cette école attire également les envieux et les pousse à nuire à sa réputation. En ayant vent d'une telle tentative, les personnages pourraient intervenir et ainsi obtenir des alliés précieux. Ou au contraire s'attirer des inimitiés redoutables.

VION

saison morte

aide de jeu pour **POLARIS** / par Cèrbère

« Le flux Polaris, voilà une curiosité que peu de personnes en ce monde est capable de comprendre, et si tu veux mon avis, même ceux du Culte du Trident n'y pigent rien ! Ce truc se comporte de bien des façons différentes et sur cette station, c'est de la manière la plus atypique... »..... Témoignage d'un docker

Introduction

Bienvenue sur Vion ! Cette petite station minière est relativement récente et pourtant le maître mot à bord est la récupération. Rien ici n'est neuf comme dans la plupart des stations sous-marines de Polaris. La cité a été fondée il y a 15 ans suite à la découverte d'un filon de sulfures polymétalliques composés de sulfures de zinc, de cuivre et de fer.

Cette station terrestre est posée à -563m sur une sorte de terrassement naturel attaché au flanc d'un pic rocheux qui plonge à -3 850m. Les débuts n'ont pas été simples et la station a bien failli être détruite à plusieurs reprises. Il y a eu, par exemple, deux accidents mortels lors de sa construction. Le premier suite au dysfonctionnement d'une foreuse à chenilles qui a heurté un module d'habitation et l'a entraîné avec elle dans les profondeurs abyssales. L'équipe technique en repos, soit cinq hommes, sont morts dans cet accident tragique. Six mois plus tard, un autre accident s'est produit lors de la construction des tunnels qui mènent aux différents gisements. Une partie d'un tunnel s'est effondrée, causant la mort d'une douzaine de personnes, dont la responsable de la station qui était venue faire une inspection. Selon l'enquête, l'effondrement serait dû aux « boisages » qui ont été utilisés lors du consolidement des tunnels. Le contremaître de l'époque, Alden Erlen, a été reconnu innocent car il avait mentionné à plusieurs reprises dans ses rapports que les poutres n'étaient pas de bonne qualité. Alden quitta la station peu après l'accident, affligé par toutes ces morts et surtout par celle de sa femme, Alicia, qui n'était autre que la responsable de la station.

Depuis, il n'y a plus eu d'accidents graves mais les dangers sont multiples pour une petite station de cette taille. La population de la ville est estimée à 1253 habitants et le taux de fécondité est

d'à peine 8,5 %. La population mutante quant à elle est estimée à 20 %. Il y a toujours du travail sur Vion et malgré son faible taux de natalité, la cité garde une population plus ou moins constante grâce aux arrivages réguliers de nouveaux travailleurs.

Note aux MJ :

dans cette aide de jeu, la station peut être placée et façonnée à votre guise, il suffit d'adapter certains éléments selon sa situation : indépendante ou rattachée à un empire. Par exemple, en fonction du pouvoir en place, il peut y avoir ou non la présence de militaires ; la cité peut être dirigée par un bureaucrate, un militaire, un responsable du culte, une personne élue. La station peut espérer avoir ou non un soutien si elle a des problèmes. Tous ces éléments peuvent être modulés à partir de votre choix de base.

Particularités

Chaque année, un événement très étrange se produit : les habitants de la station reçoivent la visite de leurs morts. Ce phénomène est en fait une manifestation du flux Polaris qui se déclenche de manière cyclique et qui dure 12 heures. Le flux influence le subconscient de la personne et entraîne des hallucinations en relation avec la mort.

La personne décédée n'est vue que par celui qui a cette hallucination et l'illusion est tellement parfaite que l'apparition semble être de chair et de sang. Lors de cette « visite », tout le monde essaye de s'isoler même si c'est relativement compliqué dans une station sous-marine.

PNJ Majeurs

Hugh Tollendal : le responsable de la station

Hugh est un homme pragmatique dans la cinquantaine qui est arrivé au poste qu'il occupe grâce à de nombreux compromis avec les ouvriers. Il essaye de garder un équilibre entre productivité et bien-être, ce qui n'est pas aisé sur une petite station. La pression sur ses épaules est énorme et il s'étonne lui-même d'arriver à gérer aussi bien sa vie.

Alan Powel : le responsable de la sécurité

Alan est un ancien mercenaire de la Légion qui a décidé de finir sa carrière dans un endroit plus calme. À l'âge de soixante-cinq ans, il juge qu'il est préférable de finir ses jours sur une petite station qu'à Cerbera où il sera toujours tenté de partir en mission. Alan se fait vieux et il commence à avoir plus de jours sans que de jours avec. Il reste néanmoins très efficace et ses ordres sont toujours exécutés à la lettre par ceux de son équipe.

Barca Hamilcar : l'ingénieur en chef

Après vingt années en tant que mécanicien naval sur des navires de commerce, Barca décida de s'installer sur Vion au cours d'une escale au dock de la petite cité. Il tomba littéralement amoureux de la station et surtout d'une jeune femme du nom de Cecila. Depuis, il a mis sa science au service de la station qui a su reconnaître en lui le meilleur technicien des environs. Il s'est vite retrouvé chef des équipes techniques et Barca connaît maintenant chaque courbe, chaque câble, chaque écrou de la cité.

Igor Voronkin : le contremaître

Si Barca connaît la station par cœur, Igor quant à lui connaît la mine comme sa poche. Ancien second d'Alden, il est aujourd'hui le contremaître en chef de l'exploitation. Igor ne vit que pour la mine et il ne remonte dans la station que très rarement. Ses hommes l'ont surnommé « l'homme ver » à cause de son comportement étrange. En vérité, Igor craint que les forages soient descendus trop bas dans les profondeurs et il est terrifié par l'idée de tomber sur des Foreurs qui causeraient à coup sûr la fin de la station.

Kate Milson : le docteur

Avant de venir sur Vion, Kate travaillait sur Equinoxe dans un laboratoire de recherche consacré aux néo-fluides. Elle était chargée des opérations destinées à modifier les organismes des plongeurs de combat. Un jour Kate tomba sur des dossiers qu'elle n'aurait pas dû voir et comme c'est une femme intelligente, elle prit le premier transporteur en partance. Après une année à voyager de station en station, elle finit par s'installer sur Vion. Les revenus de Kate n'étant plus les mêmes que sur Equinoxe et s'agissant d'une dame qui aime ne manquer de rien, elle a mis au point une drogue hallucinatoire à base de psychoplancton. Elle ne vend pas cette drogue au premier venu, mais avec un peu de persuasion de votre part, et quelques crédits, Kate vous donnera accès à un monde merveilleux.

Piste de scénario

Après la tragédie, le contremaître Alden, n'a plus jamais été le même. Il a quitté la station peu de temps après l'enquête interne dans l'espoir de refaire sa vie ailleurs. C'était sans compter sur le remords qui l'habite en permanence, car il se croit responsable de l'accident. Alden a décidé de revenir cette année sur la station, espérant trouver la rédemption grâce au jour des morts. Malheureusement cette année, ce phénomène étrange mais inoffensif va prendre des proportions incontrôlables. Les remords du contremaître sont tellement forts que ses démons seront visibles par tous. De plus, une perturbation géologique temporaire a amplifié la puissance du flux. Comme ces fantômes proviennent du subconscient du contremaître, les apparitions seront agressives et désireront se venger.

Les joueurs peuvent être attirés sur Vion par curiosité, pour effectuer des recherches, pour valider ce phénomène, ou par le culte du Trident, pour comprendre cette fluctuation du flux.

• • •

L'histoire commence dans une atmosphère de fête. Tout le monde se prépare à recevoir ses morts. On vend des algues séchées à faire brûler pour créer une atmosphère mystique, on prépare des mets à connotation morbide et on décore la station avec les photos de ses morts. Les quelques accros aux préparations de Kate se fournissent chez elle pour accentuer les effets. Une fois que le phénomène commence, les gens s'isolent le plus possible les uns des autres, allant même jusque dans la mine.

Alors que les joueurs expérimentent leur premier jour des morts, une alarme résonne dans tout le complexe, on signale un dysfonctionnement dans le module d'énergie. Un mécano manipulé par une apparition générée par le contremaître a saboté la machinerie. Les joueurs doivent le stopper pour permettre la réparation qui va durer six heures. Pendant ce temps, le générateur de secours prend le relais mais on doit sacrifier la chaufferie. La température chute donc très vite...

Peu de temps après, c'est le dysfonctionnement du module de communication qui est signalé. Alors que les joueurs approchent de celui-ci par le couloir d'accès, une explosion bloque leur progression. Le système de sécurité se met en route, isolant le module de la station. Les joueurs sont donc obligés de faire une petite sortie pour atteindre le bâtiment en question. Le contremaître s'y cache et une fois que les joueurs seront à l'intérieur, il va essayer de sortir tout en les enfermant.

Ensuite, Alden ou un autre habitant manipulé par les apparitions va essayer de surchauffer le réacteur nucléaire pour détruire la station.

Au niveau ambiance et résolution de l'histoire, vous pouvez donner la possibilité de faire des recherches dans les archives de la station pour comprendre ce qui se passe. Les joueurs pourront rencontrer une apparition qui répète sans fin « Il nous a tués ! » et une autre qui tient un discours cohérent mais qui tient le contremaître comme responsable.

Une des solutions pour désamorcer ce problème serait de convaincre l'apparition d'Alicia – ancien chef et épouse d'Alden – qu'il n'est pas responsable. Ce qui revient à persuader Alden lui-même de son innocence. Une autre solution consisterait à évacuer Alden de la station pendant la durée du phénomène. La solution la plus radicale serait de tuer Alden, ce qui assurerait la fin des apparitions.

• • •

Inspiration :

L'épisode 11 « Le jour des morts » de la cinquième saison de Babylon 5.

Brain Soda

Welcome to the Midnight HoRror Creepy Show!



Auteur : Willy Favre

C'est la nuit d'Halloween à Sodaville. Pendant que vous creusez une imposante citrouille dans votre cuisine, de petites silhouettes vêtues de costumes de monstres traversent le brouillard à l'extérieur. Elles font du porte à porte, en quête de quelques farces et de friandises. Et sur l'écran de votre téléviseur enneigé, apparaît une énième rediffusion de ce show d'épouvante des années 80. Entre la musique sépulcrale au synthétiseur, le décor de cimetière en carton bouilli, la neige carbonique et les araignées en plastique, la plantureuse Zombierella fait son apparition. Vêtue d'une simple robe noire affreusement moulante, soulignant ses formes généreuses, dont sa poitrine sur laquelle le caméraman s'obstine à zoomer... La superbe femme... Brune... S'adresse donc aux spectateurs... Et... Excusez-moi je reprends mon souffle, je suis trop tout excité... Elle présente donc le programme de la nuit.

Deux films !

Deux longs-métrages qui sont autant d'hymnes aux nars de la pire espèce. Deux synopsis qui vous permettront de faire voyager vos joueurs, le temps d'une nuit, dans les méandres de la poitrine de l'horreur plantureuse de Brain Soda !

Mais attention ! Ce ne sont pas des films ordinaires ! Même s'ils sont tous salement datés des années 80, notamment par leur couleur, leur son et leur montage (sans oublier les brushings façon Dynastie, les coupes mulet de McGyver, les épaulettes et les chansons de Bonnie Tyler), ils proposent surtout des petites options de jeu qui permettront aux joueurs de s'amuser un peu plus.

MASSACRE À LA PLANCHE

(ou Carrie et la Danse des Canards)

Notre avis :

ce long-métrage a longtemps été considéré comme un film culte et underground, par toute une frange d'intellectuels du cinéma bis. Tourné en 1986 par l'inconnu Dieter Heimrich, ce film d'horreur allemand (dont le titre original est Massaker bei Hochzeit) a connu plusieurs montages, différentes versions, pour finalement atterrir dans les vidéoclubs européens après la chute du mur de Berlin. À première vue, malgré ses moyens limités, il pourrait presque passer pour un slasher américain de seconde zone... Si le look des personnages, les paysages de Bavière, les hectolitres de bière, les dégaines à la Derrick et l'orchestre tyrolien possédé ne trahissaient pas sa véritable origine. D'autant

que le réalisateur fait son maximum pour entretenir le doute. On admirera cependant le zèle des personnages pour se débarrasser des musiciens bavarois, à l'aide de tout ce qui leur passe entre les mains ! Et éliminer une vingtaine de rougeauds à moustaches, aux costumes flashy et aux coupes de cheveux façon Stone et Charden, ce n'est pas une mince affaire.

