CHRONIQUES OUBLIÉES | UN JEU DE RÔLE COMPLET !

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli
black-book-éditions.fr

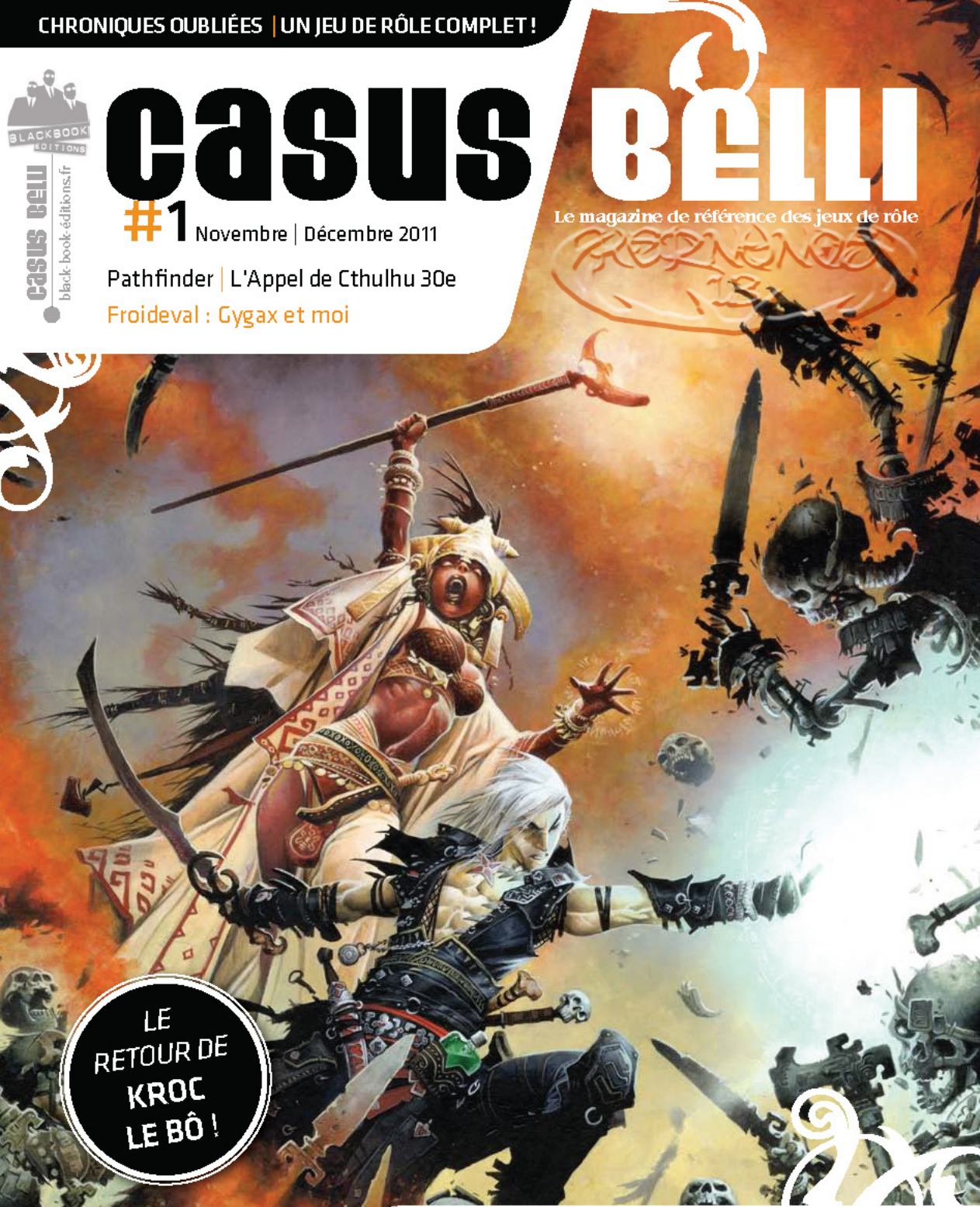
casus BELLI

Le magazine de référence des jeux de rôle

#1 Novembre | Décembre 2011

Pathfinder | L'Appel de Cthulhu 30e

Froideval : Gygax et moi



LE RETOUR DE KROC LE BÔ !

SCÉNARIOS : Pathfinder, L'AdC, L5A, CO, Mississipi & Wasteland

LA ROUTE VOUS ATTEND



WASTELAND
Les Terres Gâchées



Livre de base, 288 pages.

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

L'écran

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

Département des sombres projets

www.sombresprojets.com



ÉDITO

Quand un avion ou un vaisseau est pris dans la tourmente et que l'équipage se cramponne aux commandes pour éviter le décor qui lui jaillit au nez, il est rare que la scène suivante soit un bête retour immédiat dans un ciel serein. Ce serait d'une grande pauvreté scénaristique.

Il est donc naturel que, comme dans toute bonne aventure, *Casus Belli* se soit retrouvé tourbillonnant dans la pénombre brumeuse d'un décor indicible, tandis que la caméra, immobile au-dessus des nuées cachotières, ne captait que les seuls bruits de moteurs torturés, d'arbres arrachés, de prédateurs.

Il faut bien admettre que ce plan séquence aura été un cliffhanger bien long du point de vue de tous, spectateurs autant que membres d'équipage, surpassant en « long, isnt'it ? » la plus étirée des limousines de Tex Avery...

Notre seule excuse à ce suspens qui a trop duré est la forme qui émerge enfin du brouillard : un Casus Mutant, dont les structures craquent encore sous les métamorphoses inachevées.

Un Casus Shippuden* qui reprend sa quête immémoriale : celle d'un monde où rêver à plusieurs autour d'une table serait une activité bizarre comme pas mal d'autres, réservée aux accros pour l'investissement qu'elle demande, mais connue et reconnue (et admirée, elle le mérite !) comme toutes ces passions un peu dévorantes qui rendent la vie épicée : sport extrême, cinéphilie débordante, voyagite insatiable, cuisine de haut vol...

Un Casus Reboot en tout cas, qui laisse parler la bête de jeu qui est en lui sur 224 pages (oui bon, il y en a 256 dans ce numéro, ce sont les effets somatiques de la mutation, mais le bon nombre est 224, ce qui est déjà pas mal...), qui assume sa complicité assumée avec tous les fous (de tout poil et de toutes générations) de jeu « immersif », donc de rôle mais aussi sur plato, sur terre battue, sur tapis, sur nappe et ailleurs encore.

Et quand on dit tout poil et toutes génération, ce n'est pas du pipeau : Croc et Kroc, Tristan et Tristan, Gallot et Guiserix, Ségur et Brain Salad, Rat et Brand, et d'autres encore.

Et en prime, David, notre vénéré Directeur de Publication et néanmoins auteur nous a confié sa propre création, avec pour mission de réaliser la version ***ultime*** – et potentiellement générique – de *Chroniques Oubliées* (sur deux numéros), un jeu sur système OGL qui :

Petit 1, nous donne une belle liberté de création pour des univers jouables avec un système « maison » ;

Petit 2, réveille déjà un nombre insoupçonné d'afficionados en torpeur depuis qu'ils avaient atteint le niveau 4 ;

Petit 3, est destiné à servir aux MJ d'outil d'adaptation pour leurs propres créations, ou pour jouer nos scénarios quand ils n'ont pas (encore) le jeu correspondant ;

Petit 4, constitue une porte d'entrée idéale pour s'initier au JdR.

En route pour l'aventure hardis compagnons ! Osez vous avancer dans les pages que nous avons rêvé pour vous, préparez-vous à en voir de toutes les couleurs et gare aux pièges et aux monstres.

Stéphane Gallot & Didier Guiserix

* Shippuden : littéralement « Légende de la tornade », c'est approprié, non ?

Casus Belli ? Si vous avez raté le début...

Casus Belli saison 1 (1980). *Casus Belli*, organe de la Fédé des jeux de simulation, découvre les wargames (d'où son titre), les jeux de plato nouvo et les jeux de rôle en même temps qu'il les fait découvrir à ses lecteurs qui se multiplient comme des gremlins... Puis *Casus* intègre le groupe de presse qui publie *Science & Vie* mais aussi *Jeux & Stratégie* (son modèle de journalisme pro, son autre modèle en Thruderie étant *White Dwarf*). De 85 à 95, c'est l'âge d'or du JdR et de *Casus* (35 000 ex. par numéro, soupir...). En fin de saison 1 (95 à 99), les rôlistes sont djihadisés par Mireille Dumas, ventilés façon puzzle par *Magic* et les consoles, et *Casus* passe sous la masse critique viable. Gros fumble annonce Kroc le bô en couv' du n°121 !

Casus Belli saison 2 (2000). *Casus* et une partie de l'équipe sont repris par Arkana Press (consœur de Multisim dirigée par Fred Weil), et rejoints par d'autres fondus de jeu. C'est le *Casus 2K*. Un peu plus de trois douzaines de numéros d'une formule ambitieuse et décalée (et une remontée spectaculaire des ventes...) mais compromise par l'éclatement de la « bulle internet » et ses suites, qui par ricochet vont atteindre Multisim en plein vol. *Casus* survit, en formule plus rôlistiquement correcte et moins aventureuse, jusqu'à fin 2007.

Casus Belli saison 3 (2010). Deux jeunes rôlistes lyonnais rachètent le titre et la machine redécolle. Voici *Casus Belli v3*, un ton nouveau inspiré du *Casus* d'origine et qui en retrouve l'étincelle pionnière. Mais l'occasion d'un partenariat de distribution avec Black Book révèle que côté finance, les moteurs sont en feu. L'équipage survivra à l'atterrissage rude, mais l'appareil part en fumée...

Casus Belli saison 4 (2011). De jeunes rôlistes lyonnais (mais avec un peu plus de bouteille en matière de presse quand-même, alias les Men in Black Book) rachètent le titre et, constatant que le JdR est redevenu underground comme à ses débuts, considèrent qu'il (le JdR) doit pouvoir se retrouver, comme à ses débuts, autour de gens de toutes tendances. Voici donc la nouvelle équipe de *Casus Belli* : plumes et expériences mêlées de 3 générations de rôlistes et fiers de l'être, dans une formule moins décalée qu'il y a 10 ans, mais tout aussi ambitieuse pour le mag', pour le JdR et pour les joueurs.

DGx

sommaire

Édito 1
Sommaire 2

Actualité - Nouvelles du front (Feat. Monghol & Gotha) 4
Actualité - Avant-première : Eclipse Phase 18
Actualité - GenCon : La grande messe du RPG 20
Actualité - Interview : Peter Adkison 24

Nouveauté - L'Appel de Cthulhu 30
Portrait de famille - L'Appel de Cthulhu 34
Nouveauté - Deathwatch 42
Nouveauté - Le Livre des cinq Anneaux 48
Nouveauté - CthulhuTech 52
Interview - CthulhuTech 56
Nouveauté - Wasteland 60
Interview - Wasteland 66
Nouveauté - Fantasy Craft 68
Nouveauté - La mer Intérieure 72
Nouveauté - Les Mille-Marches 74
Nouveauté - Würm 78
Nouveauté - Mississippi 80
Nouveauté - Aztlan + Denver 82
Nouveauté - L'Art de la magie 84
Nouveauté - Remember Tomorrow 85
Nouveauté - Kingmaker 86
Nouveauté - Uppsala 87
Nouveauté - Bestiaire 2 87
Nouveauté - La frontière 87
Nouveauté - 8 semaines plus tard 88
Nouveauté - Jungles urbaines 88
Nouveauté - Les Astres défunts 88
Nouveauté - Péril à Port-Réal 89
Nouveauté - L'Almanach arcadien 89
Nouveauté - Raiders of adventure 89

L'étagère du rôliste - Autour de D&D 90
L'étagère du rôliste - Figs L'Appel de Cthulhu 92
L'étagère du rôliste - Res Republica 93
L'étagère du rôliste - La sélection de JSP 94
L'étagère du rôliste - Jeux vidéo 96
L'étagère du rôliste - Inspis 110

Scénario : Les Enfants de Gois (Pathfinder) 116
Scénario : Étoiles propices, épisode 1
Ainsi parlait Nyarlathotep (AdC) 126
Scénario : Les Seigneurs de l'hiver, Épisode 1 (CO) 138
Scénario : Itinéraire d'un enfant gâché (Wasteland) 152
Scénario : Il y a quelque chose de pourri... (L5A) 162
Scénario : BBG Blues (Mississippi) 170

Jeu complet - Chroniques Oubliées 178
Jeu complet - Univers Fantasy 188
Jeu complet - Devenir MJ 207
Jeu complet - Caraverne : mini-aventure 214

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°1 : L'auberge... 216
Aide de jeu - PJ only : Mon premier rôle 226
Aide de jeu - MJ only : Créer le groupe a posteriori 228
Aide de jeu - MJ only : La vie du rail 230
Aide de jeu - MJ only : Armes de légende 238

Rétro - Entretien avec Froideval : Gygax et moi 242
Rétro - Les Donjons & Dragons de Maraninchi 246
Rétro - 30 ans de Casus 248

Récit - Les fées n'ont que ce qu'elle méritent 250
Réflexions rôlistes - Les révolutions dans le JdR... 252
Concours - Créez votre livre du Mythe 254
Casus Belli - Dans CB#02... 255
Kroc - Les mémoires de Kroc-le-bô 256

Abonnements 241

Casus Belli édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr/casus*. N°1, novembre/décembre 2011. **Directeur de la publication** David Burckle **Chefs de projet** Didier Guiserix-Stéphane Gallot **Création graphique et maquette** Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Arnaud & Xavier, Pierre Balandier, Guillaume Baron, Farid Ben Salem, Laurent Bernasconi, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Frédéric Bonnet, Thomas « Kilakato » Bra, David Burckle, Damien Coltice, Croc, Coralie David, Laurent Devernay, Franck Florentin, Julien Gaillet, Guillaume « Requiem » Gallot, Stéphane Gallot, Romano « Roms » Garnier, Christophe « Tirodem » Gérard, Didier Guiserix, Olivier Hézèques, Jérôme Javelas, Jawad, Kakita Kyoko, Marc Laperlier, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Antonin Merieux, Yoshiaki Mimura, Philippe Rat, Ismaël Saura Mayhar Shakeri, Sippik et Léo Vesperini.

Image de couverture Wayne Reynolds (c) Paizo.

Illustrateurs, cartographes et photographes Bruno Bellamy, Branko Bistrovic, Vincent « Yogh » Devault, Willy Favre, Anthony Geoffrey, Gotto, Nicolas « Solakine » Guégen, Didier Guiserix, Jérôme Huguenin, Jerry Kantor, Pascal Lecointe, Olivier Ledroit, Fred Lipari, Jean-Baptiste Reynaud, Anne Rouvin, Olivier « Akae » Sanfilippo, Rita Scaglia, Thierry Ségur et Yohan « Yoh » Vasse.

Toutes les illustrations sont (c) leurs auteurs et leurs éditeurs.

Crédits Kroc le bo apparaît avec l'aimable autorisation des éditions Guy Delcourt.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de l'éditeur.

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, ainsi que Peter Adkison, Stéphane Bogard, Emmanuelle Bonavent, Bruno Chevalier, Cédric Delobelle, Matthew Grau, Jawad, François Marcela-Froideval, Eloi Morterol, Mahyar Shakeri et Mike Vaillancourt.

Et toute l'équipe graphique de l'excellent *IGmag* qui a été une inspiration pour ce format inhabituel : on espère avoir déjà bien dévié de la simple imitation vers « une autre personnalité à l'intérieur d'un style ».

Impression Chira, Loire (42). **Diffusion boutiques** Millennium.

Commande directe individuelle www.black-book-editions.fr

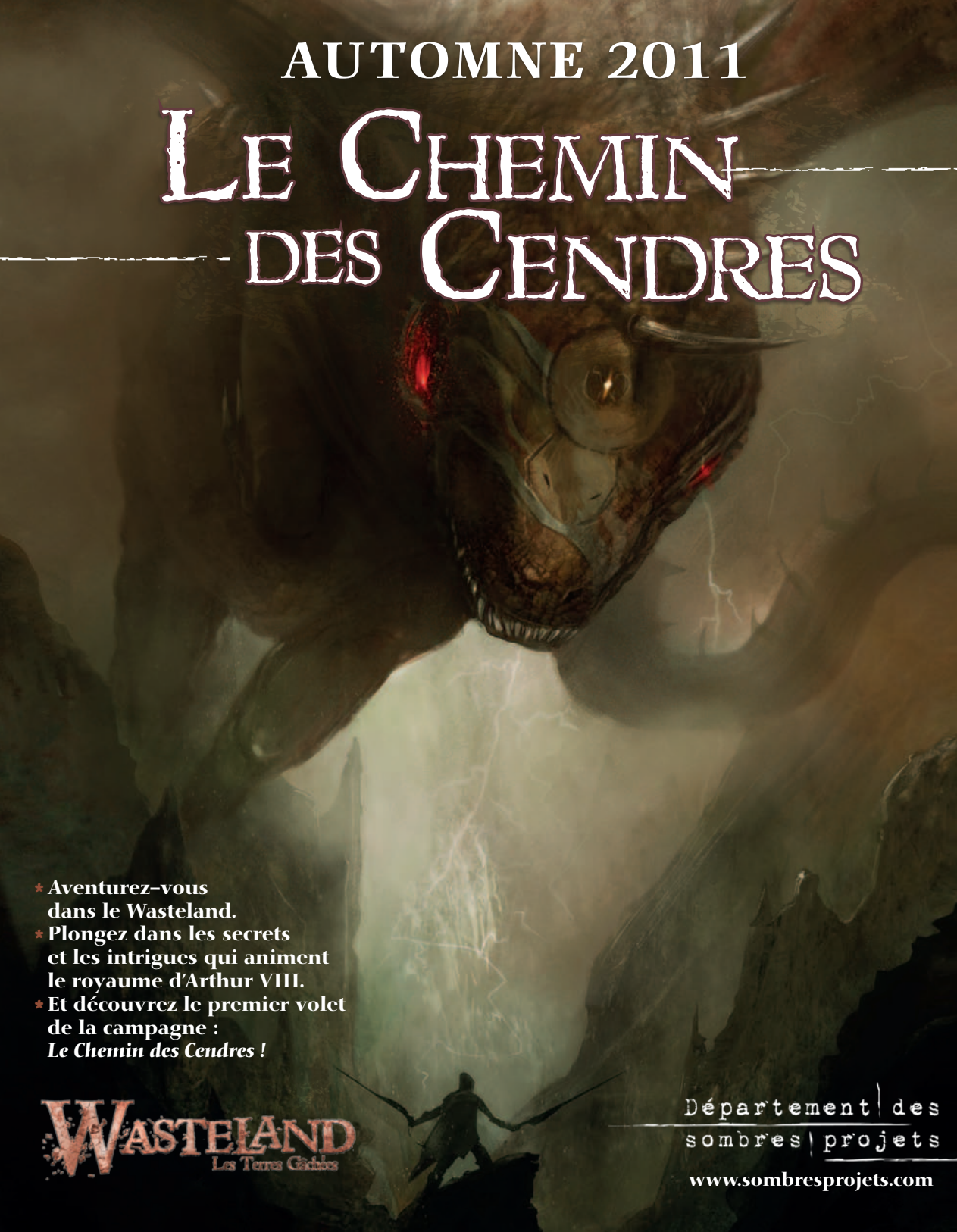
Abonnements : pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrire à *infos@black-book-editions.fr* ou à Black Book Éditions, 14 rue Gorge de loup, 69009 Lyon. **Tarifs abonnement :** 54 € pour la France et la Belgique. Autres pays : nous consulter.

Publicité : Stéphane Gallot (stephane.gallot@casus-belli-mag.fr)

Pour contacter la rédaction : didier.guiserix@casus-belli-mag.fr ou stephane.gallot@casus-belli-mag.fr Imprimé en France.

ISBN 978-2-36328-100-5. Dépôt légal : novembre 2011.

Retrouvez-nous sur *www.black-book-edition.fr/casus* et sur Facebook.


AUTOMNE 2011
LE CHEMIN DES CENDRES
* Aventurez–vous dans le Wasteland.
* Plongez dans les secrets et les intrigues qui animent le royaume d'Arthur VIII.
* Et découvrez le premier volet de la campagne : *Le Chemin des Cendres !*
WASTELAND
Les Terres Cachées
Département des sombres projets
www.sombresprojets.com

NOUVELLES DU FRONT

Bienvenue dans les actus, l'endroit où vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur le petit monde du JdR. Comme nous avions de nombreuses informations à rattraper, ce premier numéro est un peu franco-centré, mais attendez-vous à passer au-delà des frontières dès notre numéro 2.

EDGE | WARHAMMER FANTASY JDR (VF)

Des nouvelles de Warhammer



Attendu, repoussé, presque prêt… Au grand dam des joueurs, la sortie de la 3ème édition de ***Warhammer*** se fait encore attendre. Le résultat s'annonce en revanche prometteur puisque Edge nous prépare la version la plus aboutie du jeu à ce jour et intégrera tous les erratas et toutes les corrections de bug après que nos amis outre-atlantique aient essuyé les plâtres. Pour le moment, les équipes françaises travaillent d'arrache-pied pour sortir les *Guides du Maître* et *du Joueur* fin novembre et au pire courant janvier 2012. Un scénario et un petit kit d'initiation devraient être mis à disposition dans la foulée. Le *Bestiaire* suivra avec un décalage d'un mois. Plus que quelques semaines d'impatience avant de retrouver les routes du Vieux Monde…





Le retour du Roi

Il est des thèmes qui reviennent avec une régularité surprenante dans le petit monde rôliste, des *mèmes* cycliques qui viennent s'inviter à nos tables dans des univers variés et que l'on recroise avec étonnement des années après leur dernière disparition. Ce sont des lieux, des objets, des personnages, et parmi les plus célèbres, on compte l'Atlantide, Jack l'Éventreur et la Geste du Roi Arthur.

Bien sûr, en se penchant sur la question, on réalise que l'Atlantide est si prégnante dans les univers de JdR qu'elle ne semble totalement jamais disparaître ; on remarque aussi qu'il y a bien longtemps que Jack ne s'est pas échappé de son continuum espace-temps. Alors, pourquoi cette longue introduction ? Parce que le Roi Arthur, lui, semble bien décidé à faire des siennes cette année.

Présent dans la trame de fond du post-apocalyptique ***Wasteland*** (voir notre critique et l'interview de Jawad page 64), il est évidemment au centre du JdR ***Pendragon*** dont la reprise est annoncée par les Éditions Icare. Ajoutez à cela le prochain jeu des Éditions du 7e Cercle, ***Keltia – Les Chroniques du Roi-Dragon***, qui aura pour cadre la Bretagne arthurienne, et vous verrez un motif se dessiner…



Aucun risque cependant de trouver des redites. Après le mythe d'Arthur employé comme instrument politique dans les Terres Gâchées, le retour de la gamme mythique attachée à la légende arthurienne chez Icare s'inscrira dans une perspective classieuse et classique. Quant au 7e Cercle, on peut compter sur leurs auteurs pour offrir un jeu barbare (au sens noble) et relativement fidèle à la réalité historique comme ils l'ont fait avec *Yggdrasill*. Personne ne s'attend à voir de jeunes éphèbes parader en armure blanche immaculée pour conter fleurette aux dames dans un jeu portant la marque de Neko. Annoncé il y a deux ans à la sortie d'*Yggdrasill*, *Keltia* sera donc bien malgré lui dans l'air du temps. Arrivée dans les bacs espérée pour la fin d'année.

Et le bon Arthur poursuit encore sa route : dès l'origine associé à la gamme *Trinités* (XII Singes), le Roi y fera son retour dans le *Livre IX : Arthur,* prévu pour 2012. Une quête épique se prépare.

SANS DÉTOUR | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

Vague de Poulpe à l'horizon

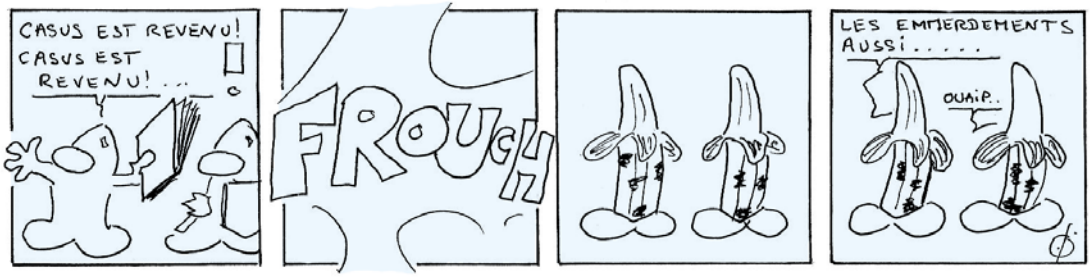


Le trentième anniversaire de *L'Appel de Cthulhu* est un véritable événement dans le monde rôliste et les Éditions Sans-Détour ont sorti les grands moyens pour gâter les amateurs de Lovecraft. L'édition spéciale 30ème anniversaire était déjà un chouette cadeau pour les fans de poulpe mais l'éditeur ne s'arrête pas là. Un écran spécial 30ème anniversaire, un nouvel écran pour *Delta Green*, le spin-off conspirationniste et contemporain de la gamme, ***L'Atlas du Mythe***, une carte de jeu de 2,40 mètres (sans déconner !), ***Les Ombres de Leningrad***, un nouveau recueil de scénarios, une réédition augmentée de la campagne mythique *Les Masques de Nyarlathotep* (et on a vu ce que donnait une version augmentée par Sans-Détour avec *Par-delà les Montagnes Hallucinées*), *Le Necronomicon & autres ouvrages impies*, une création française dont le seul titre a dû remué d'émoi la communauté poulpique… Et les suppléments inédits en France de *Delta Green* préparent aussi leur arrivée par chez nous avec ***Eyes Only***.

Pour les cultistes et investigateurs, 2011 fut une grande année et 2012 s'annonce sous les meilleurs auspices.



MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



BLACK BOOK ÉDITIONS | DEADLANDS (VF)

Wild Weird West



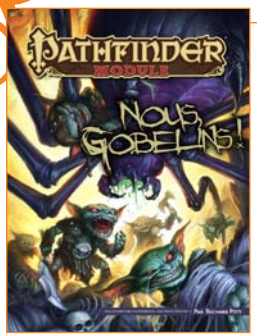
Du western et de la magie, du poulpe et des indiens, des mort-vivants et des inventeurs délirants, bienvenue dans l'univers férocement cool de ***Deadlands***, le JdR qui se joue avec des dés et un jeu de cartes de poker. La nouvelle édition très attendue par les fans proposera un nouveau système plus fluide et plus efficace basé sur les règles de *Savage World*, un pack de règles qui a déjà fait ses preuves entre autres avec l'univers de *Solomon Kane*.



Quelques semaines vous séparent encore de la sortie du jeu qui est déjà disponible en précommande en version collector limitée. Et si vous ne connaissez encore rien du Weird West, ruez-vous sur le kit d'introduction gratuit à disposition sur le site de Black Book.

BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER JDR (VF)

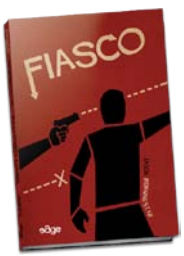
Nous, Gobelins !



Nous, Gobelins ! est un sympathique module one-shot pour *Pathfinder* qui vous mettra, une fois n'est pas coutume, dans la peau de vils gobelins. Faites plaisir à vos joueurs, laissez-les incarner des peaux vertes crasseuses et basses du bulbe. Idéal pour se détendre entre deux grosses parties de campagne, *Nous, Gobelins !* est une occasion de passer dans l'autre camp, pour le meilleur et pour le rire. À jouer impérativement donc, d'autant que les événements du scénario seront appelés à avoir des conséquences fâcheuses et inattendues dans la campagne *Le Régent de Jade* (PF#49 à 54) destinée à paraître prochainement en VF. Le *module Pathfinder* est dispo en PDF téléchargeable gratuitement sur le site de Black Book.

EDGE | FIASCO (VF)

Fiasco



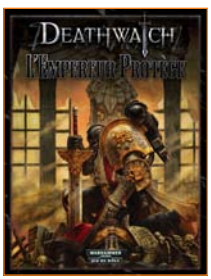
Espéré pour début 2012 (peut-être même en janvier), ***Fiasco*** sera publié par Edge. Comme ce jeu de rôle a pour but de permettre (sans préparation !) des histoires à la façon des films des frères Coen, genre *Fargo* ou *Sang pour Sang*, préparez-vous à vivre des parties où tout partira inévitablement en vrille à grands coups de trahisons, quiproquos et autres situations embarrassantes ou ridicules. En attendant cette sortie, nous vous recommandons un petit passage par la vidéothèque la plus proche pour vous refaire les œuvres majeures du duo : *The Big Lebowski, O'Brother, No country for old men, True Grit*, etc.

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE | WARHAMMER 40K (VF)

Pas de repos pour les braves



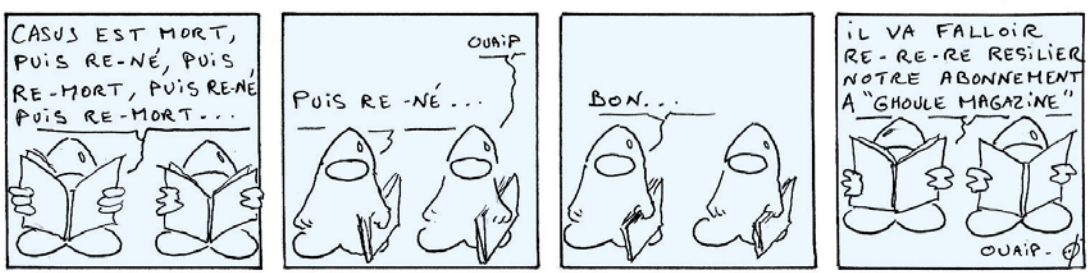




Le dernier supplément pour ***Rogue Trader***, *Dans la Tempête* doit déjà être dans les bacs à l'heure où vous lisez ces mots, peut-être même accompagné par *L'Empereur protège*, un recueil de trois scénarios indépendants pour les équipes d'extermination de la ***Deathwatch***. L'offensive impériale se poursuivra encore sur tous les fronts jusqu'à Noël et au-delà avec les sorties annoncées de *Rites de Batailles* (qui sera pour le petit dernier (DW) ce que *Le Traité Inquisitorial* fut pour ***Dark Heresy***), *Le Sang des Martyrs* (qui détaillera les méandres de l'Écclésiarchie pour nos chers Inquisiteurs), et *Aux Confins des Abysses*, un fourre-tout bourré d'infos pour les Libre-Marchands et leurs MJ.

MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédué



LES XII SINGES | VOIR CHARADE* (VF)

Le projet secret des XII Singes

Après *2012-Extinction* en décembre dernier et *Asgard, le Crépuscule des Dieux* cet été, la collection Clé-en-main des XII Singes a déjà montré un fort potentiel et une belle faculté d'adaptation en proposant deux univers radicalement distincts, quoique liés par une même thématique apocalyptique. Forte de ces deux succès, l'équipe éditoriale se prépare maintenant à passer la troisième avec un nouveau projet porté par Jérôme V., auteur au sein de l'équipe de *Wasteland* et créateur en solo de *2012-Extinction*.

Annoncée pour cet hiver, cette nouveauté promet nombre de mystères, et intrigue déjà beaucoup les gars de la rédaction. Les personnes dans le secret parlent à mots couverts de PJ se réveillant dans une New-York absolument déserte, de forces obscures déterminées à les empêcher de comprendre les tenants de leur situation et d'une enquête en plusieurs parties qui permettra aux personnages de dévoiler un surprenant mystère.

On ne peut guère en dire plus sans risquer de tuer le suspens mais le programme est ambitieux et on se prend à rêver d'un jeu étrange et d'une campagne efficace. On imagine déjà les réactions des personnages s'éveillant seuls dans un Manhattan privé de toute vie. On espère une merveille et on salive d'impatience, alléché par le synopsis de base transmis à la rédac' et confiant en sachant les XII Singes et Jérôme V. déjà au travail.

Côté visuel, signalons qu'El Théo devrait assurer les illustrations du matériel dont voici (en avant-première mondiale) le premier rendu destiné à accompagner un des PJ prétirés.

Maintenant, vous savez à quoi vous jouerez au coin du feu cet hiver ! Et comme le titre* devrait encore un temps demeurer un secret pour MJ avertis, nous vous le réservons sous la forme d'une charade :

Mon premier est une note de musique et un astre majeur en langue latine

Mon second est un hoquet d'alcoolique

Avec mon troisième, on mettrait Paris en bouteille

Mon dernier est la deuxième partie d'un quartier londonien dont l'emblème est le dragon.

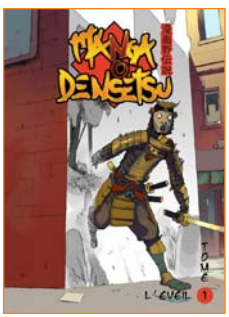
En attendant une critique complète et de plus amples informations dans notre prochain numéro, il faudra vous contenter de ça.



LUDOPATHES | MANGA NO DENSETSU (VF)

Cooking mama RPG versus 2012

Vous avez toujours rêvé de crier « Hadoken ! » pendant une partie de JdR et qu'on vous prenne au sérieux ? Ça tombe bien, les Ludopathes ont lancé une gamme d'inspiration manga intitulée ***Manga No Densetsu*** (100 xp pour le premier qui répète dix fois le titre sans mâcher sa langue). Dans le Kit de démo, on découvre que c'est la fin du monde et que les personnages des séries japonaises



apparaissent dans notre réalité.

Sous couvert de déconne nouilles nems et compagnie on sent une véritable volonté de présenter un fond d'intrigue que les héros, les Kakujin, tenteront de découvrir : l'origine de leur venue. La souscription a été un succès, le jeu est sorti en octobre et on a tous hâte de nous transformer en super-guerriers rois de l'enquête.

EDGE | SÉRIE TV | LE TRÔNE DE FER (VF)

Second souffle pour Le Trône de Fer



Tous les rôlistes amateur de fantasy doivent un immense merci à HBO pour sa mise sur écran de la saga *Le Trône de Fer* (*A Song of Ice and Fire* en VO), l'œuvre époustouflante et encore inachevée de George R. R. Martin. Casting de choc, décors exceptionnels, réalisation aux petits oignons (même si on peut regretter que le budget ait manqué pour des batailles de masse véritablement épiques), la série TV *Le Trône de Fer* est un chef d'œuvre qui enfonce allégrement toutes les productions de genre calibrées pour le cinéma depuis *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson. Si cela peut vous donner une idée de la qualité de la série, *Rome* pourrait passer pour un nanar à côté, et pourtant, Milius était aux commandes. C'est beau, c'est grand, très fidèle aux livres originaux, et finalement vous l'aurez compris, très réussi !

L'heureuse initiative de la chaîne américaine a de plus eu des conséquences dans notre petit microcosme. Ainsi, la gamme de JdR associée à ce succès (et que l'on pensait close avec *Le Guide de Westeros*) va connaître un second souffle. Deux nouveaux suppléments sont d'ores et déjà annoncés par Green Ronin aux US et devraient être traduits par Edge en France. Une réimpression du Livre de Base est prévue et elle intégrera la sympathique campagne *Périls à Port-Réal*, probablement dès le premier trimestre 2012.

On parle aussi à mots couverts d'un nouvel écran et d'un lifting de la gamme : dans cette optique, les visuels un peu vieillots feront place à de superbes images reprises des réserves de FFG ou directement issues de la série TV. De quoi booster les ventes de cet excellent jeu. Enfin, une version collector est envisagée par l'éditeur français, on attend la confirmation de ce qui pourrait être une très bonne nouvelle.

Célébrons l'Éveil !

Le 24 décembre 2011 est une date majeure dans la chronologie de Shadowrun, un moment pivot qui voit notre planète basculer brusquement dans le 6ème Monde : le grand dragon Ryumyo apparaît au-dessus du Mont Fuji, Daniel Coyote Hurlant fait s'évader les indiens retenus au Centre de Rééducation d'Abilene, des tempêtes manas ravagent l'Australie pour la première fois, etc.

Bon, OK, on n'a pas vraiment vu trace de l'EGI ou du SIVTA depuis le début de l'année. N'empêche, vous ferez quoi vous le 24 décembre ? Vous êtes sûr que vous ne jetterez pas un œil sur les chaînes d'information des fois qu'un truc se soit passé au Japon ou en Amérique du Sud ?



BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN (VF)

Pendant ce temps, en 2072…

Après une petite baisse de rythme côté sortie, la gamme préférée des street-sam, technomanciens et chamans urbains va faire son retour sur le devant de la scène. Côté Vintage, vous aurez droit à *Aztlan+Denver* (critiqué page 82), et pour la 4ème édition à *Jungles Urbaines* (critique page 88). La suite du programme promet de belles heures de lecture et d'aventures avec *Créatures du 6ème Monde*, pas moins de 4 nouveaux romans dans les starting-blocks, le guide *Seattle 2072* et un nouvel écran qui sera délivré avec quelques jolies surprises.

JOHN DOE (VF)

Mystères antiques et Gars en collant



Entre la traduction d'*Icons* (un jeu de super-héros, un vrai) dont la sortie est prévue avant la fin de l'année, le mag' maison ***Body Bag*** en phase de finalisation et les écrans de *Tenga* et des *Mille-Marches*, le programme du dernier trimestre est sacrément chargé chez John Doe. Et c'est sans compter le reboot de ***Bloodlust***, une campagne pour *Hellywood* et deux nouveaux jeux, ***Quantiquité*** et ***Eleusis***, eux aussi invités dans le planning.

Eleusis ? En référence aux Mystères antiques éponymes ? Oui, très exactement, mais à l'époque contemporaine et vous y incarnerez des initiés capables de modifier la trame du Destin. Concrètement, cela signifie que les joueurs s'inviteront dans la narration du MJ. En terme d'ambiance, selon les auteurs Nicolas Thomelin et Lionel Panhaleux, il faudra chercher au croisement de *Largo Winch, La Neuvième Porte* et *L'Échiquier du Mal*. Un pari audacieux donc, et un esprit à part que l'on retrouve déjà dans la couverture postée sur le site de l'éditeur. Cela évoque pour vous une couv' de bande-dessinée ? C'était bien l'intention du Grümph.



Quant à *Quantiquité*, on vous en reparle prochainement.

EDGE | LIVRE DES 5 ANNEAUX (VF)

Connais tes ennemis



L'adage est d'actualité pour *Le Livre des 5 Anneaux* avec l'arrivée imminente d'un premier supplément, ***Ennemis de l'Empire***, prévu pour novembre/décembre 2011. Les MJ trouveront là de quoi occuper leurs joueurs avec de véritables défis venus tant de l'intérieur que de l'extérieur de l'Empire d'Émeraude. Les Adeptes du Sang, les basses-œuvres du Kolat, les secrets de l'Outre-Monde, des règles pour incarner des nagas, des kenkus ou plus simplement des ronins... *Ennemis de l'Empire* ne sera clairement pas un simple bestiaire et il ne fera pas que dévoiler les menaces pesant sur Rokugan. Plus d'infos dans notre prochain numéro.

7E CERCLE | Z-CORPS (VF)

L'invasion continue

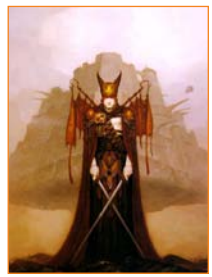
La gamme *Z-Corps* reprend du service dès le mois de novembre avec ***UnDead On Arrival*** (UDOA pour les intimes), un nouveau supplément qui proposera pléthore de matériel pour vos tables. Le sommaire prévoit quelques variations autour des zombies avec des hostiles inédits, de l'équipement fraîchement sorti des départements R&D de OneWorld, des infos sur la propagation du virus hors des États-Unis, et un scénario multi-table (jouable aussi en mode classique bien entendu) que vous pourrez aborder comme simples survivants ou en tant qu'unité Z.



Ce second supplément restera cependant plutôt centré sur les Survivants et les MJ qui attendent avec impatience le développement des intrigues corpos esquissées dans le livre de base devront donc ronger leur frein quelques mois de plus : le virage attendu viendra avec le supplément suivant.

BLACK BOOK ÉDITIONS | EARTHDAWN (VF)

Barsaive entre en campagne !



Le silence a duré et nombreux sont ceux qui croyait la gamme *Earthdawn* éteinte… à tort ! ***Prélude à la guerre*** (« la plus belle trame de campagne écrite pour un JdR med-fan » selon Damien Coltice) ouvrira la marche et il s'agit du supplément à ne pas manquer si vous aimez l'Age de Légendes. Une autre campagne, ***La Revanche d'Ardanyan***, suivra de près. Inédite en VF, celle-ci est réputée parfaite pour faire découvrir Barsaive et initier de nouveaux venus aux richesses que propose *Earthdawn*.

LUDOPATHES | SHADE (VF) ET

Nos héros sortent en boîte !

Pour le suivi des gammes *Anoë* et *Shade*, rien ne va plus, les Ludopathes voient les choses en grand. Et les prétentions sont à la hauteur du matériel, une chose que nous ne manquons pas de souligner à l'heure où le méd-fan se bouscule en France. La différence la voilà : dans Anoë où nous incarnons une classe de héros miglandeurs mi-fouineurs, le meneur plongera le groupe dans sa première campagne, les ***Cantiques de Karsan***. Cette dernière, aux accents épiques et horrifiques, se présente sous la forme d'un livre de plus de 160 pages, accompagné d'une carte A2, d'une figurine, de fiches de jeu et de soixante chevalets en couleur représentant les PNJ-clés de l'intrigue. Le tout, début octobre dans un coffret classieux. Et c'est la même prétention pour *Shade*, l'univers de cape et d'Ombres, avec la parution fin octobre de ***Confidenza***. Le coffret comprend un écran au format quatre volets rigides, délicatement aplati par un supplément de plus de 100 pages (des révélations sur le monde, une campagne, un catalogue de PNJ) et une carte A2 de Clémence, ville capitale de la Stélénie.



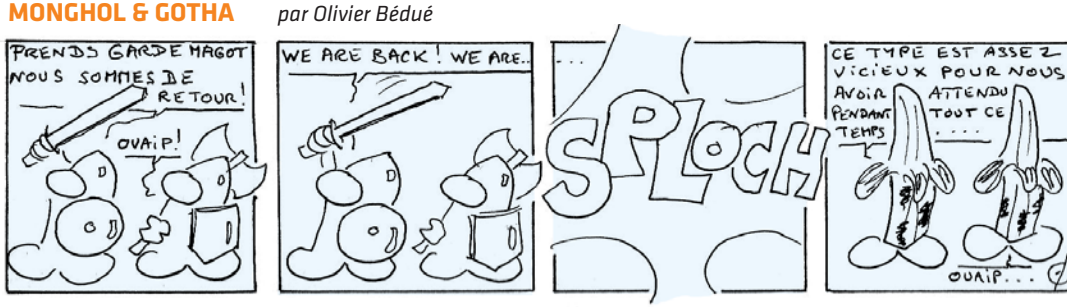
Concours Te Deum et Würm

Le forum « la cour d'Obéron » organise deux concours de scénarios et synopsis pour les jeux *Te Deum pour un massacre* et *Würm*, tous deux organisés avec la participation de leurs éditeurs et auteurs respectifs. Les meilleures contributions seront récompensées par des lots et publiées dans des suppléments officiels des deux gammes.

Pour en savoir plus sur le règlement de ces concours et sur les modalités de participation, rendez-vous à la cour d'Obéron : http://couroberon.com/Salon/



MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



La fièvre du Space Opera



C'était l'une des annonces du festival Octogônes : ***Fading Suns*** va faire son grand retour en VF sous la bannière du 7ème Cercle et, miracle des miracles, sa parution suivra au plus près celle de la 3ème édition américaine. Démarrage début 2012.

Cette nouvelle annonce confirme le retour en force du space-opera dans le paysage rôlistique mondial après quelques années de vache maigre. Entre *Rogue Trader*, *Traveller* (dont la VF s'arrête malheureusement), ***D6 Galaxy : Prologue***, ***Eclipse Phase*** pour bientôt (voir l'Avant-première page 18) et *Metal Adventure* qui fait maintenant figure de précurseur, le panorama s'est considérablement élargi. Avec ce rythme effréné de parution et l'engouement qui les accompagne, on s'attend presque à voir ***Star Wars*** faire son comeback dans le JdR. Fantasy Flight Games, qui a acquis la licence, a déjà évoqué le sujet avec enthousiasme…







En direct du caveau !



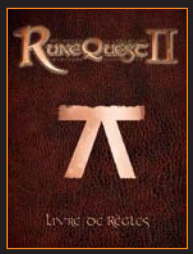
RIP grand frère

Le déstockage chez Ludikbazar est un signe qui en général ne trompe pas. Au revoir donc ***D&D4*** en VF. À dans quelques années pour *D&D5*. Peut-être en 2014 pour les 40 ans de Donj' !?



Ils nous quittent

Après l'abandon de *Glorantha* (ou sa perte, question de point de vue), Mongoose Publishing, qui reste quand même propriétaire du système *RuneQuest II*, arrête la traduction française de ses gammes. Si vous suiviez les licences ***Traveller, Elric, Hawkmoon*** ou le très sympathique ***Deus Vult***, plus qu'une solution, vous mettre ou vous remettre à la langue de Shakespeare. Disparu aussi, ***Horizons Fantastiques*** nous quitte après 2 numéros malgré l'enthousiasme évident des gars de *Mystery Machine*. Un ultime numéro sera peut-être proposé en pdf. Ce n'est qu'un « au revoir ».



Passage express aux Enfers

Game Fever, la boutique de JdR et de jeux vidéo de Max Ravage, celle-là même qui s'était lancé sauvagement dans l'édition avec ***Dés de Sang***, ce beau lieu du rôlisme forcené où le genre avait aussi bonne presse que dans les colonnes de *Mad Movie*, ce petit espace dédié aux jeux qui éclaboussent et qui tâchent nous quitte. Game Fever est mort ! Vive Pulp Fever Éditions, la nouvelle structure recentrée autour de la création de JdR ! Derrière *Dés de Sang* (mais en tout bien tout honneur), on attend ***Luchadores***, le jeu où des catcheurs masqués sauvent le monde au quotidien dans des années 60 aussi rétro et funs que fictives ; mais surtout, on espère voir approcher *Hell's Rock*, le grand œuvre du maître des lieux.

Résurrection !

La deuxième édition d'***Exaltés*** est disponible en version française grâce aux efforts des traducteurs de Chat de Jade. Et les bonnes nouvelles ne s'arrêtent pas là : ***INS/MV 5*** serait en cours de rédaction et cette légende du JdR francophone ferait actuellement peau neuve pour proposer un contexte plus sombre quoique toujours bien décalé. Avec *Fading Suns* chez 7C, une édition spéciale de *Vampire : La Mascarade* pour ses 20 ans, le retour de *Casus* et les *Masques de Nyarlathotep* annoncé chez Sans-Détour, toutes ces news ont comme un petit goût de retour à l'âge d'or du JdR, non ? Quoi ? Qu'est-ce que j'entends à propos de *Nephil.*. [transmission interrompue]

Brèves en vrac

> ***Mississipi*** est à peine sorti mais son auteur, Christophe Tirodem, travaillerait déjà sur une nouvelle campagne au long du grand fleuve.

> Gratuits ou payants, en noir & blanc ou en couleur, en pdf ou sous la forme de petits livrets (voire de faux journaux), les kits de découverte et de démonstration se multiplient en ligne et dans les boutiques. Tous de bonne facture, ils présentent en général un résumé de l'univers et des règles de jeu, un scénario et quelques personnages pré-tirés. En somme, ils sont une parfaite occasion de vous lancer à peu de frais dans un nouvel univers sans avoir à faire le pari (parfois onéreux) que représente l'achat direct d'un livre de base.

Que ce soit pour faire connaître leur gamme à un plus large public ou pour en financer l'édition, ces publications sont en train de conquérir tous les éditeurs, pour le plus grand bonheur des joueurs frileux.

> Electronic Arts a eu la judicieuse idée de réunir Todd MacFarlane, créateur (notamment) de *Spawn*, et R. A. Salvatore, que tout le monde connait entre autres pour ses contributions majeures aux romans de la collection *Royaumes Oubliés* et pour sa (ses) fameuse(s) trilogie(s) de l'Elfe Noir - Drizzt Do'Urden, ça vous dit quelque chose quand même…

Le résultat est un jeu vidéo prévu sur toutes les plates-formes qui devrait sortir en février 2012 : ***Les Royaumes d'Amalur : Reckoning***. On vous en reparle d'ici sa sortie.

> Un premier supplément vient de paraître pour ***La Brigade Chimérique : Aux confins du merveilleux scientifique***. Des nouvelles, six scénarios, des aides de jeu. Critique dans notre prochain numéro.



EDGE | L'ANNEAU UNIQUE (VF)

The One Ring

Le jeu de Cubicle 7 paraitra en France dans les prochains mois avec l'ambition de satisfaire les fans de Tolkien (comprendre les fous de Tolkien, les gars qui appellent les livres de la trilogie « *Mon précieux* ») comme les joueurs occasionnels de JdR. Pour cette sortie, Edge Entertainment fait le pari de la boîte et reprendra le format de l'édition US même si des changements de visuels sont envisagés.



LUDOPATHES | SUBABYSSE (VF)

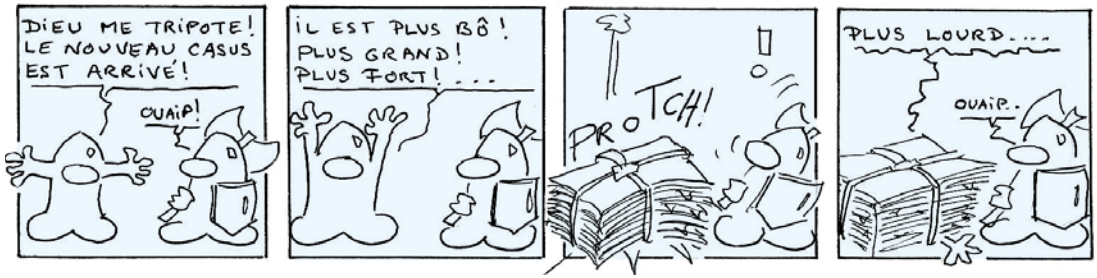
Les Ludopathes se mouillent l'ancre

Cessez immédiatement toute activité et regardez autour si vous n'avez pas plongé dans une réalité parallèle, parce que ***Subabysse*** est sur le point de jeter à l'eau son livre de base. Pour cette huitième édition, il paraîtra chez nos amis les Ludopathes qui, si ça ne fonctionne pas, proposeront peut-être une neuvième édition ou directement une dixième. Mais force est de constater que cela a peu de chance d'arriver car l'éditeur a fourni de gros efforts avec un beau kit de démo en couleur (gratuitement téléchargeable sur leur site).



On espère simplement que cette sortie apportera un nouvel angle d'approche au thème de la SF sous les mers, et ce à défaut de vouloir s'attaquer à *Polaris* sur son propre terrain. À la première lecture, il semblerait que le jeu veuille proposer une boîte à outils permettant de jouer différentes ambiances, même s'il bataille sec pour préserver une signature personnelle. Du reste, on prie très fort pour découvrir un univers qui nous obligera à faire un choix entre lui et *Polaris*. Vivement cette fin d'année.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



MATAGOT | METAL ADVENTURE (VF)

Des pirates aux mercenaires au Roi Arthur

Paru en novembre, ***Le Fer et le Sang*** est l'avant-dernier supplément prévu pour la gamme *Metal Adventure*. La campagne *El barco del sol* prendra donc fin en février 2012 avec ***La Belle et la Bête***, un ultime et copieux supplément qui devrait changer le visage de la galaxie. Aurons-nous droit à un *Metal Adventure 2ème époque*, à une seconde campagne, à d'autres suppléments ?

Tout ce que nous pouvons vous révéler pour le moment, c'est qu'Arnaud Cuidet travaille déjà sur un nouveau projet ambitieux, un JdR contemporain mêlant « espions et mercenaires », « tactique et rôle-play ». Ce projet est destiné à voir hypothétiquement le jour en magasins en septembre 2012 et sa rédaction est commencée. Son titre : ***Avalon***. Oui, quelqu'un s'est définitivement invité dans tous les projets cette année.



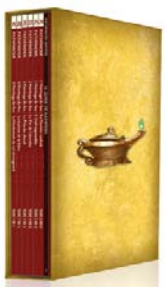
CAPHARNAÜM (VF) | PATHFINDER JDR (VF)

Les Sables de l'aventure



Les chemins de l'aventure prennent la route du désert en cette fin d'année et il ne s'agit pas que de Drake sur les traces de Lawrence d'Arabie dans *Uncharted 3*.

Le voyage s'ouvre avec ***Le Royaume des Cieux***, une campagne volumineuse de 216 pages disponible depuis quelques semaines pour *Capharnaüm, l'Héritage des Dragons*. La piste que dessinait en filigrane le pdf gratuit *La Rose des Sables*, paru voilà quelques mois, a bel et bien fini par mener à une verte et plaisante oasis qui ne sera pas de tout repos pour vos tables. Sa critique vous attendra dans notre numéro 2.



Et la Route de l'Aventure empruntera aussi les voies les plus ensablées de Golarion dans les prochains mois en faisant une halte dans la province du Katapesh. La campagne ***Pathfinder : L'Héritage du Feu*** a été annoncée début septembre par Black Book Éditions et inaugure un nouveau mode de précommande pour la maison d'édition lyonnaise. C'est toute la campagne qui vous attend si vous précommandez *L'Héritage du Feu* sur la boutique de l'éditeur, soit les six tomes de scénarios, le *Guide de Katapesh*, le *Guide du joueur de l'Héritage*, un coffret pour emballer le tout et un poster, plus les pdf des huit ouvrages. Un sacré cadeau à se faire pour Noël.

Si la formule fonctionne, elle sera par la suite proposée pour les campagnes *Pathfinder* laissées de côté par l'éditeur jusqu'à présent : *Le Conseil des Voleurs (Council of Thieves)* et *Le Crâne du Serpent (Serpent's Skull)*.

NOUVEL ÉDITEUR | GUTS (VF)

Un Lapin avec des tripes



Le prolifique Jérôme « Brand » Larré ne se contente pas d'œuvrer au sein de notre rédaction, chez nos confrères de Di6dent et dans l'écurie John Doe, le voici installé comme éditeur avec une nouvelle structure dans le petit monde du JdR : Lapin Marteau. Le premier projet de cette maison d'édition s'appelle ***Guts*** et déchaîne déjà la fureur sur les tables de convention où les joueurs sont faciles à reconnaître : ce sont ceux qui portent des lunettes d'aviateurs et qui hurlent en jetant des sauts de dés. Outre Brand, l'équipe de développement se compose de Gaëlle Delanghe, qui prête sa plume agile, et de Gotto, dont vous pouvez apprécier quelques illustrations dans le scénario pour *Chroniques* de ce numéro. Pour découvrir l'univers fort en ~~couilles~~ gueule de *Guts*, laissons la parole à l'équipe de Lapin Marteau :

Casus Belli : *À quoi ressemble le monde de Guts ?*

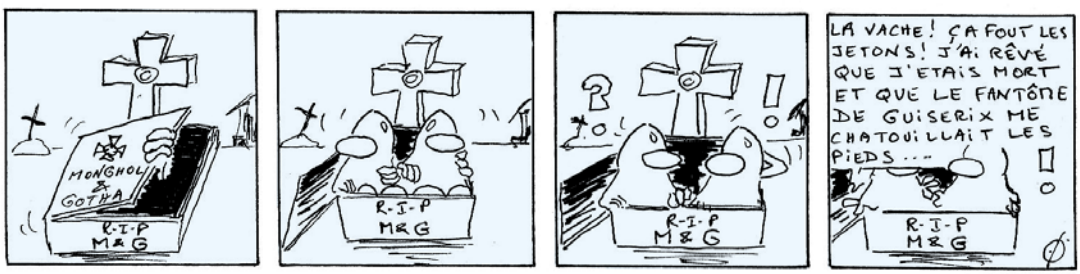
Gaëlle : *Guts*, c'est deux blocs qui se livrent une guerre aux proportions inouïes pour le contrôle d'îles volantes où est venue se cacher l'humanité. Autour d'eux, de nombreuses autres communautés qu'ils exploitent ou utilisent de façon détournée pour leur conflit. Entre les combats aériens, l'espionnage, les armes expérimentales et la survie, les personnages vont soit pouvoir faire partie de l'un des deux blocs, soit s'y frotter et devoir composer avec leurs jeux de pouvoir incessants. L'ambiance est très inspirée de nos années 40 (et un peu de la guerre froide) et les meilleurs as y comparent la taille de leur…légende, la propagande y est omniprésente et le ciel est à la fois bien trop grand pour qu'on en connaisse tous les secrets, et bien trop petit pour que vous et votre rival ne creviez pas immédiatement l'abcès à grands coups de roquettes.

Gotto: C'est un univers de grandes gueules dans des monstres de métal de plusieurs tonnes lancés à plusieurs centaines de kilomètres heures et se fourrant dans des situations toujours plus tendues. Ça va vite, ça tape fort et ça fait un boucan de tous les diables. Mais, malgré tout cela, le plus important reste la cause pour laquelle les personnages se battent, et ceux qui sont à leurs côtés. On voulait un mélange entre de l'action réellement survoltée et un côté beaucoup plus « drama », tourné vers les relations entre les personnages. Un peu comme dans *Battlestar Galactica, Robotech,* etc.

Brand : Puisque Gotto me pique mes références, je vais piquer les siennes. Tu vois *Inglorious Basterds* ou les howling commandos dans *Captain America* ? T'imagines qu'ils se sont fournis en jetpacks au même endroit que le *Rocketeer,* ont fauché les corsairs des *Têtes brûlées* et sont partis

MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédué



filer un coup de main au bombardier de *Sucker Punch*. Tu rajoutes un peu d'attitude, quelques dialogues à la Audiard si t'es inspiré, et, surtout, tu mets la musique à fond.

CB : *L'univers va-t'il être amené à évoluer ? Peut-on espérer une campagne suivie ?*

Gotto : La guerre dure depuis trop longtemps, et chaque fois qu'un équilibre semble trouvé, il est précaire et instable. Personne ne sait ni quel jour aura lieu la bataille finale, ni quelle arme secrète et diabolique sera réellement décisive. Dans ce contexte explosif, et avec les *bad ass* incarnés par les joueurs, il est juste impossible que cela n'évolue pas.

Gaëlle : En fait, même s'il est tout à fait faisable d'y jouer en one shot, Guts est plutôt taillé pour de la campagne. C'est un jeu de sales gosses : tout est fait pour que les joueurs bousculent l'univers et prennent plaisir à en casser des bouts. Les personnages et leur communauté sont construits dans ce but, notamment via le choix de « secrets », tous disponibles dès le départ. Leur destinée, outre de provoquer la fin de la guerre, est de modifier drastiquement leur univers.

Brand : Le premier supplément est déjà en travaux.

CB : *On se doute déjà qu'il s'agit du meilleur jeu du monde, mais pourquoi ?*

Gaëlle : Des pilotes charismatiques aux commandes d'engins frôlant le mur du son, des combats désespérés en jetpack entre les canons d'un robot tueur, trop de douilles pour pouvoir les compter et même, si tu cherches bien, des ptérodactyles géants… Ça répond à ta question ?

Gotto : Le système ! Il pousse à décrire les actions en fonction de la personnalité des pilotes, et à se lancer dans des acrobaties toujours plus spectaculaires. Tout est fait pour qu'ils friment comme des malades, se lancent des défis dans le feu de l'action et prennent des risques insensés. Au lieu d'enchaîner les lancers de dés, les combats aériens sont à la fois tactiquement intéressants et de véritables moments de role-play : chacun a son style et sa façon de faire, et tout le monde peut participer. Et puis bon, chaque personnage a son propre thème musical et il y a un dé très méchant qui est l'ennemi des joueurs, ça compte non ?



Pour en apprendre plus, rendez-vous sur le site de l'éditeur (à l'adresse http://lapinmarteau.com) où une BD présentant l'univers vous attend déjà avec d'autres surprises.

JEUX VIDÉO & CINÉ

La revanche des mégacorpo



Les goûts des rôlistes sont moins fluctuants que ceux du grand public et le genre cyberpunk n'a jamais quitté sa place de choix dans le cœur des joueurs et dans les étals des boutiques avec quelques grandes licences comme *Shadowrun* ou, justement, le bien nommé *Cyberpunk*. Heureusement, comme les modes sont changeantes, la roue tourne régulièrement et les joueurs ont parfois droit à un retour en grâce de leur genre préféré leur permettant pour quelques mois des retrouvailles avec leurs univers au cinéma et sur consoles. Ainsi, après ***Deux Ex Revolution*** cet été, les amateurs de chrome, de panorama ultra-urbanisés et de mégacorporations pourront continuer à profiter d'un regain d'intérêt marqué pour leur univers favori avec au cinéma l'adaptation très attendue du *Neuromancien* de William Gibson par Vincenzo Natali (réalisateur de *Cube, Cypher* et, plus récemment, de *Splice*) et avec le retour de la licence de jeu vidéo ***Syndicate*** sous la houlette d'Electronic Arts. Un mini-site dédié à ce second projet a été mis en ligne et des vidéos commencent à filtrer. Même si le jeu prendra la forme d'un FPS, les premières images sont encourageantes. Sortie prévue sur PC, XBoX et PS3. Verdict fin février 2012.

REDBRICK (VO)

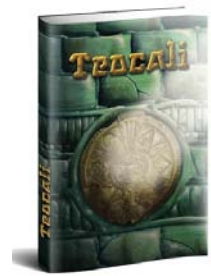
Déclinaison sauvage

L'éditeur Redbrick, désormais installé aux USA, annonce la déclinaison de ses univers (*Earthdawn*, *Fading Suns*, *Blue Planet*, le futur *Equinoxe* et *Démonworld* - un jeu de figurine également envisagé en jeu de rôle) pour le système ***Savage Worlds*** (*SW*), très populaire aux US et dont la traduction a été évoquée en VF par Black Book Éditions.

Les fans du système "fast, fun & furious" ont immédiatement grimpé au rideau, ceux de *Earthdawn* ou *Blueplanet* ont eux caché leur joie. Quoi qu'il en soit, Redbrick se lance dans une approche multi-système puisque les gammes originales perdureront aux côté des adaptations à *SW* et on murmure ici ou là que cette politique de déclinaison pourrait être étendue à d'autres systèmes de jeu ouverts et répandus aux US. Affaire à suivre...

FOOTBRIDGE | TÉOCALI (VF)

Téocali



Avec son cadre inspiré des civilisations précolombiennes et l'importance de ses tabous, ***Téocali*** va être un jeu à la saveur particulière. Sur cette île perdue au milieu des océans, les dieux ont interdit à leurs fidèles de tuer ou de se montrer irrespectueux. Mais, alors qu'ils sont confrontés à l'invasion d'hommes blancs qui n'hésitent pas à piller et détruire tout ce qui se trouve à leur portée, il devient particulièrement difficile de protéger les siens sans briser les tabous divins. Contraints de diviser ou de faire fuir leurs adversaires qui ont la supériorité technologique et militaire, les habitants de Téocali ont toutefois un atout qui leur permet de garder espoir : le pouvoir des dieux.

Un kit de découverte du jeu est disponible sur le site de Footbridge. Il comprend des règles simplifiées, un scénario et 4 personnages pré-tirés. Malgré une forme encore perfectible, cette initiative permet de se faire une bonne idée du potentiel de ce jeu très original.

www.teocali-JdR.com/teacuteleacutechargements.html

PRESSE RÔLISTE

Rappel des scores : 16-3-4-1-1







Avec une régularité de métronome, ***Di6dent*** continue à paraître tous les 4 mois. Le numéro 3 sorti en septembre s'intéressait à la Résistance et le prochain, à paraître en janvier, aura un thema qui risque de soulever des débats : « L'argent du Jeu de Rôle : Trouver Objet Caché ? ». Pendant ce temps, le Studio 09 poursuit sa route et a mis en ligne le numéro 4 de son webzine, ***Le Maraudeur***. Un nouveau venu dans le petit monde des webzines, ***YmaginèreS*** vient d'entrer dans la course avec un numéro 1 paru à la rentrée. Octobre a vu paraître le numéro 16 de ***JdR Mag***, avec deux kits de démarrage pour *Mississipi* et le *Jeu de Rôle du Trône de Fer*. Enfin, au cas où vous n'auriez pas pris la peine de regarder notre couv', *Casus* is back, et a repris sa numérotation au n°1. La presse rôliste a subi des coups durs mais l'obstination des équipes de rédaction est intacte.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



WITHE WOLF | VAMPIRE THE MASQUERADE V20 (VO)

L'important, c'est la rose



Cinq ans après avoir fusionné avec CCP Games (éditeur du jeu vidéo Eve online), White Wolf rend hommage à un JdR révolutionnaire via un mode de distribution original : d'abord mise à disposition par précommande (et vite épuisée), l'édition 20e anniversaire de ***Vampire, the Masquerade*** est à présent proposée en PDF et prochainement en POD (Print On Demand).

Sa première caractéristique, c'est l'implication des fans, avec lesquels l'équipe éditoriale a travaillé de concert pour élaborer ce volume de 529 pages. Si la rose disparaît au profit de l'ankh, la plupart des illustrations, dont certaines sont celles de 1998, restent dans le genre photo-réaliste. Il est d'ailleurs à noter que bon nombre sont en couleur mais qu'elles n'y gagnent pas toujours.

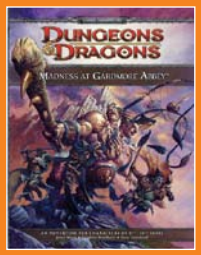
Présenté comme le livre le plus complet de la gamme, clans, lignées et disciplines y sont mis à jour. Évidemment, la Camarilla occupe le devant de la scène, mais la place des autres factions est plus importante qu'auparavant. On observe peu de changements au niveau de l'univers et s'il intègre les technologies récentes, la méta-intrigue est en revanche devenue secondaire.

Les évolutions du système concernent des détails, comme les faiblesses de clans, et quelques disciplines (comme Célérité et Endurance).

Fort de ce succès, WW a annoncé la parution d'autres ouvrages de la gamme mais aussi la publication l'année prochaine d'une édition 20e anniversaire de *Werewolf, the Apocalypse*. Chant du cygne ou relance du premier *World of Darkness* ? L'avenir le dira.

WIZARDS OF THE COAST | D&D4 (VO)

Ça vivote

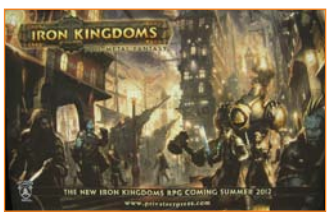


De l'autre côté de l'Atlantique, ***D&D*** continue tant bien que mal son petit bonhomme de chemin. Après le séduisant cadre de campagne *Neverwinter*, un gros donjon dans une belle boîte, *Madness at Gardmore Abbey*, vient de paraître, sa particularité étant qu'il contient le chaotique et puissant "*Deck of Many Things*". Suivront avant noël *Mordenkainen's Magnificent Emporium* (une grosse collection d'objets magiques), *Heroes of the Feywild* (des règles pour les joueurs dans l'optique *Essential*), la version *D&D4* du *Book of Vile Darkness* (vont-ils oser faire aussi dark que la version 3.5 ?) et du *Dungeon Explorer's Guide*.

Les nouvelles du front sont signées par Stéphane Gallot, avec l'aide de Damien Coltice, Coralie David, Jérôme Larré et Mahyar Shakeri

PRIVATEER PRESS | IRON KINGDOMS (VO)

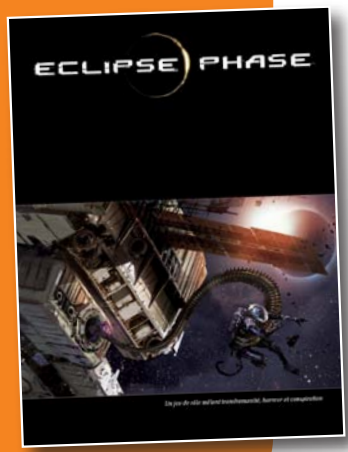
Métal et poudre pour 2012



Sur le stand Privateer Press de la GenCon US cet été, le rôliste venu admirer les superbes figurines (et ouvrages) pour *Warmachines* et *Hordes* pouvait apercevoir la bannière ci-contre promettant une nouvelle édition des ***Iron Kingdoms***.

Si l'annonce n'a pas forcément créé le buzz sur le salon, il n'en reste pas moins que c'est une très bonne nouvelle pour les amateurs de cet univers riche et original, dont on espère également qu'il élargira son périmètre à *Hordes*.

Côté système, peu de choses ont filtré, mais on s'oriente vers l'abandon du *d20 System* pour un système de jeu dédié qu'on souhaite de qualité, au moins pour ne pas regretter l'ancienne adaptation d20 qui fonctionnait très bien. Quoi qu'il en soit, patience : le jeu ne sortira qu'en août 2012.



BLACK BOOK ÉDITIONS | ECLIPSE PHASE (VF)

Avant-première Eclipse Phase

Le jeux de space-opera aiment bien s'installer dans des galaxies très lointaines, à des époques indéterminées ou extrêmement futuristes, et alors que l'humanité est sur le déclin, au moins sur le plan technologique. La période d'ascension, de conquête, de changement, d'évolution technologique, biologique et morale, tout cela est purement et simplement délaissé, comme le système solaire où notre bonne vieille Terre n'est souvent plus qu'une légende ou un souvenir quand on ne l'a pas bêtement perdue. Mes amis, ce temps est révolu. Entrez dans la singularité avec Eclipse Phase, la prochaine révolution de la science-fiction en JdR.

Eclipse Phase prend place dans un futur relativement proche. L'humanité a poursuivi sur Terre la pente vers l'autodestruction : paupérisation des masses, absence d'éthique dans la recherche, guerres et famines permanentes, réchauffement planétaire, catastrophes climatiques... Parallèlement, elle a entamé son expansion vers le système solaire en s'implantant notamment sur la Lune, Mars, ainsi que sur différents satellites des planètes majeures et sur quelques astéroïdes. Fatalement, l'apocalypse a fini par se produire en prenant la forme du premier pic de singularité technologique. Les *Titans*, des entités informatiques auto-évolutives que nous avions créées, ont enclenché un process qui a conduit à l'éradication de la grande majorité des êtres humains. La planète bleue n'est plus désormais qu'un charnier désert et toxique, et ceux qui ont échappé à la Chute ont fui vers les étoiles pour débuter une nouvelle vie.

Transhumanisme

Dix ans ont passé depuis ces événements. Et l'humanité n'est plus la même. Les progrès génétiques ont permis d'améliorer l'homme à la souche, en le rendant plus fort, plus rapide, plus beau, plus intelligent. Des changements ont aussi été apportés en fonction des nouveaux lieux de vie, pour s'adapter, ou pour d'autres motifs, comme l'esthétique, les ambitions militaires, etc.

Les compagnons de toujours de l'ancienne Terre ont aussi évolué. Se prenant pour des dieux, les hommes ont élevé à la conscience d'autres espèces : chiens, aras, pieuvres, singes... Certaines de ces espèces surévoluées ont été anéanties dans les cataclysmes de la Chute comme les dauphins et baleines mais d'autres ont suivi l'humanité dans l'espace.

Les nano-assembleurs et autres *cornes d'abondance* ont modifié la façon de consommer par leur faculté à produire à volonté les objets de vos désirs pour peu que vous ayez les matières premières correspondantes à l'état brut. La faim n'est plus un problème. Mais le premier venu peut ainsi se procurer des armes de destruction massive.

La révolution technologique est pourtant venue d'un autre secteur : il est désormais possible de numériser sa conscience et de changer de corps à volonté. La fracture entre l'*ego* (la conscience, les souvenirs, etc.) et le *morphe* (l'enveloppe de chair, ou de métal !) a entrainé de nombreuses transformations.

L'homme est potentiellement immortel : Il n'a plus à craindre ni la vieillesse, ni la maladie, ni la mort. On passe d'un corps mâle à une cosse féminine, d'un morphe d'ouvrier à une enveloppe dédiée aux plaisirs, du monde matériel à une vie purement virtuelle en tant qu'entité informatique... La mort n'est plus une frontière, juste un mauvais moment à passer dont on garde des souvenirs douloureux.

La phase d'éclipse

La phase d'éclipse est la période qui suit une infection par un virus. Durant ce laps de temps, vous portez le virus et il se multiplie. Mais celui-ci n'est pas déclaré, n'a pas commencé à agir, et est absolument indétectable. Pourtant, lorsqu'a débuté la phase d'éclipse, quoique vous ne ressentiez rien et qu'aucun effet ne soit manifeste, vous êtes déjà irrémédiablement infecté.