Synopsis :

le scénario prend pour cadre un lycée de Bavière. Les joueurs incarnent des teenagers qui s'apprentent à vivre leur premier bal, durant la nuit de Walpurgis du 1er mai (on admirera au passage le talent du programmeur du Midnight Horror Creepy Show, qui s'est viandé de six mois dans le calendrier pour sa spéciale Halloween). Affligés de faciès purement années 80, en plus de teintes limite caca d'oie, les personnages vont connaître un destin encore plus funeste lors de cette soirée dansante. En effet, Gisela, une jeune fille peu appréciée de ses camarades (et pour cause, c'est quand même un petit peu une quiche), a décidé de leur faire payer leurs méfaits (au hasard : euh, avoir volé ses knoëdels à la cafétéria). Pourvue de pouvoirs de sorcellerie qui se réveillent progressivement jusqu'à la Walpurgis, Gisela projette de fermer les portes du lycée où se déroule le bal et de faire appel à la magie noire. Pour cela, elle va transformer les vingt membres de l'orchestre folklorique en redoutables démons, qui vont poursuivre les pauvres jeunes et les dévorer ! Les personnages parviendront-ils à échapper aux chanteurs tyroliens maudits en les tuant un à un, avant de faire payer ses vacheries à cette grosse saucisse de Gisela qui fait rien qu'à nous pourrir nos soirées ?

Option de jeu :

voici un moyen efficace pour que les joueurs encaissent un maximum de points de Public. Vous, Metteur en Scène, devez préparer deux récipients avant la partie. Dans le premier récipient, placez autant de petits papiers qu'il y a de joueurs autour de la table et inscrivez sur ces derniers des actions « kill ». **Exemple :** « *décapiter avec* », « *éventrer avec* », « *démembrer avec* », « *énucléer avec* », « *trancher avec* », etc. Puis repliez ces petits morceaux de papier. À l'intérieur du second récipient, faites de même, mais cette fois-ci avec des objets. **Exemple :** « *une chope de bière* », « *un plat de choucroute* », « *une chaise* », « *le professeur principal Dietrich* », « *un balai* », etc.

Lorsque Gisela procède à son invocation, chaque joueur doit tirer un papier dans chacun des récipients et les assembler. Si son personnage parvient à éliminer un des musiciens de cette façon, description à l'appui, il encaisse immédiatement 1 point de Public. Exemple : énucléer un musicien démoniaque avec une saucisse de Frankfurt. Libre à vous de mettre plus de petits papiers, pour inviter vos joueurs à improviser et encaisser des rondelles. Oui, le massacre c'est amusant !

Inspiration visuelle pour le Metteur en Scène :

<http://www.gougoule.com/v-67-boys-band.html>

PUMPKINDEAD ACADEMY- in 3D

(ou *André Manoukian contre Michael Myers en 3D*)

Notre avis :

réalisé en 1983, ce film américain de Terry Terry Junior paraît voguer sur la nouvelle mode des slashers, lancée quelques années plus tôt par le

Halloween

de John Carpenter. Pour preuve : son étrange tueur, arborant un affreux masque de citrouille, qui hante le métrage et coupe du jeunot pré-pubère à tour de bras. Et pourtant, ce film va bien plus loin que cela... Enfin, non, il va beaucoup plus bas mais vous saisissez l'idée. En effet, plutôt que de lancer le tueur psychopathe aux trousses de jeunes lycéennes, ce dernier se retrouve plongé au beau milieu d'un imbroglio de meurtres en tous genres et d'une école d'artistes calamiteuse à la manière de la série Fame. Ainsi, séances de meurtres, d'entrechats, de cours de solfèges, de danses discos et de re-meurtres s'enchaînent sans discontinuer.

Et comme si cela ne suffisait pas pour saigner définitivement des yeux, le film fut présenté à l'époque en 3D. La fameuse 3D de 1983, bien évidemment, nécessitant que le spectateur s'affuble de lunettes en carton aux verres bicolores. Pour un résultat peu convaincant en plus... D'ailleurs on aura beau plisser les yeux pendant la projection, à part se choper un affreux mal de tronche, on ne verra jamais aucun extraterrestre bleu se pointer entre Coco et Leroy pendant leur duo dansant.

Synopsis :

dans l'école des Arts de Sodaville, « *avoir l'esprit de compétition* » n'est pas une expression à prendre à la légère. Ce fameux établissement accueille et forme depuis de nombreuses années les artistes les plus talentueux du pays : danseurs, musiciens et chanteurs. Mais tout le monde ne sort pas diplômé de cette école. Seule une poignée d'élèves parviennent à obtenir leur diplôme chaque année et pour cela, ils sont prêts à tout. Gosses de riches, pourris et arrivistes, les personnages-joueurs font partie des élèves les moins talentueux, mais sont les plus motivés pour éliminer tous ceux qui les surplombent dans le classement.

Mettant au point les pires accidents pour faire disparaître untel sous un projecteur, coincer un autre dans un piano à queue, changer les cordes de la harpe avec des câbles tranchants ou électrocuter Bruno avec son synthé, ils sont bien décidés à obtenir leur précieux sésame : le diplôme leur permettant de jouer dans la comédie musicale annuelle.

Mais lorsque des meurtres étranges commencent à se produire, les artistes criminels si unis se mettent à douter. Un des personnages est-il responsable de ces crimes ? A-t-il plus d'ambition que les autres ? Sont-ils menacés ? Pourquoi tuer les professeurs, l'un après l'autre (comme le délicieux prof de triangle) ? Pour faire baisser la moyenne générale ? Ça craint !

Ils sont loin d'imaginer que l'assassin n'est autre que le Pumpkin-dead. Un professeur d'un genre nouveau puisque ce sont les criminels eux-mêmes qu'il juge. Et seul le meilleur sera retenu.

Option de jeu :

Avec un tel contexte, c'est l'occasion idéale pour vos joueurs de montrer leur fibre artistique ! N'hésitez pas à les récompenser par 1 point de Public ou 1 point de Director's Cut, à chaque fois que l'un d'entre eux pousse la chansonnette ou effectue un petit mouvement de danse en live autour de la table.

De plus, n'oubliez pas que chaque plan du film a été pensé pour pouvoir offrir un sublime spectacle en trois dimensions. Du coup, l'œil arraché paraîtra sortir de l'écran, tout comme l'archet d'un violon, le couteau du tueur ou la coupe afro du professeur de funk. Si vos joueurs font également l'effort d'incorporer ces plans en 3D durant leurs descriptions (pendant leurs meurtres ou autres manigances gores), libre à vous de les récompenser en points de Public ou de Director's Cut. Et peu importe si cela aboutit à un résultat exécrable ! C'est le jeu !



GERER SES PEURS

HALLOWEEN. SURPRISE. TERREUR. CES SENTIMENTS SONT CONNUS DEPUIS L'ENFANCE ET LES HISTOIRES RACONTÉES AUTOUR DU FEU OU PIRE, DANS LE NOIR. MAIS MAINTENANT, GAVÉS D'HISTOIRES D'ÉPOUVANTE ET D'HORREUR, IL DEVIENT BIEN PLUS DIFFICILE DE S'EFFRAYER D'UN FAIT ÉTRANGE OU TERRIFIANT. DANS LA PLUPART DES JDR D'HORREUR ET D'ÉPOUVANTE, LES PJ SONT CONFRONTÉS À DES SITUATIONS ÉTRANGES ET SURNATURELLES. SI LE JOUEUR Y EST PRÉPARÉ (IL A CHOISI DE JOUER À CE JEU, QUAND MÊME), LE PERSONNAGE NE L'EST EN GÉNÉRAL PAS DU TOUT. COMMENT ALORS SIMULER CES SENTIMENTS QUE LE JOUEUR A VU JOUER ET REJOUER?

«Can a man still be brave if he's afraid?»

(« Un homme peut-il être courageux même lorsqu'il a peur ? »)

«That is the only time a man can be brave»

(« C'est le seul moment où un homme peut être courageux. »)

Réponse d'Eddard Stark à son fils Bran, dans le tome 1 du Trône de Fer de Georges R. R. Martin

I. LA RATIONALISATION ET LE DÉNI

Confrontés à un fait qui les dépasse, la plupart des gens essaient de les recadrer dans un environnement intelligible, qu'ils peuvent assumer. La femme n'est pas vraiment coupée en deux, il y a un truc. Des bruits bizarres ? Oui, c'est la maison qui travaille. Un hurlement ? Il y a plein de coyotes dans le coin. Par fierté, cartésianisme ou stupidité, un personnage assimile un fait extraordinaire à son quotidien, sa routine, en tous cas quelque chose qui puisse le rassurer. Bien entendu, ceci ne fonctionne que face à des manifestations peu violentes. Une attaque de zombies, par exemple, ne pourra être rationalisée qu'avec un monstrueux effort d'auto-persuasion.

Par contre, cette attaque morte-vivante peut être niée, ce qui nous mène à une seconde forme de rationalisation : la supposition de sa propre folie. Dire « je rêve » ou « c'est impossible » est une forme de déni conscient. L'oblitération totale de l'évènement est inconsciente, mais permet de préserver sa santé mentale (fait régulièrement observé en cas d'agression sexuelle ou de tentative de meurtre). Dans ce cas précis, le personnage ne progresse pas et se construit des barrières afin de rester dans un statu quo mental (voir Memento, de Christopher Nolan, mais je n'en dirai pas plus pour ne pas spoiler). Lorsqu'un personnage est seul dans une telle situation, cela peut être utilisé pour préserver les autres PJ d'une information trop cruciale et créer une mini-enquête afin de savoir ce qui s'est véritablement produit. Si d'autres PJ étaient présents, cela pourra par contre créer de belles séances d'explications entre les différents témoins.

II. LE RECOURS AUX ÉLÉMENTS CONNUS

Cette forme de rationalisation est plus active, et implique que la chose terrifiante a été reconnue comme telle : d'accord, le hurlement était humain ; ce bruit spectral ne pouvait être qu'un toussotement ; oui, il y a quelqu'un qui chante dans la cave. Étant confrontés à des éléments incompréhensibles, les PJ vont assurément tenter de se protéger avec ce qui leur est connu. Ils auront ainsi tendance à se rabattre vers ce qui a été concluant et salvateur dans leur vie : la Foi, les armes, la police, la dérision ou l'humour, la science, la fuite (oui, c'est un recours comme un autre). Bien sûr, ces solutions dépendent de chaque PJ. Dans Predator, Schwarzy dit « If it bleeds, we can kill it » (« Si ça saigne, ça peut mourir » dans la VF) en parlant d'une entité dont personne ne sait rien. On répond à l'inconnu par ce que l'on connaît, souvent par la destruction. Mais cette solution finit généralement par créer encore plus de problèmes.

III. LA PEUR

Comment simuler la peur sans tomber dans le cliché de la blonde qui fuit en hurlant vers le piège tendu par le grand méchant ? C'est bien sûr une solution, et il est souvent fun de jouer sur les clichés. Quand un perso fuit en hurlant, tout le groupe se marre et le MJ profite de la réussite de son petit effet. Mais quand le groupe entier simule la peur par cet unique moyen, faut être honnête : votre bande de barbouzes a l'air franchement ridicule. Alors, quels autres moyens sont à votre portée ? La tétanie peut éviter bien des déboires, surtout face à des monstruosité hautement mobiles, ou affamées, qui ne passeront jamais tout au peigne fin. Il en a réchappé ? Oui, il était caché dans une armoire normande et on n'entendait que le claquement de ses dents.

Toute fuite éperdue est dangereuse. Si votre personnage y a recours, assurez-vous qu'il connaisse un minimum l'environnement autour du lieu. Sinon, assurez-vous qu'au moins une personne saura vous retrouver dans cette lande marécageuse remplie de moustiques. Priez aussi pour que cette personne ne meure pas entre-temps.

La peur implique souvent une énorme poussée d'adrénaline, parfois mal utilisée : un avocat tombe de l'escalier de secours, croyant échapper au serial-killer, mais oubliant son vertige. Un marin se jette du pont dans la mer pour fuir un début d'incendie pourtant maîtrisable. Un soldat tire en longues rafales sur une cible lointaine de 400 mètres, oubliant dans l'action qu'en dépit de sa cadence de tir, il n'arriverait pas à toucher Cthulhu coincé avec lui dans une cafetière. On le voit dans ces exemples, la peur est nulle, elle fait faire n'importe quoi. Pourtant, elle est nécessaire pour arriver moins brusquement à une folie totale.

Établir des paliers rend peut-être la folie moins abrupte (personnellement, je n'ai jamais essayé en vrai). La situation de peur devrait être employée chaque fois que le système le permet (jet de volonté, de surprise). Cela procure des situations de roleplay autant que cela crédibilise le système. De même, « la peur donne des ailes » : votre personnage pourrait effectuer une action qu'il jugerait en temps normal impossible. Avec l'accord de votre MJ, vous pouvez exceptionnellement transformer votre personnage en surhomme grâce aux montées d'adrénaline.

IV. LA TERREUR

Ici, tout ou presque est permis. Votre personnage en voit de toutes les couleurs. Au même titre que la peur, l'état de terreur intervient grâce au système. L'exemple classique est l'échec sur le jet de santé mentale à l'Appel de Cthulhu. Outre les différents types de folie entraînés par ces traumatismes, on notera quelques constantes plus ou moins immédiates dans les résultats : tétanie, vieillissement facial, mutisme, comportements erratiques, tics nerveux, crise cardiaque, relâchement intestinal intempestif, évanouissement. Les comportements erratiques sont pour moi les plus intéressants, car ils sont déclenchés par une pulsion liée au traumatisme. J'ai vu dans certaines parties un Lord anglais, sorti de sa chambre en chemise de nuit, tentant de s'assommer jusqu'au sang à l'aide du pot de chambre dont il s'était armé, parce qu'il était le témoin privilégié d'une scène innommable. Une autre fois, un prêtre se taillait les veines pour invoquer l'Archange Saint Michel, sensé le protéger de ce qu'il affrontait.

Le sacrifice est rarement conscient. L'instinct de survie est souvent repoussé vers le zéro absolu, faisant passer le personnage pour un héros, ou pour le fou qu'il devient.

N'hésitez pas à en rajouter. Le personnage doit croire sa dernière heure venue, et on n'est jamais trop théâtral dans ces moments-là. Personne ne vous reprochera d'en faire des caisses si votre personnage frôle la mort, physique ou mentale !

AVOIR LA PEUR ET LA CLASSE



DE NOMBREUX FILMS PROPOSENT AU HÉROS DE COMBATTRE, VOIRE SURPASSER SES PEURS. QUELQUES HÉROS S'EN SORTENT PARFAITEMENT BIEN QUAND ILS FLIPPENT. VOILA UN PANEL RAPIDE.

• INDIANA JONES •

réussit toujours à faire du feu et à jouer à Tarzan, même au milieu d'une fosse remplie de serpents.

• JOHN MAC LANE •

pour l'ensemble de son œuvre (moins marqué dans Die Hard 4), car il passe les films entiers à jurer qu'on ne l'y reprendra plus, qu'on va tous mourir, mais finit quand même par courir presque nu dans la neige ou faire le guignol dans une cage d'ascenseur vide.

• GOLLUM •

terrifié par Arachne, va quand même négocier un repas de Hobbits contre un certain anneau.

• REIKO ASAKAWA •

dans Ring de Hideo Nakata, qui, malgré sa peur panique d'une cassette vidéo, décidera d'aller au bout de son enquête.

• GORDON ZELLABY •

dans le Village des Damnés, pour avoir réussi à ne pas badigeonner d'essence tous ces sales gosses...

• SHAUN ET ED •

de Shaun of the Dead, pour garder un flegme si britannique au milieu d'une attaque de z... NON ! Pas ce mot !

• CAPORAL BLUTCH •

des Tuniques Bleues, pour l'ensemble de son œuvre de tire-au-flanc.



PETIT TRAITÉ DE MANIPULATION À L'USAGE DES HONNÊTES MENEURS

Auteur : Jérôme « Brand » Larré

Dans le numéro précédent, nous vous avons proposé diverses façons de mettre la pression à vos joueurs préférés, afin d'accentuer la tension qu'ils pouvaient ressentir lors d'une partie se prêtant à ce genre d'exercice. Ce mois-ci, en lisant les articles de ce numéro, vous aurez sans doute envie de leur faire peur, voire de les terrifier. Là encore, l'objectif est de provoquer certaines sensations, plus ou moins fortes ou maîtrisées, afin qu'ils n'apprécient que davantage la partie. Aussi, le MJ Only de ce mois, un peu plus théorique que d'habitude, se consacrera à ce vaste sujet : susciter des émotions spécifiques chez les joueurs.

Ce qui compte vraiment

L'Horreur est sans doute le genre pour lequel il est le plus facile d'imaginer l'intérêt de se concentrer en priorité sur les émotions ressenties par les joueurs. Certes, on peut mettre le même soin à susciter en eux la fierté d'être arrivé au bout du donjon, l'exaltation d'avoir terrassé sa Némésis ou la satisfaction d'avoir démêlé les fils d'une enquête. Toutefois, l'Horreur a en plus l'avantage de battre en brèche nombre d'idées reçues sur la façon de mener et sur ce qui compte vraiment dans une partie. C'est pour cela qu'elle est à conseiller à tout meneur cherchant à se perfectionner. Ainsi, elle nous apprend que dans le jdr l'importance donnée au personnage est souvent surévaluée. En effet, l'objectif d'une partie horrifique est d'effrayer le joueur, et non son avatar, qui n'est qu'un moyen « d'atteindre » le premier. Les moments généralement considérés comme inoubliables en jdr et dont on reparle des années après, sont habituellement ceux où le personnage échappe à son joueur comme un protagoniste de roman peut échapper à son créateur. C'est ce que l'on appelle l'immersion : quand le joueur réagit, il exprime en partie sa propre personnalité, en partie celle de son personnage, sans effort conscient de sa part pour incarner un rôle. Pur paradoxe, certains des meilleurs moments du jdr sont ceux où le joueur réagit de façon primale, lorsqu'il y a une « contagion » entre ce que ressent son personnage et ses propres émotions.

Une autre leçon à tirer des jeux d'horreur est que, quoi qu'on en dise, on ne joue pas uniquement pour le « fun ». On joue parfois pour trouver davantage que le sentiment d'amusement ou le plaisir de passer un moment agréable... On joue parfois pour se faire peur. Et bien qu'il soit d'usage de dire que l'es-

sentiel « c'est que les joueurs s'amusent », ce critère ne suffit pas à déterminer si une partie est bonne ou pas. Si on fait une analogie avec le cinéma (où la plupart des gens vont aussi avant tout pour se délasser entre amis), on trouvera un quasi-consensus pour qualifier *La liste de Schindler* ou *Le tombeau des lucioles* de bons films. Pourtant, au terme de ces séances, aucun spectateur ne dira s'être amusé ou avoir passé un bon moment. De manière similaire, en jeu de rôle, essayer de susciter des réactions variées ou inhabituelles chez les joueurs peut conduire à une bonne partie, même si elle n'est pas « amusante » au premier sens du terme.

Enfin, l'Horreur nous apprend que le sacro-saint scénario n'est pas aussi important qu'on veut bien le croire. Pour prendre un autre exemple cinématographique, l'intrigue de *La chute*, qui narre les derniers jours d'Hitler dans son bunker, est relativement mince, connue à l'avance, et ne laisse que peu de place aux rebondissements. Pourtant le film a rencontré un réel succès et provoqué une vive polémique. Ceci n'est pas dû à son sujet, que d'autres ont abordé sans obtenir le même résultat, mais à sa capacité à susciter une certaine forme d'empathie et de compassion envers le principal protagoniste, qui n'a pourtant rien de sympathique. Pour revenir au jdr, imaginez-vous assis à une table de Cthulhu ou de Kult. Préférez-vous une intrigue minimaliste mais qui vous fait réellement peur, vous secoue de façon viscérale, sans que vous compreniez nécessairement pourquoi, ou une intrigue plus complexe où vous devrez mettre en scène la frayeur de votre personnage, faute d'en éprouver vous-même ? Aussi séduisant que soit l'exercice de construction mentale qui préside à la conception d'un scénario, et aussi important que celui-ci paraisse au regard de la plupart, l'histoire n'est qu'un moyen d'obtenir ce qui compte vraiment : provoquer des réactions, des émotions chez les joueurs.

L'Horreur est un genre qui force à se concentrer sur l'essentiel : les joueurs et ce qu'ils ressentent. Toutefois, pour efficace qu'elle soit, elle ne s'intéresse qu'à un champ réduit d'émotions

(Peur, Dégoût, Surprise, etc.). Voici quelques pistes pour élargir ce spectre, pour obtenir une palette plus riche applicable à d'autres types de jeux.

Oui mais concrètement ?

Il existe quelques principes de base qui, s'ils ne garantissent pas le succès à chaque fois, peuvent vous permettre d'atteindre vos objectifs :



Créer une ambiance : Inutile de s'attarder sur ce premier point, Internet regorge de conseils sur la mise en place d'une ambiance (bougies, musique, nez rouge, etc.). Les émotions que vous allez chercher à susciter seront généralement dirigées vers un objet (on a peur, on se réjouit ou on est fier de « *quelque chose* »). L'ambiance, elle, créera un état d'esprit favorable à leur éclosion et leur croissance. Essayez de reprendre un de vos vieux donjons et tentez de le maîtriser en mode Horreur, avec l'ambiance appropriée, et vous serez sans doute étonné du résultat. Il vous appartient de proposer une atmosphère propice aux réactions/émotions que vous souhaitez provoquer.



Montrer vos jouets : Sans aller jusqu'à noyer les joueurs avec des informations inutiles, il reste important de leur présenter les éléments de votre scénario introduits spécifiquement pour provoquer leur « *émoi* », agitation ou trouble. On ne peut s'inquiéter que d'un danger que l'on connaît ou pressent, ressentir de la compassion que pour quelqu'un que l'on voit souffrir et auquel on s'identifie, se réjouir que d'un événement heureux auquel on assiste ou participe, etc.



Communiquer sur les motivations et objectifs

Vous devez également faire en sorte que les joueurs sachent exactement les raisons des actions de leur personnage, tant d'un point de vue psychologique (motivations) que narratif (objectifs). Ainsi, arpenter un donjon sera une expérience radicalement différente selon que ce soit pour le sport, en tant que poursuivi ou poursuivant, ou pour empêcher un événement funeste en un temps limité (mort d'un proche, ouverture d'un Portail, etc.). L'idée est de rendre ces éléments tellement évidents, tellement naturels pour le joueur qu'il n'a plus besoin d'y réfléchir. Dès lors, les péripéties rencontrées seront vécues comme des obstacles entravant la poursuite des objectifs du groupe. Il existe de nombreuses façons d'informer vos joueurs. Certains systèmes y pourvoient de façon explicite (Mouse Guard, Tenga), mais il est souvent nécessaire de les soutenir par votre scénario et les interactions avec les PNJ.



Moduler le suspense, demander des réponses rapides et semer le doute :

S'il est assez facile de faire en sorte que les personnages ne se doutent de rien lors d'une session de jeu, il est beaucoup plus difficile de surprendre les joueurs eux-mêmes. Réaliser des parties originales sans être déroutantes tout en se renouvelant tient souvent de la gageure. Pourtant, il est crucial que tout puisse se produire à chaque instant, que les joueurs soient dans un état où ils peuvent être surpris et poussés à se comporter « instinctivement ». Ainsi, tout en augmentant l'effet de toutes les sensations

nécessitant une stimulation (Peur, Espoir, Satisfaction, Crainte confirmée, etc.), on force le joueur à réagir spontanément plutôt qu'à se demander comment son personnage réagirait.

Responsabiliser les joueurs et leur donner du feedback :



Il est important de les laisser s'engager d'eux-mêmes sur la voie des émotions et amplifier certains des stimuli que vous leur envoyez, mais ils doivent réaliser que l'essentiel de ce qui leur arrive n'est que la suite logique de leurs actions et de leurs décisions. En insistant sur ce point, par exemple en reprenant leurs suggestions et faisant réagir les PNJ sur des détails, on peut transcender les passages obligés d'un scénario tout en l'adaptant à leurs envies. Plus important encore, il peut s'avérer nécessaire de valoriser en jeu certaines émotions dont l'expression ou l'interprétation peuvent embarrasser certains joueurs. Il faut alors montrer que vous souhaitez favoriser ce genre de comportement plutôt que vous en moquer afin qu'ils réussissent à les intégrer à leur jeu (et à l'histoire que vous êtes tous en train de raconter). Si un joueur a tendance à rigoler nerveusement à l'annonce de mauvaises nouvelles, faites en sorte que son personnage ait le même réflexe ; si un joueur ne peut s'empêcher de sourire et bomber le torse lorsqu'il entend parler des exploits de son personnage, que ses interlocuteurs lui donnent de grandes tapes dans le dos. Ce sont des petites bases.

Susciter une émotion en particulier

Ces quelques principes sont efficaces mais demeurent génériques. L'idéal est de réfléchir à l'avance à l'effet que l'on veut produire et d'employer ensuite le maximum de ressources autour de cet effet.

Ceci suppose trois actions délicates :

- Identifier exactement les émotions/réactions que l'on souhaite susciter ;
- Mettre en place les composantes ludiques (système, personnages, scénario) nécessaires ;
- Jouer sur l'intensité.