Et le système ?

Caractéristique, compétences, des variables en fonction de votre corps du moment, d'autres éléments intangibles qui vous suivront d'un morphe à l'autre. Le tout avec un système de pourcentage moderne, donc du d10 et du d100. Efficace et construit pour le jeu en campagne.

Votre corps n'est pas retrouvé ? On vous restaure à partir d'une sauvegarde antérieure. Détaché des besoins de la chair, altéré dans son essence et ne craignant plus la mort, l'homme n'est déjà plus lui-même. L'ère du post-humain n'est pas encore advenue mais le chemin a été entamé. L'homme est devenu autre chose, quelque chose de *transhumain*.

La boîte de Pandore

Mais l'ombre des Titans plane encore sur la transhumanité en exil. Des nanovirus peuvent altérer les consciences, prix de cette numérisation devenue si facile. Parmi les infectés, certains ont développés des pouvoirs mentaux, d'autres d'horribles afflictions. Et après leur mystérieuse et soudaine disparition, les Titans n'ont laissé derrière eux que les Portes de Pandore, des *wormholes* permettant de traverser les immensités de l'espace en un battement de cil. La dernière décennie a ainsi vu la découverte d'une première espèce intelligente extraterrestre, les *Courtiers*, ambassadeurs représentant un conglomérat de civilisations aliens. Ceux-ci nous ont donné deux instructions : ne pas jouer avec les IA auto-évolutives et ne pas traverser les Portes de Pandore. Devinez ce qu'on a fait ?

Le contexte d'*Eclipse Phase* est sombre, mais pas désespéré pour autant. Les feux de l'espoir brillent dans certaines stations et la volonté de créer un monde et une humanité meilleure comptent parmi les préoccupations les plus courantes des réseaux sociaux. Les anciennes valeurs morales sont en voie d'être remplacées, parfois pour le meilleur, le plus souvent… Mais l'espoir subsiste. Un nouvel ordre économique et politique se fait jour aussi. Des volontés diverses animent les différents coins du système solaire.

Horreur et Conspiration

Au milieu de ce cadre, vous pourrez jouer une multitude de personnages. Une pieuvre surévoluée, un cadre corporatiste des riches colonies de Mars, un militant anarchiste du système extérieur, un *infomorphe*, pure conscience informatique évoluant dans les mailles du réseau omniprésent, un *gatecrasher* qui ne vit que pour traverser les Portes en quête de gloire, de richesse et de trésors xéno-archéologiques. Les possibilités sont extrêmement vastes.

Un cadre est donné pour orienter les PJ et lancer les aventures. En tant que membre de *Firewall*, une conspiration secrète multi-factionnelle, les objectifs des joueurs seront d'identifier et de déjouer par tous les moyens possibles toutes les menaces existentielles, celles qui menacent l'existence même de la transhumanité. Les MJ pourront ainsi proposer des enquêtes dans des contextes variés, dans des habitats flottants comme sur Vénus, des colonies sous bulle sur Mars, sur des stations géantes, des barges d'écumeurs, ces villes-vaisseaux en errance dans le système… Mais ils pourront aussi s'amuser avec des scénarios musclés, de l'exploration, des jobs d'infiltrations ou d'exfiltrations, toutes sortes de joyeusetés typiques des jeux à missions. Le jeu pourra s'orienter vers des thèmes aisés dans ce contexte comme l'horreur (à la *Deadspace* ou *Alien*), la conspiration (complot et intrigues des différentes factions), le thriller scientifique ou d'espionnage, l'investigation à la limite de l'occulte (quand la science n'a plus de limites…).

Au-delà des apparences

Au-delà de cette première lecture et des propositions d'intrigues formulées dans le livre de base, *Eclipse Phase* propose surtout un setting et des règles faites pour que les joueurs se les approprient. Le jeu se prête aussi aux ambiances plus légères, à la vie au jour le jour, et permet de lâcher ses PJ en toute liberté avec pour seuls objectifs ceux qu'ils se fixeront en chemin ! Des campagnes corporatistes ou mafieuses sont aussi envisageables qu'une vie de piraterie ou de chasseur de primes, tout comme la gestion d'une station utopiste que les joueurs bâtiront et consolideront au fil des parties.

Au final, le mot-clé d'*Eclipse Phase* est liberté. Et si vous venez en curieux, les mains vides, ce n'est pas grave : *Firewall* a besoin de vous.

Stéphane Gallot



Mais, c'est tout ?

Et oui, c'est tout. *Eclipse Phase* n'est pas encore sorti en version française et on attend sa parution (et sa version collector) pour vous en proposer une critique en bonne et due forme. Ceci était une avant-première, petits chanceux que vous êtes.
Si vous êtes impatient d'en savoir plus ou si vous hésitez encore à vous jeter à corps perdu dans cet univers fascinant, passez par la case « kit d'intro ». Vous trouverez un descriptif résumé de l'univers, les bases du système de règles, quelques personnages pré-tirés et une première aventure (qui ne rend pas vraiment justice à la richesse de l'univers mais le pari était difficile) dans un magnifique kit gratuit tout en couleur disponible sur le site www.black-book-editions.fr

CONVENTION | GENCON INDY 2011

La grande messe du RPG

Tous les ans pendant quatre jours, la ville d'Indianapolis devient la capitale des Gamers, des geeks et des rôlistes de tous poils. Quatre jours pour jouer, jouer, jouer, rencontrer les acteurs du milieu et prendre le pouls du marché du JdR aux USA.

Petite sélection de ENnies 2011 :



Produits de l'année : *Pathfinder : Manuel des joueurs Règles avancées* (Or) et *The Dresden Files RPG* (Argent)
Meilleures règles de jeu : *The Dresden Files RPG* (Or) et *D&D4 : Rules Compendium* (Argent)
Meilleur cadre de jeu : *Pathfinder : Guide de la mer Intérieure* (Or) et *D&D4 : Dark Sun Campaign Setting* (Argent)
Meilleur supplément : *Pathfinder : Manuel des joueurs Règles avancées* (Or) et *Savage Worlds : Space 1889, Red Sands* (Argent)
Meilleure aventure : *Pathfinder #43: The Haunting of Harrowstone* (Or) et *Delta Green : Targets of Opportunity* (Argent).
Meilleure couverture : *Trône de fer : Guide du Monde* (Or) et *Shadowrun : Attitude* (Argent)
Meilleures illustrations intérieures : *Pathfinder : Guide de la mer Intérieure* (Or) et *DC Adventures Hero's Handbook* (Argent)

En 1967, quelques wargamers emmenés par un certain Gary Gygax organisèrent officiellement une convention de jeux dans leur ville de Lake Geneva (Wisconsin), qu'ils baptisèrent GenCon (abréviation de Geneva Convention). En 1974, l'homme à la barbe créa avec son compère Dave Arneson le phénomène *Dungeons & Dragons* et la GenCon devint le haut lieu non seulement des wargamers mais aussi des rôlistes américains, avant d'englober peu à peu tous les hobbies en rapport avec le jeu (figurine, GN, jeux de plateau et même jeux vidéo).

L'été dernier se tenait donc la 44e GenCon dans le centre-ville d'Indianapolis (Indiana), l'occasion pour nous d'accomplir l'un des incontournables pélerinages de la planète rôliste.

Oh my god !

En arrivant le jeudi matin, pas de doute, les pélerins sont arrivés en force (regardez plutôt la photo ci-dessous prise avant l'ouverture des portes !). Mais tout ce monde n'est pas seulement venu là dans le but d'acheter les dernières nouveautés en matière de jeu et pour écumer les stands. Non, l'immense majorité des visiteurs est venue pour jouer et ne foulera même pas le hall des exposants. Des centaines de mètres carrés de halls et de salles d'hôtel (dont le centre-ville est gavé) sont en libre accès 24 heures sur 24 ou réservés pour les concours mondiaux (de *Magic* entre autres).

La GenCon est donc bien différente du *Monde du jeu* français, qui est plus un



Soirée privée : remise des prix !



La soirée des « Oscars » du JdR, baptisée « ENnies »[1], est un des temps forts du week-end. La cérémonie n'est malheureusement pas ouverte au public, ce qui est fort dommage tant les Américains ont le chic pour transformer ce genre de soirée typiquement longue et ennuyeuse en quelque chose d'agréable. Chacun à leur tour, les heureux vainqueurs et les invités d'honneur ont offert un petit mot plein d'humour ou d'émotion sur l'estrade, le tout dans une ambiance bon enfant. Le vote du public étant déterminant (mais pas seulement, puisqu'un sérail de personnalités du JdR américain établit la sélection des nominés avant le vote des internautes), *Pathfinder* continue, année après année, de rafler les ENnies d'or. On retiendra cependant les nombreuses récompenses récoltées par *The Dresden Files*, le JdR adapté du roman et de la série télé, ainsi que le « second degré » de l'éditeur Wizards of the Coast qui avait choisi *La marche impériale* de *Star Wars* pour accompagner ses victoires de ENnies, ironisant ainsi sur son image de « grand méchant » du milieu.

La soirée était l'occasion de croiser de nombreuses personnalités du JdR. Ainsi, aux côtés de la star Margaret Weis (co-auteur de la saga *Dragonlance* dont la maison d'édition vient d'obtenir la licence pour un futur JdR sur les super-héros MARVEL), on a pu voir sur les planches le fils (Luke) et la femme (émue) de Gary Gygax (voir photo ci-dessous), Monte Cook (auteur phare de la vague *d20 System*), Kenneth Hite et Robin D. Laws (deux monstres au CV long comme le bras, à qui l'on doit *Cthulhu Gumshoe*), Rob Boyle (auteur de *Shadowrun 4* et *Eclipse Phase*) et Steve Wieck (PDG du site *drivethrurpg.com*).

Tout cela donne sacrément envie d'organiser la même chose en France... pas sûr cependant que l'on arrive à faire aussi bien !

[1] *du nom du site Internet organisateur dédié au d20 System, ENworld.*

salon d'exposants. Nous avons affaire à une véritable convention, un endroit où les gens se retrouvent pour jouer, tout simplement. Ici, tout est fait pour satisfaire et subvenir au besoin du gamer. Toute la ville d'Indianapolis se met au service de l'événement, et la culture américaine étant ce qu'elle est, tous les restaurants et fast-food de la ville (et il y en a !) vivent à l'heure geek pour attirer des visiteurs pesant souvent plus de 100 kg (les clichés ont la vie dure... mais quand même, c'est impressionnant !) venus des quatres coins du Monde.

Le soir, certains éditeurs de la GenCon organisent des soirées privées, louant des pubs ou des restaurants entiers. La pudeur m'interdit cependant de vous raconter ce qui s'y passe (notamment quand elles sont organisées au... *Ugly Monkey* !).



La GenCon Indy 2011 en chiffres

Cette année, la GenCon a comptabilisé 120 000 entrées pendant 4 jours, soit 36 733 visiteurs uniques (6 700 visiteurs de plus que l'année précédente). Mis à part un très légère baisse en 2009, le chiffre de fréquentation est en constante augmentation depuis 2002, date de la reprise de l'événement par Peter Adkison (voir notre interview à la suite de cet article).

Animations à gogo

Au pays de l'Entertainment, il est difficile d'ignorer les nombreuses animations aussi décalées que sympathiques qui égaient le parcours du visiteur ! Nous avons ainsi pu observer avec joie ou détresse de curieuses troupes de chanteurs médiévaux et des cages « à humains » dans lesquelles vous pouviez faire enfermer « gentiment » un ami par une bande de fous furieux costumés. Le must était quand même la diffusion de *Conan the barbarian* (la version originale avec Arnold Schwarzenegger bien sûr) dans le cinéma du centre-ville, qui titrait en façade : « Welcome geeks ! » Cela dit, comme tous les ans, l'animation immanquable a été le concours de cosplay (« costume playing ») qui se tient traditionnellement la journée du samedi. La compétition offre à chaque fois quelques uniformes fabuleux : Storm troopers, Dark Vadors, Jedis et autres Boba Fett affrontant Ghostbusters, fées, elfes, guerrières en bikini (un classique), mages et quelques capitaines America obèses en collant moulant (si, si).

Suite en marge page suivante...

Le tour des RPG

Passées la découverte de l'endroit et la démesure de l'événement, tout bon rôliste qui se respecte, surtout venu de France, se lancera dans les allées du hall des exposants à l'assaut des acteurs du milieu (éditeurs, auteurs, illustrateurs, etc.) et de leurs dernières nouveautés. Bien que le JdR soit en net recul depuis les années 90, on constate que le loisir garde une place de choix dans l'industrie du jeu américaine et nombreux sont donc les éditeurs de JdR présents.

Wizards of the Coast et Paizo proposent les deux plus beaux stands JdR, le premier misant sur un décor vraiment grandiose mais vide de produits (ces derniers ne sont pas en vente sur leur stand, autant dire que rares étaient les acheteurs du pourtant alléchant *Neverwinter* pour *D&D4...*) et le second pour une échoppe violette remplie à ras-bord d'ouvrages et d'accessoires *Pathfinder*.

Cette année, le duel à distance qui avait un peu pourri l'ambiance entre les deux géants du RPG n'est plus (enfin, pour le moment), car Paizo a définitivement remporté la bataille contre l'édition 4 de *D&D* et c'est sur le stand du golem que la plus grande file d'attente s'organisait dès l'ouverture de la GenCon, face aux piles de *Ultimate Combat*, le dernier supplément de règles pour *Pathfinder*.

Au gré des allées, d'autres stands attirent rapidement l'œil, comme celui de Chaosium. En effet, l'éditeur de *L'Appel de Cthulhu* (*Call of Cthulhu*) présentait son édition 30e anniversaire. Et là, c'est la douche froide : si la couverture cuir de l'ouvrage est très belle, l'intérieur en noir et blanc est à des années lumières de la version française ou espagnole... et le stand lui même paraît petit pour un jeu dont l'engouement en France n'a clairement pas le même retentissement de l'autre côté de l'Atlantique.

Au contraire, *Shadowrun* jouit d'un énorme stand vert fluo. Son éditeur, Catalyst Lab, aime clairement en mettre plein la vue avec des tonnes de nouveautés (5 sorties exclusives), des démos originales et des dédicaces d'illustrateurs.

Au rayon des bonnes surprises, on notera les stands de Posthumans Studios (*Eclipse Phase*) et Wildfire (*CthulhuTech*), dont les sympathiques exposants sont des attractions visuelles à eux tout seuls avec leur look transhumain assumé. Du côté de FFG, c'est moins le stand qui fait sensation (bien que bourré de jeux et de figurines d'une qualité toujours aussi incroyable) que le dernier opus de la gamme *Warhammer 40K : Black Crusade* est tout simplement magnifique et fait terriblement envie (reste à voir si jouer le Chaos est vraiment possible, on en reparlera dans *Casus*) ! Enfin, le stand de Margaret Weis présentait de beaux produits à licence pour le Cortex System (*Supernatural, Smallville*), des jeux globalement inconnus chez nous.

Du côté des mauvaises surprises, le jeu indie s'est un peu essoufflé par rapport à l'année précédente, faste avec *Fiasco* et de nombreux autres titres, mais il continue de fournir quelques petits jeux décalés et originaux. L'énorme déception de cette GenCon est sans doute l'accueil glacial réservé par les fans à *The One Ring*, le nou-








Photo ci-dessous : Copyrights True Dungeon.



veau JdR de Cubicle 7 dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*. Le buzz sembait être fort sur Internet, mais l'ouvrage, sombre et cher, est resté en piles tout le week-end, devant des auteurs désespérés que les visiteurs s'intéressent si peu à leur jeu.

Geekeries de rôlistes

Avant de clore ce petit tour d'horizon de la planète RPG, difficile de ne pas évoquer quelques stands qui peuvent se révéler fatals aux cartes bleues internationales.

Car oui, il n'y a pas que les nouveautés RPG dans la vie, il y a aussi... les jeux old-school et les déstockages ! Autant dire qu'il fallait arriver à l'heure devant les étagères des vendeurs de *oldies*, car les collectionneurs sont nombreux à venir s'arracher à prix d'or certains suppléments (notamment les vieux objets de collection *D&D* ou *AD&D*, mais pas seulement). Pour les déstockeurs, c'est moins pressé puisque les quantités sont parfois énormes et permettent de se faire des collections complètes d'un jeu honorable (*d20 System* ou vieux jeux comme *Torg*) pour 50-100 dollars.

En bon fétichiste des dés, il est impossible de ne pas se procurer un set des fameux dés du colonel Zocchi, pionnier des dés polyèdriques à l'époque de la boîte rouge de *D&D*. Le vieil homme plein de sève que l'on voit sur les vidéos du net* (gamescience.com) n'était pas présent à la convention, mais ses dés sont les seuls à présenter des faces non polies à tranches nettes, synonymes de probabilités plus régulières que celles des dés habituels, tous passés aux machines à polir. Les couleurs des dés du général sont customizables sur place (peintes à la main...), le must quoi !

Retour au bercail

Finalement, si la démesure et l'enthousiasme typiquement américain pour la culture geek font de la GenCon une convention inoubliable pour le visiteur européen, on s'aperçoit quand même qu'il existe énormément de similitudes entre les gamers à Indianapolis et chez nous, et un Français débarqué au pays de l'oncle Sam y trouvera vite ses marques.

Alors si l'envie de participer à cette grande messe du JdR et du jeu en général vous trotte dans la tête, n'hésitez plus, ça vaut le détour !

Damien Coltice
***Photographies** Jerry Kantor*
http://jerrykantorphotography.com

**si vous comprenez l'anglais, allez jeter un œil, c'est une sorte de Jean-Pierre Koffe qui serait passé par la case « guerre du Vietnam » !*

Suite ...

Bonne humeur générale et second degré garanti, même si de rares « cosplayers » se prennent parfois un peu trop au sérieux.
Pour finir, il aurait été injuste de ne pas parler de l'attraction rôliste culte de la GenCon : l'exploration d'un donjon. En vrai. Et oui, comme chaque année, *True dungeon* invitait de nombreux joueurs à visiter les pièces d'un ahurissant donjon grandeur-nature. Très kitch, cette « vraie » partie de *D&D* n'en reste pas moins une curiosité où l'amusement et la convivialité priment sur le roleplay et l'ambiance (les règles se jouent avec des jetons qu'on lance sur une table !).

Interview PETER ADKISON

Organisateur de la GenCon Indy

Peter Adkison (à gauche sur la photo ci-contre) fait partie des légendes du jeu spécialisé. Cette légende a commencé en 1993, lorsque la petite société qu'il avait fondée, Wizards of the Coast, publia un jeu de cartes qui allait changer la face du monde ludique. Plus rien ne serait pareil après Magic: The Gathering. *Ce qu'on ne sait pas forcément, c'est que la grande passion de Peter était* Dungeons & Dragons.

Digest de Peter ?

En 1993, Peter Adkison fonde Wizards of the Coast, dont il restera le PDG jusqu'en 2001 au moment de la vente de la société à Hasbro. Après avoir lancé la mode des jeux de cartes à collectionner avec *Magic : The Gathering*, il rachète les droits de *D&D* à TSR et publie en 2000 la 3e édition du premier des jeux de rôle. Il est aujourd'hui l'organisateur de la GenCon Indy depuis 2002 et prépare son retour dans le jeu de rôle pour très bientôt.



L'édition bleue du Basic Set D&D *de 1977, dite « version Holmes » (voir article rétro page 246).*

Devenue grande, Wizards of the Coast racheta TSR, l'éditeur de *D&D*, et Peter put réaliser son rêve : travailler sur une nouvelle édition et révolutionner son jeu fétiche. L'interview que nous avons faite est fortement axée sur *D&D*, avec une petite touche sur la GenCon, la mythique convention qu'il a rachetée à titre personnel.

Casus Belli : ***Bonjour, Peter. Tu es connu pour avoir fondé Wizards of the Coast et publié un jeu de cartes révolutionnaire, Magic : The Gathering. Mais nous savons que tu es un passionné de toujours de Dungeons & Dragons. Peux-tu nous raconter comment tu t'es mis à ce jeu et nous expliquer les raisons de la fascination qu'il exerce sur toi ?***

Peter Adkison : Avant *D&D*, ma passion allait aux wargames, qui faisaient rage dans les années 70 avec des jeux comme *Panzer Blitz* et *Gettysburg*. En 1977, mon frère aîné me fit découvrir la fantasy en m'offrant des exemplaires de *Bilbo le Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*. J'ai dévoré les quatre livres en trois jours et j'ai tout de suite voulu me plonger davantage dans la *fantasy*. J'avais entendu le nom « *Dungeons & Dragons* », mais je n'avais aucune idée de ce dont il s'agissait ni même où le trouver. Puis, en 1978, peu avant Noël, je rendis visite à ma tante à Portland, dans l'Oregon, avec ma mère. Ma mère m'avait donné de l'argent pour faire des courses et acheter de l'essence (j'avais 17 ans). Nous venions d'une petite ville rurale dans l'Idaho et j'étais donc très excité de me retrouver dans une ville où je pourrais trouver une boutique qui vende des jeux spécialisés.

Je faisais la queue pour acheter *Atlantic Wall*, le nouveau jeu SPI, quand j'ai baissé la tête et vu l'édition « boîte bleue » de *D&D*. Je n'avais aucune idée de ce qu'était un jeu de rôle, mais j'adorais la *fantasy*. Alors j'ai changé d'avis et j'ai acheté *D&D* plutôt que l'autre jeu. Je l'ai ramené chez ma tante, et je l'ai lu intégralement, de la première à la dernière page. Et j'ai adoré.

Cela dit… je ne comprenais pas très bien de quoi il s'agissait. En tant que wargamer, j'ai vite assimilé la mécanique de jeu et compris qu'une personne était le maître de jeu et que les autres jouaient un groupe d'aventuriers - mes amis et moi avions déjà fait quelque chose de similaire avec *Panzer Blitz*, où l'un des joueurs avait créé un scénario qu'il faisait jouer aux autres. Malgré cela, certains points clés m'échappaient complètement, je vais y revenir.

Après les vacances, je suis retourné à la Christian Boarding Academy, une école terriblement répressive à laquelle mes parents m'avaient inscrit. Et j'ai commencé à organiser des parties de *D&D*. J'ai vite compris que ça allait complètement à l'encontre des règles de la Faculté, qui considérait cette activité comme satanique. Mes amis et moi trouvions cela complètement absurde, et en fait, cela nous a donné encore plus envie de jouer. Nous avons joué pendant plusieurs mois, et nos personnages ont exploré le donjon fourni dans la boîte, que j'ai fini par agrandir. Mes joueurs sont arrivés jusqu'au 5ème niveau et j'ai décidé qu'ils étaient prêts à combattre



un dragon rouge, qui a en fait massacré pratiquement tout le groupe. Les joueurs dont les personnages sont morts étaient tellement dégoûtés qu'ils ont abandonné et le jeu s'est terminé comme ça. Je fus complètement bouleversé de voir la cohésion du groupe se briser de cette façon, et cela a certainement marqué à jamais ma perception de la mort des personnages joueurs dans les jeux de rôle.

Cet été-là, j'ai passé les vacances à Walla Walla, dans l'état de Washington, où ma mère venait d'emménager après le divorce de mes parents. La boutique de jeu locale affichait plusieurs messages recherchant des joueurs. J'ai répondu à l'annonce d'un joueur local qui s'appelait Steve Shropshire, et qui m'invita à rejoindre sa session de jeu le samedi soir.

Steve ne s'était pas contenté d'agrandir le donjon d'une boîte, il avait créé son propre monde, ses propres donjons, et des histoires pour chacun des habitants de son univers. Oh, mon Dieu ! Je fus complètement époustouflé. Je n'avais jusque-là jamais compris que c'était la direction dans laquelle je pouvais aller. Juste après la phase de création de mon personnage, il nous décrivit notre première scène : nous étions tous assis à l'auberge, et un vieil ermite se tenait debout sur une table et se plaignait de ces orques dans les montagnes, de ce roi qui ne faisait rien pour remédier à leurs nuisances. Alors bien sûr, nous étions des aventuriers, et nous allions répondre à son appel. Et sur le chemin, nous tombâmes nez à nez avec un ogre, qui exhibait un symbole sacré… et qui nous parla ! Mon esprit fut complètement chamboulé. Même si je jouais à *D&D* depuis plusieurs mois, ce fut cette nuit-là que je compris vraiment ce qu'était le jeu de rôle.

Depuis cette nuit et durant les 20 ans qui suivirent, *D&D* devint une obsession. Tu me demandes d'expliquer cette attraction que le jeu exerce sur moi, et je crois qu'elle réside dans ces éléments : la *fantasy*, la création d'un monde, l'essence libre du jeu de rôle (le fait qu'on puisse faire tout ce qu'on veut plutôt que juste déplacer des pions sur un plateau), la possibilité de créer un personnage dont la vie évoluera au cours de nombreuses parties. Et donc de créer sa propre mythologie, sa propre version du Héros aux mille et un visages (*référence au livre de Joseph Campbell, NDLR*).

CB : *Est-ce que tu joues encore aujourd'hui ?*

PA : Plus beaucoup. En 2001, j'ai eu l'honneur de recevoir le tout premier Diana Jones Award for Excellence in Gaming (dianajonesaward.org) pour mon travail sur la troisième édition de *D&D*. Les vainqueurs de ce prix rejoignent le comité Diana Jones qui accorde les prix de prochaines éditions. Dès l'année suivante, je →





fus ainsi initié au jeu de rôle indépendant (*indie RPG en anglais, NDLR*) en découvrant *Sorcerer*, par Ron Edwards, qui fut le vainqueur de la seconde édition des DJA. Cette expérience m'ouvrit autant les yeux que ma première vraie découverte de *Do-D*. Au cours des années qui suivirent, beaucoup des jeux de rôle qui furent publiés (et aujourd'hui encore) ont cherché à explorer de nouvelles voies, redéfinissant la notion même de jeu de rôle. Pour être tout à fait honnête, il y eut des jeux publiés avant *Sorcerer* qui faisaient déjà ça, mais pour une raison ou une autre, ils m'avaient échappé… Ce fut en tout cas pour moi une nouvelle obsession qui ne m'a pas quitté jusqu'au printemps 2010.

CB : *Quelle édition de Do-D préfères-tu ?*

PA : J'ai commencé à jouer en 1978, au moment où *Do-D* passait à *ADo-D*. Mes racines sont donc ancrées dans cette édition. Mais j'ai rapidement dévié, en créant des règles « maison », et de fait, la plupart de mes parties n'étaient pas vraiment représentatives d'une édition « officielle ». Puis, en 1997, alors que j'étais PDG de Wizards of the Coast, nous avons acquis TSR et nous nous sommes mis immédiatement au travail sur la troisième édition de *Do-D*. Bien que je ne fus pas l'un des game designers, j'ai supervisé chaque étape, les équipes de création devant me faire valider leur travail au fur et à mesure et ce, pendant deux ans, délai qui s'avéra nécessaire pour arriver à la publication. Certains des concepts de mes règles « maison » furent intégrés dans la troisième édition et améliorés par le talent de grands professionnels tels que Jonathan Tweet et Monte Cook. Bien sûr, la plupart des grandes idées viennent d'eux, mais je suis néanmoins fier d'avoir pu imprimer ma marque.

Je pense donc qu'il est naturel pour moi de dire que la troisième édition est ma favorite.

Cela étant dit, j'aurais aimé disposer d'une année de test supplémentaire, car le résultat final est quand même un peu lourd, et nous aurions pu rationaliser et simplifier certaines choses.

CB : *Qu'est-ce qui, à tes yeux, rend le jeu de rôle aussi unique ? Et quels sont les atouts principaux de Do-D par rapport aux autres jeux de rôle ?*

PA : Ce qui m'intéresse le plus dans les jeux de rôle est la création de mondes, d'histoires et de personnages que l'on peut faire évoluer dans un système de jeu collaboratif. De plus, de temps en temps, j'aime pouvoir faire un peu d'interprétation.



La réponse à ta deuxième question est un peu plus difficile, car mes goûts en matière de jeux de rôle ont évolué. À 50 ans, ils sont beaucoup plus sophistiqués que lorsque j'avais 17 ans. En 2002, je fus très influencé par plusieurs articles concernant la création des jeux de rôle, postés sur le site de Forge (www.indie-rpgs.com/articles). L'une des remarques qui m'a le plus marqué est celle qui explique que les joueurs recherchent principalement les activités pour lesquelles vous allez les récompenser. D'où la nécessité de choisir (ou de concevoir) un jeu qui récompense le comportement que vous aimez. *Do-D* vous récompense avec des trésors et de l'expérience en tuant des monstres. Mais ce qui me plaisait vraiment était de raconter une histoire. *Do-D* ne vous récompense pas pour cela, et donc, durant les 8 années qui suivirent, j'y ai rarement joué.

Puis, au printemps 2010, certaines des choses qui fonctionnent si bien dans *Do-D* ont commencé à me manquer. En particulier, la notion d'une campagne à long terme et le côté « augmentation de perso ». Et puis, comme je suis un gamer dans l'âme, les aspects rentre-dedans de *Do-D* m'ont aussi manqué. Je me suis également rendu compte que j'appréciais les petits points de règles techniques qu'on ne voit jamais dans les jeux de type « storytelling », qui sont pratiquement toujours très simples et conçus pour être joués comme des one-shots ou des mini-campagnes.

C'est cela que *Do-D* fait si bien par rapport à d'autres JdR. Il est conçu pour le jeu à long terme et l'évolution de personnage. Il dispose également d'un matériel énorme et il est très accessible aux nouveaux joueurs, qui en comprennent facilement l'esprit grâce aux similitudes que *Do-D* partage avec les très nombreux jeux vidéo qu'il a lui-même inspirés. Le combat est fun et reprend beaucoup des caractéristiques les plus intéressantes des jeux de figurines.

CB : *Que penses-tu de la quatrième édition ?*

PA : J'aurais pu l'apprécier énormément quand j'étais plus jeune. Mais mes goûts ont évolué vers l'histoire et la narration, et *Do-D* a pris un chemin inverse.

CB : *Et Pathfinder ?*

PA : Lisa Stevens a senti qu'il y avait une opportunité incroyable à saisir lorsque *Do-D* s'est éloigné de sa base de fans, et elle a su brillamment capitaliser dessus. Je suis très fier qu'elle et Paizo aient réussi ce que je croyais impossible : menacer *Do-D* de manière crédible.

CB : *Comment analyses-tu le marché actuel du jeu ? Et du jeu de rôle ?*

PA : La question est difficile, car il n'existe que très peu de données

fiables sur le sujet, et parce que cela dépend aussi de la définition qu'on donne à ces termes. De plus, je ne peux vraiment parler que pour les États-Unis, car la France est différente et vos lecteurs connaissent sans doute mieux que moi leur propre marché.

La bonne nouvelle, c'est que beaucoup de gens continuent à jouer autour d'une table. Je me souviens que dans les années 90, les critiques annonçaient la mort à court terme de ce type de jeux à cause des jeux vidéo et d'internet. Mais ça n'est pas arrivé. Les gens qui avaient fait remarquer l'importance de l'interaction visuelle et physique avaient raison, c'est effectivement important. On ne peut pas remplacer cet aspect par l'électronique.

L'industrie du jeu a crû de manière très importante dans les années 90, qui furent une période particulièrement grisante. Cette décennie avait commencé de fort belle manière avec *Vampire : la Mascarade* en 1992, suivie rapidement par *Magic : The Gathering* en 1993. Après une indigestion de jeux de cartes à collectionner au milieu des années 90, l'industrie rebondit à nouveau avec *D&D* troisième édition et l'ouverture de la licence d20. Cette décennie se termina de manière tout aussi spectaculaire avec le lancement des figurines prépeintes *Mage Knight* en 2000.

Depuis le changement de siècle, il n'y a plus eu de succès aussi marquants dans le milieu du jeu spécialisé. Les boutiques ont enregistré un déclin lent et continu des ventes entre 2003 et 2008. Depuis environ deux ans, le marché est à nouveau reparti à la hausse, mais cette fois, il n'y a pas un produit phare qui se dégage vraiment et qu'on puisse citer pour expliquer ce rebond. Il y a à cela plusieurs explications.

D'abord, *Magic : The Gathering* est plus fort que jamais.

Ensuite, les jeux de plateau sont devenus un marché énorme aux États-Unis ; nous commençons ainsi à rattraper l'Europe, qui a déjà connu ce phénomène. Cette année, Mayfair, éditeur de jeux de plateau, a été co-sponsor de la GenCon avec des engagements financiers aussi élevés que ceux de Wizards of the Coast.

Troisièmement, le jeu de rôle indépendant a stimulé énormément de rôlistes hardcore et d'auteurs de jeux de rôle, qui se sont mis à faire des choses nouvelles ; certains de ces jeux, comme *Burning Wheel* et *Fiasco*, ont attiré l'attention du marché grand public.

Enfin, *D&D* a trouvé en *Pathfinder* un véritable compétiteur, ce qui fait qu'on se retrouve avec deux gros jeux de rôle sur le marché, pour la première fois depuis l'apogée du *Monde des Ténèbres*.

Je pense qu'il est aussi très important de noter que beaucoup des éléments qui passionnent les joueurs sont aujourd'hui des valeurs sûres. La *fantasy* est devenue grand-public depuis que le *Seigneur des Anneaux* est sorti au cinéma et que *World of Warcraft* domine l'Internet. Le goût des costumes bigarrés n'est plus l'apanage des foires de reconstitution historique depuis que les anime fascinent les plus jeunes. Les jeux de rôle grandeur nature et les combats avec des armes factices ont pris de l'importance aux États-Unis (sans toutefois atteindre la notoriété des LARP scandinaves). Et les réseaux sociaux rendent plus faciles que jamais les échanges entre fans.

Je pense qu'un bon exemple pour conclure cette interview serait de parler du succès récent de la GenCon. Les tentatives de versions internationales n'ont pas vraiment fonctionné, mais la GenCon originale, qui se tient désormais tous les ans à Indianapolis, n'a jamais cessé de progresser depuis sa naissance il y a 45 ans, en 1967. Or, depuis deux ans, la progression s'est nettement accélérée. Cette année, la fréquentation a augmenté de 20%, passant de 100 000 visiteurs (cumulés) à 120 000 (dont 37 000 visiteurs uniques). Et tout cela sans qu'on puisse citer un nouveau gros blockbuster du jeu.

Que peut-on en déduire ? C'est tout simple. La *culture* du jeu est aujourd'hui plus grande et plus forte que jamais. De plus en plus d'entre nous expriment leur plaisir de se réunir et de jouer, et notre passion n'est plus dépendante d'un seul jeu ni même d'un type de jeu spécifique.

En résumé, je suis optimiste concernant le marché du jeu, car je pense que les fondations n'ont jamais été aussi solides qu'actuellement. Au lieu d'être aspirés par des succès qui vont et viennent, nous avons récemment prouvé que nous pouvions devenir plus nombreux et plus influents sans même qu'il y ait un nouveau phénomène ludique à la mode. Nous attirons de plus en plus l'attention des médias, qui constatent que les geeks sont de plus en plus grand-public. Même les non joueurs nous perçoivent désormais comme une composante indissociable et critique de la culture geek. En fait, tout le monde commence à se rendre compte que les geeks sont cool !