Ainsi, si on souhaite exalter la fierté chez les personnages grâce à un exploit, on peut insister sur la difficulté de la tâche qu'ils vont entreprendre, et renforcer cette adversité via des jets difficiles (au moins en apparence), avec une opposition évidente et des anecdotes sur ceux qui ont essayé avant eux et échoué. Toutefois, certaines émotions sont plus difficiles à provoquer que d'autres. Afin d'identifier celles que vous souhaitez introduire dans le jeu, vous pouvez vous référer à nombreuses typologies théoriques. Si ces débats de spécialistes n'ont que peu d'intérêt autour d'une table de jeu, les notions d'émotions primaires et secondaires sont extrêmement utiles pour un meneur. En effet, selon ces théories, les effets les plus complexes (secondaires) peuvent être obtenus à partir d'un certain nombre d'émotions simples (primaires). Ekman, par exemple, considère que ces dernières sont au nombre de six : Colère, Dégoût, Joie, Peur, Surprise et Tristesse. Pour lui, la Pitié ne serait que de la Tristesse résultant d'un événement négatif touchant un tiers. D'autres considèrent la Peur comme une forme de Tristesse anticipée.

Un aspect de ces théories est particulièrement utile : si la plupart des émotions primaires sont faciles à mettre en œuvre (la Tristesse est générée par un événement négatif, la Joie par un positif, etc.), les secondaires se mettent en scène exactement selon la même logique. Pour provoquer un sentiment de compassion (ou d'injustice), il suffira donc de lier les personnages à un PNJ qui subit un événement négatif (peut-être non-mérité). De même, pour provoquer de la Satisfaction, il suffit de créer une Joie (événement positif), de permettre aux joueurs de l'anticiper et de valider leurs attentes. Gardez cette notion en tête, elle vous permettra de prévoir toutes les composantes ludiques nécessaires pour éviter qu'une scène importante de votre scénario ne tombe à plat (par exemple, parce qu'on a oublié de créer un lien entre les PJ et le PNJ qu'ils doivent avoir envie de sauver).

Le tableau ci-dessous indique une liste d'émotions primaires et secondaires ainsi que les façons de les provoquer autour de votre table de jeu.

Il en existe quelques-unes qui s'appliquent à toutes les émotions ou presque :

- **La vraisemblance** : un événement est généralement plus efficace s'il est crédible et qu'il n'amène pas à se poser de questions sur sa nature ou ses causes ;
- **La proximité** : il en va de même s'il touche des proches ou des PNJ déjà connus (et c'est encore plus vrai pour des PJ) plutôt que des inconnus ;
- **La surprise** : l'événement qui prend au dépourvu génère souvent une émotion bien plus intense que celui que l'on voit venir ;
- **La stimulation/l'anticipation** (dans une certaine mesure) : certaines émotions se nourrissent de l'anticipation des joueurs (Peur, Espoir, Déception, etc.). Cela n'exclut pas forcément le point précédent : on peut s'attendre à ce qu'un événement arrive mais être surpris par la façon dont il se produit. Certains films d'horreur usent et abusent de ce procédé.

Il existe bien sûr un grand nombre d'autres variables d'intensité dépendant de l'effet que vous voulez obtenir et de la situa-

tion. Le tableau ci-contre en liste quelques-unes. Mais les choses se font assez naturellement une fois que l'on a planifié ce que l'on souhaite obtenir et que l'on a compris la façon dont émotions primaires et secondaires s'imbriquent.

Vous avez maintenant des bases pour vous lancer dans cette vaste entreprise. À vous de jouer à présent. Pour mettre en pratique quelques-uns des principes exposés ci-dessus, abordez votre prochaine séance de

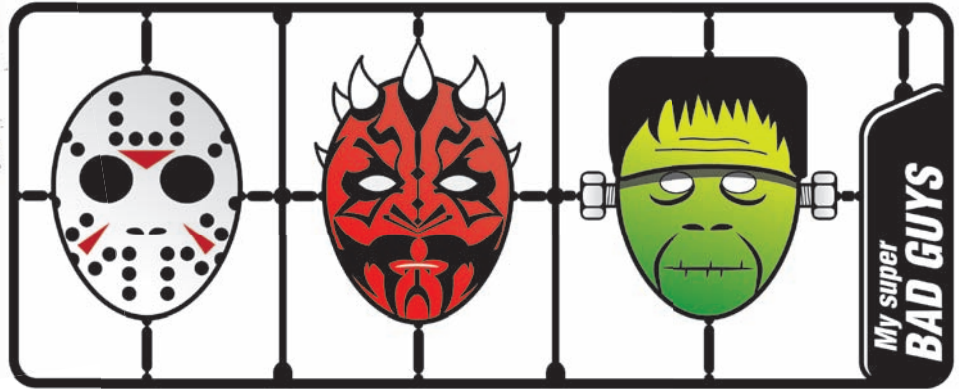
jeu en vous demandant « qu'est ce que je veux provoquer chez mes joueurs ? » plutôt qu'en vous concentrant sur les ficelles scénaristiques. Le reste devrait suivre tout seul.

Jérôme «Band» Larre

ÉMOTION	CONDITION	VARIABLE D'INTENSITÉ
JOIE	content d'un événement souhaitable	degré du souhaitable
DÉTRESSE	mécontent d'un événement souhaitable	degré du non souhaitable
TRISTESSE	mécontent d'un événement non souhaitable	degré du non souhaitable
HEUREUX POUR AUTRUI	joie pour événement arrivant à autrui	comme joie, lien avec autrui, mérite d'autrui
DÉSOLÉ POUR AUTRUI	tristesse pour événement arrivant à autrui	comme tristesse, lien avec autrui, mérite d'autrui
RESSENTIMENT / JALOUSIE	détresse pour événement arrivant à autrui	comme détresse, lien avec autrui, mérite d'autrui
«SCHADENFREUDE»	joie pour un événement non souhaitable arrivant à autrui	comme tristesse, lien avec autrui, mérite d'autrui
ESPOIR	joie anticipée	comme joie, probabilité
PEUR	tristesse anticipée	comme tristesse, risque
SATISFACTION	espoir validé	comme joie, probabilité, certitude
CRAINTE CONFIRMÉE	peur validée	comme tristesse, risque, certitude
SOULAGEMENT	peur non validée	comme tristesse, risque, certitude, comme joie
DÉCEPTION	espoir non validé	comme joie, probabilité, certitude, comme tristesse
CHOC	tristesse inattendue	comme tristesse, surprise
BONNE SURPRISE	joie inattendue	comme joie, surprise
SUSPENSE	espoir et peur et incertitude	comme joie et tristesse, probabilité, risque
RÉSIGNATION	tristesse inévitable	comme tristesse, inévitabilité, impuissance
DÉSESPOIR	tristesse irréversible	comme tristesse, irréversibilité
FIERTÉ	joie et approbation de soi	comme joie, perception, conscience
CULPABILITÉ	tristesse et désapprobation de soi	comme tristesse, perception, conscience
APPRÉCIATION	joie et approbation d'autrui	comme joie, perception, conscience, lien avec autrui
REPROCHE	tristesse et désapprobation d'autrui	comme tristesse, perception, conscience, lien avec autrui
GRATITUDE	appréciation provoquant une tristesse	comme appréciation, comme joie
COLÈRE	reproche provoquant une tristesse	comme reproche, comme tristesse
GRATIFICATION	fierté provoquant une joie	comme fierté, comme joie
REMORS	culpabilité provoquant une tristesse	comme culpabilité, comme tristesse
ATTIRANCE	être attiré par un objet désirable	proximité, désirabilité
RÉPULSION	ne pas être attiré par un objet non désirable	proximité, désirabilité

Jouer avec leur intensité

La dernière tâche à entreprendre pour user de ces techniques avec une certaine finesse est de moduler l'intensité des émotions que l'on cherche à provoquer. Pour chacune d'entre elles, il existe des leviers sur lesquels on peut agir pour les renforcer ou, au contraire, les atténuer. C'est ce qu'on appelle les « variables d'intensité ».



**Réussissez
vos**

Auteur : Tristan

MÉCHANTS

MOTIVATIONS ET BUTS DU PERSONNAGE

La première règle, c'est de toujours garder à l'esprit que pour que quelqu'un fasse quelque chose, il doit y voir un intérêt.

À titre personnel, je ne fais que rarement des plans pour faire sauver la Terre, et ce pour une bonne raison : je ne vois pas pourquoi je ferais ça.

Quand vous créez votre antagoniste, gardez ce point en tête : il est, a priori, quelqu'un de normal. Il n'agit pas sans raison. Il a une motivation, qui l'a poussé à se définir un but.

La motivation est la clef de voute de votre méchant : veut-il de l'argent ? Être célèbre ? Se venger ? Prouver qu'il est le meilleur ? Assouvir ses plus bas instincts ?

Si vous avez une idée géniale de but que vous adorez et que vous ne voulez pas changer (parce que tout votre scénario en dépend), posez-vous quand même la question : pourquoi veut-il faire ça ?

Ex. : le méchant doit faire une vente de 100 kg de cocaïne. Le fait-il pour rembourser une dette auprès de quelqu'un de très dangereux ? Pour doubler un de ses concurrent et ruiner son marché parce qu'il lui a piqué sa femme ? Juste pour être un peu plus riche qu'avant ?

Un même but peut être issu de nombreuses motivations. La grande différence résidera dans ce que l'antagoniste est prêt à faire pour l'atteindre. Envisagez, donc, ce que les personnages peuvent faire pour l'arrêter, et la façon dont il réagira, en

fonction de sa motivation. Vous le rendrez plus réaliste, plus intéressant, et vos joueurs devront comprendre sa motivation pour lutter contre lui.

Cela changera de la simple confrontation flingue à la main.

Ex. : Si c'est une dette contractée avec la mafia, sa vie est en jeu, il est prêt à tout pour récupérer l'argent. Si c'est pour se venger du mec qui a piqué sa femme, et qu'il échoue, il ira peut-être le tuer directement. Si c'est juste pour l'argent, il sera peut-être prêt à balancer le nom de son fournisseur en Bolivie.

Si le protagoniste (le gentil) est important dans un scénario, l'antagoniste (le méchant) l'est tout autant. Combien de très bonnes histoires sont devenues de simples intrigues sympa-mais-sans-plus parce que l'ennemi n'avait aucun intérêt ? Penchons-nous donc sur la création d'un adversaire à la hauteur de vos chers personnages.

RENDEZ-LE INOUBLIABLE !

Le deuxième point qui fera d'un simple méchant un grand antagoniste, c'est que les joueurs ne l'oublient pas.

Vous devez pour cela le rendre unique, particulier. Alors bien sûr, ne le faites pas avec tous les opposants que vos joueurs rencontreront ! Mais une fois de temps en temps, c'est important d'avoir un ennemi qui sort du lot, qui en impose. Plusieurs outils sont à votre disposition pour cela.

D'abord, le plus simple mais qui fonctionne bien, c'est la particularité physique. Une cicatrice, une infirmité, un tatouage, un élément remarquable, peu importe lequel. Si vos joueurs le désignent (au moins au début, s'ils ne connaissent pas son nom) en utilisant cet élément, vous avez réussi votre coup.

Ensuite, vous pouvez l'affubler d'une particularité morale, psychologique, sociale ou autre qui donnera à votre personnage un aspect « humain ».

Ex. : un trafiquant de drogue accro au jeu, un tueur à gages homosexuel, un nécromancien qui s'occupe de son frère handicapé, un sorcier démoniaque qui a des TOC, un tueur en série psychotique qui va à l'Église tous les dimanches et fait la soupe populaire le lundi (quand il n'est pas en pleine crise)...



MOTIVATION ET BUT

Afin de clarifier les choses, voici les définitions des mots tels qu'ils sont employés dans l'article :

MOTIVATION :

Ce qui pousse le personnage à agir.
Ex. : amour, haine, besoin de reconnaissance, etc.

BUT :

Façon qu'il a de mettre en œuvre sa motivation, moyen qu'il a choisi pour la satisfaire.
Ex. : enlever sa promesse, prendre la place de son adversaire et réduire sa vie à néant, gagner beaucoup d'argent et faire la première page des magazines people.

LES TREIZE CAS DRAMATIQUES

Dans son excellent livre « L'écriture de scénario », Jean-Marie Roth cite les treize cas dramatiques possibles.

Un cas dramatique est tout simplement une motivation, ce qui pousse un personnage à agir. Consultez-les pour vous trouver de l'inspiration, si vous en manquez.

Les voici, tels qu'il les présente :

- Amour/don de soi/sauver autrui/instinct maternel et paternel/nostalgie.
- Haine/racisme/vengeance/besoin de nuire/instinct meurtrier/folie.
- Ascension sociale/pouvoir/cupidité.
- Survie/angoisse/lutte contre la maladie et les obsessions/faire le deuil d'une passion, d'une conviction, d'un combat, d'un projet, d'un amour du passé.
- Jalousie/envie.
- Reconnaissance d'autrui/acceptation sociale/acceptation d'un groupe/laisser une trace.
- Réaction aux problèmes/tranquillité/recherche du plaisir/bon déroulement de l'organisation de vie.
- Recherche du pardon/culpabilité.
- Quête de l'absolu/quête mystique/recherche de savoir/recherche de ses racines/connaissance de soi/patriotisme.
- Dépassement de soi/recherche de réconciliation avec soi-même.
- Besoin de mort/détruire sans reconstruire/arrêter sans recommencer/autodestruction/négation de soi.
- Recherche de la justice/de la vérité.
- Recherche de liberté.

Source : L'écriture de scénario / Auteur : Jean-Marie Roth / Chiron Editeur, 2006.

Cité avec l'aimable autorisation de l'auteur.

aussi. Et sans une bonne raison, ils n'agiraient pas de cette manière.

Ne faites jamais de méchants qui soient juste méchants. Dans leur esprit, d'ailleurs, ils ne sont certainement pas « mauvais ». Ils savent pourquoi ils agissent. Ils peuvent, bien sûr, avoir conscience qu'ils font le mal, mais parce qu'ils savent qu'une forme de bien ou de bénéfice personnel en sortira.

Si vous choisissez une motivation destructrice (il veut se venger de toute une ville, donc cherche à la détruire), c'est qu'il souffre particulièrement. Quelle humiliation, quelle perte, quelle horreur a-t-il subi pour en venir à de telles extrémités ?

Plus l'antagoniste paraîtra mauvais, plus les raisons de cet état d'esprit doivent être fortes. Donnez, si vous le voulez, l'opportunité à vos joueurs de découvrir ce qui le pousse à agir. Cet antagoniste, qui aura pu paraître immonde, cruel, sans foi ni loi deviendra humain, blessé, attirera peut-être même leur pitié, ou deviendra simplement un pauvre être pathétique qu'on punit à contrecœur.

D'ailleurs, sa vision des choses peut évoluer, il peut regretter, vouloir réparer, comprendre son erreur. Cela contribuera à le rendre encore plus humain.

Enfin, n'hésitez pas à le faire entrer dans l'entourage des personnages. C'est sans doute le meilleur moyen pour qu'ils se souviennent de lui.

Il peut y entrer amicalement bien sûr, être le traître parfait, mais aussi simplement influencer dessus. Tuer un PNJ important, allié des PJ, sera mémorable.

La plupart des antagonistes vont se contenter de commettre des méfaits que les joueurs voudront arrêter. Un antagoniste qui intervient directement dans la vie des PJ sera bien plus marquant. Qu'il en fasse « une affaire personnelle » en fera un ennemi de premier choix. Et plus les moyens employés pour atteindre son but seront spectaculaires et/ou toucheront de près les personnages, plus les joueurs se souviendront de lui.

IL N'Y A PAS DE MÉCHANTS

Le dernier point qu'il faut aborder peut paraître une évidence, mais si vous vous interrogez, vous verrez qu'il est rarement pris en compte dans les scénarios.

C'est une logique toute simple : il n'y a pas de gentils, pas de méchants, que des points de vue.

Gardez cela en permanence à l'esprit. Il est rare qu'une personne fasse le mal pour le simple plaisir de le faire. Un sorcier qui invoque les démons et tente de faire entrer le Chaos dans notre monde ne le fait pas comme ça, parce que ça l'amuse. Il le fait parce qu'il pense pouvoir y gagner quelque chose.

Si les joueurs ont conscience du danger que les actes des antagonistes représentent, dites-vous bien que les méchants le savent

Car je le répète : il n'y a pas de gentils, pas de méchants, que des points de vue. Donc n'hésitez pas à faire évoluer celui de vos joueurs.

POUR CONCLURE

Le plus important à retenir, finalement, c'est que le monde est peuplé d'êtres humains (et d'elfes, de nains, de hobbits et de toutes sortes d'autres choses aussi...), chacun avec ses motivations, ses croyances, ses buts, ses défauts et ses qualités.

Si le mal absolu est un ennemi « naturel », il est bien rare de le croiser. Et il ne sera pas le plus mémorable des adversaires, aussi bizarre que cela puisse paraître.

Un antagoniste finalement humain, compréhensible, qui suit une logique opposée à celle des joueurs mais qu'ils peuvent appréhender sera plus intéressant pour vos scénarios. L'intensité de votre intrigue sera renforcée par cet adversaire à la mesure des personnages. Vraiment à leur mesure : quelqu'un qui, comme eux, agit pour une raison bien particulière, sait ce qu'il veut, et fait ce qu'il faut pour l'obtenir.

VOTRE MÉCHANT EN QUESTIONS

VOICI QUELQUES QUESTIONS POUR DÉFINIR VOTRE ANTAGONISTE.

- Quelle est sa motivation ? (au plus profond de lui, qu'est-ce qui le pousse à agir ?)
- Quelle est l'origine de cette motivation ? (que lui est-il arrivé pour qu'il pense de cette manière ? Quel événement, s'il y en a un, est fondateur de cette motivation ?)
- Quel est son but ? (quels moyens met-il en œuvre pour satisfaire sa motivation ? Comment s'y prend-il ?)
- Que fera-t-il s'il n'atteint pas son but ? (si les joueurs, ou d'autres, l'empêchent d'atteindre son but, comment réagira-t-il, toujours en accord avec sa motivation ?)
- A-t-il une particularité physique ?
- A-t-il une particularité morale, sociale ou psychologique ?

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 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 ou commander nos anciens numéros, 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 :			

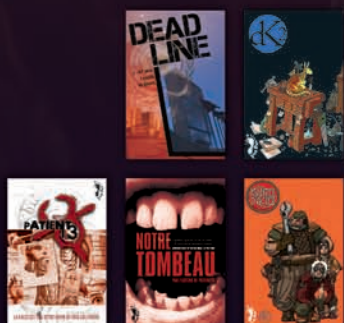
Pour tous renseignements, contactez-nous par mail ou joignez notre abonné via cette adresse : Abo@Axiomegroup.biz

HISTORIQUE OU MERVEILLEUX ?



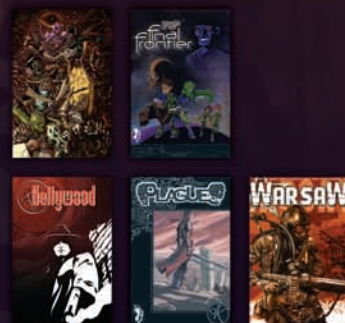
1582. Oda Nobunaga est assassiné alors qu'il s'apprêtait à conquérir le Japon tout entier. L'île est plongée dans un chaos social et politique sans précédent. Entraînés dans le tourbillon de leur époque, les personnages ont tous en commun d'avoir décidé, un jour, de prendre leur destin en main. Peut-être échoueront-ils, mais ils n'auront laissé personne choisir pour eux-mêmes...

Décembre 2010



Une ruelle qui n'était pas là hier... Une porte verrouillée en haut d'un escalier de service oublié... Vous êtes bien sûr ? Peut-être oui, peut-être non - ainsi sont les transversales. Non pas des lieux, mais des passages fugaces ouvrant sur les brumes : le pays des histoires, des contes et des légendes. C'est là que Gêh a banni les sources de nos imaginaires ; c'est là que se rêvent les héros des Mille-Marches.

Février 2011



John Doe

Râlez moins, jouez plus !

<http://johndoe-rpg.org>



D.R.

L'APPEL DES ÉTENDUES

Rogue Trader

Première campagne publiée pour *Rogue Trader*, *L'Appel des Étendues* se destine à des explorateurs de tous niveaux et vous propose de partir en quête d'un immense trésor perdu depuis des temps immémoriaux. Commenant dès votre arrivée sur Castel, la campagne compte trois grandes parties et vous tiendra en haleine au long d'une bonne dizaine de séances et jusqu'à une quinzaine si votre MJ tient à vous en faire baver.

Le synopsis de base est simpliste : la traque d'un trésor fabuleux disparu depuis longtemps. Cela rappellera à chacun l'île au trésor et de nombreux autres classiques. Toutefois, l'aventure est prometteuse, l'ensemble très bien conçu, et la présence de rivaux, amenés à devenir vos alliés ou ennemis en fonction de vos actions, est un ingrédient ici parfaitement dosé qui vous permettra de prendre la mesure de vos joueurs.

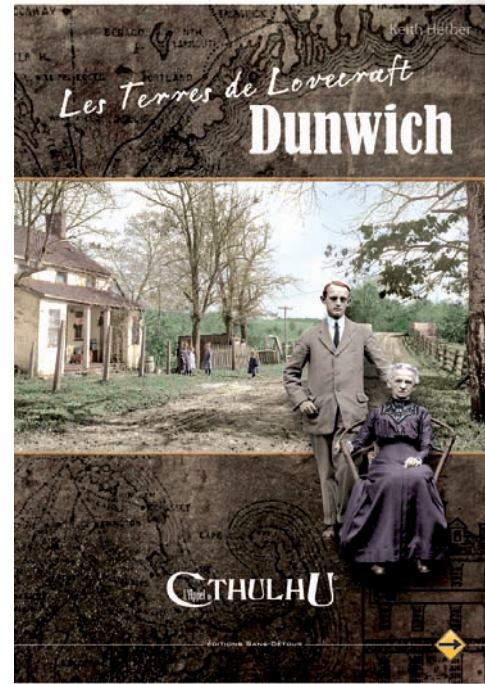
Le voyage ne sera pas de tout repos et même si le chemin est balisé, les auteurs n'en ont pas fait une simple course linéaire et ont eu le bon goût de laisser une vraie liberté d'action aux joueurs, principalement dans la seconde partie. Chaque groupe vivra donc une campagne distincte et les moyens employés pour se tailler un nom résonneront différemment à travers l'Immatérium selon les ambitions de chacun. Évidemment, si vous joueurs dévient de la trajectoire prévue ou décident de s'attarder sur certains points clefs, un léger travail supplémentaire sera à assurer mais les bases offertes sont bonnes et suffisantes pour vous permettre de gérer les imprévus.

Bellement illustré, présentant une multitude d'environnements dont les meneurs de jeu sauront se resservir, *L'Appel des Étendues* joue sur un thème éculé mais remplit son contrat avec honneur et ouvre joliment un suivi de gamme que nous espérons prolifique. Une première campagne que les explorateurs des Étendues de Koronus ne devraient pas négliger.

Stéphane Gallot

Éditeur : Bibliothèque Interdite
Prix conseillé : 35 €

Livre format 22x28,4 cm / couverture rigide
144 pages couleur



D.R.

LES TERRES DE LOVECRAFT: DUNWICH

L'Appel de Cthulhu

Après *Arkham*, avançons dans la découverte des *Terres de Lovecraft* avec *Dunwich* ! L'accueil est traditionnel : nouvelle en guise d'ouverture (*L'abomination de Dunwich*, par H. P. Lovecraft), une brève introduction (généralités sur la région et un petit historique) et un répertoire de la ville et des personnes que l'on y trouve. De quoi mettre en appétit avant d'entrer dans le vif du sujet. Quelques pages révèlent d'emblée certains secrets de Dunwich et commencent tout de suite à titiller l'imagination. Suit la description du village et de ses environs sur plus de 80 pages (cartes à l'appui, bien sûr). Ici, pas une maison, pas une ferme n'a été laissée de côté. Et derrière chaque porte ou presque, il y a des choses à apprendre, des secrets à découvrir et des personnages à rencontrer. Chaque texte, aussi bref soit-il, est une piste d'intrigue, et lire ces chapitres donne la nette impression que nos joueurs vont pouvoir passer leur vie à fouiller le village et ses alentours.

Nous descendons ensuite dans les souterrains de la région. Car si les habitants de la surface réservent des surprises, ceux d'en dessous sont bien plus étonnants (et dangereux). Nous découvrons les grottes et leurs secrets, leurs créatures et quelques résidents pour le moins inattendus. Pour finir, deux scénarios viennent clore l'ouvrage à commencer par l'excellent *Retour à Dunwich* (dont l'action prend place moins d'un an après les événements de la nouvelle *L'abomination de Dunwich*) qui vous permettra de découvrir la région et de sympathiser avec le Dr Armitage. L'ambiance est le plus fort argument de ce supplément. Le « charme » de ce petit coin de Nouvelle Angleterre, reculé et fermé à la technologie et aux avancées du jeune XX^{ème} siècle, où chaque porte cache un secret et où, sous l'apparente tranquillité, tant d'intrigues se nouent, ne vous laissera certainement pas indifférent. L'inspiration est à chaque page et l'envie de faire jouer est bien présente.

Tristan

Éditeur : Editions Sans-Détour
Prix constaté : 36 €

Livre à couverture rigide de 176 pages



ÉCRAN Z-CORPS Clinique Apocalypse

L'état de crise a été déclaré et son extraction des zones de quarantaine n'a pas été facile mais l'écran de *Z-Corps* a tout de même pu atteindre la rédaction en un seul morceau. L'infection risque toutefois de s'étendre ici aussi au vu des premières réactions qu'il a suscitées. Après les « hourras » coutumiers qui accompagnent chaque livraison de colis, nos rédacteurs ont été pris d'une véritable folie et se sont lancés dans une bataille pour récupérer le merveilleux objet que je contemple à présent. Un véritable accès de rage nous a tous possédés un instant, comme lors du dernier passage de Bilbo, lorsqu'il voulut troquer son alliance contre une petite binouze à cause de sa mégère. Mais je m'égare...