Propos recueillis par
Léonidas Vesperini


SANS PUISSANCE,
LA MAÎTRISE N'EST RIEN !
DES NOUVELLES CLASSES ET DES TONNES
DE MATOS SUPPLÉMENTAIRES !
L'ART DU COMBAT
DISPONIBLE PROCHAINEMENT

PATHFINDER©
LE JEU DE RÔLE

LE TRYPTIQUE DE BASE
+ MANUEL DES JOUEURS REGLES AVANCEES
+ BESTIAIRE 2 + L'ART DE LA MAGIE



paizo PUBLISHING

DISPONIBLES EN VERSION PAPIER ET PDF SUR
www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS



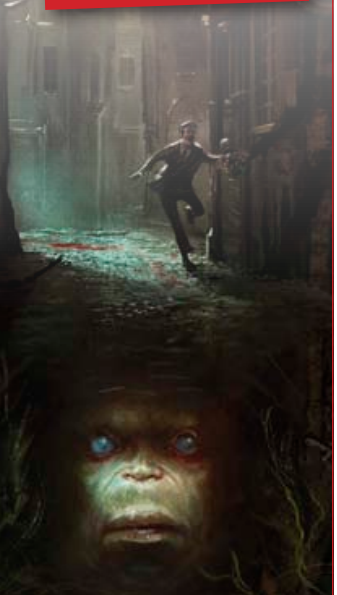
LIVRE DE BASE | L'APPEL DE CTHULHU V6 (VF)

L'APPEL DE CTHULHU

Mégalithe palimpseste

Après six éditions et une collection d'ouvrages dont le listing impressionnant laisse rêveur mais inquiet pour sa bourse, le jeu le plus poulpique de tous les temps revient paré d'un écrin magnifique pour montrer qu'après trente ans de JdR et d'innommables rituels impies, il est des gammes qui restent indétrônables et ne prennent pas de rides. Oui, L'Appel de Cthulhu (AdC) *fête ses 30 ans et a même pris des couleurs pour l'occasion. Oui, c'est un cadeau destiné à tous les amoureux du Mythe, une œuvre à dédier à tous ~~nos chers cultistes tombés sous les balles des lâches~~ Investigateurs.*

Face au monstre
Pour affronter Cthulhu et son mythe, il fallait bien un tandem d'investigateurs. L'un ouvre l'enquête comme reporter, l'autre le met en abîme comme archéologue.



Arrachez l'emballage, soupesez les 400 pages d'horreur qui vous attendent, refaites un signe des Anciens sur votre seuil puis poussez doucement la sobre et élégante couverture. Vous voici condamné à trois nouvelles décennies de parties à la bougie le vendredi soir… et si comme moi cette idée vous a fait sourire et perdre 3d6 points de Santé mentale, osez tourner la première page. Voyons ce que la Bête a encore dans le ventre !

Si vous avez échappé jusqu'alors à l'emprise du Mythe et si des noms comme Cthulhu, Nyarlathotep ou Azathoth ne sont pour vous que des curiosités orthographiques ou ne vous évoquent que de belles opportunités au Scrabble, cela signifie d'abord que vous êtes un tricheur (seuls les noms communs sont acceptés dans ce noble passe-temps), mais surtout, cela indique qu'un petit détour par les origines de ce JdR s'impose.

Cosmochtonie

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle inspiré de l'œuvre foisonnante d'Howard Phillips Lovecraft, le Maître de Providence. Prenant habituellement pour cadre les années 20, bien qu'il puisse s'adapter à d'autres époques, il confronte les personnages, appelés Investigateurs, à une vaste conspiration cosmique entretenue sur Terre par quelques répugnants cultes secrets et millénaires. L'humanité entière n'est qu'un grain de sable insignifiant faisant face à un maelström de forces impossibles à considérer sans en perdre la raison. Et si ces puissances tentaculaires sont en sommeil, dans la ronde des astres, l'heure de leur retour approche, et avec elle, l'assurance de notre annihilation.

Pour lutter contre cette menace, les investigateurs se retrouvent démunis, ils mènent une cause perdue. Contrairement à *D&D* et à la plupart de ses concurrents, l'*AdC* n'est pas un jeu où on part en quête d'aventure et de gloire. Les victoires y sont rares, et coûtent souvent si cher qu'elles en semblent dérisoires. Il n'est pas question de vaincre mais uniquement de repousser jour après jour l'inéluctable, jusqu'à ce que vos forces vous abandonnent ou que la connaissance des horreurs qui guettent dans les recoins obscurs de l'univers emporte votre raison. Même le savoir est à double-tranchant ici. Mais vos personnages sont le seul rempart présent, et ils se doivent de tenir bon.

Parce que la lutte est inégale, guerroyer est inenvisageable. L'ambiance est de fait assez tamisée : les joueurs enquêtent, font des recherches, compulsent des ouvrages anciens et interdits. Bien sûr, il

y a de l'action ! On est en pleine Prohibition et ce sont les grandes années de la Thompson et des Incorruptibles. Pour interrompre un odieux rituel, renvoyer outretombe une innommable créature ou gagner quelques précieuses secondes avant de fuir, faire parler la poudre est souvent l'unique moyen. Mais l'action demeure comparativement au second plan comme en témoignent les deux compétences mythiques associées à ce jeu : Bibliothèque et TOC (Trouver Objet Caché). C'est dire comme on croise souvent des ninjas.

Voilà donc un jeu d'horreur et pour beaucoup LE jeu d'horreur par excellence, un jeu d'ambiance où les joueurs autour de la table ne concourent pas pour des XP mais pour tenter de rester droit face à une menace indicible, voilée, et qui toujours les dépasse, où la peur de la folie est prégnante et où les changements de personnages restent courants, un jeu où l'on se donne des frayeurs, où l'objectif est d'instaurer une atmosphère doucement paranoïaque, peuplée d'entités immémoriales et menaçantes. Un univers à part sans cesse renouvelé par des MJ passionnés.

Soupapes et tentacules

Côté mécanique, le système de *L'Appel de Cthulhu* est devenu un classique. Quelques caractéristiques, dont les scores sont tirés au hasard, définissent les bases constituant votre Investigateur, lequel prendra réellement son essor une fois répartis ses points de compétences et choisie son Occupation (en gros sa profession). L'essentiel des jets de dés se fait en s'appuyant sur les compétences, dont le score est chiffré de 0 à 100, et en tentant d'obtenir un résultat inférieur ou égal au seuil indiqué. Les probabilités de réussite d'une action donnée se lisent donc comme un pourcentage de chance, ce qui est quand même rudement pratique. « Tu as 30% de chances de réussir », c'est clair pour tout le monde.

Enfin, si vous avez découvert des choses jusqu'ici à la lecture de cette critique, il me faut vous entretenir d'une particularité qui a fait la célébrité de *L'Appel de Cthulhu* : la Santé mentale. Dans l'*AdC*, les PJ ont un score de Santé mentale qui diminue lorsque le personnage se trouve confronté à l'horreur, au macabre, à des secrets qu'il aurait rétrospectivement préféré ignorer... globalement, toutes les trois heures au cours d'un scénario normal. Les vétérans le savent, au cours des parties, on craint plus pour son esprit que pour sa vie, et la progression des Investigateurs vers le 0 et la folie est presque irrémédiable. Lorsque ce stade est atteint, votre cher personnage a craqué définitivement : la rémission n'est plus possible et il devient un PNJ.

Si les règles de la 6ème édition introduisent sans conteste un aspect plus simulationniste qu'autrefois, la simplicité et la modularité restent de mise et au final, chacun fait comme chez soi, complexifiant ou non les principes de base avec les multiples options que propose en masse le livre de base.

Le triomphe d'un Grand Ancien

Débutant ou Gardien confirmé, vous l'aurez compris : l'ivresse est là ! Mais qu'en est-il du flacon ? L'écrin est tout simplement à la hauteur de l'événement. L'ouvrage est sobre, aéré, agréable, en couleur (oui ! elle est tombée du ciel !), bien rédigé dans l'ensemble et somptueusement illustré par une pléiade d'artistes ayant vibré avec la gamme au cours des décennies.

Il est dommage qu'un scénario d'initiation mettant en scène le « Mythe classique » n'ait pas été inclus mais c'est le seul reproche objectif que l'on peut faire à cette édition. Reste cette certitude absolue, cette pensée lancinante, cette phrase que chantent à voix basses les cultistes depuis quelques mois et que les joueurs connaissent bien :

N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et trente ans après, on en redemande encore !

Stéphane Gallot



Cadeaux d'anniversaire

Si l'essentiel de l'ouvrage est composé de textes connus et déjà diffusés, cette édition propose quelques nouveautés dont une rétrospective complète de la gamme depuis ses origines et une campagne inédite par Samuel Tarapacki. La première est un plaisir que goûteront les vieux joueurs et qui lancera les jeunes dans de grandes quêtes via le web et les boutiques spécialisées ; Quant à la seconde, la campagne *Les trois tourments de Tadjourah* remplit pleinement son office. Alors oui, c'est une campagne exotique et grand spectacle qui mènera les investigateurs bien loin de la Nouvelle-Angleterre et du cadre classique de l'*AdC*, le Mythe y est abordé de manière inhabituelle et la difficulté des scénarios ne les destine pas à des débutants. Mais l'ensemble demeure rudement sympathique et séduira assurément vos tables.

Maison Corbitt

Tristan Blind : En bon scénario d'introduction, je ne comprends pas la disparition de *la maison Corbitt*, qui fait quand même partie du patrimoine du jeu de rôle… Ça devrait être déposé à l'UNESCO !

D.Gx : D'un autre côté, depuis le temps que des investigateurs la font sauter à la dynamite, il y a probablement eu une pétition du voisinage pour qu'elle soit rasée...

La fin des Investigateurs jetables

Avec trois niveaux de jeu distincts (Horreur lovecraftienne, Investigation occulte et Aventures pulp), la sixième édition de l'*AdC* a mis un terme à sa réputation de jeu tueur où l'on change de PJ tous les trois scénarios au mieux. Bien sûr, si vous êtes un farouche partisan de ce style qui ne laisse aucune chance aux joueurs, vous pourrez toujours pratiquer le mode de base « horreur lovecraftienne ». Mais si vous souhaitez bâtir des campagnes qu'un même groupe pourra mener du début à la fin (quitte à ne parvenir au terme qu'en lambeaux), l'option « Investigation Occulte » est là pour vous. Le dernier mode, « Aventure Pulp », vous donnera l'opportunité de mener vos parties tambour battant, dans un style héroïque et dans un esprit plus proche d'*Indiana Jones* que de Lovecraft, mais tout aussi réjouissant.



L'avis d'un grand ancien

Yog-Sothoth a dit un jour que le temps, tel que nous autres humains le percevons, n'existe pas. Sur ces questions, il est permis de le considérer comme une source autorisée, mais quand même, ce truc qui n'existe pas vous joue parfois de drôles de tours. Je m'absente une petite décennie, et à mon retour, je découvre que L'Appel de Cthulhu *fête ses trente ans avec une somptueuse édition en couleur qui fait baver même les Américains. Jetons-y un coup d'œil ensemble…*

La rédaction m'a demandé de parler en priorité des différences entre cette édition et les dernières versions de Jeux Descartes qui datent de la fin des années 90. Bonne pioche : en tant que Gardien des arcanes pratiquant, je m'étais arrêté à la 5e édition, celle de 1993. J'avais acheté la 6e édition, il y a quelques années, mais je m'étais contenté de la feuilleter et de la ranger avec un « houlà, y a plein de trucs changés », sans entrer dans les détails. Il était vraiment temps que je me remette à la page !

« Tel qu'en lui-même enfin l'éternité le change… »

C'est toujours *L'Appel de Cthulhu*… et pourtant, ce n'est plus le même jeu. Le moteur de règles est bien reconnaissable avec son couple caractéristiques / compétences, sa Table de résistance et

La meilleure version de tous les temps ?

Ne serait-ce que par chauvinisme, on serait tenter d'affirmer que cette version franco-française de l'*AdC* est la meilleure de tous les temps. En prenant un peu de recul, on s'aperçoit… que c'est quand même pas loin d'être vrai !

Alors oui, certains évoqueront une couverture sombre illisible pour le novice et d'autres pointeront à juste titre que la version espagnole publiée par Edge (l'éditeur possède une filiale espagnole) jouit d'une maquette et d'illustrations d'une qualité supérieure au travail de SD (ce sont les mêmes qui ont travaillé sur le design de *L5A* !).

D'autres soutiendront que le système Basic de Chaosium, bien que remanié par l'équipe de SD (des anciens de EWS, feu l'éditeur du jeu pulp *Archéos* et surtout de vrais connaisseurs de l'*AdC* reste un système old-school avec de nombreux défauts (sa table des résistance, les calculs du type 1/5e de la compétence pour connaître la qualité de réussite d'un test, etc.) ou regretteront le manque d'informations pour expliquer ce qu'est le jeu de rôle au novice.

Au final, on peut donc être critique. Mais la version espagnole étant une simple traduction de l'édition 5.5 américaine (ci-dessous une photo du modèle collector de Edge), sans les ajouts de SD, il faut avouer que cette édition est globalement la meilleure publiée à ce jour.



Un bon outil pour initier au JdR ?

L'*AdC* est un très bon choix lorsqu'il s'agit pour un MJ d'initier au JdR des gens dont on ne connait pas les lectures et les goûts ou qui n'apprécient pas spécialement le medfan.

Son monde est le nôtre, les années 20 sont à la fois exotiques (années folles, prohibition, Al Capone) et assez proches (voitures, radios, bateaux, journaux, archéologues et musées) pour que tout le monde soit partant pour s'y immerger, copains, copines, collègues de boulot, hommes ou femmes, quelles que soit les générations.

L'investigation, c'est à dire l'enquête, renvoie au polar qui est, hors jeux video, le genre le plus populaire. Le fantastique peut y apparaître juste en filigrane, en dosant selon la réceptivité des joueurs.

Et un système où l'on peut dire « tu as 30% de chances de réussir cette action » est très intuitif à faire jouer par de parfaits néophytes, qui en fin de partie quittent généralement les tables de l'*AdC* avec le sentiment d'avoir compris les principes du jeu.

sa Santé mentale qui finit toujours par vous lâcher au pire moment. Les forces du Mythe restent menaçantes à souhait. Lorsqu'ils ne sont pas occupés à préparer une expédition dans les déserts du Bélouchistan pour déjouer les plans de forces antédiluviennes, les personnages se grillent toujours le cerveau en lisant des livres maudits calligraphiés sur peau humaine par des poètes fous qui ont eu des soucis avec l'Inquisition. Et tout ça se passe toujours dans les années 20, avec ce que ça suppose de chapeaux mous, de poètes opiomanes, de mitraillettes Thompson, etc.

Alors, qu'est-ce qui a changé ? Tout le reste.

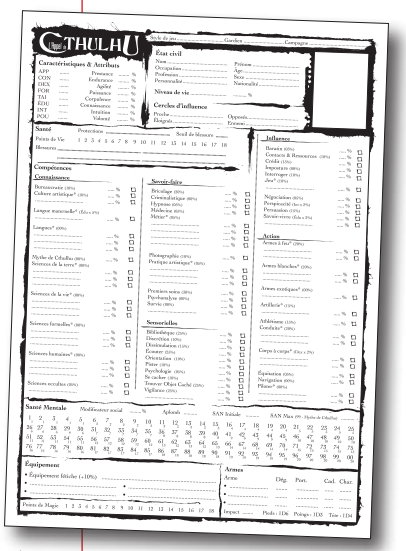
Les règles ont été intégralement réécrites pour aller dans le sens d'une simulation plus précise. Le système détaille et subdivise sur des pages et des pages des choses qui, dans les vieilles versions, relevaient du libre choix du Gardien des arcanes.

À tous les niveaux, dans tous les endroits, on découvre de nouveaux petits points de règles – vous avez mal ? Bon, mais mal comment ? Est-ce une douleur aiguë ou sourde ? Et quand vous êtes blessé, est-ce que vous allez crier ? Et votre réussite, est-ce une réussite normale, spéciale ou critique ? Et cette pièce, vous allez la fouiller comment ? En prenant votre temps ou vite et salement ?

Tout cela relève en général du bon sens ou de la formalisation de trucs éprouvés, et chacun y piochera ce qu'il voudra. À la lecture, certaines des idées m'ont paru excellentes, d'autres moins, et quelques-unes m'ont fait un peu tiquer (et je sais déjà que mon appréciation changera lorsque je les testerai en jeu). La philosophie de l'ensemble reste la modularité, et c'est l'essentiel.

Conclusion

Mon bonheur aurait été complet si ce très beau livre s'était ouvert par deux ou trois pages expliquant aux novices ce qu'est le jeu de rôle et définissant des termes comme « Investigateurs » ou « Gardien des arcanes ». Aider les nouveaux venus (ou les revenants dans mon genre) à s'orienter dans la masse des nouvelles règles en différenciant clairement ce qui relève du cœur du système et ce qui tient plus de l'option à utiliser en fonction des besoins ou des envies aurait aussi été une démarche pédagogique bienvenue. Cela lui aurait donné une petite touche « jeu d'initiation » qui manque un peu à mon goût.



Mais bon, assez chipoté, nous avons la plus belle édition du meilleur jeu du monde, ça se fête !

Tristan Lhomme
***Encarts** La rédaction*

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 400 pages couleur

PORTRAIT DE FAMILLE

Tout Cthulhu dans la langue de Molière

Au début des années 80 naît un jeu qui allait devenir un mythe. Loin des standards donjonesques de l'époque, ses scénarios d'enquête et la fragilité de ses personnages séduisent pourtant le public.



Six éditions plus tard, ce grand succès de l'histoire du jeu de rôle continue sa route et nous propose un suivi impressionnant. Pour fêter le 30e anniversaire de l'*AdC*, voici un portrait de famille de la gamme actuelle publiée chez Sans-détour (SD) en forme de guide d'achat, le tout saupoudré de quelques petites références anciennes publiées à l'époque par Jeux Descartes ! De quoi permettre au jeune cultiste de débuter sans vendre son âme à Nyarlathotep…

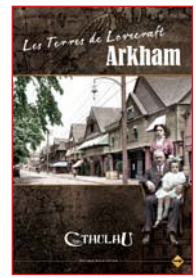
Les indispensables

Difficile de faire plus indispensable qu'un livre de base ! N'importe quelle édition fera l'affaire, puisque les règles n'ont guère changé en 30 ans, mais si vous n'êtes pas un pur novice en JdR, préférez l'excellente version 30e anniversaire.

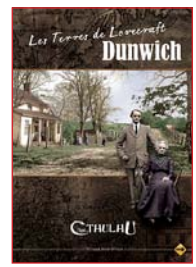
Sans être complètement indispensable, l'***écran du Gardien*** reste quand même une valeur sûre et un outil bien pratique pour cacher les vils projets du MJ, et quand en plus il est solide et accompagné d'un résumé des règles, de feuilles de personnage et d'un scénario de 7 pages, que demande le peuple ? Si votre préférence va au cadre moderne, attendez l'écran de *Delta Green*, très beau visuellement. En revanche, le nouvel écran 30e anniversaire ne fait pas l'unanimité sur le plan de l'adéquation au mythe de son illustration et on peut lui préférer l'écran classique dont l'aspect photomontage ne plaira pas à tout le monde non plus mais fait le travail. Au final, et c'est une particularité de cette édition française, il y a vraiment du choix, donc libre à chacun de choisir selon sa sensibilité et ses propres goûts.



Si vous ne deviez acheter que trois suppléments de background, jetez-vous sur les rééditions des trois volumes de la série *Les Terres de Lovecraft* : *Arkham*, *Dunwich* et *Insmouth*.

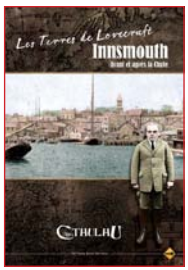


Le premier, ***Arkham***, décrit la fameuse ville tirée des écrits du Maître de Providence. Version quasiment identique au guide paru pour la cinquième édition, il en garde l'exhaustivité et l'efficacité qui en font un cadre de jeu idéal. Toujours construit sur le même modèle (histoire, description quartier par quartier et quatre scénarios), il reste une des références du background de *L'Appel de Cthulhu*. Quatre bons scénarios (dont un inédit) complètent l'ouvrage. En outre les photos d'époque (concept décliné par SD sur toute la gamme avec une qualité d'images très aléatoire) qui ouvrent les chapitres de cette nouvelle édition sont ici parfaitement adaptées et renforcent encore l'immersion dans cette petite ville de la côte est.



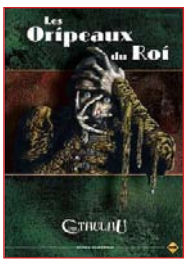
Dunwich, le deuxième, est certainement le plus intéressant mais aussi le plus difficile à exploiter. Il s'agit d'un vrai cadre de campagne ouvert et pratiquement

sans limite : la description exhaustive du Comté de Dunwich offre une multitude de pistes et d'indices à exploiter, qui permettront au MJ de développer sa propre campagne au gré des pérégrinations de ses joueurs. Un must, mais à réserver à un groupe et un MJ plutôt expérimentés. Sur le fond, cette nouvelle réédition est par contre très similaire à l'édition de Jeux Descartes, hormis la nouvelle *L'Abomination de Dunwich* qui ouvre le livre et un petit scénario qui constitue plus un intermède dans un scénario de plus grande envergure qu'autre chose.



Innsmouth propose quant à lui, outre la désormais traditionnelle description de la ville et de son histoire, une série de scénarios pour la plupart inédits en français mettant en scène les profondes modifications qu'elle a subies avec l'intervention de l'armée sur le tristement célèbre Récif du Diable. Ce côté avant/après est assez original pour l'*AdC* où l'on a l'habitude d'un monde plutôt figé et n'évoluant que par la découverte de ses secrets. Ici, vous aurez une vraie modification du cadre, et donc des intrigues qui en découlent.

Du côté des campagnes et en attendant la réédition des *Masques de Nyarlathotep* (voir page suivante), deux sortent vraiment du lot.



Pour ouvrir le bal, ***Les Oripeaux du Roi*** ont tout de suite donné le ton. Longue, proposant un important voyage à travers le monde aux personnages, dangereuse, elle ne fait pas mentir la réputation du jeu. Quelques incursions dans des lieux mythiques situés au-delà de notre réalité finiront de donner la dimension épique de cette pièce en trois actes que Celui-qu'on-ne-doit-pas-nommer, dont le retour est pourtant contrarié par cette aventure, n'aurait pas reniée... Au final, une bonne petite campagne centrée sur l'un des Grands Anciens les moins utilisés habituellement.



Inédite en français (plus de dix ans après la version originale), ***Par-delà les montagnes hallucinées*** est une des pièces maîtresses de cette sixième édition. Campagne célèbre outre-atlantique, elle est publiée en France avec une masse de contenu supplémentaire effrayante (ajouts provenant de la version allemande mais pas seulement). L'ouvrage de plus de 670 pages nous tombe sur les genoux, disposant en plus de son propre écran et même d'un CD de musique d'ambiance ! Elle emmène les PJ sur les traces d'une expédition en Antarctique et leur réserve nombre de surprises qui auraient mieux fait de rester enfouies dans la glace polaire. Bien écrite mais exigeante, la campagne demande un certain investissement personnel du Gardien et de ses investigateurs, mais le jeu en vaut la chandelle. Pour le MJ, tout le défi de cette campagne tient au fait de réussir à faire vivre la multitude de PNJ qui accompagnent les investigateurs dans cette aventure extrême. Forcément linéaire (il s'agit après tout d'une simple expédition scientifique partant de New York à destination de l'Antarctique), elle n'en est pas nécessairement pour autant dirigiste, pour peu que le MJ parvienne à s'extraire du carcan de l'histoire décrite par le détail au travers des dix-sept chapitres répartis en cinq livres. Si on ajoute à cela son indéniable côté « objet de collection », on tient là un ouvrage qui a tout pour devenir un grand classique du jeu de rôle.



Et avant ?

Manuel du Gardien : Savoirs blasphématoires et secrets interdits

La cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu* proposait aux Maîtres de Jeu, via cet excellent supplément, d'acquérir un peu plus de connaissances sur le Mythe de Cthulhu. Petit volume de 64 pages, il regroupait des informations sur des ouvrages du Mythe, des cultes secrets pouvant être alliés comme ennemis des PJ, plusieurs races extraterrestres (comprenez par là des races organisées) et la description de quelques lieux d'importance liés au Mythe.
Très utile et riche malgré son faible nombre de pages, il reste un supplément très sympathique et qui donne quelques détails très intéressants à intégrer dans vos campagnes.



Et avant ?

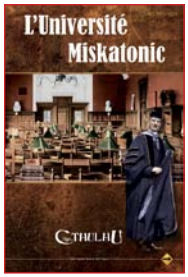
Le Guide du Caire et Le Guide de Londres

La cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu* nous avait déjà proposé de voyager à travers le monde. Ainsi, des guides avaient été édités pour le Caire et Londres. Très utiles pour les campagnes lors desquelles les PJ voyagent un peu (deux étapes des *Masques de Nyarlathotep*, est-ce un hasard ?). Il est à noter toutefois que si ces guides présentaient bien l'occulte des villes, ils ne faisaient pas forcément de lien avec le Mythe de Cthulhu. L'idée était plus de poser un cadre réaliste, présentant la culture et l'ambiance que ces décors réclament, plutôt que des intrigues à proprement parler.



Les utiles

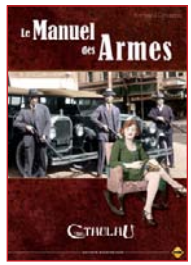
Les indispensables acquis, voici une sélection de suppléments utiles qui vous permettra d'étoffer un aspect du jeu qui vous interpelle, par besoin ou envie.



Même si elle n'est pas du tout indispensable, la description détaillée de la célèbre ***Université Miskatonic*** d'Arkham complète à merveille le guide de la ville du même nom. Le scénario présent est d'ailleurs repris de l'ancienne édition des *Mystères d'Arkham* et prend pour cadre la célèbre université. Exhaustif, parfois même un peu trop, ce guide donne toutes les clefs du campus, mais reste difficile à exploiter à long terme, à moins de centrer une campagne sur l'Université Miskatonic ou d'en faire une base d'opération des investigateurs.



Afin de ne pas laisser nos chers investigateurs en manque de poulpes, les éditions SD ont traduit le ***Malleus Monstrorum***, une compilation de 380 créatures du Mythe, des plus puissantes déités aux plus modestes serviteurs. Petite fausse note, le vide des marges (presque un tiers de chaque page) et l'absence d'illustrations laisse néanmoins une désagréable impression de vide pour un ouvrage qui aurait pu être au final moins épais et moins cher. Quoi qu'il en soit, si vous aimez écrire vos propres scénarios, cet ouvrage vous rendra de fiers services !



Le Manuel des Armes, quant à lui, apporte tout le nécessaire pour le combat. Au-delà de ce que son nom laisse supposer, il aborde tous les aspects de la confrontation physique, des arts martiaux à la bombe atomique même si une grande part de cet épais volume est occupée par un catalogue d'armes des plus complets. Là encore extraordinairement documenté, il n'aborde pas directement le Mythe de Cthulhu, mais enrichit considérablement l'aspect « réaliste » du monde et le système de jeu. Un achat intelligent pour renouveler un peu le style des combats de vos investigateurs et de leurs adversaires.

Côté aventure, le recueil ***Terreurs de l'Au-Delà*** propose six scénarios accompagnés de leurs personnages prétirés. Se déroulant dans des environnements assez classiques, les scénarios sont de

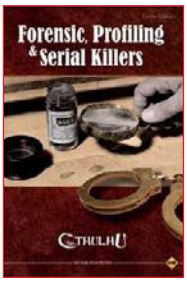
Les Masques de Nyarlathotep

S'il est une campagne dont tous les amateurs de *L'Appel de Cthulhu* attendent la réédition, c'est certainement *Les Masques de Nyarlathotep*. Sa deuxième édition avait déjà créé l'événement et n'était pas passée inaperçue. Son retour, en version révisée et augmentée, est donc très attendu chez les fans. Les joueurs qui n'ont pas connu ses incarnations précédentes pourront découvrir une des campagnes les plus violentes mais aussi une des plus passionnantes jamais publiées. Car, à l'instar de la *Campagne Impériale* pour *Warhammer* et *Le Temple du Mal Élémentaire* pour *D&D*, il y a clairement deux types de rôlistes : ceux qui ont joué les *Masques*, et les autres...

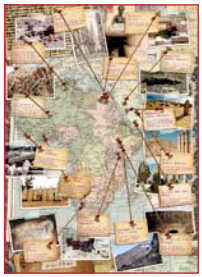
qualités, ont des ambiances variées et vous font découvrir quelques facettes du jeu de façon fort agréable, tant en terme d'ambiance que de background. Bien que je pointe là un côté découverte, nul doute que l'originalité de certains scénarios plaira à des joueurs expérimentés car ce supplément ne cède pas forcément à la facilité du classique à chaque fois.



Un des premiers ouvrages ajouté à ce socle des livres de base de l'*AdC* est ***Forensic, Profiling et Serial Killers***. Étonnant et critiqué pour son éloignement du thème originel du jeu, ce supplément avait à l'origine été édité en intégralité par Cassendre pour le *EW-Système* avant d'être remis en forme pour s'inscrire dans la gamme de *L'Appel de Cthulhu*. Il n'en demeure pas moins une mine d'informations sur la police, ses méthodes et sur les tueurs en séries. Complet, sérieux, documenté, il permet aux MJ et aux joueurs d'affiner leurs enquêtes et de découvrir d'autres monstres que ceux qu'ils ont l'habitude de croiser. Assez éloigné du Mythe de Cthulhu, l'ouvrage est néanmoins digne du plus grand intérêt et s'avère passionnant pour tout MJ sensible au sujet.



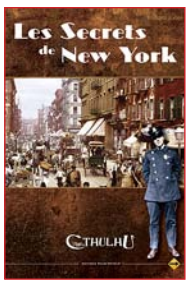
Enfin, l'***Atlas du Mythe*** vient, en sept cartes grand format, vous rappeler que l'ennemi est partout. Retraçant toutes les grandes expéditions, les zones d'activités du Mythe et les trajets que suivront vos joueurs lors des différentes campagnes publiées pour le jeu, vous aurez enfin une vision globale de l'horreur à laquelle l'humanité doit faire face ! L'Atlas est une très bonne idée, un beau cadeau à faire à son MJ de l'*AdC* et il aurait été réellement indispensable s'il n'avait pas été inclu dans l'édition 30e anniversaire (dans un format moins pratique cependant).



...et les autres

Si le Maître de Providence aimait la Nouvelle-Angleterre pour mettre en scène ses nouvelles, le jeu ne s'est pas limité à cette région favorisée et richement décrite dans la collection *Terre de Lovecraft*. Le reste des États-Unis et même du monde n'est pas en reste et cette sixième édition propose plus d'exotisme que jamais.

C'est sans doute pour cela que le premier supplément de la gamme, après le livre de base et l'écran, nous révélait ***Les Secrets de New York***. Les MJ y découvriront l'histoire de la ville et sa description quartier par quartier, le tout, bien sûr, saupoudré de sauce poulpique. Riche, complet, fourmillant de pistes d'intrigues et de sources d'inspiration, il est complété par deux scénarios et peut vous permettre d'explorer la grosse pomme durant de nombreuses séances de jeu. Si vous souhaitez jouer dans le cadre de *Big Apple*, sachez qu'il est bientôt épuisé et que sa réédition n'est pas annoncée.



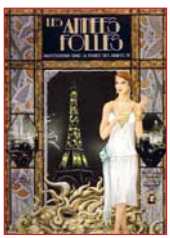
Le modèle *Les Secrets de...* servira très vite à faire découvrir d'autres villes, et même d'autres horizons. ***Les secrets de Marrakech, Les secrets du Kenya, Les secrets de San Francisco*** et ***Les secrets de la Nouvelle-Orléans*** sont autant →



Et avant ?

Les Années Folles

Publié à la fin des années 80 pour la deuxième édition de *L'Appel de Cthulhu*, ***Les Années Folles*** était une boîte bien remplie permettant de jouer en France dans le contexte de l'entre-deux-guerres. Très fourni, avec de nombreuses notes historiques sur l'environnement technologique, culturel et économique, il permettait de bien appréhender ce décor un peu particulier, loin de la Nouvelle-Angleterre et pourtant lui aussi teinté d'occultisme. Malheureusement, après ce supplément, aucun autre ne nous permettra de planter un décor français, surtout détaillé à ce point.

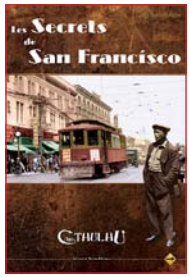


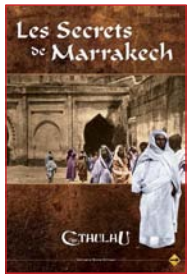
Et avant ? Terreur sur l'Orient Express

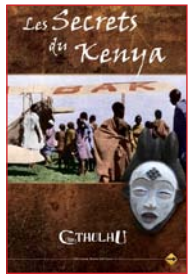
La cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu* nous avait gratifié d'une campagne originale et prenante : ***Terreur sur l'Orient Express***. À bord du célèbre train, les joueurs doivent y démêler une intrigue pour laquelle le voyage à travers l'Europe s'avère bien utile. Chaque escale a son scénario et le trajet est surtout prétexte à changer sans cesse d'ambiance. De Londres à Constantinople, les PJ en voient de toutes les couleurs et si les critiques n'ont pas toujours été tendres à son égard lors de sa sortie, cette campagne reste finalement parmi les plus remarquables pour le jeu.



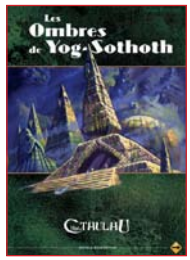
d'ambiances et de cadres de jeu originaux. Tous construits sur le même schéma encyclopédique mais un peu rébarbatif il faut le dire, proposant pléthore de lieux, de personnages et d'intrigues, ils sont d'excellents moyens de se dépayser tout en gardant un décor riche et plein de possibilités pour le MJ. Les scénarios sont autant de moyens de découvrir ces villes et ces lieux, tellement différents et pourtant tous empreints de la même menace : celle des Grands Anciens. Mis à part New-York, tous ces suppléments sont très détaillés et pas forcément utiles pour un simple one-shot. En revanche, si vous souhaitez vous arrêter durablement dans ces hauts-lieux touristiques, ils valent le détour.



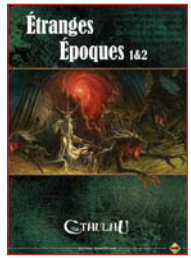




Toute première campagne pour *L'Appel de Cthulhu,* la réédition des ***Ombres de Yog-Sothoth*** ne laisse pas indifférent. Son charme old-school viendra, bien sûr, ravir les plus anciens. Mais soyons honnête, même si les éditions *Sans Détour* ont pris soin d'augmenter et de réviser certains passages afin d'en assurer la modernité, *Les Ombres* reste une suite décousue de scénarios parfois palpitants et parfois lénifiants. Son schéma plutôt « à l'ancienne » est assez linéaire et ses enchaînements un peu artificiels. Le plaisir de découvrir ou redécouvrir la Loge du Crépuscule d'Argent et de visiter la mythique cité de R'lyeh reste cependant entier et le charme pourrait encore agir dans les mains d'un MJ expérimenté.



Dans le rayon des bizzareries dispensables, on trouve enfin ***Étranges Époques 1 & 2***. Sous ce titre mystérieux se cache un recueil de 12 scénarios dont la particularité est de se placer en des lieux et époques que *L'Appel de Cthulhu* n'aborde habituellement pas. Empire romain, hommes des cavernes, Japon féodal, festival de Woodstock, William Shakespeare... Leur point commun ? Ce supplément laisse au MJ la possibilité d'entraîner ses joueurs dans un univers vraiment original et dépaysant. Ce bon concept de départ ne donnera pourtant pas forcément lieu à des scénarios mémorables. En effet, la description de tous les cadres de jeu présents ici est parfois trop rapide ou superficielle, nécessitant un réel travail pour le Gardien. Dommage donc, mais quand même une curiosité pour qui veut se lancer dans quelque chose de vraiment différent.



En approche

Enfin, à l'heure où j'écris ces lignes, le supplément ***Les Ombres de Leningrad*** *et autres contes* n'est pas encore en boutique. Mais je ne doute pas qu'il le soit lorsque vous les lirez, sachez donc que ce supplément propose trois scénarios se déroulant dans les années 20 et qui vous emmèneront à Londres, Louxor et Leningrad. Rendez-vous dans le prochain numéro de *Casus* pour en savoir plus à son sujet !





La vérité est ailleurs



Un supplément tardif et inattendu de la première édition de *L'Appel de Cthulhu* vient d'être réédité pour cette sixième édition. ***Delta Green*** est un environnement entièrement nouveau pour vos joueurs et si le corps de règles et l'origine de certains ennemis sont bien issus de notre bon vieux jeu Lovecraftien, ne vous y trompez pas, ça n'a pas grand-chose à voir.

Delta Green permet d'incarner, à notre époque, des membres d'agences fédérales américaines qui ont tous la particularité de faire partie d'une société secrète au sein du gouvernement. Le but de cette organisation est de lutter contre le surnaturel et de pro- →

Et avant ?