L'écran de *Z-Corps* est une pure merveille. Présentant les habituels résumés de règles et tables de combat et de difficulté côté MJ, il offre une vue monstrueuse et magnifique d'une attaque de zombies côté joueurs. De quoi plonger vos bouseux du Middle West dans une ambiance adéquate.

La chose a de plus été pensée pour résister aux assauts des PJ contaminés et compte 4 volets en dur pour protéger vos petits secrets et vous défendre des tentatives de morsures.

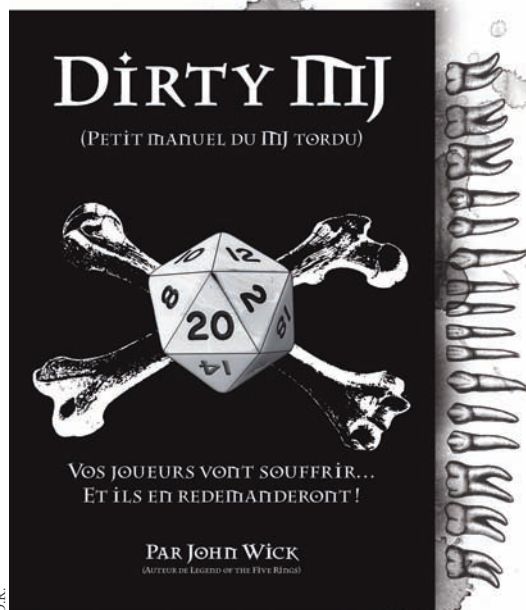
Après l'avoir placé de manière à pouvoir contempler l'illustration côté joueur (je ne vais pas pouvoir en profiter de longues heures durant, j'en profite donc maintenant !), j'ai pu me consacrer au livret. Celui-ci offre sur 16 pages un sympathique scénario pour survivant qui pourra aisément s'insérer entre les deux aventures du livre de base. Reprenant des thématiques attendues pour ce jeu, l'intrigue donnera à vos joueurs un aperçu de la complexité du background ou sera juste un prétexte au massacre selon l'esprit de votre table. L'ambiance a été soignée et une partie devrait suffire pour sortir vos PJ du pétrin.

Au final, du bon matos et il est à moi. Le premier qui s'approche, je l'abats.

Stéphane Gallot

Éditeur : Le 7ème Cercle
Prix conseillé : 23 €

Écran rigide couleur 4 volets format 21x29,7 cm
Livret souple 16 pages format 21x29,7 cm



DIRTY MJ Petit manuel du MJ tordu

Quand avez-vous pour la dernière fois lu à voix haute des passages d'un livre devant une table qui se bidonnait ? C'est cela *Dirty MJ*, cela et plus encore.

Série de chroniques controversées publiée à l'origine dans le magazine « Pyramid », les textes de John Wick (auteur notamment du Livre des 5 Anneaux) forment ensemble un petit guide à destination des MJ. Supposé révéler les trucs les plus odieux et faire de vous un MJ d'enfer, le livre offre une ballade mouvementée derrière l'écran d'un maître réputé et vous permettra de percer certains de ses secrets à l'occasion d'un petit cours didactique, ou plus généralement d'une anecdote.

Alors soyons honnête, vous n'apprendrez pas comment devenir le meneur parfait dans ces pages. Ce n'est d'ailleurs pas vraiment l'objet du livre. Toutefois, même les plus aguerris sauront débusquer des trucs, des méthodes, des idées à la lecture de l'ouvrage. Et même si vous possédez parfaitement votre science, les développements autour des articles et les démonstrations réalisées par l'auteur vous laisseront certainement un petit quelque chose à ronger pour plus tard. (Pour ma part, le passage « Vador, ce saint homme »)

Le véritable atout de *Dirty MJ* est en fait son humour. À travers ces articles, John Wick transmet quelque chose. Ce n'est pas un héritage mais un instantané de ce qui passait par la tête d'un grand MJ, un petit précis de culture rôliste au style excellent et à la traduction élégante.

OVNI littéraire et formidable défouloir, *Dirty MJ* est à lire pour le plaisir, pour partager quelques heures durant des souvenirs de jeux de rôle, une même culture et quelques théories géniales et fumeuses. Un régal qui sera apprécié de tous ceux qui n'attendent pas un guide et qui aimeront ici partager un peu leur passion avec l'une de ses meilleures plumes.

Stéphane Gallot

Éditeur : Bibliothèque Interdite
Prix conseillé : 15 €

Livre format 13x19 cm / couverture souple
96 pages N&B



PAR-DELÀ LES MONTAGNES HALLUCINÉES : KIT D'EXPÉDITION

Supplément pour l'Appel de Cthulhu

Annoncé comme le premier supplément officiel pour la campagne « *Par-delà les Montagnes Hallucinées* », ce kit d'expédition vous propose un écran 3 volets, un livret regroupant des aides de jeu à destination des joueurs et une carte de l'Antarctique.

L'écran reprend l'illustration de couverture de la campagne (en grand) et mettra vos joueurs dans l'ambiance, tandis que de l'autre côté, vous ne serez pas dépaycé puisque vous retrouverez exactement les mêmes tables et références que dans l'écran classique.

Dans le livret, du connu aussi puisque vous y attend l'ensemble des aides de jeu destinées aux joueurs (donc l'intégrale de l'annexe 9 de la campagne), plus facile à photocopier que le volume de plus de 600 pages qui n'est pas très maniable. À noter qu'il est l'exacte copie (exception faite de la dernière page avec la carte sur la version électronique) du PDF que l'on trouve en téléchargement sur le site de l'éditeur.

Enfin la carte de l'Antarctique, un magnifique poster 60x40 tout en couleurs, agrémenté de quelques photos et documents « punaisés » dessus et de quelques notes, est absolument magnifique. Nul doute que vos joueurs adoreront pouvoir s'en servir en jeu.

Pour conclure, un supplément qui est loin d'être indispensable, surtout si vous possédez déjà l'écran de *L'Appel* et disposez d'une connexion à internet et d'une imprimante. Toutefois, avec ce genre de campagne, on ressent souvent une petite pointe de collectionnisme venir nous chatouiller, et il faut bien avouer que posséder l'intégrale avec l'écran qui va bien et la carte est assez tentant.

Un supplément qui n'est pas pour tous donc, mais que les fans ne boudront pas et qu'un MJ un peu collectionneur n'hésitera pas à se procurer.

Tristan

Éditeur : Editions Sans-Détour
Prix constaté : 25 €

Livret de 36 pages
écran 3 volets et poster 60x40 cm



ÉCRAN : LES BRIGADES CHIMÉRIQUES

Héros, Super-Vilains & Chefs d'État

Sorti en même temps que *l'Encyclopédie*, *l'Écran de la Brigade Chimérique* fait honneur à son livre de base. Comportant trois volets au format paysage, il est de très belle facture et présente côté joueur une splendide illustration style « Art déco » opposant le Gang M et les membres de la Brigade Chimérique. L'illustration est de toute beauté et séduira les amateurs de l'univers. Côté MJ, l'écran reprend classiquement les tables et informations utiles aux meneurs. Moins classiquement, ces tables sont ordonnées de manière fort pratique et rendront l'usage de l'écran beaucoup plus intuitif grâce à un code de couleur bien conçu. Après un instant de surprise devant les teintes flashy, les MJ sauront apprécier ces couleurs et le souci d'ergonomie des auteurs.

Le livret, intitulé *Héros, Super-Vilains et Chefs d'État*, brosse le portrait de 17 PNJ appelés à enrichir vos parties. Soigné et reprenant des extraits de chroniques et « unes » d'époque, ce petit supplément illustré en couleur exploite à merveille ses 20 pages pour proposer de l'excellent matériel de jeu. La dernière partie présentant les Chefs d'État décrit les situations particulières de l'Irlande, d'Helsinki et d'Athènes – un vrai plus.

Si l'on regrette un format paysage, la préférence générale étant pour les écrans 4 volets, plus aptes à séparer le MJ des autres joueurs et permettant une meilleure lecture des informations de l'écran (pas besoin de se pencher), il ne faut toutefois pas se tromper : l'ensemble est d'une grande qualité, l'illustration est séduisante et dans le ton de l'univers, et le livret ouvre des perspectives nouvelles avec ses personnages et ses lieux hauts en couleurs. Pas de doutes à entretenir ici : arpenteurs de l'Hyper-Monde, il s'agit pour vous d'un outil indispensable.

Stéphane Gallot

Éditeur : Editions Sans-Détour
Prix conseillé : 20 €

Écran rigide couleur 3 volets format paysage 29,7x21 cm
Livret souple 20 pages format 21x29,7 cm

CASUS PEOPLE

Où on vous dit en 1 seule page où sont les femmes !

ET VOILÀ. ON LES AVAIT POURTANT PRÉVENUS, MAIS ILS NE NOUS ONT PAS ÉCOUTÉS. DANS LE NUMÉRO PRÉCÉDENT, TRISTAN ET STÉPHANE, LES DEUX RÉDAC-CHEFS DE CASUS BELLI SE SONT FAIT GRISER PAR LES DÉLICES DU MONDE DU JEU ET SES HÔTESSES AFFRIOLANTES, ET CETTE HÉROÏQUE RUBRIQUE, OBTENUE À FORCE DE DÉTERMINATION ET DE CONCESSIONS INAVOUABLES, S'EST TRANSFORMÉE EN UN « CASUS PEOPLE » PLEIN DE PAILLETES, DE RÈGLEMENT DE COMPTES ET DE PRIVATE JOKES. HEUREUSEMENT, LES COURRIERS ENVOYÉS PAR QUELQUE(S) PSYCHOPATHE(S) ET LES ARTICLES EN RETARD LES ONT RAMENÉS AU DUR QUOTIDIEN DE LA RÉDACTION. DU COUP, LA RUBRIQUE « COMMUNAUTÉ » REPREND SES DROITS ET DEVRAIT CETTE FOIS-CI PARLER PLUS DE VOUS QUE DE NOUS...

LE PRINCIPE RESTE LE MÊME : RELATER CE QUI FAIT L'ACTUALITÉ DE NOTRE COMMUNAUTÉ ET PARLER DES ASSOCIATIONS QUI SE BOUGENT. PLUTÔT QUE D'ANNONCER SIMPLEMENT LES CONVENTIONS COMME NOUS LE FAISONS DÉJÀ SUR NOTRE CALENDRIER DES MANIFESTATIONS (CF. P. 50), NOUS VOUS DONNERONS NOTRE RETOUR SUR CELLES-CI, AFIN QUE VOUS PUISSIEZ CONTACTER DIRECTEMENT LES ASSOCIATIONS DE VOTRE RÉGION. SI VOUS PENSEZ QUE QUELQUE CHOSE MÉRITE DE FIGURER DANS CES COLONNES, N'HÉSITEZ PAS À NOUS ÉCRIRE À MANIF@CASUS-BELLI.NET

SALON JEUX ET MERVEILLES ET L'ENFER DU JEU (31)

Autre ville, autre ambiance avec le Salon Jeux et Merveilles organisé les 16 et 17 octobre par le Consulat d'Elleslande à Toulouse. Résolument association multi-jeux, le Consulat n'a pas hésité à inviter les autres associations locales (dont Les enfants de R'lyeh, l'Enfer du jeu et Jeux de Trolls pour ne citer que celles concernées directement par le jdr) à lui prêter main-forte afin de proposer à environ mille personnes une série d'animations tout au long du week-end, dont un labyrinthe construit pour l'occasion et une dizaine de tables de jeux de rôles.

Trois semaines plus tard, toujours à Toulouse, l'Enfer du jeu organisait sa propre convention et renvoyait la politesse au Consulat d'Elleslande en lui demandant d'organiser en ouverture une soirée enquête. Sur le week-end du 5 au 7 novembre, une centaine de joueurs se sont succédés sur plus de vingt tables. On aura noté, parmi d'autres, la présence des Ludopathes et du Grog. Au-delà des jeux maison et des grands classiques indémodables, incontournables dans des conventions de ce type, on a pu remarquer deux jeux en avant-première, Subabyss et Tenga, jeux développés localement il est vrai, et un autre, encore récent, BIA. À noter également une sympathique partie « Monde des ténèbres » regroupant trois tables et qui semble avoir séduit ses participants.

Quoique de taille plus modeste, ces deux conventions, l'une multi-jeux et l'autre axée jdr, ont offert une excellente ambiance, posée, permettant de venir à la rencontre des joueurs locaux et de s'essayer (ou de reprendre) les grands jdr classiques qui participent à notre culture.