Cthulhu by Gaslight et L'Aube Dorée

Plusieurs époques se prêtent à l'investigation occulte et aux mystères. L'Angleterre Victorienne en fait incontestablement partie. ***Cthulhu by Gaslight***, publié pour la deuxième fois, et ***L'Aube Dorée***, qui en est à sa cinquième édition, vous proposent de la découvrir.

Le premier permet de visiter Londres en 1890 et de s'imprégner de son ambiance si particulière, teintée de secrets, d'occultisme et de brouillard. Le supplément *Les Sacrements du Mal* vient enrichir cet univers de six scénarios et permet d'en profiter pleinement.

Le deuxième vous propose à peu près la même chose, mais en s'intéressant de près à l'organisation occulte dont Aleister Crowley fit partie. Il permet aux PJ d'intégrer l'Ordre de l'Aube Dorée et de mener leurs enquêtes pour le compte de cette faction, avec son soutien et ses connaissances. On regrettera seulement que l'Ordre n'ait pas été décrit à travers le prisme du Mythe de Cthulhu : nous parlons là d'un ésotérisme plus classique.

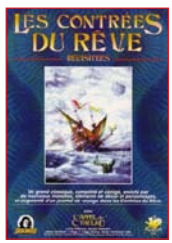
Et avant ?

Les Contrées des Rêves

Une facette très particulière de l'œuvre de Lovecraft a été développée dans le supplément *Les Contrées du Rêves*, publié pour la première fois parmi les ouvrages de la deuxième édition de *L'Appel de Cthulhu* et réédité pour la cinquième.

Présentant un changement radical dans la façon d'envisager le Mythe et de jouer, ce monde onirique n'en reste pas moins passionnant. L'aspect onirique et, il faut bien l'avouer, parfois poétique voulu par le Maitre de Providence est bien rendu dans cet univers hors de toute époque.

La possibilité de jouer des personnages originaires des Contrées tire vers un jeu presque médiéval fantastique qui ne présente que peu d'intérêt. En revanche, les voyages entre rêves et réalité, les possibilités offertes par cet univers déroutant et les rencontres que l'on peut y faire font de ce supplément une de ces curiosités que seul *L'Appel de Cthulhu* pouvait oser proposer et qui enrichit encore un jeu déjà passionnant.



téger la population de ses méfaits comme de la connaissance de l'existence de forces occultes. Ce supplément vous amène donc à découvrir toute l'histoire de l'organisation Delta Green, depuis le raid de l'armée sur Innsmouth qui marqua sa création jusqu'à nos jours, sous l'administration Obama. Car *Delta Green* est fermement ancré dans la réalité, et possède sa propre relecture d'un certain nombre d'événements historiques tout en restant un modèle de documentation et de précision.

Entre complot extraterrestre, anciens nazis et autres adversaires faciles à identifier, vos joueurs n'auront pas le sentiment d'être perdus. Pourtant, ces éléments revus à travers le prisme du Mythe de Cthulhu donnent une profondeur et une richesse à *Delta Green* qu'on ne s'attend pas forcément à lui trouver de prime abord.

Les éditions *Sans Détour* font le choix de traiter *Delta Green* comme un jeu quasiment à part, avec son propre écran et sa propre gamme de suppléments. Si certains, comme le *Malleus Monstrorum*, le *Manuel des Armes* ou *Forensic, Profiling & Serial Killers* serviront pour les deux gammes, seul le livre de base de *L'Appel de Cthulhu* reste vraiment nécessaire pour en profiter (puisqu'il contient le système de jeu).

Si vous êtes un intégriste de Lovecraft ne jurant que par les années 20, passez votre chemin, mais pour tous les autres, que vous soyez fans de l'*AdC* ou pas, la lecture de Delta Green est un must, une référence en matière de conspiration contemporaine. Et si vous trouvez ce livre trop cher, on trouve encore la vieille édition Descartes, à 98% identique (en beaucoup moins jolie cependant).

À peine sorti et déjà enrichi par son premier supplément, ***Countdown***, s'y ouvre sur le monde et ne se cantonne plus aux États-Unis, en abordant les agences gouvernementales et organisations du reste de la planète. Les intervenants multiples – chacun poursuivant ses objectifs sans forcément le faire avec des notions fortes de bien ou de mal – sont l'un des grands points d'intérêt du jeu, qui se trouve fortement approfondi grâce à ce supplément, occasion rêvée de mondialiser la menace. Effrayant au premier abord car très épais (448 pages), cet ouvrage sera une bible pour tout MJ de *Delta Green*. Si vous êtes sûr de vous lancer dans l'aventure contemporaine, vous pouvez l'acheter les yeux fermés.



La prochaine sortie *Delta Green* est le très attendu ***Eyes Only***, inédit en français. Ce supplément apporte des précisions sur certains aspects du livre de base de *Delta Green*. En particulier, vous en apprendrez bien plus sur le complot extraterrestre et sur l'une des factions les plus troublantes du supplément : la Destinée et ses rites étranges, ses personnages sulfureux et ses objectifs inconnus. On en reparlera très prochainement dans les colonnes de Casus.



Conclusion

Trente ans après, *L'Appel de Cthulhu* reste un des jeux de rôle les plus connus et les plus fournis du marché. Il n'a rien renié de ses racines avec le temps mais a su aussi proposer de nouveaux univers et faire évoluer son système de jeu pourtant éprouvé pour proposer aux rôlistes une expérience inoubliable portée par l'imaginaire de H.P. Lovecraft.

Cet anniversaire est donc l'occasion de le découvrir ou d'y revenir au travers d'une édition de qualité, proposant un matériel plus que complet, quel que soit le style de jeu que vous souhaitez aborder. De l'aventure pulp à l'enquête désespérée en passant, bien sûr, par la « terreur cos-

Cthulhu Gumshoe



Bien que ce Portrait de famille porte sur la gamme *L'Appel de Cthulhu*, impossible de faire l'impasse sur un autre jeu, édité par le 7ème *Cercle*, et qui se nomme sobrement *Cthulhu* (*Trail of Cthulhu* en anglais).

Motorisé par le système *Gumshoe* qui utilise peu de jets de dés, il s'axe plus sur l'ambiance des années 30 et des écrits lovecraftiens que sur une notion d'aventure pure et dure. Un mode de jeu « pulp » permet toutefois de s'y amuser de manière plus libre. Le système *Gumshoe* met en valeur les enquêtes, articulant ses scénarios sur un système d'indices à découvrir.

Gardant de nombreuses bases issues de *L'Appel de Cthulhu* (la santé mentale, en particulier), il se sépare de son aîné principalement par son traitement du Mythe. Là où le grand frère sait « classer » les créatures et a fini par bâtir une écologie relativement claire, hiérarchisée et « logique », *Cthulhu* laisse la part belle au mystère et à la nature purement indicible des créatures.

Bien qu'ayant une existence physique, les Grands Anciens sont aussi des concepts, décrits à partir de rumeurs et de considérations parfois contradictoires. Ils sont plus des puissances que des créatures et l'ambiance du jeu s'en trouve immédiatement changée. S'ils ont bien des serviteurs monstrueux, rien n'est aussi clair que dans *L'Appel de Cthulhu* et cela donne à notre pandémonium préféré un côté moins scientifique.

En bref, *Cthulhu* n'est pas un anti-*L'Appel de Cthulhu* ni une pâle imitation. Il est une autre approche du même thème, une autre vision et une autre façon de jouer. Plutôt à recommander pour des joueurs qui ont un peu de bouteille, il est dans ma bibliothèque aux côtés de son illustre prédécesseur, et il n'est pas rare que les deux livres soient sur la table lors d'une partie utilisant l'un ou l'autre de ces jeux, chacun apportant sa contribution à l'univers lovecraftien.

L'Affaire Armitage



Cette campagne publiée par le 7ème *Cercle* pour *Cthulhu* est un bijou à l'état brut. Proposant au MJ d'improviser l'histoire en fonction de la compréhension que les personnages ont d'une série de documents, son originalité, sa richesse et son fonctionnement en font l'un des suppléments les plus intéressants qu'il m'ait été donné de lire. Malheureusement, cette richesse sidérante ainsi qu'un réel manque de fil conducteur (l'un découlant de l'autre) rendra l'exploitation de cette campagne extrêmement difficile pour le Gardien. À réserver à des MJ plutôt à l'aise avec l'imprévu donc, n'ayant pas peur de passer des heures à peaufiner leurs scénarios et connaissant leurs joueurs pour une expérience unique et passionnante.

mique » chère au Maître de Providence, les possibilités sont immenses et les outils à la hauteur de vos ambitions.

On ne compte plus les investigateurs envoyés mourir broyés par quelques tentacules sortis d'une autre dimension, et quinze ans après ma première partie en tant que MJ, où j'envoyais mes joueurs découvrir la maison Corbitt, le plaisir est intact et cette sixième édition fait honneur à ce titre mythique.

Tristan Blind, Damien Coltice et Olivier Hézèques



Delta Green et initiation

Si *L'Appel de Cthulhu* peut faire un excellent jeu d'initiation, *Delta Green* est également un univers des plus accessibles pour le néophyte. Qui ne connait pas *X-Files*, *Fringe* et d'autres séries mettant en scène une agence fédérale et du surnaturel ? Et surtout, qui y est totalement réfractaire ? Son background simple (notre monde), son ton résolument moderne et à la mode (on peut y jouer un agent du FBI), alliés à une mécanique de jeu simple, en font un outil d'initiation presque parfait dans les mains d'un MJ aguerri.



LIVRE DE BASE | WARHAMMER 40.000 JDR (VF)

DEATHWATCH

Dans le futur, il n'y a que la guerre

L'univers de Warhammer 40.000 *enflamme l'imaginaire des joueurs de wargame depuis presque trente ans et a été décliné au fil des âges sur tous les supports : jeux vidéo (plus de dix), de plateau, romans (environ soixante en langue française), films, et évidemment, jeux de rôle. Lorsque* Dark Heresy *est sorti voilà trois ans, la première réaction du public a été la surprise : les joueurs ne pourraient pas incarner les mythiques Space Marines ? Mais pourquoi ?*

Fiche technique

Éditeur • Edge et Bibliothèque Interdite
Prix constaté • 54,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 400 pages couleur



Aujourd'hui, après le succès des gammes *Dark Heresy* et *Rogue Trader*, alors que sort le troisième jeu tant espéré, celui qui permet enfin d'interpréter les fameux Anges de la Mort, les rôlistes sont inquiets. Les Élus de l'Empereur sont-ils jouables ? Est-ce intéressant ? Tous les personnages ne se ressemblent-ils pas ?

Au nom du Trône d'or, nos inquisiteurs se sont penchés sur la question avec le zèle puritain qu'on leur connaît. Fini de jouer avec vos rosettes, au rapport !

Le 41ème millénaire pour les nuls

Avant d'aller plus loin dans le débriefing, une petite mise à jour s'impose pour la bleusaille. *Deathwatch* prend place dans l'univers sombre et désespéré de *Warhammer 40.000*, un space-opera où l'humanité a pris son essor vers les étoiles et où, à l'aube du 41ème millénaire, les hommes vivent depuis plus de cent siècles sous la houlette d'un Empereur-Dieu régnant sur des millions de mondes depuis son Trône d'or sur Terra.

Carcasse pourrissante entretenue par une technologie dont les hommes ont perdu le secret avec le retour à l'obscurantisme des millénaires passés depuis l'Hérésie d'Horus, il est à l'image de son Imperium dispersé à travers les étoiles. Celui-ci n'est plus que le vestige d'une gloire immense et aujourd'hui corrompue, survivant grâce à des technologies dont l'humanité dépend mais qu'elle ne comprend plus, agité de soubresauts dont chacun pourrait être le dernier. L'espèce humaine est sur le qui-vive, constamment harcelée de l'intérieur par les mutants et les hérétiques, et à ses frontières par les xénos, en dépit de ses forces armées exceptionnelles, les terrifiants Space Marines dont les différents chapitres rivalisent de hardiesse sur les champs de bataille de milliers de monde. Des flottes immenses parcourent l'espace, portant la Foi et les valeurs de l'Empire par le Livre et par le Feu. Les voyages d'un secteur à l'autre se font sur les courants du Warp, qui permettent la traversée de dizaines d'année-lumière en quelques jours mais que peuplent des horreurs sans nom, cherchant à corrompre et détruire les corps et âmes des voyageurs. Partout les hommes sont en guerre contre les ennemis de l'humanité, à qui la galaxie revient de droit au nom du Très saint Trône d'or.

L'humanité est assiégée et vit sous un régime implacable, mais cet Empire malade, violent et fanatique est l'unique rempart subsistant face à la menace du Chaos et de ses démons. La vie est rude au 41ème millénaire, la plupart des hommes ne connaitront qu'une morne et triste



existence, entre la peur du Chaos et la crainte des foudres impériales. Dans *Deathwatch* toutefois, vous n'incarnez pas n'importe quels hommes. Sur chaque front l'Empire joue sa survie et vos personnages seront son fer de lance, forgés dans l'acier le plus pur pour porter la mort par-delà les étoiles. Ce seront les Élus de l'Empereur, les Anges de la Mort, des surhommes dont l'ADN a été remodelé pour approcher la perfection de l'Empereur lui-même. Ce seront des Space Marines, et mieux encore : des Space Marines attachés à la très secrète Deathwatch, une force de frappe exceptionnelle créée à l'initiative de l'Inquisition pour mener dans l'ombre des astres mourants les combats les plus âpres.

Maintenant que les petits du fond sont dans le secret aussi et tremblent sous leur cuirasse, passons aux choses sérieuses.

Un système orthodoxe et radical

Après avoir étrenné les grands frères (*Dark Heresy* et *Rogue Trader*), les bases du système ne devraient plus surprendre les fans de la saga *WH40K*. L'ensemble du jeu se pratique au D10, lequel est employé à toutes les sauces : D100 pour la plupart des tests, D10 et D5 pour les dégâts.

Les personnages possèdent des caractéristiques chiffrées sur 100 (Capacité de Combat, de Tir, Force, Endurance, Intelligence, etc.) et différents niveaux de maîtrise dans une multitude de compétences (Connaissances diverses, Esquive, Logique, Pilotage, Vigilance, etc.) qui apportent des malus et bonus allant jusqu'à +20.

Lorsqu'un PJ tente une action, il lance un D100. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique modifiée par le bonus de compétence, c'est une réussite. Si les dés donnent un résultat supérieur à ce score, c'est un échec. Les marges de réussite ou d'échec ont évidemment des conséquences et un jet réussi ou raté de beaucoup laissera probablement son empreinte sur le cours d'une partie.

Les personnages ont également des Talents (Ambidextrie, As du Bolter, Aura d'autorité, Fléau des hérétiques, Maître d'armes, Sens Warp, Tornade meurtrière, etc.) qui leur octroient des avantages déterminants et permettent de les singulariser de leurs frères d'armes.

Vis ma vie de Tank

Ce qui devrait surprendre et ravir les accros de *WH40K* en revanche, c'est le niveau de puissance auquel accèdent les PJ avec *Deathwatch*. Les jeux *Warhammer* ont pour habitude de faire démarrer les personnages à un niveau →

Quelques abréviations pour les intimes…

WH40K : Warhammer 40.000
DH : *Dark Heresy*
RT : *Rogue Trader*
DW : *Deathwatch*

Le théâtre des opérations

Après le secteur Calixis et les étendues de Koronus, c'est un nouveau secteur qui se dévoile : l'Étendue de Jéricho, front majeur et haut lieu de la croisade Achilus situé à l'autre bout de la galaxie, dans la Bordure orientale. À l'autre bout ? Oui, mais un mystérieux portail Warp relie les étoiles du Halo et cette zone, ce qui explique d'ailleurs l'intérêt que portent à cette zone les officiels de Terra.
Entre l'Anomalie de Hadès, les trois fronts majeurs où l'offensive est embourbée, la Flotte-Ruche Dagon, les Tau et les nombreuses autres surprises ébauchées dans le livre de base, vous pouvez trépigner d'impatience. Le travail accompli a été sacrément bien mené et on espère que la suite de la gamme confirmera cette première et très bonne impression. Comme d'habitude, on aurait toutefois aimé en avoir plus dès le livre de base.

relativement bas. Certes, la difficulté est élevée au départ, mais faire progresser lentement son personnage vers d'augustes hauteurs fait partie des plaisirs qu'offrent ces gammes.

Ici, on constate toutefois un véritable changement d'échelle. Les personnages débutants à *Deathwatch* sont largement plus puissants que ceux de *Dark Heresy* ou même de *Rogue Trader.* Si on ajoute à cela les améliorations basiques dont bénéficient les Space Marines (armure énergétique, bio-implants, organes en double, etc.) et les règles spécifiques qui s'appliquent à ces bêtes de guerre, on atteint un niveau de puissance qui semble incroyable. À l'issue de la création de perso, les joueurs ont un beau et grand sourire, tout en profitant d'un vrai sentiment de puissance… En face, le MJ commence normalement à avoir des sueurs froides. Rassurez-vous cependant, les petits gars du développement ont pensé à tout : il y a quelques grosses cartouches de bolter de l'autre côté de l'écran.



Des surhommes et des Hordes

Pour faire face aux meilleurs guerriers de la galaxie, le choix du MJ est limité et il n'y a guère que leurs alter-ego chaotiques, quelques Princes tyranides, Démons majeurs et autres menaces du même ordre qui pourraient tenir le choc en combat singulier. Ce ne serait toutefois pas raisonnable d'opposer constamment les mêmes adversaires aux personnages dans le cadre d'une campagne. Pour susciter une opposition convenable face à votre groupe de PJ, il n'y a donc qu'une solution : les confronter à des « Hordes » d'ennemis. Un orque, ça va ; trois cent orques, bonjour les dégâts ! Grâce à un système simple et ingénieux qui permet concrètement de gérer ce type d'affrontements de masse, vos PJ vont pouvoir pourtrer leurs ennemis par paquets de trente sans que les combats ne s'éternisent ou occupent toute la soirée. Loué soit le concept des *magnitudes* de Hordes, c'est une vraie réussite.

De plus, cette échelle est malléable et permet vraiment de mettre les personnages en danger, même s'ils sont capables d'encaisser des missiles anti-char. Avec une Horde de faible magnitude, vous amuserez vos joueurs. Avec une horde d'amplitude suffisante, vous les ferez transpirer, et vous laisserez un ou deux de leurs personnages sur le carreau s'ils ne prennent pas le temps de réfléchir ou de coordonner leurs actions. Réfléchir ? Coordonner ? Et oui : l'esprit tactique n'est pas en reste dans *Deathwatch*.

Apologie du meulage à la louche

Taper, attaquer, tirer, fracasser… Même en usant de variantes, on finit usuellement par s'en lasser si cela consiste uni-

Magnifiques magnitudes

La magnitude est une valeur abstraite qui permet d'évaluer grossièrement le potentiel d'une Horde (appelée « nuée » dans d'autres jeux) en informant à la fois sur le nombre des ennemis et sur leur détermination. Les Hordes n'esquivent pas et ne contrent pas les attaques reçues, pas plus que les personnages ne peuvent éviter ou parer leurs attaques au corps-à-corps s'ils sont au contact avec une foule d'ennemis. Leurs attaques sont groupées : nul besoin de jeter vingt fois les dés, un jet suffit à exprimer les dégâts d'une Horde d'adversaires et l'impact de leur nombre est reflété directement par la magnitude.
Tout est plus simple, même si l'objectif des PJ se réduit bien vite à affecter le moral et la magnitude de la Horde pour la disperser. C'est beau et c'est efficace.



quement à lancer les dés puis à lire un résultat. En revanche, lorsque le roleplay et la tactique viennent s'en mêler, les séquences d'action peuvent décoller et devenir de grands moments de JdR, de ceux dont on chérit le souvenir et dont on reparle avec émotions quand on croise ses potes rôlistes. Clairement conçu à cette fin, le mode « escouade » est l'une des meilleures idées du jeu. En effet, vous n'êtes pas seul, abandonné en territoire hostile pour mener à bien vos missions et anéantir les ennemis de l'Imperium. Vos frères sont avec vous.

À tout moment, vous pourrez ainsi passer du mode « solo » (le mode normal de tout JdR) au mode escouade afin que les PJ ne fassent plus qu'un et agissent à l'unisson, notamment face à une menace supérieure en puissance ou en nombre. Ce mode permet d'employer des formations tactiques d'assaut et de défense, de bénéficier de capacités spéciales, mais surtout, au-delà de la puissance de feu renouvelée qu'il offre avec chaque changement de formation, il accentue autour de la table le sentiment d'être des frères d'arme. Même le choix du chef d'escouade recèle un aspect tactique, chaque PJ apportant des avantages différents lorsqu'il est investi de ce rôle.

Une fois le mode escouade maîtrisé, vous comprendrez mieux pourquoi les unités de base de la Deathwatch sont appelées « équipes d'extermination ».

Électrons libres en vase clos

Avec son contexte particulier et de tels personnages, il fallait s'y attendre : *Deathwatch* est un jeu à missions, et plus particulièrement à missions de type militaire : extermination, assassinat, récupération (discrète ou non), sauvetage, exploration et reconnaissance… mais pas seulement. En effet, si de prime abord les Space Marines ne semblent se prêter qu'au bourrinage, le jeu propose aussi de varier les plaisirs en proposant à l'occasion des missions à caractère diplomatique et d'autres joyeusetés où il faudra justement faire en sorte que personne ne sorte ses bolters. Ceci étant, le cadre de DW est plus pro- →



Nous n'avons pas été présentés !

Xénos : orques, eldars, tau, etc. Toute forme de vie intelligente extra-terrestre ou, plus prosaïquement, non-humaine, entre dans la catégorie des xénos. Et le dogme de l'Empire est que le xénos est fourbe, mauvais par essence, dangereux, et surtout qu'il empiète sur le territoire légitime de l'espèce humaine. L'existence même des xénos est une menace et une abomination.

Anatomie d'une mission

Un scénario typique de *Deathwatch*, cela ressemble à ça :

« On a un problème sur telle planète », qui peut être une monstrueuse mégalopole géante comme une planète dévorée par la jungle ou un désert arctique ; « voilà deux-trois infos mais le reste est nimbé de mystère, à vous de régler tout ce merdier et vous serez en territoire hostile». Fin du briefing.

Passage par l'armurerie pour s'équiper, choix du chef d'escouade et détermination des objectifs de la mission.

Largage des PJ sur la planète et accomplissement des objectifs dans l'ordre souhaité par le groupe, avec parfois intervention d'événements aléatoires et apparition de cibles d'opportunité (des micro-objectifs ponctuels).

Jusqu'à ce qu'ils appellent leur taxi stellaire ou que leur date d'extraction soit arrivée, les PJ seront seuls (avec éventuellement des troupes réquisitionnées sur place et des cadavres de xénos alignés en petit tas) et devront se débrouiller pour lever les zones d'ombres et nettoyer le terrain de toute emprise extérieure.

Personne ne leur dira de faire ceci ou cela, ils seront la seule autorité sur place et devront porter la responsabilité de leurs décisions, parfois lourdes de conséquences.

Vue d'ensemble

En attendant un véritable portrait de famille dans nos pages, voici schématiquement ce que vous pouvez attendre des deux premiers jeux issus de la gamme WH40K : *Dark Heresy* est clairement le jeu d'entrée dans la gamme, une jolie porte pour se lancer à la découverte de cet univers particulier. En tant qu'acolytes d'un inquisiteur, les personnages seront envoyés en mission pour enquêter sur des cultes impies liés aux Puissances de la Ruine, aux activités xénos et face à d'autres formes d'hérésies couvant dans le secteur Calixis. Si l'action n'est jamais en reste, le jeu met au premier plan l'investigation.

Rogue Trader, sorti ensuite, élève les personnages à un autre niveau de puissance et d'influence. À la tête d'un immense vaisseau et disposant d'une lettre de marque les délivrant de presque toute obligation, le groupe de PJ est composé d'un Libre-Marchand et de son entourage, en quête de gloire dans les Étendues de Koronus, une zone mal cernée qui reste à découvrir et à asservir au nom de l'Empereur. Chasses au trésor, duels au sommet, opérations commerciales douteuses (ou même franchement crapuleuses), exploration de mondes inconnus... On est ici dans le grand spectacle et les PJ sont libres comme jamais, lâchés devant des immensités qui n'attendent que d'être conquises et revendiquées en leur nom. Le choix des joueurs expérimentés qui souhaitent échapper au jeu « à missions ».

pice à certains types de scénarios et de situations ; les échappatoires hors de ce contexte seront donc sans doute rares au cours d'une campagne traditionnelle. Néanmoins, même si le dernier né de la gamme WH40K est bien moins limité et bourrin qu'il le semble au premier regard, les libertés qu'il propose sont toutefois moins importantes par rapport à celles que l'on peut trouver dans DH et RT. En vous engageant dans les rangs des Anges de la Mort, que vous soyez MJ ou joueur, vous devez savoir à quoi vous attendre.

Imaginer cependant que DW se joue sur des rails serait une belle erreur, un malentendu que tous les scénarios publiés jusqu'alors viennent contredire. Si le contexte enferme bel et bien les PJ dans un certain rôle et oriente le jeu dans une direction donnée, la liberté d'action et de décision est bien réelle sur le terrain, et les joueurs auront à prendre de vraies décisions et à tout planifier au cours des scénarios. Passé le briefing, leurs personnages n'auront de compte à rendre à personne jusqu'à leur retour. Ils choisiront seuls leur chef d'escouade, définiront dans leur coin les objectifs principaux et secondaires, et organiseront aussi entre eux leurs déplacements, leurs tactiques, leur ordre d'action, etc.



Où le jeu prend des galons

Deathwatch est un JdR fait par des passionnés pour des passionnés. Si vous êtes fans depuis toujours des Space Marines, n'hésitez pas, mais pour vraiment profiter à fond de ce jeu, et cela vaut globalement pour tous les JdR WH40K, une certaine connaissance du background est nécessaire. Les chapitres de Space Marines, leurs rivalités ancestrales et les caractères archétypaux qui leur sont associés sont des cartes indispensables pour mener l'expérience de jeu à son paroxysme. Il est bien possible de tenter une partie à l'aveugle avec des joueurs motivés par le contexte, mais pour initier de nouveaux venus à cet univers sombre et magistral, *Dark Heresy* est sans conteste une meilleure porte d'entrée.

Comprenez-moi bien : une bonne partie de DW ne sera pas une soirée où vous avez bouté l'ennemi du sol sacré d'une planète quelconque, mais une partie où les joueurs auront incarné leurs personnages dans toute leur complexité et se seront engueulés sur chaque point éthique ou technique de la mission, avant de faire front comme un seul homme face à l'adversité. Pour parvenir à ce résultat, il vous faut des joueurs et un MJ qui connaissent et apprécient un minimum la richesse de l'univers de WH40K, pas forcément des spécialistes mais au moins des gars qui savent qui sont les Space Wolves, les Black Templars et les Blood Angels, et qui pousseront un minimum le roleplay pour mettre en scène le passé mythique de leur chapitre et les difficultés associées à leurs codes de conduite.

Le sel du jeu est là, dans les disputes et réconciliations au sein de l'équipe de PJ, les bravades viriles et les défis lancés d'une voix forte pour la gloire de l'Empereur et des chapitres de vos personnages. Il faut de la fierté mal placée, des embrouilles régulières, des tensions, la menace permanente de duels au sein du groupe. En bref, il faut que les joueurs sentent qu'ils participent à la vie virile et glorieuse d'une troupe d'élite où tout le monde n'est pas parti pour s'entendre dès le départ mais où tous les gars se serrent les coudes.



La fierté de l'Empereur

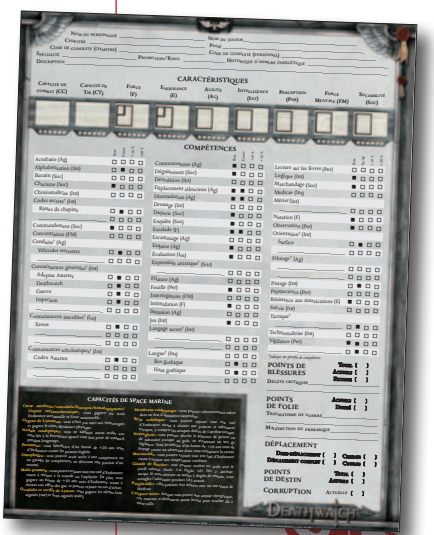
Sur le plan matériel, pas de surprise, la Bibliothèque Interdite a conservé le standard très élevé des livres précédents avec un bouquin tout en couleur de 400 pages abondamment et magnifiquement illustré. Le style favorise toujours une ambiance gothique et plutôt sombre, mais si vous aimez le look *Warhammer*, vous ne serez pas déçu. Quant à l'organisation de l'ouvrage, tout a été fait pour que le lecteur s'y retrouve sans trop de mal avec des index en fin de livre et un sommaire bien détaillé. Les textes sont très bons, agrémentés de notes, rapports et autres éléments sympas qui viennent donner du style à l'ensemble.

Quant au prix, un point qui fait souvent grogner les amateurs de ces gammes, il n'est jamais aussi justifié que sur les livres de base. Il suffit de feuilleter (ou de soupeser) l'ouvrage pour réaliser combien ces 55 € seront bien dépensés. Reste à décider si ce jeu est fait pour vous, toutes les tables ne sont pas forgées pour accueillir des frères de bataille. Mais si vous m'avez suivi jusqu'ici, les chances sont grandes pour que vos Marines rejoignent les miens dans le combat pour reprendre ce qui revient de droit à l'humanité dans les sombres recoins de l'Étendue de Jéricho. Pour l'Empereur !

Stéphane Gallot

Les chapitres jouables

Voilà l'information qu'attendent tous les vétérans. Roulement de tambours… Les six chapitres présentés dans le livre de base sont : Black Templars, Blood Angels, Dark Angels, Space Wolves, Storm Wardens et Ultramarines. Vos préférés ne sont pas dans cette liste ? Pas la peine de hurler. D'abord, dans l'espace, personne ne vous entendra couiner. Et surtout, la Bibliothèque Interdite nous promet pour bientôt de nouveaux chapitres et un guide de création pour générer les vôtres ; le supplément *Rites de Batailles* s'annonce déjà comme un indispensable.





LIVRE DE BASE | LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX 4E ÉDITION (VF)

Le Livre des cinq anneaux

Retour à Rokugan

Quinze ans de combats sabre au poing, de secrets anciens, d'intrigues de cour aussi subtiles que mortelles, de magies puissantes et terrifiantes… Quinze ans déjà que les portes de Rokugan, l'Empire d'Émeraude, sont ouvertes aux joueurs amateurs de katanas et de kimonos. Mais la voie du guerrier ne connaît pas de fin, cette quatrième édition du Livre des cinq anneaux *(L5A) en français, est là pour nous le rappeler.*

Fiche technique

Éditeur • Edge
Prix constaté • 54,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 400 pages couleur

Chaque nouvelle édition de L5A apporte son lot de changements, dans les règles notamment, ce qui a toujours posé, à terme, des problèmes de compatibilité entre les versions. Il a en effet souvent été difficile, pour un jeu aussi emblématique, de satisfaire les nouveaux joueurs sans perdre les anciens, attachés aux versions précédentes (ou à leur version personnalisée, tant le jeu se prête aux modifications les plus diverses). Les concepteurs de cette 4ème édition ont dû jongler avec ces deux impératifs. Voyons un peu le résultat.



Ceinture blanche ?

Petite séance de rattrapage pour ceux qui seraient passés à côté des trois dernières éditions… Le *Livre des cinq anneaux* est un jeu de rôle fantastique, qui nous permet de jouer dans un univers très largement inspiré du Japon médiéval. Selon les règles de la féodalité, les Clans majeurs règnent au nom de l'Empereur sur leurs territoires respectifs. Chaque Clan incarne un certain nombre de valeurs, lui donnant une saveur et une ambiance particulière :

- Fier et raffiné, le **Clan de la Grue** règne sur la politique et la diplomatie à la cour impériale.

- Le **Clan du Lion**, attaché à l'honneur et au bushido, possède la plus puissante force militaire du pays.

- Le **Clan du Phénix** forme les meilleurs shugenjas (voir plus loin) de l'empire.

- Versé dans l'art de l'intrigue et de la manipulation, le **Clan du Scorpion** sait mieux que quiconque parvenir à ses fins.

- Plus frustre que les autres Clan, le **Clan du Crabe** protège l'empire contre les invasions venant de l'Outremonde, un territoire maudit par la chute d'un dieu maléfique.

- Secret et étrange, le **Clan du Dragon** vit reclus dans ses montagnes.

- Doté d'une cavalerie puissante, le **Clan de la Licorne** aux coutumes barbares revient d'un long exil au-delà des frontières.

- L'ambitieux **Clan de la Mante** vient d'obtenir le statut de Clan majeur.

Les rivalités entre les Clans sont fortes, et les conflits politiques ou militaires ne sont pas rares. À côté des Clans majeurs coexistent des Clans mineurs, au pouvoir politique limité (mais dont l'intérêt ludique n'est pas amoindri pour autant !).

Les « samouraïs » forment les forces vives des Clans. Membre de la noblesse (plus ou moins élevée), ils sont attachés au code du bushido : honneur, loyauté envers leur seigneur, courage... Les personnages-joueurs sont principalement associés à cette caste, et seront alors membres de la petite noblesse (sauf s'ils décident de suivre une carrière religieuse). Certains échappent cependant à la règle : ce sont les « ronins », ces samouraïs sans maître, pauvres et mal considérés... mais libres de toute entraves et n'ayant de comptes à rendre à personne.

Notons qu'un samouraï ne correspond pas forcément à l'image du guerrier accompli : il peut aussi choisir de développer un profil de courtisan, qui lui sera utile dans les cours seigneuriales. Le jeu des intrigues est en effet très présent dans L5A, et tout manquement à l'étiquette très stricte ou aux règles sociales en vigueur dans l'empire peut entraîner le déshonneur ou pire. Ici, les mots et les rumeurs sont des armes aussi impitoyables que l'acier le plus affûté.

Le mysticisme et la magie, enfin, occupent une grande place dans le jeu. Un personnage-joueur peut se tourner vers la religion et devenir un moine doté de capacités mystérieuses, ou encore un « shugenja », un prêtre-mage capable de discuter avec les esprits de la nature et de lancer des sorts. Ce qui n'est pas un luxe face aux nombreuses menaces surnaturelles qui rôdent : magiciens maléfiques, fantômes, gobelins, « onis » (démons) et autres sombres créatures échappées de l'Outremonde...

L'Empire d'Émeraude

Plus de mille ans d'histoire et de légendes ont façonné l'Empire d'Émeraude. Les précédentes éditions ont toujours été très liées aux évolutions récentes de cette chronologie, résumée ici de manière synthétique en proposant ainsi une base utile pour les néophytes. Cette 4ème édition a toutefois choisi de se dégager un peu de l'histoire, afin d'offrir un cadre un peu plus intemporel, ce que les allergiques à la chronologie très particulière et foisonnante (pas toujours pour le meilleur...) de cet univers apprécieront.

L'univers de jeu est présenté en détail (peut-être plus que dans la 3ème édition) : vie quotidienne, organisation sociale, code du bushido et règles de l'étiquette, religion, géographie de l'empire, bestiaire... Ces informations sont connues des anciens joueurs, mais on apprécie l'effort encyclopédique, permettant à tout MJ voulant découvrir Rokugan de se lancer sans manquer d'informations.

Signalons aussi les nombreuses options offertes, permettant à chacun d'enrichir à loisir l'univers de jeu : descriptions des familles impériales, des Clans mineurs, des ordres monastiques, règles pour créer des personnages ronins, pour gérer les combats de masse, la magie noire et la corruption de l'Outremonde, et bien d'autres sombres secrets...

De chair, de soie et d'acier

Les personnages sont définis par les cinq Anneaux élémentaires : Air, Eau, Feu, Terre et Vide. Les quatre premiers représentent deux Traits à la fois, un physique et un mental (Intuition et Réflexes pour l'Air, Perception et Force pour l'Eau, Intelligence et Agilité pour le Feu, Volonté et Constitution pour la →



Chronologie

Ma position concernant la chronologie du jeu ? Il me serait difficile de dire que j'apprécie ces retournements incessants et souvent incohérents – voire grotesques – de situations, sur lesquels les personnages-joueurs n'ont de plus aucune prise. Voilà, voilà…

Papier de riz

Un mot sur le livre : tout en couleur, illustrations de bonne qualité entre héroïsme débridé et estampes japonaises, mise en page claire et lisible. Malgré de nombreuses et regrettables coquilles sans doute dues à un sabotage des ninjas du Clan du Scorpion, c'est superbe et ça donne vraiment envie de jouer.

Et moi, est-ce que je passe à la v4 ?

Oui. En gardant sans doute un temps ma 3ème édition sous le coude, histoire de comparer les changements de règles sur le long terme, notamment vis-à-vis des Compétences. Pour l'instant, je suis surtout satisfait du rééquilibrage des Écoles (franchement utile…) qui permet d'envisager plus sereinement la montée en puissance des PJ.



Terre). Le Vide, quant à lui, qui est synthèse et absence de tous les éléments, témoigne des capacités héroïques du personnage et constitue une réserve dans laquelle le joueur peut puiser pour obtenir des bonus ponctuels divers.

Comme dans la plupart des jeux, des Compétences viennent détailler les aptitudes et les connaissances des personnages. Anneaux, Traits et Compétences sont notés sur 10. En pratique toutefois, les scores supérieurs à 5 sont rares et correspondent plutôt à des capacités hors du commun.

Le choix d'un Clan et d'une Famille (subdivision d'un Clan) est la première étape de la création d'un personnage, qui obtient ainsi des avantages liés à ses origines, ainsi qu'un bagage de Compétences spécifiques à l'éducation culturelle de son Clan. Il faudra aussi choisir une « École », représentant un entraînement spécifique de haut niveau et donnant accès à des capacités spéciales puissantes, les « Techniques ». Les Écoles sont adaptées aux différentes orientations que l'on peut donner à un personnage : guerrier, duelliste, magistrat, courtisan, shugenja… Les ronins (et les moines) peuvent aussi choisir leur École (ou leur temple).

Les personnages n'échappent pas à une certaine caricature (L5A est un jeu « à clans »), mais cela permet d'un autre côté de mieux définir leur concept de base. On apprécie de toute façon le grand nombre de choix possibles (une bonne idée héritée de la 3ème édition), et le renforcement de la présence des personnages courtisans (les options du MJ présentent également un certain nombre d'Écoles dites « avancées » et de voies alternatives). Encore plus appréciable est l'effort d'équilibrage des différentes Écoles entre elles. Certaines Techniques, jugées trop démesurément puissantes, ont également été recalibrées, dans l'intérêt du jeu.

Les règles

Le système au cœur de L5A est ce qu'on appelle le *Roll & Keep* (« Lancez et gardez »), les jets de dés étant notés selon la forme suivante : « xgy », par exemple « 3g2 », « 5g3 », etc. En clair, on lance un certain nombre de d10, mais on n'en garde qu'une partie : jeter 4g2 revient à jeter 4d10, sur lesquels on n'en garde que 2 (en général les deux meilleurs). Un résultat de 10 permet de relancer le dé. Les dés gardés sont additionnés, le total devant atteindre ou dépasser le niveau de difficulté (ND) fixé par le MJ. Un jet de Compétence est résolu en lançant un nombre de dés égal à la somme des niveaux de la Compétence et du Trait utilisé pour le test (exemple : Équitation + Agilité, pour une acrobatie à cheval), et en gardant un nombre de dé égal au niveau du Trait.

À cela s'ajoutent des petites règles sympathiques, comme le fait d'augmenter volontairement son ND pour accomplir une action d'éclat, ou le fait de pouvoir relancer les 1 si le personnage est spécialisé dans certains aspects de la Compétence qu'il utilise (cette dernière règle est plus ludique et intuitive que celle de la 3ème édition, dans laquelle le niveau de la Compétence était ajouté en bonus).

Cette 4ème édition amène également un certain nombre de nouveautés au sein des règles de combat. Ainsi, cinq « Postures » permettent désormais de déterminer le comportement du personnage lorsqu'il agit : attaque simple, assaut, défense, esquive et « centre » (le personnage se concentre et prépare sa prochaine action). Tout cela donne une dimension plus tactique au combat, tout en permettant une meilleure visualisation de la scène. La procédure des duels iaïjutsu (un duel au sabre très codifié) a été simplifiée, et se résout désormais en trois étapes seulement.

Les actions réalisables en combat sont maintenant mieux classées en actions gratuites, simples et complexes, ce qui permet de clarifier les possibilités de chacun. Les actions des personnages sont résolues de manière classique, suivant le rang d'initiative de chacun. Des Augmentations permettent des manœuvres plus

complexes : attaques supplémentaires, désarmement, coup précis, etc.

Autre nouveauté notable, la codification des « conditions » pouvant affecter un personnage : au sol, aveuglé, étourdi, fatigué, etc. Les règles (et notamment les Techniques d'École) s'appuient sur ces mots-clés pour générer des effets précis.

D'une manière plus générale, le système a été simplifié et épuré par rapport à celui de la 3ème édition. Fini les exceptions et les petits détails techniques qui alourdissaient le jeu, assurant ainsi un retour aux sources appréciable sans compromettre la souplesse du système.

Faut-il passer à la 4ème édition ?

Si vous êtes ceinture blanche, nouveau à L5A, et que ce genre d'univers fantastique japonisant et haut en couleur vous plaît, n'hésitez pas : vous y trouverez bien assez de matière pour bâtir vos scénarios et vos campagnes tant ce livre de base est complet. Le chapitre des conseils aux MJ est de plus très bien ficelé, de quoi vous mettre facilement le pied à l'étrier.

Pour les ceintures noires, la réponse peut sembler plus mitigée. Tout dépend bien entendu de vos préférences personnelles, mais aussi du matériel issu des éditions précédentes dont vous disposez. Les joueurs venant de la première ou de la deuxième édition, et ayant le désir de faire évoluer leur jeu, apprécieront sans doute cette version mise à jour, officielle, dotée d'un système plus carré, tout en gardant une souplesse permettant tous les bricolages. Les joueurs bien fournis sur la troisième édition (et qui en sont satisfaits) n'y trouveront pas forcément d'intérêt à court terme, même si la lecture des règles peut donner des idées, pour équilibrer les Écoles notamment.

En conclusion, après trois éditions ayant chacune leurs forces et leurs faiblesses, cette quatrième édition apparaît comme la plus aboutie, et bénéficie des efforts déjà notables de la troisième. Les règles sont plus fluides et plus synthétiques, et surtout, ce livre de base est bien organisé, plus clair, plus ergonomique et donc plus pratique à utiliser en jeu. Dans son incarnation présente, le jeu rappelle la liberté et la modularité de la première édition, tout en étant dans le même temps modernisé et recadré. Espérons que la suite de la gamme tienne ses promesses !

Raphaël Bombayl



J'aime, J'aime pas

J'aime : Le livre de base complet et ergonomique. Les règles épurées et simplifiées. Les options de jeu nombreuses et variées. Les conseils au meneur de jeu. La maquette somptueuse.

J'aime pas : L5A oblige, on n'échappe pas aisément aux aspects caricaturaux de l'univers et à l'impression de son écrasante prééminence sur les PJ. La Réputation, l'Honneur et la Gloire demandent toujours une comptabilité un peu fastidieuse. Où sont les règles de création de personnages expérimentés ?







LIVRE DE BASE | CTHULHUTECH (VF)

CTHULHUTECH

Cthulhu contre Evangelion contre Spiderman contre...

CthulhuTech, c'est l'histoire d'amour improbable entre le Mythe de Cthulhu et les anime japonais. De celle à laquelle on n'a du mal à croire, mais qui prouve que depuis son passage dans le domaine public, l'oeuvre lovecraftienne est soluble dans la plupart des univers de JdR.

Fiche technique

Éditeur • Bibliothèque Interdite
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 288 pages couleur



La Terre est dévastée par une guerre comme jamais elle n'en a connu. Lorsque l'humanité découvre la magie, par le biais de la brillante Theresa Ashcroft, nul ne se doute que cela va tout mettre en péril. L'arcanotechnologie (technologie utilisant des principes magiques) révolutionne le quotidien de toute l'humanité.

La Fondation Ashcroft devient l'une des entreprises les plus riches et les plus influentes du monde. Elle possède ce savoir et le développe à une vitesse folle, ouvrant des possibilités à peine envisageables avant cela, dont l'exploration de l'espace.

Depuis leur planète gelée de Pluton, les Mi-Gos, qui n'ont jamais cessé d'observer l'humanité, voient cette expansion d'un très mauvais œil.

Soucieux de garder leur existence secrète, ils mettent au point un plan pour maintenir l'humanité sur la Terre sans pour autant se compromettre.

À partir de l'ADN humain à peine modifié, ils créent de toute pièce une civilisation, les Nazzadis, et les envoient combattre les humains. Tous nés dans les cuves de culture Mi-Gos, dotés d'une fausse mémoire et d'une culture inventée pour l'occasion, ils ignorent qu'ils ne sont qu'une création artificielle. Et ils se lancent dans l'espace à la conquête de la Terre.

La guerre qui s'ensuit est la première mettant toute l'humanité en cause. La Première Guerre Arcanotechnologique fait des milliards de morts, dans les deux camps. Pour contrer cette offensive sans précédent, tous les humains s'unissent sous la bannière du Nouveau Gouvernement Planétaire (NGP), un système politique unique, lui permettant enfin de coordonner ses efforts et de suivre des objectifs clairs et sûrs pour tous.

Pourtant, il faudra un autre élément pour mettre fin à ce conflit.

Certains généraux « premiers nés » Nazzadis, seuls à connaitre la vérité sur leur origine, commencent à se révolter contre leurs créateurs. L'un d'entre eux finit par révéler leur véritable nature à l'humanité comme à son peuple. Le complot Mi-Go est mis à jour, comme la duperie sur les origines des Nazzadis.

Les trois quart d'entre eux rejoignent l'humanité et l'aident à vaincre le reste de leur propre armée.

La guerre terminée, sans nulle part où aller, ils sont accueillis sur Terre où ils vivent parmi les Humains. Leur ADN, similaire au nôtre en de nombreux points, permet de découvrir que les deux races peuvent se reproduire entre elles.

Une nouvelle ère semble commencer.

Pourtant, moins de dix ans après, en 2074, les Mi-Gos mènent une nouvelle



offensive. Eux-mêmes, cette fois. La Seconde Guerre Arcanotechnologique semble encore plus désespérée.

Mais avec la magie, une nouvelle menace est née. Les cultes, dédiés à Cthulhu, Nyarlathotep ou Hastur se font plus puissants à mesure que le temps passe.

Alors que la guerre fait rage, le NGP n'a plus d'autre solution que de reconnaitre le danger qu'ils représentent. Cet acte signe la fin de la Seconde Guerre Arcanotechnologique dans les livres d'Histoire, et est la première ligne de la Guerre des Éons.

Celle qui a lieu lorsque les étoiles sont en place… Et c'est là, en 2085, que nous en sommes.

Hastur, Celui qu'on ne doit pas nommer, est réveillé et dirige ses troupes à travers le monde. L'Ordre Ésotérique de Dagon possède les océans et les côtes et recherche R'Lyeh dans les profondeurs. Les fidèles de Nyarlathotep gangrènent la société et l'entrainent vers sa chute. Et les Mi-Gos combattent les humains sans relâche, leur faisant perdre du terrain chaque jour.

Des Mi-Gos !! Un complot !!

Oui, certains d'entre vous ne mettront pas longtemps à penser à une évolution de ce que propose un autre jeu bien connu, dont je tairai le nom (il est question d'un triangle vert, mais tout ça est classé Top Secret).

De là à imaginer une campagne qui commence de nos jours et qui traverse l'Histoire jusqu'en 2085, mettant en scène une certaine organisation secrète qui œuvre au sein du gouvernement américain, il n'y aurait qu'un pas…

Pourtant, les tensions entre les cultes et les Mi-Gos retardent une fin qui paraissait inéluctable.

L'humanité, sous la bannière du NGP et avec ses puissants Mechas de combat en première ligne, résiste tant bien que mal.

L'économie dans le NGP reste florissante et la propagande, plus active que jamais, maintient l'espoir.

La guerre ne fait que commencer… →

Et Lovecraft dans tout ça ?

Pour les puristes du Maitre de Providence, un seul conseil : oubliez tout ce que vous savez. Oui, le jeu s'inspire des écrits de H. P. Lovecraft, mais nous sommes loin de son style. La guerre ouverte, la puissance des cultes, l'aspect militaire du jeu nous éloignent de tout ce à quoi nous sommes habitués.
Ne soyez donc pas surpris de ne pas trouver ici ce que vous trouvez dans *L'Appel de Cthulhu* ou dans *Cthulhu* : ce n'en est ni le thème, ni la volonté des auteurs.



Des suites, des tableaux et des D10

Le système de jeu utilisé par *Cthulhutech* se nomme Framewerk et est relativement simple à prendre en main.

Le MJ fixe une difficulté et le joueur lance autant de D10 que son niveau de compétence, garde le meilleur et ajoute ce score à la caractéristique associée. Ce total doit dépasser la difficulté fixée pour considérer le test comme réussi. Si le joueur lance plus d'un dé, il peut garder les doubles et les suites d'au moins 3 dés et les additionner. Ainsi, on choisira plutôt de garder un double 5 qu'un unique dé à 8, pour l'ajouter à sa caractéristique.

Tout le reste ne fait que dériver de ce système simple.

On appréciera les différentes barres de vie, chacune comportant un même nombre de points et symbolisant l'état dans lequel se trouve le personnage, lui imposant des malus divers.

Bien sûr, les Méchas et les monstres cthuliens n'ont pas la même résistance. Ainsi, les humains et autres créatures à leur mesure joueront avec une échelle de Vitalité alors que les Mechas et autres poulpes géants joueront avec leur propre échelle, celle d'Intégrité. Un point d'Intégrité valant 50 points de Vitalité, tant au niveau des dégâts reçus qu'infligés... Non, humains et Méchas ne jouent pas dans la même cour.

Pour les combats, relativement dynamiques, on regrettera seulement un certain nombre de tableaux à consulter régulièrement. Mais une fois que l'écran sera présent, nul doute que ce problème (mineur) n'en sera plus un.

Compétences

Les compétences ont une valeur de 1 à 5 identifiée par un nom de « degré de maitrise » pas très pratique... Cela va d'Étudiant pour une valeur de 1 à Maître pour une valeur de 5.

Ouverture sur le monde

Un des grands intérêts de *Cthulhutech* est son ouverture. À la création de personnage, on est devant un monde à découvrir et on peut y faire à peu près n'importe quoi.

Militaire, pilote de Mécha (ou d'Engel, ces Méchas organiques inspirés du manga *Evangelion*), mages, trafiquants de magie, espions, chercheurs ou profs d'université dignes de *L'Appel de Cthulhu,* ou encore Taggers, on peut presque tout faire.

Des scénarios et des pistes

Pour les MJ qui seraient un peu perdu face à tant de liberté, deux scénarios vous sont proposés dans le livre, l'un pour un groupe de militaires, équipage d'un croiseur, et l'autre pour un groupe de Tagger ou de membres de la Société Hermétique. Suivent six courts synopsis proposant des ambiances variées, de la mission pour Méchas à l'enquête dans l'Underground occulte. De plus, les nombreuses nouvelles disséminées dans l'ouvrage sont autant de sources d'inspiration.



Et en tant que MJ, je peux le dire : presque tout présente un intérêt et donne des idées de scénarios.

C'est sans doute le tour de force du jeu : proposer de nombreuses façons d'aborder le monde et de jouer, et faire en sorte que le MJ puisse dire à ses joueurs : oui, tu peux faire ça, j'ai une idée de campagne.

Par ailleurs, bien que les Méchas aient souvent été mis en avant lors des présentations du jeu que j'ai pu voir, je tiens à préciser que les Taggers nous approchent vraiment d'un jeu de super-héros et sont dignes du plus grand intérêt. Les pouvoirs des Taggers, le fait qu'ils doivent conserver leur identité secrète, leur apparence monstrueuse qui leur permet d'utiliser leurs capacités, tout ça nous donne un *spiderman* sauce poulpique plutôt agréable et dont le background (factions secrètes, luttes d'influence au sein de la Société humaine, etc.) est très riche et tout à fait inspirant.

Pour le reste des possibilités, on se retrouvera souvent avec des idées de scénarios *Cthulhu* classique (mais version SF) ou on se tournera vers un jeu plus orienté action au sein de l'Underground Occulte (le marché noir de la magie) qui ne sera pas sans rappeler *Cyberpunk* ou *Shadowrun*, mais toujours avec ce ton très particulier, propre à *Cthulhutech*.

Car si je cite les noms d'autres jeux, c'est surtout pour situer un style ou un autre. *Cthulhutech* ne donne en aucun cas l'impression de n'être qu'une pâle copie fourre-tout de divers autres jeux, c'est bien un monde unique et original, avec sa personnalité et ses propres codes.

C'est comme le chinois...

(...on mange plein de trucs, mais on a faim une heure après.)

Le livre est beau. Je sais, le beau n'est pas universel. Mais quand même, le livre est beau.

Son organisation a sans doute été pensée par un cultiste de Nyarlathotep qui voulait distiller la folie dans nos esprits, mais étrangement, on s'y retrouve bien après une première lecture.

Chaque faction du jeu a droit à une double page plutôt bien faite. NGP, Nazzadi, Mi-Gos, Ordre Ésotérique de Dagon, et plus encore, tout y passe.

En quelques pages, vous avez un tableau des forces en présence, de leur organisation, des rumeurs les concernant et tout le nécessaire pour les mettre en mouvement.

Un bestiaire très bien fait vous permet de savoir quelle créature sera employée par quelle faction et donnera donc une liste d'ennemis cohérente à opposer à vos joueurs.

Pourtant, après une première lecture, certaines choses restent dans l'ombre, et on en voudrait plus. Nul doute que ce sera là l'intérêt des suppléments, car un monde aussi ouvert est forcément plus survolé que vraiment détaillé.

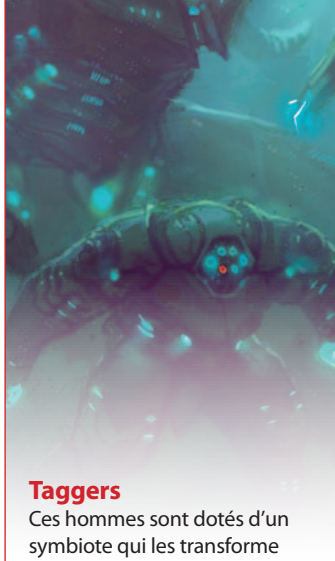
Toutefois, le nécessaire est présent pour se lancer dans l'aventure et nous avons là un jeu plus que fonctionnel et motivant.

L'envie de jouer et de faire jouer est bien présente une fois que l'on a pris connaissance de cet univers à la fois sombre et plein d'espoir, celui d'une guerre, parfois purement militaire et parfois plus insidieuse, qui met en jeu toute l'humanité.

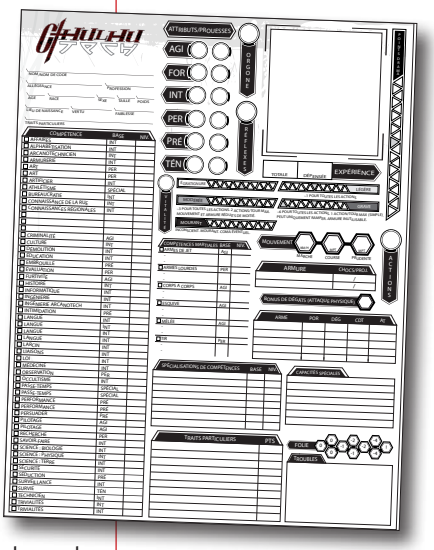
Un excellent jeu, donc, complet et plein de promesses, à l'univers original et prenant, dans lequel on a envie de jouer.

Si des détails manquent encore, le MJ fourmillera d'idées et tout le monde trouvera son compte au travers des multiples possibilités de style de jeu.

Tristan Blind



Taggers
Ces hommes sont dotés d'un symbiote qui les transforme en monstre aux pouvoirs surhumains. Ils sont au service d'une société secrète combattant les autres factions occultes maléfiques au sein-même de la Société humaine, dans le plus pur style du manga *Zetman* du formidable auteur-dessinateur Mazakazu Katsura.



Interview de MATHEW GRAU et MIKE VAILLANCOURT

créateurs de CTHULHUTECH



Fondateurs de la société Wildfire LLC et géniaux créateurs de Cthulhutech, *Matthew (en photo en marge) est le concepteur originel du jeu et Mike (photo en page suivante) le directeur artistique à qui l'on doit son esthétique unique. Voici l'interview que notre correspondant US a pu mener avec eux. Ils s'y confient sur leur carrière,* Cthulhutech, *et leurs projets pour cette gamme.*

Casus Belli : ***Quelle est votre parcours dans l'industrie du jeu ?***

Matthew Grau : J'ai débuté dans l'industrie du jeu il y a presque 20 ans, quand TSR était encore une société indépendante. J'y connaissais certains employés et j'ai ainsi commencé à travailler chez eux. Puis j'ai fait de la pige pour de nombreuses maisons d'édition. J'ai fait un break au début des années 2000 pour devenir réalisateur et scénariste à Hollywood. Comme tout créateur de jeux, j'ai « rechuté » vers 2005 lorsque j'ai eu cette idée folle qu'est *Cthulhutech*. Avoir changé plusieurs fois de maison de publication pour *Cthulhutech* a rendu la tâche difficile financièrement, alors je travaille également sur des jeux vidéo (dont *League of Legend* récemment) et quelques scénarios à Hollywood. Notre but avec *Cthulhutech* est d'atteindre une stabilité financière pour que nous puissions tous être des employés à temps plein l'année prochaine.



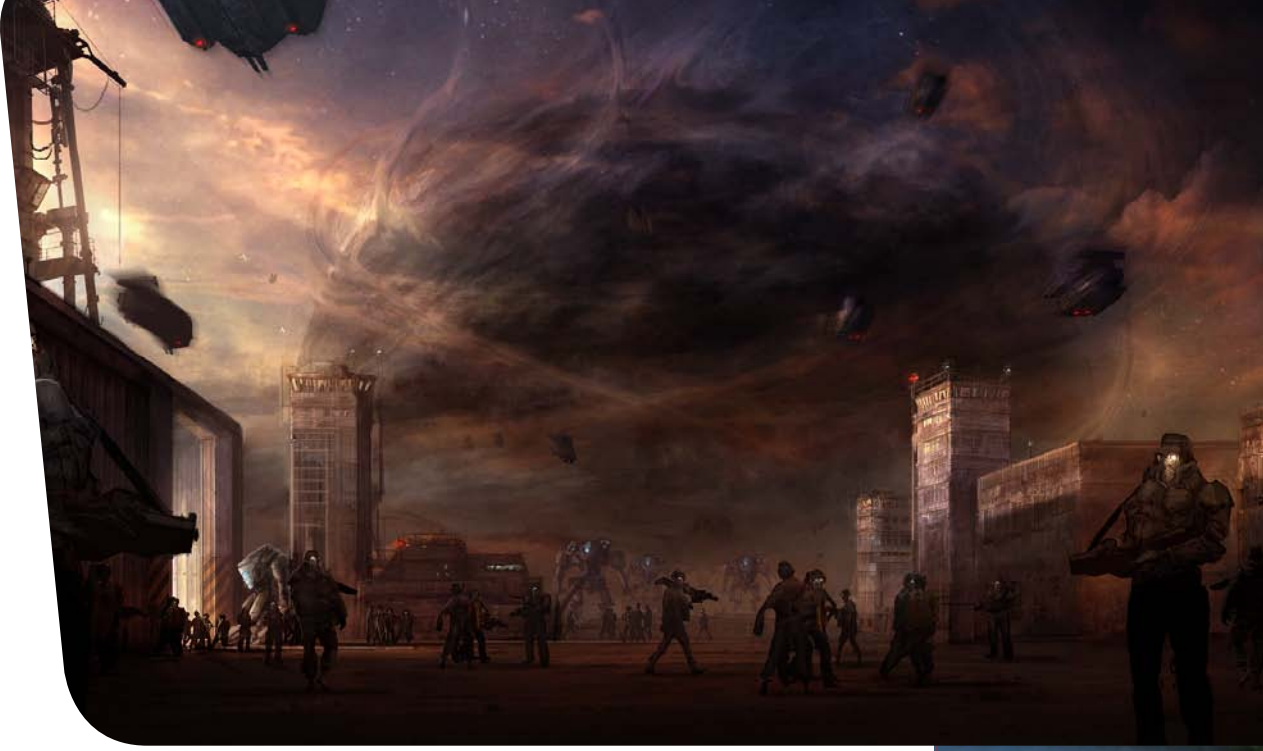
Mike Vaillancourt : J'essaie d'en faire une carrière à temps plein. Pour l'instant j'ai un travail à temps partiel pour pouvoir payer les factures. Les deux dernières années ont été assez dures pour Wildfire, et donc pour générer un revenu continu et décent. L'un de mes derniers boulots fut la création d'une série d'illustrations pour la version collector de *Halo Reach*.

CB : ***D'où vous est venu le concept de Cthulhutech ?***

MG : À l'origine, *Cthulhutech* était un peu une coïncidence, et presque une blague ! Je passais du temps dans le magasin de BD d'un ami à Seattle lors d'une journée particulièrement pluvieuse. Je regardais tous ses produits : BD, jeux, jouets, etc. À un moment je me suis retourné et je me suis exclamé : « ça y est j'ai trouvé, je vais écrire un jeu qui mélange *Cthulhu* et *Robotech*, et je l'appellerai *Cthulhutech* ! ». On s'est bien poilé pendant un moment car c'était l'idée la plus stupide que j'ai eue depuis bien longtemps. Mais vingt minutes plus tard, mon ami me dit : « Ce n'est pas une mauvaise idée en fait. Si tu peux me pondre un manuscrit, je le publie ». Une semaine plus tard, j'avais un document de 35 pages qui est devenu le fondement du livre de base. De fil en aiguille, une équipe d'enthousiastes s'est formée. Nous nous sommes vite rendu compte que cette idée méritait beaucoup plus de développement. Le projet a grandi et est devenu de plus en plus sérieux et sophistiqué, et nous avons décidé de lui donner vie.

CB : ***Cthulhutech a eu une naissance très douloureuse, pouvez-vous l'expliquer ?***

MG : Oui, c'était pire qu'une série de césariennes (rires). Je pense que nous



méritons une médaille pour notre persévérance ! Nous devions à l'origine le publier chez Eos Press, qui venait de débuter et qui entamait une grosse gamme de bandes dessinées appelée *Weapons of the Gods*. Toute leur énergie allait vers ce produit, et nous nous sommes rendus compte que *Cthulhutech* n'aurait pas l'attention qu'il méritait avec cette maison d'édition. Nous avons donc décidé d'aller ailleurs et avons essayé de nous autopublier, en partenariat avec la compagnie Ossium Press. Celle-ci a fait faillite juste au moment de notre publication ! Ils ont disparu du jour au lendemain sans prévenir. Après une période d'attente, nous sommes allés chez Mongoose Press, une grosse maison d'édition britannique. Nous avons signé un accord chez eux, leur avons envoyé nos documents pour impression. Malheureusement, Mongoose avait à cette époque décidé de tout imprimer en interne, et ils avaient tout un tas de problèmes de qualité. Les reliures tombaient en morceaux, les couvertures se distordaient. Ils ont imprimé un millier de livres de base dont la couverture se détachait au bout de 24 heures ! Mongoose a fini par abandonner l'idée d'imprimer eux-mêmes, et ils sont revenus à l'emploi de sous-traitants. À ce moment, ils ont également décidé d'imprimer uniquement en noir et blanc, et nous avons suivi pendant un temps. Parallèlement, la jeune société Catalyst Game Labs a montré de l'intérêt pour notre gamme et nous sommes passés chez eux. Catalyst Game Labs visait à publier des livres de haute qualité, et c'était exactement ce que nous voulions. La qualité était au rendez-vous, malheureusement notre relation avec cette société s'est érodée l'année dernière et s'est terminée par des procédures légales. En effet, Catalyst ne nous payait pas nos royalties… Le livre se vendait fort bien, mais nous n'en voyions pas les revenus. Heureusement, nous sommes en pourparlers avec une nouvelle maison d'édition qui semble avoir les mêmes objectifs de qualité que nous [1]. Nous pensons enfin être capables de livrer pour longtemps des produits de haute qualité aux fans de notre jeu !



CB : ***Certains fans de HP Lovecraft (HPL) et de l'Appel de Cthulhu (AdC) ont critiqué Cthulhutech comme étant « léger » en Mythe de Cthulhu. Qu'en pensez-vous ?***

MG : Tout dépend de ce que vous considérez comme central dans l'œuvre de HPL. Je n'utilise même pas le terme « Mythe de Cthulhu » car c'est une appellation inventée par August Derleth, et non par HPL. Tout ce que nous utilisons dans *Cthulhutech* est centré sur le travail de HPL uniquement. Certains joueurs de l'AdC utilisent tout ce qui a été produit autour des écrits originels, et mélangent tout sous la même étiquette. Pour *Cthulhutech*, je n'ai considéré que les écrits de HPL. Nous avons par contre réinterprété certains des éléments d'origine, et certains puristes nous critiquent pour cela également.

Nous voulions prendre l'univers de Lovecraft, et le traiter d'une façon originale. Ainsi, les joueurs qui ont pratiqué l'AdC pendant longtemps peuvent découvrir quelque chose de nouveau, tout en restant dans le genre qu'ils affectionnent tant. Vous savez, j'ai passé beaucoup de temps à jouer à l'AdC de Chaosium au fil des années. Mon ami Kenneth Hite a écrit *Trail of Cthulhu* (NdT : *Cthulhu* chez le 7ème Cercle) et j'y ai pas mal joué également. Il y a aussi *Realms of Cthulhu* chez Reality Blurs, pour le système *Savage Worlds*. Tous ces jeux sont plus dans la lignée lovecraftienne traditionnelle et sont géniaux. Mais nous voulions faire quelque chose de nouveau, avec une nouvelle interprétation de l'œuvre de HPL. Je crois fermement qu'il y a une réelle atmosphère d'horreur cosmique dans *Cthulhutech*.



MV : lorsque Matt et moi avons commencé à travailler sur l'aspect visuel du jeu, je ne connaissais pas trop Lovecraft. Comme je ne voulais pas imiter ce qui avait déjà été fait, je suis reparti á la source, et j'ai interprété les descriptions de HPL de la façon dont je les voyais, sans me soucier de ce qui avait été fait avant dans d'autres jeux. Mon « ignorance » m'a ainsi permis de garder une vision vierge.

CB : ***Avez-vous des plans pour une campagne complète, pour les MJs paresseux comme moi ?***

MG : Très bonne question, nous sommes en pourparlers avec une société pour sortir des aventures clé-en-main sous forme électronique uniquement. Pour ce qui est de campagnes, ce que nous faisons de plus proche sont les synopsis de campagnes contenus dans les « Storybooks » [NdT : une série de six suppléments, dont le deuxième est sortie aux USA et qui décrivent année par année l'évolution de l'univers du jeu]. Nous n'avons pas de plans fermes pour une campagne toute prête, mais nous sommes à l'écoute des fans et si la demande se fait sentir, nous y travaillerons.

CB : ***Dans le livre de base, les Mecha en Engels avaient pour statistique un « Army Point ». Cela veut-il dire que vous avez prévu un wargame dans l'univers de Cthulhutech ?***

MG : Oui, tout à fait ! Nous avons déjà des règles écrites et faisons une étude sur la faisabilité d'un tel projet. Nous pensons que, si cela se fait, ce sera à partir de 2012 [NdT : le projet s'est depuis précisé, des prototypes de figurines en résine des Mecha sont visibles sur internet]. Le wargame sera compatible avec le jeu de rôle. Nous pensons commencer par un jeu à l'échelle tactique dans le cadre de la Guerre des Ombres : les personnages du JdR pourront être intégrés dans ce jeu.

MV : Nous voulons que tous les jeux qui vont sortir dans l'univers de *Cthulhutech* puissent graviter autour des personnages du JdR, pour enrichir l'expérience des joueurs.

CB : ***Que voudriez-vous dire pour clôturer cette interview ?***

MG : Et bien, nous voudrions annoncer un autre jeu qui devrait sortir chez Mongoose Press, en dehors de la gamme Cthulhutech : Chthonian Stars. C'est un supplément-univers pour Traveller, qui ajoute de l'horreur cosmique à ce jeu de SF. L'atmosphère est plus proche des films Pandorum et Event Horizon. L'action se passe dans 200 ans seulement, et l'humanité entame à peine l'exploration du système solaire lorsqu'elle découvre l'approche d'une masse nébuleuse : la Chtonian Star. Une organisation est alors formée pour enquêter sur cette nouvelle entité. Il y a plus d'investigation que dans Cthulhutech, les personnages sont des gens normaux, et le système de combat est très mortel. C'est en quelque sorte « Cthulhu dans l'espace » !

MV : Un des gros malententus que nous rencontrons avec *Cthulhutech*, c'est que l'on croit que le jeu se limite à des robots géants se battant contre Cthulhu ! Il y a en fait deux niveaux de jeux dans *Cthulhutech* : un aspect militaire, épique, avec des robots géants, et un aspect plus classique d'investigation dans le domaine de l'horreur. C'est la façon dont vous le jouez qui va déterminer le ton et l'atmosphère. L'avantage de *Cthulhutech* est que l'on peut jouer sur ces deux aspects et avoir un bon mélange d'horreur et d'action.

Propos recueillis par *Franck Florentin*

[1] *Depuis l'interview, SandStorm Press a publié deux produits d'excellente facture dans la gamme* Cthulhutech *avant que des problèmes financiers ne les rattrapent (!). Depuis Wildfire cherche un nouveau distributeur pour ses ouvrages…*





LIVRE DE BASE | WASTELAND – LES TERRES GÂCHÉES (VF)

Wasteland

Tabula Retunda

Mêler univers post-apocalyptique et légende arthurienne peut s'apparenter à un exercice périlleux. Le Département des sombres projets, tout jeune éditeur accueillant malgré tout en son sein d'illustres vétérans, a relevé le défi.

Fiche technique

Éditeur • Département des sombres projets
Prix constaté • 48 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 288 pages

Textes • Vincent Blanchard, Sébastien Célerin, Jawad, Jean-Baptiste Lullien, Yoann Passuello, Ismaël Saura, Martin Terrier, Jérôme V.
Illustrations • Vincent « Yogh » Devault, David Lecossu, Nicolas Fructus, Goulven Quentel, Nicolas « Solakine » Guéguen, Christophe Swal

The Beginning is the End…

L'avènement des Prodiges marqua le début de la fin de toute civilisation. Nés de manipulations génétiques, ces êtres avaient développé des facultés mentales prodigieuses, et incarnaient le parachèvement de la science dans toute sa gloire et sa démesure. Dotés de capacités démiurgiques, ils pouvaient sculpter des océans et déchirer des montagnes par la seule force de leur pensée. L'homme s'était enfin hissé au rang de Dieu… Et c'est ce qui causa sa perte.

Une guerre totale et impitoyable scarifia le monde, tandis que les Prodiges s'entre-déchiraient. Et lorsque les fracas du conflit s'estompèrent avec le trépas du dernier d'entre eux, son ultime soupir fut suivi d'une torpeur de près de cinq siècles.

Durant cette période baptisée le Grand Silence, l'humanité s'est extirpée des décombres encore fumantes pour subir les âpres tourments d'une terre ravagée et à jamais souillée. Incapable de faire face à la désolation, elle a sombré dans l'anarchie, la barbarie et le chaos.

…is the Beginning

Mille ans se sont écoulés depuis la chute de la civilisation. Un semblant d'ordre semble renaître alors que les rescapés apprennent à s'organiser. Ce morne et sanglant millénaire, qui a vu s'effacer la quasi-totalité des connaissances humaines, a favorisé la naissance d'un nouveau Moyen Âge. L'humanité, afin de survivre, a décidé de rejeter ses anciens modes de vie, désormais hors de portée, pour s'enfoncer dans un obscurantisme pragmatique.

Cette perte de savoir s'est accompagnée de la redécouverte, parfois par le biais d'expérimentations hasardeuses, des techniques médiévales jadis oubliées. Désormais, les bicoques de paille et de torchis côtoient les ruines cyclopéennes des anciennes mégalopoles. Les modèles féodaux se sont réimposés, balayant tout concept d'égalité et de démocratie. Une noblesse sans pitié fait régner la terreur en s'appuyant sur l'illettrisme et l'inculture du peuple. De nouvelles doctrines religieuses se sont embrasées, s'enracinant dans d'anciennes superstitions tout en prônant un nouveau credo pour mieux soumettre les esprits. Tel est le triste visage du Malroyaume, le berceau malade de cette humanité renaissante…

Mais aussi terne et implacable qu'il soit, ce monde est le théâtre d'un renouveau. Une reviviscence initiée par un homme qui fédéra les survivants sous son joug, Arthur le Pendragon. Car voilà la pierre angulaire qui donne son originalité et son âme à *Wasteland* : la transposition de la geste arthurienne dans un monde post-technologique.