OCTOGÔNES (69)

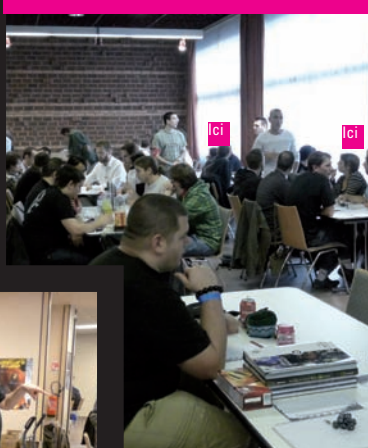
Jouant pour une fois à domicile, une bonne partie de la rédaction était présente à Lyon les trois premiers jours d'octobre pour la première édition du salon Octogônes. Malgré une communication un peu discrète, cette nouvelle convention a réussi son pari et rassemblé pas moins de 1600 joueurs, aussi bien de jeux de rôle que de plateau, de figurines ou de cartes, sur un espace impressionnant d'environ 2500 m². Niveau jeux de rôle, la plupart des éditeurs ont répondu positivement et on a pu noter la présence du 7ème Cercle, de Black Book Editions, des Écuries d'Augias, de Footbridge, des Ludopathes et d'Oriflam, et celle, très remarquée, de John « Pen of Chaos » Lang venu faire des démonstrations de Naheulbeuk. Les associations locales (Plan B, CLUJI, Crazy Orc, etc.) ou nationales (comme le Grog, Vox Ludi, ou les Shadowforums) n'étaient pas en reste et ont assuré un très grand nombre de tables. Et si le récent Monde du jeu avait bel et bien soufflé la quasi-totalité des nouveautés et avant-premières, il était possible de tester celles-ci, l'accent ayant été mis sur les parties, à la fois en quantité et en variété. En effet, on pouvait au choix y pratiquer des jeux en avant-première, des nouveautés (Z-Corps), quelques jeux amateurs, des indépendants US (Mouse Guard), des antiquités (DD1), et du beaucoup plus classique (DD4, Shadowrun, Warhammer).

En bref, une première édition réussie, avec un format à mi-chemin entre la démesure d'un Monde du jeu et une convention plus classique, un très bon endroit pour tester à la fois toutes les nouveautés de la rentrée ludique et des jeux plus confidentiels. On reviendra l'année prochaine !

Brand, votre serviteur, et des gens de dos



Mais... où sont les femmes ?



La fière équipe d'Octogônes



Ma sorcière bien aimée





SWEET AGATHA

Édité par : **La boîte à Heuhh édition**

Auteur / Illustrateur : **Kevin Allen JR.**

Prix : **15€**

Pour cette première publication de la toute jeune maison d'édition La boîte à Heuhh, une chose est sûre : le jeu intrigue. Jugez plutôt : un jeu sans meneur, qui se joue tout seul ou à deux, qui offre plusieurs dénouements possibles et qui n'est pas un livre dont vous êtes le héros. Là, normalement, vous devez vous poser autant de questions que moi la première fois qu'on m'a présenté le jeu.

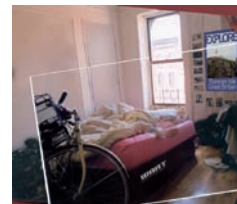
Mais avant de détailler le concept, parlons de l'objet. Car l'ouvrage contribue beaucoup à l'intérêt du jeu. Une fois votre chèque dûment rempli et envoyé à l'éditeur, vous recevrez une enveloppe imprimée contenant les règles (qui tiennent sur une feuille se rapprochant du format A3) et un journal d'investigation de 34 pages. Ce livret regroupe les dernières pensées et observations liées à la disparition d'Agatha. La qualité et la précision des textes, appuyés par des photos à la fois magnifiques et intrigantes, forment un tout cohérent et envoûtant. Ce journal sert d'introduction à l'enquête. Une fois sa lecture terminée, vous avez l'impression de connaître, et même d'avoir connu Agatha. Il ne reste plus qu'une inconnue : où est-elle et que lui est-il arrivé ? Et c'est là que le jeu commence.

Le jeu se découpe en dix scènes. Pour chacune de ces scènes, le joueur s'impose un objectif, une question à laquelle il souhaite répondre. Ceci à partir d'une phrase qui a marqué son attention ou qu'il souhaite approfondir, ou pourquoi pas en partant d'un détail d'une photo qu'il aimerait bien comprendre. Ensuite, il sélectionne trois indices* (parmi les 64 disponibles dans le jeu) qu'il place devant lui. Le principe est simple : s'inventer une histoire, trouver la réponse en s'inspirant et en utilisant les indices choisis. On peut comparer le mécanisme à celui de l'excellent jeu de cartes « Il était une fois... » où il faut broder une histoire autour des éléments mis à notre disposition. Vous l'avez compris, dans Sweet Agatha, c'est l'histoire qui prime. Et pas n'importe laquelle : la vôtre.

Durant les premières scènes, le jeu est timide, on y va à tâtons, puis on ose. Et pendant les deux-trois dernières scènes, tout « s'accélère » et la réponse s'offre à vous comme une évidence. Selon votre humeur et vos références culturelles, vous pouvez donner au jeu une conclusion heureuse, sombre ou pourquoi pas un dénouement que ne renieraient pas les agents Mulder et Scully.

À deux joueurs, le principe est le même. L'un incarne l'ami d'Agatha (appelé le Lecteur), l'autre prend le rôle de « la vérité »

et s'occupe des indices à introduire dans chaque scène. Le lecteur commence, puis à chaque scène suivante les joueurs choisissent alternativement les objectifs. Si vous me permettez une remarque personnelle : j'ai préféré la partie à deux joueurs. Les indices s'imposent alors au lecteur, ce qui lui permet de broder l'histoire sans être influencé par les potentiels indices à venir.



Difficile de conclure et de donner un avis sur le jeu. Il dépendra de ce que vous en ferez. Quoique n'exigeant pas autant d'implication que le jdr, Sweet Agatha s'apprécie après plusieurs parties, la première permettant avant tout de découvrir les indices et de s'approprier les éléments du journal. Et cette première partie vous fera ressentir un vrai plaisir d'investigateur. On découvre les éléments d'une piste saupoudrée sur plusieurs pages, on commence à prendre des notes, on s'essaie à traduire l'alphabet cyrillique qui est trop présent pour être anodin (il y en a même sur l'enveloppe), etc. Lors des parties suivantes, on se sent plus « à l'aise » et on se fait plaisir à se raconter une histoire. On découvre alors tout le potentiel du jeu et on met à contribution les limites de notre imagination.

Avez-vous envie de prendre part à cette expérience ?

Vincent Ziec

J'apprécie :

- La qualité rédactionnelle et graphique
- Le concept original

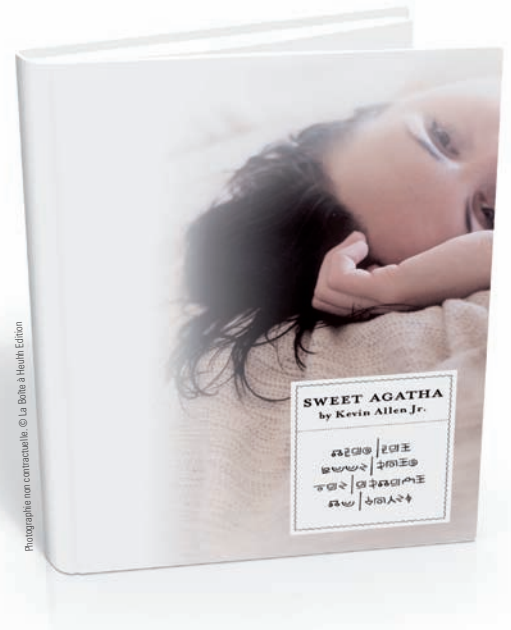


Je regrette :

- Le manque d'exemple dans les règles afin de rendre le jeu plus accessible
- La nécessité de feuilleter le livret pour comprendre le concept



* Les indices sont à découper dans le livret, mais pour les joueurs qui précommandent le jeu, La boîte à Heuhh fournit des indices prédécoupés. Un pdf regroupant tous les indices devrait être bientôt disponible sur le site de l'éditeur (vous n'aurez pas à morceler votre précieux livret).



Photographie non contractuelle © La Boîte à Heuhh Edition



Runewars

Édité par : **Edge**

Prix : **94,95 €**

Voilà un vrai « monster game » !

Des tonnes de figurines jolies et différentes pour chaque race, des cartes dans tous les sens... j'aime ouvrir ce genre de boîte.

Et s'agissant de Runewars en particulier, je dois admettre qu'il était attendu de pied ferme à la rédaction.

Rien qu'en soulevant le couvercle, on sait qu'on va avoir affaire à un gros morceau. La question est : gros à quel point ? Première bonne surprise : le livre de règles est épais, et pourtant clair, bien écrit, et agrémenté de nombreux exemples. Une lecture attentive suffit pour saisir l'essentiel et se sentir prêt à attaquer. Ce n'est pas toujours le cas et il est bon de le signaler.

Pour vaincre vos adversaires, il vous faudra trouver et garder six Runes des Dragons. Le plateau étant modulable, les stratégies pour parvenir à vos fins changeront à chaque partie.

Quatre peuples sont jouables et vous devrez commencer par choisir l'un d'entre eux, chacun ayant ses propres caractéristiques et ses troupes représentées par des figurines originales. Les camps en présence reprennent des profils classiques et votre préférence devra se porter sur les Humains, les Elfes, les Morts-vivants ou les Uthuks, des démons.

Une fois lancé, que vous soyez deux, trois, ou quatre joueurs, le contrôle des zones stratégiques du plateau sera votre billet pour la victoire. En effet, les Runes nécessaires à la victoire sont disposées sur le terrain de jeu et appartiennent au joueur qui contrôle la région où elles se trouvent. Chaque région apporte de plus des ressources, lesquelles sont nécessaires à diverses actions. De quoi justifier de nombreuses échauffourées dans un jeu de domination où les affrontements tiennent une haute position. Divisés en saisons, les six tours de jeu vous demanderont de l'organisation. Disposant de huit cartes d'ordre (attaquer, recruter, etc.) au début du tour, vous ne pourrez en utiliser que quatre, une par saison, et il faudra faire les bons choix stratégiques et planifier vos actions à l'avance. Évidemment, la résolution d'un événement aléatoire à chaque début de saison viendra donner des occasions aux opportunistes et troubler vos plans à moyen et long terme. Anticiper restera toutefois une clé sûre pour avancer vers la victoire et vos tours devront être pensés au moins dans les grandes lignes d'un bout à l'autre. Ainsi, chaque hiver, vos troupes se réduiront en fonction de votre récolte de nourriture de l'année (ce qui peut provoquer d'importantes pertes !) et les cigales risquent de passer de sales quarts d'heure.

Point intéressant, un petit jeu dans le jeu, « les héros », vient s'ajouter durant l'été. Les héros se promènent pour accomplir des quêtes, gagner des objets, et bien sûr ne manquent pas de

s'affronter pour se voler leurs butins entre eux. Ce butin serait sans grand intérêt si celui-ci ne restait caché et s'il ne pouvait contenir les fameuses Runes des Dragons. Des joueurs habiles sauront en tirer profit pour des victoires surprises. Attention à vous.

Quelques règles optionnelles viennent aussi enrichir les parties. On retiendra particulièrement le mode « épique » qui demande de posséder sept runes pour gagner plutôt que six et porte la durée maximale du jeu à huit tours, donc deux de plus que dans les règles de base histoire de faire durer le plaisir.

Autre avantage de ce mode, il ignore une règle étrange (et assez mal appréciée dans nos rangs) : les fausses runes. En effet, dans la version de base des règles, pour chaque rune que vous faites apparaître sur le plateau, vous posez un leurre, une rune factice. Vous seul savez laquelle est vraie, et cela a tendance à limiter les stratégies et créer des déconvenues.

Souvent décrit comme un Twilight Imperium médiéval-fantastique, Runewars en reprend certains éléments et emploie aussi des systèmes proches de ceux de Warrior Knights, mais l'ambiance, la stratégie et le déroulement du jeu en font finalement une expérience bien différente de celle proposée par ces deux précédentes merveilles.

Runewars possède sa propre personnalité, et elle est séduisante. Il s'avère passionnant de bout en bout et ne laisse pas une seconde de répit ou d'ennui.

Le seul point noir sera la difficulté pour un joueur qui s'affaiblit de revenir, les autres venant naturellement l'agresser afin de récupérer ses runes, ne lui laissant aucune chance de se refaire. Mais pourra-t-on réellement lui en tenir rigueur ? Après tout, on est pas là pour faire de la coop', on est là pour être sans pitié, et puis tant qu'on est en train de gagner...