Hail to the King, baby !

Wasteland partage quelques repères géographiques avec *Cendres*, qui dépeignait une France de fin du monde et per-

mettait de revisiter, à travers le spectre du post-apo, des villes que nous connaissons tous très bien. Le jeu de rôle du *Département* fait dériver son cadre sur la Bretagne et la Normandie, en y ajoutant le sud de la Grande-Bretagne. Quoi de plus normal, me direz-vous…

Quelles que soient les raisons de la résurgence du mythe arthurien dans ce monde apocalyptique - et *Wasteland* conserve sa part d'ombre à propos de cet épisode de l'histoire -, le modèle politique imposé par le premier roi du Malroyaume a perduré. Peut-être Arthur était-il un simple lettré ayant mis la main sur des sacro-saints écrits du Chrétien de Troyes, et qui y trouva un moyen d'asseoir son emprise sur le reste de l'humanité… Mais quoi qu'il en soit, sa lignée, même si elle a connu des hauts et des bas, s'est perpétuée, portée par de nouveaux idéaux inspirés des légendes d'antan. Une nouvelle Table Ronde a été érigée parmi les carcasses des lave-linge et des distributeurs de sodas, et rassemble de nouveau les plus valeureux chevaliers du monde connu.

S'il peut laisser dubitatif, ou au contraire stimuler l'imagination, ce postulat a l'avantage de proposer un cadre au final particulièrement riche en termes de role-play. *Wasteland* représente un choc frontal de deux univers de référence du jeu de rôle, le medfan et le post-apo. Comment ne pas triper en s'imaginant jouer à la *Pendragon* dans le monde de *Bitume* ou de *Mad Max* ? D'autant que certains ponts peuvent exister entre les deux cadres de jeu. Par exemple, en traitant le concept de chasse-gardée seigneuriale et en l'appliquant à la récupération de reliques de l'Hier, ou bien encore le principe de préservation de la pureté du sang, facilement explicable dans un contexte post-apocalyptique, alors que les humains sont constamment exposés à des substances mutagènes…

Cependant, lorsqu'on parcourt la chronologie du monde de *Wasteland*, on constate l'existence d'un point de rupture. D'un monde éminemment technologique, où la science est omniprésente et sclérosée, on passe à une timeline typique d'un contexte medieval-fantastique. Deux versants qui s'opposent, et qui au final ne s'entrecoupent et ne se parasitent que très peu.

En mille ans, beaucoup de choses se perdent ou se transforment. Cet éloignement en termes d'époque implique pour la population une ignorance quasi absolue du passé. Plus personne n'est là pour témoigner de cette période de faste technologique, et les histoires que l'on raconte pour se remémorer cet âge béni se sont peu à peu transformées en contes et en mythes.

Et ces légendes, aussi fascinantes soient-elles, sont teintées par les horreurs provoquées par les Prodiges. Les peuples de *Wasteland* sont donc partagés entre deux visions contradictoires du passé. D'un côté, les vestiges de l'Hier sont l'objet de toutes les convoitises, et de l'autre, ils sont marqués du sceau de l'infamie, comme le prêche la Sainte Eglise Romaine de la Rédemption (qui n'a de romaine que le nom). Les traces de ce monde mort sont partout visibles, et pourtant, la population semble vouloir les oublier pour mieux avancer. Le chemin philosophique suivi par les survivants est donc clair : le passé n'est qu'une curiosité, et ce n'est pas en revenant en arrière que les choses s'arrangeront.

It's a kinð of magic…

Si l'impossibilité d'un retour en arrière provient en partie d'un choix, cette décision est aussi celle de la nécessité : l'environnement s'est transformé, et l'homme avec. Car oui, l'humanité est à jamais défigurée. Non seulement la nature souillée a vu naître son lot de mutants, mais les Prodiges ont laissé dans leur sillage de nouvelles engeances, fruits de leurs expériences impies. De leurs caprices sont nées de nouvelles espèces dégénérées, et qui avec les humains constitueront les quatre races jouables de *Wasteland*.



Le Grille-Pain Sacré

Wallace fit un signe à son intendant, et les épais rideaux furent levés devant une foule d'yeux médusés. L'un de ses sycophantes se tourna vers lui.

- Seigneur Brochard, mais qu'est-ce donc ?

- Une relique des temps passés, fidèle Beric.

Beric parcourut du regard l'objet rectangulaire aux bords arrondis. Il aperçut deux fentes larges comme un pouce sur le haut de l'artefact, et identifia un système de ressorts actionné par un levier. À l'intérieur, des filaments à incandescence, comme il avait pu en voir dans certains ateliers nains, se tortillaient le long des parois.

- À quoi cela pouvait-il bien servir, Seigneur ?

- Cela, seuls les Anciens peuvent le savoir, mon enfant…



Il y a tout d'abord les Nains. Plus proches des gnomes que de leurs cousins troglodytes et belliqueux, ce sont les maîtres artisans de l'Artifex. C'est ainsi que l'on nomme la nouvelle forme de technologie usitée dans le Malroyaume. Elle dérive des maigres connaissances scientifiques encore disponibles, même si l'accent est mis sur la vapeur. Ces nains ont pour particularité de générer leur propre courant électrique, ce qui leur donne un avantage significatif pour la manipulation de technos, et leur alloue par la même occasion le sobriquet un tantinet insultant de *piles*.

Puis viennent les Kobolds, des créatures dégénérées et chétives douées d'une magie particulière, la Kobolderie, faite de tracasseries et de catastrophes élémentaires qu'ils sont les seuls à maîtriser. Leur société est scindée en deux pans antagonistes : leurs représentants citadins sont organisés au sein d'une aristocratie dépravée et les kobolds des campagnes dans des communautés plus sauvages…

Et pour clore ce bestiaire, *Wasteland* introduit les Scroungers : des hommes-rats au museau humide et à la queue préhensile. Ce sont contre toute attente des êtres dociles et fascinés par tous les aspects de la société humaine, à laquelle ils voudraient s'intégrer coûte que coûte. Certains d'entre eux cherchent encore le Laboratoire n°1, le berceau mythique de leur peuple.

D'autres mutants rôdent dans le Malroyaume ou dans les brumes de la Terra Incognita. Ils sont rassemblés sous la dénomination poétique et terrifiante de Fées, mais leur nature et leur apparence sont des plus variables. Ce sont des êtres difformes et profondément inhumains qui attaquent les voyageurs imprudents.

Voyage, voyage…

Quelles peuvent donc être les aspirations des joueurs au sein de cette grise époque ? Comme dans tout cadre extrêmement rigoriste, où les existences sont décidées à la naissance et demeurent désespérément statiques durant toute la vie (au sein du même village ou de la même profession), la place des joueurs est bien sûr là où se situe l'aventure : sur la route.

Dans *Wasteland*, les joueurs incarneront en effet des personnages appartenant à une caste bien spécifique : les Voyageurs. Ces individus, organisés en une guilde aux mailles très lâches, agissent en tant que marchands, explorateurs ou colporteurs. En quelques mots, ils constituent l'unique lien entre les populations cloisonnées du Malroyaume. Ils portent les nouvelles du royaume, transmettent présents et correspondances d'une enclave à une autre…

Cette communauté itinérante accueille nombre de métiers différents, qui seront autant de moyens de customiser son personnage de manière pointue et singulière. Boxeur, Contrebandier, Érudit, Fureteur, Messager… Pas moins de dix-neuf profils sont proposés dans le livre de base, avec à chaque fois le portrait d'un voyageur pour l'illustrer efficacement.

L'un de ces nombreux métiers est Psyker. Détestés ou au mieux tolérés par le reste de la population, les Psykers sont l'un des legs des Prodiges, et leur magie est ancrée dans leur science damnée. Répartis en trois factions aux philosophies et aspirations différentes : Psykers de l'Est, Collégium Occidental ou Hors-Ligue, ils partagent cependant le même noyau de pouvoir. Leur esprit arpente le Labyrinthe, un dédale de Chemins qui sont pour eux autant de disciplines magiques différentes. Mais le pouvoir a un coût. À mesure que la puissance d'un Psyker grandit, son Hubris (voir marge page 64) en fait autant, l'entraînant peu à peu vers la damnation.

Entre les races, les lieux de naissance, les héritages (génétiques ou sociaux) et les métiers, *Wasteland* fournit toutes les clés pour créer un avatar véritablement personnalisé, avec à chaque fois des compétences, des ressources ou des capacités spéciales dérivées de ces choix.

System of a Down

Le système de jeu de *Wasteland* est articulé autour du *CYD System*, abrévia-

tion du *Choose Your Dice System*. Tournant autour de la traditionnelle formule **Attribut** + **Compétence** + **Résultat du dé** contre **Seuil de difficulté**, le bébé du Département des sombres projets propose des règles claires, intuitives et faciles d'approche. Deux innovations viennent cependant apporter un brin de panache à ce socle de règles très classique.

Le premier est une mise en avant originale du système de spécialisations, ici appelées *prédilections*. Se spécialiser dans une compétence permet, une fois par séance de jeu et lorsqu'une prédilection de compétences entre en jeu, de relancer le dé et de ne garder que le résultat que l'on souhaite utiliser au final. Un axiome qui apporte une réelle utilité aux spécialisations, souvent sacrifiées, dans d'autres jeux, sur l'autel de règles bancales.

La seconde nouveauté est celle dont le système tire directement son nom. Chaque joueur a la possibilité de lancer, en fonction de la situation de son personnage et de l'action à entreprendre, soit un d10, soit un d20.

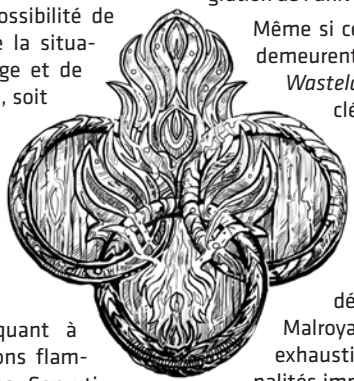
Le d10 correspond à une action standard, et sa valeur s'ajoute normalement à l'attribut et à la compétence lors d'un test.

Le d20 intervient quant à lui dans le cas d'actions flamboyantes ou périlleuses. Son utilisation implique une prise de risque maximum, mais aussi la possibilité de se transcender. Si le résultat du lancé est un chiffre pair, le joueur l'additionne normalement. En revanche, si c'est un chiffre impair, cela correspond systématiquement à un résultat de 0 sur le dé. Comble du comble, un 1 ou un 11 au résultat de dé signifie automatiquement un échec dramatique.

Le *CYD System* a pour atout de remettre entre les mains des joueurs le choix de la prise de risque. C'est en effet le joueur qui décide s'il souhaite prendre le risque de lancer un d20 ou au contraire, jouer la prudence en privilégiant le d10. Le joueur est donc à ces occasions réellement maître de son personnage, et devra peser le pour et le contre avant de faire ce choix.

The Shape of things to come

En ce qui concerne la forme, il convient de tirer son chapeau aux petits gars du Département. De la couverture rigide à la qualité du papier, nous sommes en présence d'un bel objet, et très agréable à lire de surcroît. L'ouvrage est en effet d'une clarté et d'une lisibilité lumineuses. Quelques rares coquilles parsèment le texte, mais rien de rédhibitoire. La structure des chapitres est limpide et bien agencée, et la progression des informations dispensées est parfaite pour une bonne compréhension et intégration de l'univers.



Même si certaines zones d'ombre demeurent au terme de la lecture, *Wasteland* est un jeu de rôle clé en main, suffisamment évocateur pour commencer à y jouer dès le livre de base. Mention spéciale à la partie « De l'autre côté de l'écran », qui détaille une région du Malroyaume de manière assez exhaustive (géographie, personnalités importantes, contexte historique et politique…) pour ne pas buter dès les premiers pas sur des lacunes de background. Deux scénarios clôturent enfin cet ouvrage, ce qui permet de se jeter directement à l'eau.

Les illustrations sont globalement de très bonne facture, et la seule chose à regretter est peut-être leur nombre restreint, comme en atteste la répétition incessante des petits visuels entrecoupant les textes. *Wasteland* est donc un pur bijou de cohérence narrative et informative, et a bénéficié, on le ressent, d'une direction éditoriale aux petits oignons. →



Le d20, des stats qui font réfléchir

50 % de chances de réussite (dont seulement 25 % d'être avantagé par rapport au d10) 40 % de chances d'échecs avec un résultat nul au dé à la clé 10 % de chances d'échecs critiques. La décision d'utiliser ce d20 ne devra pas être prise à la légère…

Hubris

Le potentiel de *Wasteland* est indubitablement là. C'est un réel plaisir que de (re)découvrir Le Havre, Saint-Malo, Nantes ou Londres, et de se confronter à des paysages si familiers et pourtant si bouleversés. J'adore par exemple la position du Mont Saint-Michel, redevenue le siège d'un pouvoir religieux et scolastique fort, ou l'idée de Guernesey transformée en prison…

Cependant, je ne peux m'empêcher de ressentir une certaine frustration vis-à-vis de cette première incursion dans les Terres Gâchées. Cette référence à la Terre Gaste de la légende arthurienne – un territoire stérile qui ne retrouvera sa fertilité qu'à l'aboutissement de la quête du Graal, et qui entraînera la guérison du roi blessé et de son royaume – est porteuse d'une symbolique très prégnante, et semble augurer, de la part du Département, de la volonté de centrer le jeu autour d'une relecture des mythes arthuriens.

Mais *Wasteland*, sous sa forme actuelle, n'affirme pas cette direction. Tout l'aspect séduisant du concept de départ, à savoir la réexpression post-apocalyptique des aventures arthuriennes, n'est pas développé au-delà de la simple anecdote. Cette dimension n'impacte quasiment pas sur l'univers ébauché, et le setting aurait gagné en crédibilité en expliquant la décision de l'humanité de se rapprocher à nouveau d'une société au fonctionnement médiéval. Le monde de l'Hier et la période de transition, même si c'est un choix des auteurs, sont passés sous silence, et ces deux éléments historiques sont à mes yeux la clé de la compréhension de la société du Maloyaume.

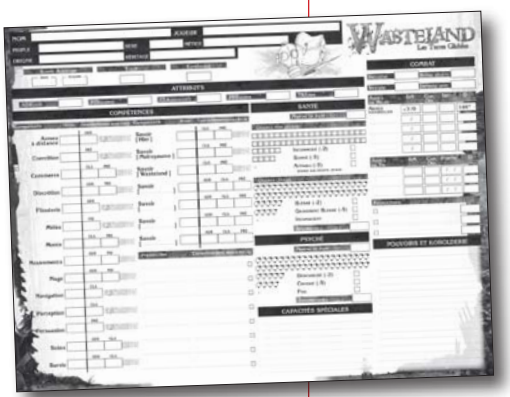
Par ailleurs, les thèmes quintessentiels du post-apo sont étrangement absents de l'ouvrage. Tout le fun du post-apo réside dans la redécouverte d'objets et de lieux de notre quotidien à travers le prisme déformant de ce type d'univers. *Wasteland* effleure cette notion, mais sans jamais l'approfondir ni même la concrétiser. De rares références font allusion à des bâtiments dont on ne connaît plus l'utilité, mais la portée fantasque et le décalage induit par l'exposition des survivants aux vestiges ne sont pas réellement abordés. Quid des exemples concrets, comme un culte vénérant un disque dur externe ou une noble excentrique s'enduisant le ventre d'huile de moteur pour accroître la fertilité ? Heureusement, le prochain supplément de *Wasteland* va combler ce manque en traitant de manière approfondie le Wasteland, même si j'aurais préféré que ces informations soient présentes dans le livre de base.

Il en va de même pour la transformation de nos produits culturels actuels en mythes. *Wasteland* se rapporte à une époque située plus de mille ans dans le futur. Comment ne pas imaginer que certains matériaux culturels de notre société n'aient pas perduré en tant que contes de fées ou légendes ? Je repense à une scène du film *Le Règne du Feu*, où des personnages réinterprétaient *Star Wars* comme une pièce de théâtre à l'attention des enfants. Pourquoi ne pas étendre cette démarche à des œuvres comme *Batman* ou *Harry Potter* ? Si les mythes arthuriens ont été transmis, pourquoi pas ceux-ci ? Bien sûr, certaines traditions, comme le rite sacré du 20h, où les habitants d'un village se réunissent pour se donner des nouvelles, parsèment l'ouvrage. Mais elles me semblent encore peu développées.

Ces aspects, s'ils avaient été mis en avant, auraient largement suffi à donner une patte et une richesse particulière à ce jeu. Le Département a opté pour une troisième approche qui nuit autant qu'elle sert l'univers : l'intégration d'éléments purement medfan. Kobolds, Nains et Scroungers évoquent trop

L'Hubris

L'Hubris (ou hybris) est un concept qui prend racine dans la mythologie grecque. Il désigne le fait de désirer plus que ce que la juste mesure du destin nous a attribué. Cet orgueil de vouloir plus que ce que notre condition nous permet était alors considéré comme un crime terrible…
Dans *Wasteland*, l'Hubris représente la soif excessive de pouvoir chez les Psykers. Céder à l'Hubris entraîne inexorablement vers la folie et la dégénérescence physique…





ÉCRAN DE JEU | WASTELAND – LES TERRES GÂCHÉES (VF)

Écran de jeu

Passé composé

Tout comme le livre de base, un soin tout particulier a été apporté à l'élaboration de cet écran. Clair et fonctionnel, sa maquette intérieure est impeccable et force est de constater que son visuel, tout simplement somptueux, illustre parfaitement l'univers de jeu.

Mais le point fort de ce supplément est indéniablement son livret, qui révèle certains secrets de *Wasteland*. Après la description, à travers les différents rois et régents qui ont occupé le trône du Malroyaume, de la lignée des Pendragons, nous rentrons enfin dans le vif du sujet. Car le second chapitre du livret lève le voile sur les Prodiges et sur leur influence encore perceptible mille ans après leur déchéance.

Sept d'entre eux sont décrits en détails. Nous en apprenons plus sur leurs histoires personnelles, leur caractère et leurs actes condamnables. Mais tout l'intérêt de ce livret réside dans la description de l'héritage qu'ils ont laissé. En effet, certains lieux et objets qui subsistent dans le Malroyaume sont encore teintés par leurs expériences sacrilèges, et menacent de faire de nouveau planer l'ombre de ces démiurges sur le monde.

Le passé commence à influencer le présent, et la friction de ces deux mondes promet de faire des étincelles. D'autant plus que ce sont des mondes que tout oppose : les événements de l'Hier peuvent évoquer *Akira* de Katsuhiro Ôtomo ou bien *La Nuit des Enfants Rois* de Bernard Lenteric, alors que le présent de *Wasteland* est empreint d'un profond archaïsme.

Ce livret, en seulement 16 pages, parvient à gommer certaines imperfections du livre de base. Un tour de force qui fait de ce supplément un élément indispensable de la gamme.

Fiche Technique
Éditeur • Département des sombres projets
Prix éditeur • 22 €
Matériel • Écran 3 volets format paysage en carton rigide + carte du Malroyaume A2 + livret de 16 pages N&B

d'autres univers déjà maintes et maintes fois parcourus. De *Donjons & Dragons* avec ses gnomes et ses kobolds à *Warhammer* pour ses Skavens, les exemples ne manquent pas. La créativité est passé par là, et ces éléments réinventés sont intégrés de manière cohérente à la storyline, mais leur présence paraît tout de même artificielle.

Dans cet état, *Wasteland* s'apparente plus à un univers médiéval-fantastique aux colorations steampunk. Cela est souligné par la description des Haïsrandhers. Ces nouveaux vikings, qui viennent des étendues septentrionales pour piller sans vergogne le Malroyaume, sont les descendants des peuples scandinaves. Or, il est difficile d'imaginer les danois, les suédois ou les norvégiens actuels basculer à nouveau dans ce code de conduite. Leur intégration semble plus émaner d'une décision d'inclure ce type de personnages que d'une réelle extrapolation sur la manière dont ces nations réagiraient face au cataclysme dépeint dans le jeu. Ces orientations s'effectuent au prix d'une dilution des idées fortes qui auraient pu servir de fondement au jeu.

Conclusion

Peut-être mes attentes étaient-elles faussées dès le départ, mais j'éprouve un sentiment en demi-teinte vis-à-vis de *Wasteland*. C'est un jeu au grand potentiel, mais qui ne parvient pas encore à affirmer son identité propre au travers de ce livre de base. En se rapprochant d'univers préexistants, il donne une image floue de sa singularité. Au final, la dimension medfan déborde de manière excessive sur l'aspect post-apo, et en vient à l'étouffer.

Cette analyse ne concerne bien sûr que le livre de base. La lecture du livret accompagnant l'écran sorti en juillet (voir critique ci-dessus) change complètement la donne, et comme le confirme l'interview page suivante, la collision entre les genres aura bien lieu au fur et à mesure que se dévoilera la gamme !

Yoshiaki Mimura

Interview de JAWAD

co-auteur de WASTELAND



Casus Belli : ***Quelles ont été les idées ou les envies qui ont servi d'impulsion à la création de Wasteland ?***

Tout d'abord écrire un jeu de rôle autour de thèmes qui nous plaisent : le post-apo, la survie, l'ignorance, le retour en arrière, la violence, l'obscurantisme... Bref, des thèmes qu'un cadre médiéval exalte : âpreté, barbarie apparente, mais aussi épopée et formidable espoir.

Ce qui nous a beaucoup plu également, c'est prendre pour cadre la France, et des lieux proches qui pourraient nous être familiers, comme l'Angleterre par exemple.

Imaginer un lieu très familier mais en même temps complètement différent, c'est une expérience très amusante en terme de jeu.

CB : ***Le thème arthurien semblait être un élément central de Wasteland, mais le livre de base ne semble pas du tout s'appesantir dessus...***

Je ne parlerai pas d'élément central, mais d'un des thèmes constituants (parmi d'autres) l'univers du jeu. Dans *Wasteland*, le mythe arthurien est utilisé par un homme à des fins politiques. Cherchant l'unité d'une terre, il convoque d'anciennes légendes.

C'est par conséquent la réappropriation du mythe arthurien qui est l'un des thèmes de *Wasteland*, et non pas une nouvelle expression de la légende arthurienne revue et corrigée à la sauce post-apo.

Cette réappropriation du mythe par un de nos PNJ nous permet de traiter un thème post-apo essentiel : la transformation du mythe, ou de l'histoire fantasmée, en histoire officielle du régime. Ce qui nous intéresse dans *Wasteland*, ce n'est pas de savoir si Arthur le Pendragon est véritablement, oui ou non, un descendant du Roi Arthur des légendes, mais comment il a su utiliser cette légende et s'en réclamer. Et tout ça, sans passer par un long discours explicatif un peu fanant (comme ce que je viens de faire peut-être ?).

Les mystifications de ces réalités passées (le mythe arthurien réutilisé, mais aussi les prétentions d'une église rédemptrice par exemple) peuvent, par ailleurs, déboucher sur des élans positifs : retrouver l'espoir, ne pas commettre de vieilles erreurs, etc. On introduit un peu de complexité. Par exemple, notre église de la Rédemption est une force obscurantiste mais elle condamne à juste titre les errements du passé qui ont mené à la Catastrophe. Tout ceci contribue à permettre au meneur de jeu l'introduction de questions morales importantes pour ses joueurs.

CB : ***Le passé de Wasteland semble être nourri d'influences telles qu'*****Akira** ***ou encore*** **Deus Ex...** ***Avez-vous puisé votre inspiration dans ces matériaux ?***

Au cours des parties de *Wasteland*, il n'y a pas de ressenti proche *d'Akira* ou *Deus Ex*. Ni dans le ton, ni dans l'univers. Seulement dans le traitement du thème du pouvoir pour un certain type de PJ : nos psykers. On voulait que des gens usant de pouvoirs surnaturels aient à en payer le prix. Ça crée un effet de jeu immédiatement roleplay, qui est très intéressant.

Sinon dans la genèse de l'univers, le pourquoi de la catastrophe, un lecteur pourra trouver clairement des inspirations plus ou moins conscientes à *Akira*, à *La Nuit des Enfants Rois*, à *Sa Majesté des Mouches*, et même aux Guerres Secrètes de *Marvel*. En tant qu'auteur, je pense qu'il est difficile de dissocier ce qui a inspiré quoi. Je dirais que l'inspiration d'un jeu de rôle est indéfinissable : c'est à rechercher entre l'expérience personnelle fantasmée (des années de baby-sitting peuvent vous convaincre que des enfants

génétiquement modifiés peuvent détruire le monde tel qu'on le connaît) et le souvenir remâché de lectures passées.

Je m'explique : on décide de proposer de jouer des psykers mais on ne veut surtout pas qu'ils envoient des missiles magiques…. Pourquoi ? Parce qu'on adore *Star Wars* et qu'on veut des jedi post-apo ? Parce que Jean Grey est notre super-héroïne préférée, ou parce qu'on considère qu'un mage de PMT (porte monstre trésor) nous a fait subir une expérience traumatisante et donc : plus jamais ça ! Difficile à dire.

CB : *L'importance des vestiges de l'Hier semble encore peu développée dans le portrait du Malroyaume, et cet aspect n'est traité pour l'essentiel qu'à travers les actes des Prodiges, et non par rapport à la société dans laquelle ils évoluaient…*

Oui, il y avait tellement de choses à présenter que nous avons décidé de saupoudrer ces éléments tout au long de la lecture du Livre de Base et de l'écran. Mais rassure-toi, le supplément « le Chemin des Cendres » [*prévu pour cet automne, NDLR*] va te parler plus en profondeur du *Wasteland* !

Il proposera également les deux premiers volets d'une grosse campagne qui promet des heures de jeu.

CB : *Quelle était votre volonté vis-à-vis de l'intégration du medfan, et surtout d'éléments qui semblent se rapprocher d'autres univers existants ? Était-ce une démarche pour toucher un public plus large ?*

On aimerait que tout le monde puisse jouer à *Wasteland*, c'est certain. Pour autant, ce n'est pas du tout pour ça qu'on a intégré du med-fan dans *Wasteland*. Med-fan est un terme très générique désignant un panel très large d'univers, alors j'imagine que tu fais référence aux peuples de *Wasteland* qui ont des airs de déjà-vu. Pourquoi aurions-nous éprouvé le besoin d'ajouter des hommes-rats, par exemple ?

Le fait que les hommes-bêtes soient utilisés comme peuple dans un JdR est plutôt fréquent : *Rêve de Dragons*, *Shadowrun, Spacemaster, Warhammer, Nightprowler, Runequest* (et j'en oublie sans doute plein) et ça peut même contribuer à donner davantage de couleur à un univers, pour peu qu'on se soit donné la peine de les intégrer avec soin.

Mais plus important encore, l'utilisation des peuples dans le JdR permet de figer certains traits, certaines caractéristiques, certains travers. C'est un outil. Si j'ai envie de parler dans mon jeu de l'éternel rejet dont sont victimes certaines franges d'une population depuis longtemps présente sur un sol, sans en faire une diatribe moralisatrice qui n'a pas sa place dans un jeu, je préfère passer par les outils que le JdR met traditionnellement à ma disposition.

En l'occurrence, dans *Wasteland*, les hommes-rats veulent à tout prix s'intégrer, sont durs au mal, sont relégués aux tâches les plus subalternes de la société. Leur quasi-incapacité à mentir, leur physique peu ragoûtant, leur comportement social aux allures animalières les rendent un peu ridicules, voire dégoûtants aux yeux de bon nombre d'habitants du Malroyaume. On voit qu'en une seule description de peuple j'ai une image très forte, réutilisable et modulable. Qu'immédiatement, j'ai quelques accroches scénaristiques, ou quelques scènes qui me viennent autour de l'exclusion, du territoire (un thème fondamentalement post-apo), ou de la confrontation d'un héros un peu propret avec une bande de scroungers, sympathiques mais collants.

Donc non, pas de visées commerciales sur l'utilisation des peuples dans *Wasteland*. Si on avait voulu faire cela on aurait sans doute créé un peuple intrinsèquement stylé : les Nelfes, et des méchants, vraiment méchants, les nyorcs… Ah non, décidément au Département, on n'est pas encore prêt pour du *med-fan* classico.

CB : *D'autres affaires en cours au Département?*

Aussi ! Mais j'ai une bombe corticale qui se déclencherait si j'en parlais !

***Propos recueillis par** Yoshiaki Mimura*





LIVRE DE BASE | FANTASY CRAFT (VF)

Fantasy Craft

Ton Donjon, ton Dragon, à ta façon

Sorti en août 2009 chez Crafty Games, nominé aux ENnie Awards et aux Origin Awards 2010 et traduit dans la langue de Molière au mois de juillet dernier par Le 7e Cercle (Capharnaüm, Qin, Yggdrasill, Z-Corps...) *cet imposant ouvrage ne pouvait échapper aux mains de nos traqueurs.*

Fiche technique

Éditeur • 7e Cercle
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 448 pages N&B

Donjons exhumés

2008 : *D&D4* signe l'arrêt de l'édition 3.5 de *Dungeons & Dragons* et parallèlement l'abandon de l'Open Game Licence (OGL) par Wizards of the Coast. De nombreux jeux émergent alors, avec l'ambition de répondre aux attentes des joueurs déçus par cette quatrième édition. Développé pendant près de deux ans par *Crafty Games*, *Fantasy Craft* fait partie de ceux-ci, nés des cendres de *D&D 3.5*.

Trois en main

Motorisé par le système *Mastercraft* basé lui-même sur l'OGL, *Fantasy Craft* est un jeu de rôle médiéval-fantastique complet de plus de 440 pages. Ici, pas de riches narrations mais un style d'écriture dépouillé, allant droit au but : règles de création et de progression de personnage, règles de combats, conseils aux meneurs de jeu, bestiaire, tout y est. Le livre de base remplit à lui seul le même office qu'un *Manuel des Joueurs*, un *Guide du Maître* et un *Manuel des Monstres*. Vous avez tout le nécessaire pour jouer, à la façon d'un *Warhammer JdR* premier du nom.

On pourrait le comparer à *Pathfinder*, mais là où ce dernier a plutôt cherché à « patcher » l'édition 3.5 sans en perdre l'esprit, *Fantasy Craft* se présente comme une boite à outils, conçue pour s'adapter aux différents styles des joueurs. À noter que la version française éditée par *Le 7e Cercle* est une édition révisée qui intègre les divers errata de la VO. On ne peut que s'en féliciter et approuver également le remplacement de l'illustration de couverture par un dessin de Stéphane Gantiez du plus bel effet. L'intérieur en noir et blanc est abondamment illustré, les héros y sont parfois montrés dans de très fâcheuses postures, mortelles ou sanglantes. Le ton est donné : cela présage d'épiques combats !

Un feuilletage rapide donne déjà une idée du mastodonte : 12 races, 18 classes, pas loin de 300 sorts et presqu'une centaine de monstres détaillés. Les options mises à disposition du lecteur semblent immenses, aussi, si les dizaines de dons et la création d'un personnage de plus d'une page vous donne des boutons, mieux vaut passer votre chemin. On reste dans du d20 pure souche, mais avec des mécaniques diversifiées, révisées et épurées. De ce fait, si vous possédez déjà un autre jeu OGL vous n'aurez pas l'impression d'investir une deuxième fois dans un système identique.

Des héros aux origines multiples

La création d'un personnage de *Fantasy Craft* requiert une dizaine d'étapes. La quantité d'options disponibles permet de

vraiment concevoir un héros sur mesure. Assez classiquement, on commence par définir les six caractéristiques de base selon un système d'achat de valeurs basé sur 36 points. Vient ensuite la détermination de l'origine du personnage, étape particulièrement intéressante, englobant à la fois sa race et une spécialité parmi trente-six. Cette spécialité ne doit pas être confondue avec la classe de personnage, il s'agit plutôt d'un métier ou d'une condition sociale (Aventurier, Barbare, Clerc, Garde du corps, Marchand ou encore Seigneur) apportant des avantages au personnage, notamment des dons. Les humains auront droit, quant à eux, à un talent, s'apparentant à un trait de caractère et offrant des avantages similaires aux spécialités.

Venons-en aux races. En plus des classiques nains, elfes ou halfelins, auxquels nous ont habitués une longue lignée de jeux de med-fan, les amateurs de nouveautés seront dépaysés en découvrant qu'ils peuvent jouer des drakes, cousins des dragons, des gobelins et des orques, des géants et des ogres, des sylvaniens (arbres gigantesques éveillés dotés de quatre « bras »), des sauriens et des « artificiels », comparables aux forgeliers de l'univers Eberron pour *D&D 3.5*. Quand on associe les nombreuses races aux diverses spécialités et talents des humains, le nombre des combinaisons possibles est impressionnant, et c'est l'une des grandes forces du jeu. Il devrait ainsi être extrêmement rare d'avoir deux personnages identiques à une même table.

Comme dans tous les jeux basés sur l'OGL, chaque héros est défini par une classe de personnage dotée d'un niveau qui détermine ici son rôle au sein du groupe. Au nombre de douze, les classes de base (Assassin, Capitaine, Chevalier, Éclaireur, Mage, Soldat, etc.) sont généralistes et disponibles dès le niveau 1. Plusieurs ne sont pas orientées vers le combat, comme le Courtisan, l'Érudit ou le Sage, mais ont toutefois suffisamment d'aptitudes pour être parfaitement viables. Les classes d'expert (Alchimiste, Belluaire, Guerrier runique, Maître d'armes, Paladin, Spadassin), plus ciblées et formant l'équivalent des « classes de prestige » de *D&D 3.5* sont accessibles à partir du niveau 5. Enfin, dès le niveau 10, il est possible d'accéder aux classes de maîtres, summum de la spécialisation. Malheureusement, aucune classe de maître n'est proposée dans le livre de base, celles-ci devant apparaître dans de futurs suppléments, ce qui pourra frustrer certains lecteurs. On peut supposer qu'il s'agit d'un équivalent des niveaux « épiques » de *D&D* . Enfin on peut regretter que le multi-classage, pourtant possible, soit à peine abordé dans ce volume.

Je suis une légende

Le savoir-faire d'un héros de *Fantasy Craft* est représenté par ses compétences, ses dons et une réserve de dés d'action. Je ne m'étendrai pas sur les compétences au nombre de vingt, dont le principe de fonctionnement n'a pas subi de changements majeurs depuis la 3.5.

Les dons, quant à eux, sont un élément essentiel du jeu pour personnaliser son héros en lui octroyant de nouvelles capacités. Ils sont obtenus par la progression en niveau mais sont également déterminés par les spécialités du personnage. Ces dons sont présentés par catégories (combat, chance, compétences, ethnique, magie, terrain, etc.) et possèdent bien souvent un nom identique suivi d'un numéro indiquant de façon claire une évolution du don de base. On aura ainsi par exemple Maîtrise de la hache I, II et III. Simple et efficace. Plutôt attrayant, la plupart des dons de maîtrise d'une arme accordent des « Postures » et « Manœuvres » qui ne sont pas sans rappeler celles du *Tome of Battle : The Book of Nine Swords* de *D&D 3.5,* mais surtout les fameux pouvoirs de *D&D 4.* Ils apportent ainsi une réelle dimension tactique aux combats. Leur utilisation alourdit et ralentit le rythme de la partie, mais c'est un choix de style de jeu.



Pas d'univers impitoyable

L'énorme livre de base ne propose pas d'univers spécifique mais son système s'adaptera très bien pour se fondre dans le moule de votre imaginaire. Le gros chapitre « Univers » s'adresse directement aux Maîtres de Jeu à la façon d'un *Guide du Maître,* soulevant des questions essentielles pour aider un MJ à bâtir son propre univers de campagne et à élaborer ses aventures et intrigues. On y trouvera par ailleurs de nombreuses règles et informations comme les Voies des lanceurs de sorts divins, les pièges, la gestion de procès, etc.
Il est à noter qu'il existe déjà plusieurs univers conçus pour *Fantasy Craft*, trois étant parus (*Cloak & Dagger*, *Epoch* et *Sunchaser*) dans l'*Adventure Companion,* dont la traduction par *Le 7e Cercle* est prévue.