Tristan

J'apprécie

- Que le jeu fonctionne bien à deux joueurs
- La boîte pleine de beau matériel
- Des parties pas trop longues (comptez 1h30 par joueur)



Je regrette

- Un prix qui peut rebuter (94,95 €)
- La règle des fausses Runes



Classiques Indés

autour d'Halloween

Féérie Noire

Cinéma

Dans le domaine de la féérie noire, le cinéma doit beaucoup à l'œuvre et aux inspirations de **Tim Burton**. Si ses films ont prouvé que les thèmes gothiques avaient leur place dans l'imaginaire enfantin, il s'est par la même occasion fait l'un des plus fervents défenseurs de la part sombre des contes, part qui fut cruellement mutilée dans la culture populaire au XX^{ème} siècle. Réalisateur de films aussi différents que **Battlejuice** (1988), **Sleepy Hollow** (1999) ou **Les Noces Funèbres** (2005), tous trois en passe de devenir des classiques au même titre qu'**Edward aux mains d'argent** (1990), il est incontournable lorsque l'on parle d'Halloween.

Autre inévitable acteur de la fête de la citrouille, **Henry Selick** s'est fait connaître avec **L'Étrange Noël de Monsieur Jack** (1993), film d'animation produit par les studios Disney qui fut récompensé par de nombreux prix dont un Oscar et le prix Hugo du meilleur film en 1994. Après quelques projets plus discrets puis un silence de huit années, **Henry Selick** s'est rappelé à notre bon souvenir en 2009 avec une nouvelle perle adaptée d'un roman de **Neil Gaiman** : **Coraline**. À voir aussi pour ses propositions de fééries modernes et contemporaines lorgnant vers les contes macabres, les films de **Guillermo Del Toro**, au premier rang desquels **Le Labyrinthe de Pan** (2006), **Hellboy 2 : Les légions d'or maudites** et **L'échine du Diable** (2001). Signalons au passage que cet excellent réalisateur devrait officier comme maître d'œuvre sur l'adaptation cinématographique des **Montagnes Hallucinées**.

Côté manga

la féérie est présente dans de nombreuses œuvres et souvent de manière inattendue. C'est notamment le cas dans **XXX Holic** (Clamp), série moderne et décalée développée parallèlement à **Tsubasa Reservoir Chronicle**. Le folklore nippon a ici droit à un dépoussiérage extrêmement réussi et la série cache derrière un ton léger des éléments d'une noirceur surprenante. Les allergiques à la lecture pourront se faire leur propre idée en visionnant l'adaptation en animé distribuée en France par Kazé et relativement fidèle à la trame originale.

Jeu vidéo

Le jeu vidéo est aussi un bon moyen d'approcher l'ambiance singulière qui accompagne la nuit magique.

Folklore (développé par Game Republic pour la PS3) donne un parfait exemple de l'emploi qui peut être fait des thématiques d'Halloween dans un univers ludique. Jouant sur la tradition irlandaise, ses superstitions et son bestiaire particulier, le jeu accomplit un tour de force et se pose comme un honorable J-RPG par sa qualité scénaristique et des choix osés et judicieux en terme de gameplay. De manière moins académique et pour des raisons qui tiennent plus au cœur qu'à l'esprit, il convient de vous recommander **Bayonetta**, jeu d'action dopé à la magie et aux phéromones sorti cette année. Proposant d'incarner une sorcière tout sauf ordinaire, l'aventure joue sur les codes, traditions et croyances, et emmêle l'ensemble avec une insolente insouciance. Si le jeu assume parfaitement son style « sorcellerie sexy et castagnage sous acide », il ne sera pas du goût de la majorité mais séduira certains joueurs au-delà du raisonnable.

Halloween a pris

tant de visages au fil des années et intègre tant d'imaginaires différents qu'il serait malaisé de proposer une sélection complète même composée de simples recommandations. Afin de nous montrer concis, nous avons opéré deux sélections distinctes et parfaitement subjectives autour d'Halloween et notre choix s'est porté sur deux thèmes radicalement éloignés qui voient pourtant leurs fans se réunir au cours de cette célébration : la féérie noire et l'horreur classique. À l'attaque !

Horreur

Cinéma

Si vous avez le goût des vieilles et nobles choses (et même des pas si nobles que ça), il vous est rigoureusement recommandé de visionner l'ensemble du catalogue horreur de la **Hammer**. Sans trop vous effrayer, vous pourrez profiter de créatures horribles à l'ancienne, le tout toujours fraîchement emballé.

De manière générale, vous pouvez aussi vous tourner vers la série **Masters of Horror** qui a su réunir de grands noms du cinéma d'horreur autour d'un projet d'anthologie horrifique au format moyen métrage. La justesse des budgets se fait malheureusement sentir et le résultat est inégal d'un épisode à l'autre. Toutefois, les idées ne manquent pas et l'on gagne ici en créativité ce que l'on a perdu sur les signolages. Un bon deal si l'on sait à quoi s'attendre.

Évidemment, le cinéma d'horreur ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui sans les grands réalisateurs que sont **Dario Argento** et **John Carpenter**. Leurs œuvres sont à voir et à revoir en donnant une nette priorité à **Suspiria** (D. Argento, 1977), **Fog** (J. Carpenter, 1980), **L'antre de la folie** (J. Carpenter, 1995)... non, en fait, à l'exception de **Ghost of Mars** (qui est à fuir absolument), vous devriez réellement tout voir et revoir.

Plus modernes et plus trash et disjoints, les films de **Rob Zombie** sont à dévorer sans plus attendre si vous êtes amateur de gore. Après avoir commis **La Maison des 1000 morts** et sa superbe suite, **The Devil's Rejects**, M. Zombie a entrepris le remake du **Halloween** de **Carpenter** et a passé l'épreuve avec brio. Les fanatiques du genre ne boudront pas leur plaisir.

Enfin, pour la joie de leurs horreurs plus suggérées que mises en scène, nous vous conseillons les désormais illustres **Ring** (1998) et **Dark Water** (2002) d'**Hideo Nakata**.

Jeu vidéo

Pour vivre l'horreur en jeu vidéo, quelques grandes sagas s'imposent et la primauté revient à la série des **Alone in the Dark**. Si le premier jeu de la saga a aujourd'hui bien vieilli, nul doute que son ambiance et ses décors en 3D révolutionnaires pour l'époque auront marqué durablement les esprits. Autre saga ayant évolué au fil des années, **Resident Evil** tient le haut du pavé dans le domaine survival horror et a su lui aussi imposer ses codes. À citer sous peine de représailles violentes et immédiates (oui, on subit des pressions), **Silent Hill** est une merveille qui se démarque par sa direction artistique et son ambiance unique extrêmement forte, lourde et étouffante. Marquant un retour à la peur suscitée par l'histoire et l'atmosphère plutôt qu'à coups de surprises et de scènes gorges, il permet le développement d'une autre fameuse licence à découvrir : **Forbidden Siren**.

Pour affronter l'horreur sans forcément la ressentir (si ce n'est au niveau difficulté), les sagas **Castlevania** et **SplatterHouse** sont à tenter et ont toutes deux présenté leur dernier volet sur console next-gen au cours des dernières semaines.

Enfin, le discret et méconnu **Amnesia: the Dark Descent** (téléchargeable sur PC et MAC) est à conseiller à tous ceux qui souhaite vivre une véritable frousse. Porteur de mécaniques de jeu évoquant **L'Appel de Cthulhu** (notamment la gestion de la Santé Mentale), le jeu ne brille pas par ses graphismes mais offre en retour une atmosphère qui fait frissonner et qui vous poussera peut-être jusqu'à l'insomnie.

Stéphane Gallot

Vous aurez certainement noté plusieurs grands absents dans cette liste et en premier lieu nos bons amis les zombies et les vampires. C'est que ceux-ci mériteraient à eux seuls un Classique et Indés (ce qu'ils auront peut-être un jour) et qu'ébaucher le sujet aurait probablement pris les deux-tiers de la page. Mea culpa donc, mais pas d'inquiétudes, ce sont des revenants !



FÉVRIER 2011

FIN DU MONDE

WHODUNIT ?

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. Slasher n°1 : Stéphane Gallot. Conseils et Soutien : Didier Guisérix. Direction Artistique, Création Graphique et Maquette : Pierre Berton - Studio Esprit PI, www.esprit-pi.com. Rédacteurs : Anthony « Yno » Combrexelle, Laurent « Bob Darko » Devernay, Willy « Brain Salad » Favre, John Grümph, Jérôme « Brand » Larré, Pierre Nuss, Raphaël « Cerbère » Roose, Mahyar Shakeri, Vincent Ziec. Illustrateurs : Willy « Brain Salad » Favre, Bruno Bellamy, Greg Guilhaumond (www.gargamatron.fr), Christophe Ouvrard. Photographies publiées avec l'autorisation de la F.A.J.I.R.A. Illustration de couverture : Stéphane Gess & Willy « Brain Salad » Favre. Nous tenons à remercier tout particulièrement Mme Jacqueline Berthier, Irène De Launay, Joëlle Rey Miard et Ceridwen pour leur soutien, leur aide et tant d'autres choses. Nous tenons à présenter nos excuses à Mlle Florianne Berger pour tout le temps pendant lequel nous la privons chaque mois de son compagnon.

Impression : Imprimerie FERREOL, 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°4. Janvier 2011. 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.

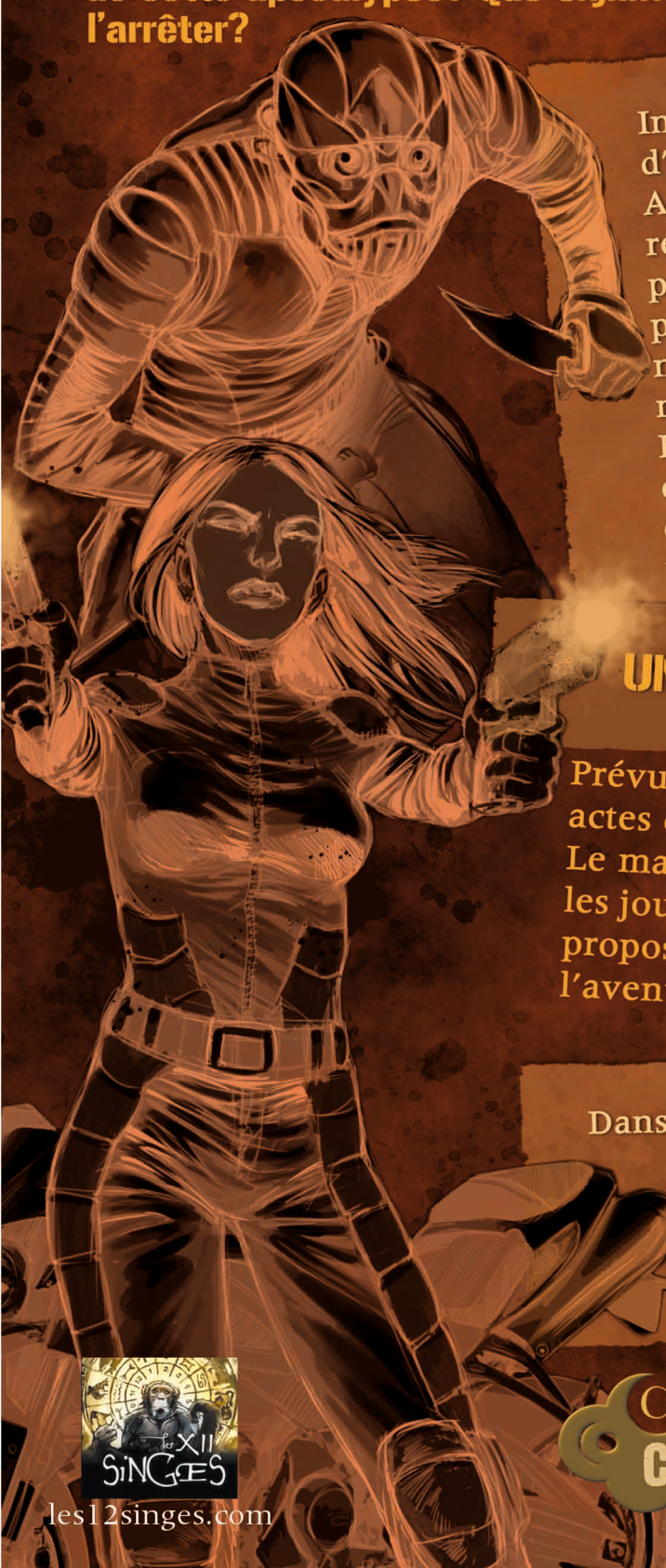
Casus Belli remercie l'ensemble des éditeurs ayant contribué à faire de ce magazine ce qu'il est aujourd'hui par leur accueil, leur soutien au projet, leur réactivité, et par les autorisations données pour présenter et/ou travailler sur les gammes dont ils sont responsables. Casus Belli les remercie 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

2012

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

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



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

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

UNE GRANDE AVENTURE PRÊTE À JOUER

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

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

Dans cet ouvrage clé en main, vous trouverez ainsi :

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



les12singes.com

Collection
CLE EN MAIN

Fantasy Craft



www.7emecercle.com