Une vie après l'aventure

Fantasy Craft comble certaines lacunes présentes chez ses concurrents et tient d'avantage compte de la vie personnelle du héros hors de ses aventures, ce qui est formalisé dans les règles. Bien souvent le mode de vie d'un aventurier s'améliore avec les fortunes qu'il amasse et plutôt que de continuer à louer de miteuses chambres d'auberges, il peut ici faire l'acquisition de propriétés, allant d'un appartement au dessus d'une échoppe jusqu'à l'achat d'un palais. Par ailleurs, sa Renommée lui permet d'obtenir des Faveurs et d'avoir de précieux Contacts. Une foule d'idées et de propositions aident au développement de campagnes allant au-delà de la simple aventure et ce, de façon simple et satisfaisante pour le joueur comme pour le maître de jeu.



Les dés d'actions permettent de mettre la chance de son côté ou de forcer le destin. Cette option était déjà proposée dans les *Arcanes Exhumés* mais elle est ici légèrement différente et se rapproche de celle proposée par l'ouvrage *Trailblazer : New Horizons in 3.5 RPG* publié chez *Badaxe Games*. Il s'agit d'une réserve de dés que l'on peut utiliser pour améliorer le résultat d'un jet. La valeur de ce dé augmente avec la progression en niveau et peut même « exploser » sur sa plus haute valeur (par exemple, un résultat de 8 sur un d8). Dans ce cas le joueur relance le dé et l'ajoute au précédent, ce qui donne des résultats spectaculaires.

Mana mana ?

Comme la plupart des éléments que propose *Fantasy Craft*, la magie est une option. Elle est disponible pour les campagnes faisant intervenir des lanceurs de sorts, et les auteurs lui ont fait subir un véritable lifting. *Exit* la magie « Vancienne » à laquelle nous a habitué *D&D* depuis ses origines. Un utilisateur de magie profane connaît maintenant un nombre de sorts égal à sa valeur de Sagesse + son rang d'Incantation et il peut les lancer en dépensant un nombre de points de magie qu'il acquiert principalement par sa classe. Cette dernière détermine en outre la limite d'utilisation du niveau de magie. Le sort ne prend effet que si le lanceur de sorts profane réussit un test d'Incantation dont le degré de difficulté est lié au niveau du sort.

Les changements sont tout aussi importants pour les lanceurs de sorts divins. Un prêtre doit choisir une Voie définie par sa religion, qui lui accorde une variété d'effets magiques. Chaque Voie, équivalente aux « domaines » de *D&D*, est elle-même composée de cinq Sphères octroyant des aptitudes spéciales pouvant inclure des sorts.

On n'échappe donc pas à la classique liste de sorts à la façon d'un *Manuel des Joueurs*, dont certains sont déclinés en plusieurs versions numérotées sur le même principe que les dons, ce qui donne des appellations moins folkloriques mais rend leur recherche plus claire (exemple, Boule de feu I et II).

Round one Fight !

En dépit de ses similarités avec d'autres productions basées sur le *Système d20*, *Fantasy Craft* a fait disparaître les fameuses attaques à outrance, attaques d'opportunités, actions simples ou de

Ménagerie

Un jeu de *fantasy* se définissant par son bestiaire, *Fantasy Craft* ne déroge pas à la règle en proposant le détail de près de cent créatures monstrueuses. On regrettera toutefois l'absence d'une illustration pour chaque monstre. Les créatures étant assez classiques et identiques à celle d'un *Manuel des Monstres* de *D&D 3.5* ou d'un *Bestiaire* de *Pathfinder*, il ne sera pas trop dur d'en trouver une représentation dans un autre jeu ou sur Internet.

L'ouvrage recèle également un important système de création de personnages non-joueurs, et liste des figurants prêts à jouer (marchand noble, milicien, fermier, etc.) qui seront fort utiles pour un MJ devant improviser des situations où les joueurs interagissent avec des PNJ.

mouvement devenues des classiques. À leur place, un combattant est capable de faire une action complexe ou deux demi-actions par round ; ce sont ces dernières qui servent généralement à faire des attaques ou des déplacements simples. Cela devrait contribuer à donner un style de jeu rapide et héroïque.

Autres changements majeurs : la fameuse Classe d'Armure fait place à une Défense basée sur le niveau et la Dextérité du protagoniste, et les points de vie sont remplacés par des points de Vitalité et des points de Blessure comme le proposait déjà les *Arcanes Exhumés*. Les coups critiques deviennent plus spectaculaires avec un tableau de séquelles donnant des résultats tels qu'hémorragie interne ou traumatisme crânien, ce qui ravira les amateurs du genre.

Les actions avancées, postures et manœuvres de combat que peuvent utiliser les protagonistes, portent les affrontements au-delà du simple échange de coups. Cependant, les combattants pourront se sentir à l'étroit dans la palette limitée de ces actions, et les joueurs de *D&D 4* n'y retrouveront pas la profusion de pouvoirs à laquelle ils peuvent être habitués dans diverses situations. Les combats sont toutefois très enlevés et dynamiques et la variété des possibilités d'action suffit à les rendre bien plus attrayants que dans la plupart des jeux s'appuyant sur l'OGL.

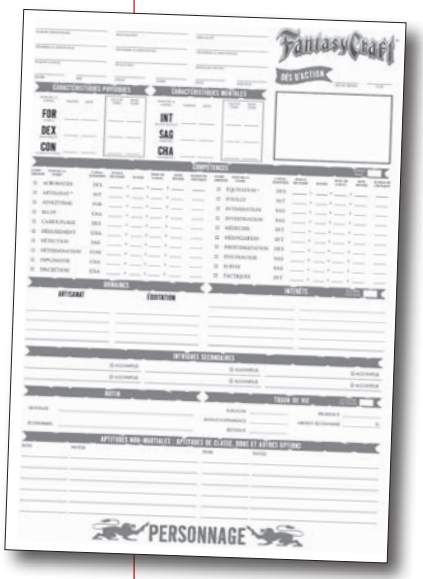
Quelle place sur l'étagère ?

Fantasy Craft est un système riche et équilibré qui pourrait presque se passer de suppléments. Il se place comme une alternative autonome à feu *D&D 3.5* en apportant un nouveau souffle aux règles et une réelle originalité sur de nombreux points. Les joueurs les plus blasés seront impressionnés par une personnalisation des héros aussi importante. Il pourra même faire office d'un *Arcanes Exhumés 2* pour les inconditionnels de *D&D 3*.

Cependant, cet aspect de grosse boite à outils tout-en-un et l'absence d'un univers prédéfini sera également son plus grand obstacle pour se faire une place aux côtés de ses concurrents de poids comme *Pathfinder* ou *D&D 4* dont les gammes et univers sont déjà très riches. On peut toutefois imaginer que l'arrêt de la parution française de *D&D 4* va lui laisser un peu plus d'espace pour se développer, et Le 7e Cercle a déjà annoncé la traduction du reste de la gamme.

Pierre Balandier







SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | PATHFINDER (VF)

La mer Intérieure

Mare nostrum

Après avoir parcouru de long en large les Routes pour l'Aventure et creusé en profondeur quelques hauts lieux comme l'Ombreterre ou Korvosa, les joueurs de Pathfinder *s'imaginent parfois qu'ils ont déjà bien bourlingué à travers Golarion. Mais les MJ le savent, la mer Intérieure et les deux continents constituant ses rivages sont vastes et n'attendent que d'être à leur tour explorés.*

Avec la sortie de l'*Atlas*, en juillet 2009, les rôlistes français avaient pu entrevoir les richesses de ces régions mais il était bien difficile de détailler ces merveilles en seulement 64 pages et nos bons meneurs avaient encore fort à faire pour combler les vides entre deux parties endiablées. Les prières des valeureux MJ de *Pathfinder* ont heureusement été entendues et arrive enfin le cadre de campagne consacré à la mer Intérieure, un guide grâce auquel vous pourrez enfin lancer vos joueurs hors des sentiers battus, et sans craindre de casser le beau setting officiel.

Le Guide du Routard

Comptant 320 pages abondamment illustrées et fort bien remplies (on connaît l'amour de Paizo et BBE pour les tous petits caractères), le *Cadre de campagne : La mer Intérieure* (disons *CCMI* pour faire simple) est scindé en plusieurs parties de tailles inégales. On découvre ainsi une section consacrée aux races et ethnies principales de Golarion (avec leurs particularités, us et coutumes, patronymes habituels, etc.), une pour les religions majeures du monde qu'accompagne la description de quatre courants philosophiques détachés de la foi, un chapitre d'informations pratiques (langages, calendrier, dates des fêtes importantes, climats, faune et flore, etc.), un autre pour les sociétés plus ou moins secrètes des deux continents bordant la mer Intérieure, de quoi replacer les aventuriers dans le contexte qui leur sied, des infos sur la place de Golarion parmi les plans et au sein de son système solaire, des classes de prestiges, des ajouts au bestiaire, quelques autres cadeaux auxquels sont habitués les vétérans de la gamme, et surtout, la part de l'ouvrage qui intéressera le plus les MJ : 184 pages s'employant à décrire par le menu les différentes nations de Golarion et leurs particularités.

Pas moins de quarante nations passent ainsi à l'examen au fil des pages et profitent chacune d'un rapide descriptif, d'un historique, d'une carte, d'informations sur leur situation actuelle, puis d'un zoom sur quelques lieux emblématiques de la région ou susceptibles d'attirer des aventuriers ; le tout à chaque fois sur 4 pages. Feuilleter ce guide est une véritable invitation au voyage et on ne ressent pas cette désagréable impression d'inventaire qui est à craindre avec les lectures présentant un univers. Les cartes font rêver, les noms défilent et les illustrations omniprésentes ne cessent d'alterner les ambiances, tant et si bien que l'on ne sait pas par où entamer sa lecture lors des premières prises en main. Ensuite seulement on choisit de s'attaquer à l'œuvre de front, page après page, ou de picorer en passant, un lieu après l'autre, au gré des envies (ou besoins).

Le dessus des cartes

Le résultat prend la forme d'un panel incroyable où chaque nation esquissée

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 320 pages couleur + carte couleur format A1

Titres de gloire

CCMI a obtenu la première place aux ENnies (nos Oscars rien qu'à nous) dans les catégories « Meilleur cadre de jeu », « Meilleures illustrations intérieures » et « Meilleure cartographie » à la GenCon cette année. Maintenant, vous n'êtes plus obligé de courir en magasin ou de me croire sur parole quand je vous dis que l'ouvrage est magnifique, vous pouvez aussi vous fier à l'avis du public américain. Un grand bravo en tous cas, ces prix sont mérités !

porte les germes de l'aventure, la vraie. Toutes les régions de la mer Intérieure, telles qu'elles apparaissent, ont le potentiel de formidables décors de campagne. La lecture commencée, les idées d'aventure s'enchaînent rapidement, on visualise une nation, sa capitale, une tour perdue à des milliers de lieues de là, mais on regrette cependant assez vite ce choix des quatre pages par pays. Certes, c'est déjà suffisant pour brosser une atmosphère et poser les informations indispensables en plus de quelques bonus. Oui, on sait bien qu'un livre n'est pas un objet extensible à l'infini. Mais au terme des textes de certaines contrées, on ne peut s'empêcher d'en vouloir plus. Et forcément, le partage équitable entre les nations a beau être compréhensible, on finit par le déplorer tant il apparaît évident que l'on ne jouera pas dans chacune de ces régions. Un elfe le pourrait peut-être ; un humain normalement constitué : non.

L'exhaustivité était-elle un bon choix ? En tous cas, c'est un choix qui s'explique quand on met ce livre en perspective avec les guides précédant chaque *Campagne Pathfinder*. L'ouvrage est là pour proposer une synthèse, une vue d'ensemble avant les focus qui paraissent au fil des recueils de scénarios.

Royaumes Oubliés 2.0 ?

Bon clairement, le boulot est là et on parle d'un travail impressionnant avec des idées de scénarios toutes les deux pages, un historique poussé et cohérent, des illustrations superbes, des plans détaillés (sans parler de la magnifique carte-poster). Bref, tout est là. Et c'est bien le problème parce que quoi que vous cherchiez, vous le trouverez quelque part parmi les 40 nations présentées. Un lieu dominé par les démons : check ! Une terre dévolue aux intrigues de cour : check ! Des jungles mystérieuses, un pays révolutionnaire façon 1789, une zone en plein communisme répressif, une région western, nains et gros calibres : check. Tout est là !

Et si une bonne part des MJ sera ravie de voir chacun de ses vœux exaucés, j'ai le sentiment que Golarion perd un peu de son âme à ouvrir aussi grand ses portes aux fantasmes des joueurs. À l'évidence, le mot d'ordre a été « ouverture ». Ma question est : au détriment de quoi ?

Ce qu'un multivers peut justifier ailleurs se retrouve ici jeté pêle-mêle sur deux continents (et quelques îles), et la coexistence de tant de contextes différents quoique propices au jeu est un peu dure à avaler. Bon, j'exagère un poil : des efforts de justifications géographiques et historiques sont présents partout. Mais même ce point admis, le fait demeure qu'il est paradoxalement devenu plus difficile de se faire une image de la mer Intérieure depuis que ce supplément nous est parvenu.

Fin d'inventaire

Alors, qu'en penser… Multi-récompensé, indispensable pour les fans de Golarion, d'une lecture agréable pour l'amateur de méd-fan en quête d'idées de setting, fort utile pour quiconque cherchait une synthèse des informations connues sur les décors de campagne *Pathfinder* (chronologie, géographie, religions, etc.), et intéressant pour tous MJ souhaitant s'aventurer dans le méd-fan le plus joué au monde, *CCMI* est indiscutablement un très bel ouvrage qui compile une somme considérable d'informations mais qui peinera à toucher le rookie.

MJ désireux de sortir des campagnes déjà tracées, amateur ou fan de la création folle de Paizo, collectionneur avide de JdR, bibliophile en quête d'un livre de toute beauté : allez-y les yeux fermés. Mais si vous n'êtes que de passage dans Golarion et n'avez aucune intention de quitter les aventures déjà écrites pour vous et vos joueurs, passez votre chemin pour aujourd'hui. Vous pourrez toujours revenir plus tard.

Reste que *CCMI* offre 40 settings relativement variés et bien conçus, quoique résumés pour tenir en quatre pages, ce qui devrait tout de même convaincre bien des lecteurs et combler les simples curieux comme ceux qui attendaient depuis longtemps ce guide.

Stéphane Gallot



Reboot !
Avant que le jeu de rôle *Pathfinder* ne vienne supplanter l'OGL3.5, un premier gros volume de background décrivant Golarion était sorti aux USA, intitulé sobrement *Campaign Setting*. *CCMI* n'est rien de plus que la réédition largement augmentée (et corrigée de nombreux détails) de ce volume aujourd'hui collector et parfois revendu à prix d'or sur le net.



JOHN DOE | LES MILLE-MARCHES (VF)

Les Mille-Marches

Devant l'escalier

Lorsque le Grümph sort un nouveau jeu, le microcosme des créateurs de JdR indépendant tremble d'excitation… en feignant ne pas craindre de voir ses propres productions reléguées au rang de création bancale ou manquant de punch. Et avec les Milles-Marches, le géant co-fondateur des éditions John Doe frappe un grand coup !

Plus qu'un jeu, *Les Milles-Marches* est une passerelle jetée entre tous les univers rêvés par les rôlistes, un multivers cohérent qui permet de se balader avec le même groupe de PJ d'un monde cyberpunk à la Cimmérie de Conan tout en frayant à l'occasion avec les 3 Mousquetaires (en 3D ou non), le space-opera et les Grands Anciens chers au Mythe. Mais les surprises ne s'arrêtent pas là et cet ouvrage plein comme un œuf ose aussi proposer un système de jeu complet, un premier univers original et une campagne complète pour initier en douceur vos joueurs à ce monde à part. Entrez sans crainte, la table est posée, avec écran et feuilles de PJ, et elle n'attend que vous.

Fiche technique

Éditeur • John Doe
Prix constaté • 29 €
Matériel • Livre format comics à couverture souple de 192 pages N&B

Clémentine, quand tu fermes les yeux…

Dans *Les Mille-Marches*, tout est question d'histoires. Lorsqu'un conteur débute une histoire, quelque part les Brumes prennent forme et s'affairent à créer un décor, à donner vie aux différents protagonistes, aux objets qui les entourent, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le nécessaire soit réuni et que la scène puisse se jouer. Quand l'histoire avance, une autre scène prend le relais et ces Brumes reviennent à leur état initial tandis qu'ailleurs, d'autres personnages, figures et accessoires naissent du néant pour tenir leur rôle éphémère.

Mais lorsqu'une histoire ne cesse d'être contée, les Brumes n'ont plus le temps de disparaître, elles deviennent permanentes et un îlot de réalité se crée, parfois de la taille d'une pièce, en certains cas de la taille d'une ville ou d'un royaume, et quelquefois de la taille d'une galaxie, ceci dépendant uniquement de l'échelle du conte. Peu à peu, les habitants de ces contrées prennent vie, obtiennent une certaine indépendance. Les îlots proches communiquent parfois et les héros intemporels voyagent à travers les dimensions et les âges.

Ces couches d'univers forment la Tellure, gravitant autour de Gêh, la Terre, la véritable réalité autour de laquelle s'articulent ces mondes chimériques qui sont tous des variations depuis une même base, un monde qui n'a pas toujours été aussi limité et épargné par les mythes et légendes qu'il l'est aujourd'hui.

Bien sûr, vos joueurs, après de nombreuses aventures dans leur Marche initiale, seront appelés à découvrir la nature multiple de leur univers et à évoluer à travers ses différentes réalités, toutes liées et toutes menacées par des maux semblables, plusieurs forces obscures complotant depuis des temps immémoriaux au sein des Brumes les plus sombres. Les joueurs de *Mage* familiers des campagnes dans la Tellurie et l'Umbra devraient rapidement retrouver leurs marques.

Visite des coulisses

Commençant par une description du multivers, de ses concepts fondamentaux et de ses habitants, l'ouvrage pose aussi

une chronologie de l'histoire de Gêh qui évoque le palimpseste autant que l'esprit de synthèse tant les références à d'autres univers abondent. On retrouve pêle-mêle le Graal, les Atlantes, un Dieu Ancien qui rêve, l'Arcadie, le Peuple Serpent, Mû, un Visiteur agissant comme Héraut du Chaos, des Démons et des Maisons féeriques… L'ancre au centre des Brumes d'où proviennent toutes les histoires a déjà bien vécu la sienne.

Côté géographie, ce chapitre est l'occasion de se pencher sur certaines zones particulières des Brumes et sur les moyens de voyager entre les différentes Marches, ce qui ne manquera pas d'intéresser les MJ. La vision d'ensemble est séduisante, parfaitement rédigée, et les lois régissant la Tellure se digèrent facilement.

Passé ce petit tour du propriétaire et une fois rencontré les autres locataires (Immortels, Silhouettes, Fabulés et autres Vagabonds…), une première Marche est passée à la loupe et fait l'objet d'une présentation en détail. Et c'est avec cette Marche, Öropa, que l'auditoire se divise.

La Marche de la Discorde

Öropa est une utopie en puissance. Dans un contexte cyberpunk, un futur proche où les mégacorporations ont pris le dessus et où les catastrophes climatiques ont contraint des millions de réfugiés à fuir leurs terres, l'espoir n'est pour une fois pas perdu et un lieu furieusement cosmopolite fait persister les traditions d'accueil et d'ouverture : Öropa. Immense citée englobant des parcelles de bois et de verdure, la ville utopique est la seule à avoir tendu les bras aux immigrants et compte près de 50 millions d'habitants sur un territoire qui couvre *grosso modo* les frontières de la Belgique.

Construite au sein d'une Fédération Européenne qui a abandonné toutes ambitions humaines, Öropa est devenu un symbole de résistance, un lieu où les valeurs altermondialistes, citoyennes, solidaires et écologistes sont mises en application. Elle est le dernier bastion de la lutte contre la dictature économico-étatique. Partout ailleurs, la misère, la pénurie et les guerres prennent leur tribut et font oublier que la civilisation pouvait être grande et source d'épanouissement.

Certains lecteurs grinceront un peu des dents en attaquant la description de la cité et l'historique détaillé qui mène aux années 2050. Si vous avez un problème avec les valeurs altermondialistes (même léger), Öropa vous sortira par les yeux et même les lecteurs tolérants souriront devant une certaine naïveté entourant ce contexte. D'aucuns s'étonneront aussi de voir une descendance de la Belgique bénéficier d'un futur aussi florissant compte tenu des rebondissements récents ayant affectés la vie politique outre-Quiévrain. Mais c'est oublier que nous sommes dans une Marche, un univers romanesque, un décor de fable. L'utopie en devenir que décrit l'auteur n'a pas pour ambition d'être une nouvelle NightCity ou un métroplexe pour runners. Le décor est supposé accueillir des héros, des vrais, avec des valeurs morales exemplaires et un sens éthique irréprochable, les gars qui sauvent la veuve et l'orphelin tous les jours avant d'aller prendre leur petit déj'. Arpenter Öropa sans avoir intégré ce présupposé, c'est entrer dans Eurodisney avec une machette en espérant meuler du zombi – malentendus et déception garantis à la sortie.

Pourtant, Öropa offre toutes sortes d'attractions sympa avec ses reliefs de fantasy urbaines et les quelques traces de glamour que laissent traîner les fées ici et là. Et en plus, elle va avoir sacrément besoin de bonnes âmes : l'utopie n'est pas encore pleinement réalisée et elle cumule quelques puissants ennemis au sein même de sa propre Marche. Il y a donc à faire et Le Grümph y a pourvu, mais d'une étrange façon…

Le premier conte

Curieusement, alors qu'a été décrite en profondeur l'Öropa de 2050, la →



campagne qui occupe plus de la moitié de l'ouvrage se situe en 2026. Passé la surprise, vous découvrirez une campagne riche en poursuites et en affrontements rocambolesques qui propose d'associer les PJ à la fondation de la cité et aux grandes étapes de son établissement.

L'auteur partant du principe que les PJ auront un comportement héroïque, il faudra bien choisir votre table ou poser en règle absolue l'esprit *Goonies* dès le départ pour que la sauce prenne. Pas de place pour des PJ traîtres ou du mercenariat ici, les joueurs incarneront des gentils, des purs, et c'est comme ça.

Ceci posé, le voyage vaut le détour, et commençant par fixer des ambitions mesurées, la campagne fait croître les enjeux à un rythme effréné jusqu'à mettre les joueurs au premier plan dans des combats mêlant plusieurs Marches.

Cyberpunk, magie, et esprit romanesque s'entremêlent pour former une fresque étonnante au fil des parties. Le merveilleux a réellement sa part dans ces aventures et la magie d'abord à l'arrière-plan s'impose peu à peu pour faire bénéficier Öropa d'une atmosphère toute particulière.

En revanche, il faut admettre que l'intrigue et l'atmosphère souhaitée pour cet univers ne plairont pas à toutes les tables. La campagne se prête bien à l'initiation et les joueurs aguerris trouveront de la fraîcheur dans ce décor et ces aventures pleines de bons sentiments. Affronter des néo-nazis, des démons et des salauds corporatistes fera plaisir à certains et donnera un aspect *pulp* aux combats. Mais ces mêmes éléments rebuteront immanquablement une certaine frange de la population rôliste.



Merveilles mécaniques…

Arrivé au quart du bouquin, on ne peut retenir un cri d'effroi en réalisant que l'on entre dans les *Annexes*. Déjà ? Eh oui. Alors qu'y trouve-t-on ? En annexe 4, la campagne liée à Öropa occupe près de 100 pages. Mais que contiennent les annexes 1 à 3 ?

En fait, l'annexe 1 présente un système de règles dérivé de *Barbarians of Lemuria*. Intitulé *Cheap Tales*, ce moteur reprend les éléments forts de son auguste prédécesseur (simplicité, perso typé en 10 mn, petit goût de pulp, etc.) et altère juste certains éléments pour faciliter la progression des PJ et permettre ainsi le jeu en campagne, *BoL* se prêtant plus volontiers aux one-shot.

Pour faire simple, les personnages ont quatre qualités (Vigueur, Agilité, Esprit et Chance), quatre ressources (Adrénaline, Vaillance, Concentration et Éveil) et quatre apprentissages (à créer en décrivant par exemple un savoir-faire, des compétences diverses, professions, talents, loisirs, etc.). Dans chaque catégorie (Qualité, Ressource et Apprentissage), un personnage est doté de quatre points à répartir comme il l'entend, le maximum à la création étant de 3 dans une caractéristique.

Lorsqu'un jet est demandé, le joueur doit lancer 2d6, ajouter la valeur de la qualité appropriée et obtenir 9 ou plus pour réussir une action de difficulté standard. Si cela est cohérent avec la situation, il peut aussi ajouter à son jet la valeur d'une ressource ou d'un apprentissage.

Pour corser la chose et varier les profils, les personnages ont aussi quatre aspects, des éléments qui décrivent le personnage en profondeur et qui sont à inventer à la création. Ceux-ci doivent être interprétables de manière positive comme négative et peuvent aller de « Jamais sans mon flingue » à « Il y a toujours une sortie », en passant par « Doigts de fée », « Descendant d'Elminster » ou encore « Par la grande porte ». Aux joueurs d'être imaginatifs. Si un aspect entre en jeu de manière positive dans le cadre d'un jet, le PJ lance 3d6 et garde les deux meilleurs tirages. Si l'aspect est interprété sur un mode négatif, les deux plus mauvais résultats sont conservés.

Le système fonctionne bien et colle parfaitement à l'esprit du jeu : on n'est pas

là pour faire du simulationnisme et avoir de longues discussions sur des points de règles, l'objectif est de vivre des histoires. Le choix d'un système simple qui insiste sur les particularités des PJ se comprend très bien dans cette optique.

…et outils romanesques

L'annexe 2 traite de la Magie dans les Marches et le moins que l'on puisse dire, c'est que le système est très ouvert, voire trop ouvert. La majorité des MJ seront perdus en découvrant cette section qui suscite plus d'interrogations qu'elle ne donne de réponses. Fort heureusement, Le Grümph nous prépare un éclaircissement dans le livret de l'écran.

On arrive ensuite aux merveilleuses et innovantes mécaniques de l'annexe 3, qui justifie presque à elle seule la lecture des *Milles-Marches*. Consacrée aux combats, poursuites, explorations et à l'élaboration et la mise en œuvre de plans complexes façon *Ocean's Eleven*, les *Mécaniques Universelles de Simulation d'Aventures Romanesques* (le Musar) sont tout simplement géniales et pourront s'adapter à tous les jeux que vous pratiquez. Jeu des Péripéties, Jeu des Arènes et autres donnent en plus la part belle aux joueurs qui devront s'impliquer avec vous dans la narration. Les donjons et les voyages d'une ville à l'autre n'auront plus jamais la même saveur. Quant à la partie *Arnaques et Intrusions*, elle tient de la pure magie tant elle est évidente à posteriori et efficace autour d'une table. Du tout bon je vous dis.

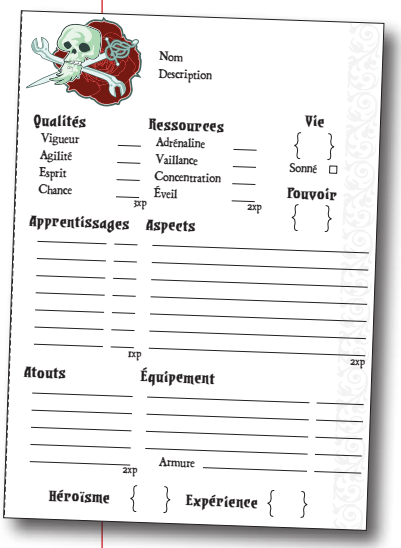
Les malheurs du baroque

Une fois tourné la dernière page, après avoir tant voyagé, on met un moment à reprendre son souffle, on a les yeux plein d'images et le cerveau en ébullition, Marches et histoires valsant à des vitesses vertigineuses alors que l'on voit déjà une, non deux, non trois campagnes se dessiner presque instantanément. Puis l'on pense à sa table…

Au-delà de son seul aspect pratique (« *– pas envie de jouer 1920 ce soir… – t'inquiètes, on va prendre les traverses vers un monde de féérie et poursuivre ces pourris dans leur repaire. Ce soir, on change d'ambiance !* ») et de la possibilité de fracasser des mondes sans avoir à flinguer ses PJ au passage, *Les Milles-Marches* pose une base cohérente qui porte en soi les germes de superbes campagnes.

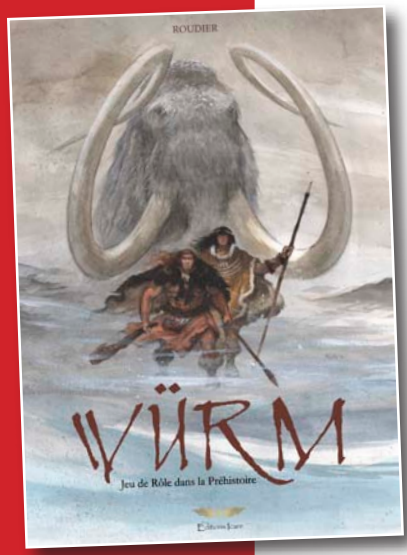
Quant au suivi prévu, il s'annonce comme une suite de suppléments proposant à chaque fois une Marche et une campagne, ce qui promet du matériel efficace et des aventures variées. Espérons simplement que John Grümph nous offrira une méta-intrigue liant les suppléments entre eux et pas uniquement des settings séduisants mais dispersés. Quand on se lance dans un multivers, on espère des intrigues multiverselles.





Le livre est sobre, sa couverture jolie et ses illustrations intérieures parfaitement dans le ton (ou plutôt dans la multitude de tons), les textes se dévorent avec plaisir et le prix est très honnête. Si vous cherchez une base pour un multivers cohérent, un système de jeu bien huilé et des mécaniques nouvelles à offrir à votre table, jetez-vous dessus sans hésiter. Tous les MJ ont des choses à gagner à la lecture de ce jeu. Concernant la campagne de l'ouvrage toutefois, je serai plus réservé. Assurément la qualité est au rendez-vous, mais c'est une perle baroque et nombreux sont ceux qui la jugeront irrégulière au lieu d'en percevoir la beauté.

Stéphane Gallot



LIVRE DE BASE | WÜRM (VF)

WÜRM

Trente-cinq mille ans avant Gary Gygax

Entre nous, les dragons, c'est surfait. Quel intérêt y a-t-il à aller faire du sushi de reptile quand on est bardé de ferraille et soutenu par des mages de combat ? Vous voulez un vrai défi ? Würm *vous propose de vous équiper d'un bout de bois terminé par un caillou pointu, et d'aller vous expliquer avec un troupeau de rhinocéros laineux. Et pour un enjeu autrement plus important qu'un vulgaire tas d'or et d'objets magiques : assez de viande pour passer l'hiver !*

Fiche technique

Würm, un jeu de rôle d'Emmanuel Roudier
Éditeur • Éditions Icare
Prix constaté • 32,50 €
Matériel • Livre à couverture rigide ; 148 pages couleur



Vous pensez que l'été 2011 a été pourri ? Vous n'avez pas tort, mais nos lointains ancêtres à un millier de générations l'auraient trouvé carrément tropical. À leur époque, la Dordogne avait le climat de la Sibérie. Il faisait -40° l'hiver, 20° au plus chaud de l'été. C'était le paradis des rennes, des mammouths et des ours des cavernes.

Würm se penche sur le destin des premiers habitants de l'Europe en pleine glaciation. Éparpillés sur des centaines de milliers de kilomètres carrés de toundra et de forêts, dispersés en une infinité de petites tribus, hommes de Néandertal et de Cro-Magnon chassent, pêchent, cueillent et, sans le savoir, posent les toutes premières fondations de notre civilisation.

« Hommes longs » (Cro-Magnons) et « hommes-ours » (Néandertal) savent tailler des outils en pierre et maîtrisent quelques artisanats, mais il va s'écouler encore un gros paquet de siècles avant que quelqu'un pense à semer des graines ou à domestiquer des animaux. L'outil de haute technologie de l'époque est la sagaie.

L'auteur, Emmanuel Roudier, a pris du temps et de la peine pour se documenter sur la préhistoire avant de nous en proposer « sa » version, et il le fait honnêtement, en disant « là, c'est documenté, et là, c'est moi qui extrapole ». Il a comblé les très nombreuses lacunes dans nos connaissances historiques en ayant recours à l'anthropologie et à l'histoire des « peuples premiers », des Indiens aux Sibériens. Cette démarche donne la possibilité de faire des emprunts à une infinité de cultures étranges. Le potentiel de dépaysement est gigantesque !

J'apprécie aussi beaucoup la mise en perspective des théories des archéologues. Le lecteur est averti que les idées dominantes sur la préhistoire à un instant T en disent plus long sur la culture dominante à cet instant que sur ce que les hommes préhistoriques ont effectivement vécu. C'est une leçon d'humilité bienvenue, surtout pour mettre en perspective les théories des préhistoriens modernes.

Les aventuriers de la grotte perdue

La période se prête mieux au concept de groupe qu'à celui de héros solitaire. Une bande d'une demi-douzaine de chasseurs représentant les forces vives d'une tribu d'une vingtaine de personnes, si ça ne vous crie pas « personnages-joueurs », c'est que vous n'avez pas les mêmes réflexes que moi.

En termes techniques, un personnage est défini par trois Forces et éventuellement par une, deux ou trois Faiblesses. Les Forces sont liées à un animal-totem. Les effets de ce lien sont réels, mais les personnages n'ont pas forcément besoin d'en savoir davantage sur la question. Les Faiblesses sont des désavantages classiques en jeu de rôle, comme Boiteux ou Borgne.

Le moteur est assez simple : on lance 2d6 et il faut que le résultat soit supérieur ou égal à un seuil de difficulté. 3 correspond à « très facile », 12 à « très difficile », une Force rajoute 1d6 au jet, une Faiblesse retire 3 points au résultat. Sur cette base simplissime se greffent toutes les subtilités qui font le bonheur des meneurs de jeu depuis l'aube des temps, avec les degrés de réussite, les jets en opposition, etc. Une mention spéciale pour la Manne, qui fonctionne comme une « réserve » de dés dans laquelle les joueurs sont invités à puiser pour améliorer leurs chances de réussir des actions difficiles.

Les règles s'attachent ensuite à modéliser toutes les actions accessibles à nos lointains ancêtres. Elles ressemblent à une litanie de « et pour chasser, il faut faire un jet pour le pistage, un autre pour l'affût, un troisième pour… ». On se sent parfois un peu noyé au début, surtout quand on n'est pas déjà rôliste, mais l'ensemble dessine un tableau axé sur la survie et donne déjà une bonne idée de ce que peut rendre le jeu autour d'une table.

L'*expérience* est un peu déroutante, ne donnant que des bonus temporaires pour des actions ponctuelles. Le système de *prestige*, qui mesure l'évolution de la position des personnages dans leur clan, permet de toucher du doigt certaines dures réalités de l'époque. Les faibles végètent aux marges de la tribu, les plus utiles prospèrent, se marient et peuvent finir chefs…

Les règles de combat tiennent en une dizaine de pages, avec assez de détails et d'options pour satisfaire le simulationniste moyen. L'époque *est* violente.

Enfin, il y a un peu de magie chamanique et quelques potions aux effets étranges, mais la plupart des effets « magiques » peuvent aussi se lire comme des effets psychologiques. Dans une société qui ne sépare pas « naturel » et « surnaturel » aussi rigidement que la nôtre, les deux lectures fonctionnent. Cela tombe bien, le jeu propose les deux.

Un mot de la forme

Würm est un jeu de rôle complet en un peu moins de 150 pages, qui s'attache à dire l'essentiel et ne laisse pas la porte ouverte à une foultitude de suppléments. Comparé à certains monstres obèses qui encombrent les rayonnages des magasins, c'est reposant. La lecture est agréable et même le pinailleur professionnel que je suis devenu n'a pas repéré beaucoup de coquilles. Les illustrations ne sont pas aussi nombreuses qu'on le souhaiterait, mais elles sont toutes fort réussies, c'est l'avantage d'avoir un dessinateur aux manettes (dessinateur qui, rappelons-le, est aussi l'auteur de ***Néanderthal***, 3 tomes de BD chez Delcourt).

En guise de conclusion

Vous l'aurez compris, j'aime beaucoup. *Würm* fait partie de ces jeux de passionnés, longuement mûris, qui passent parfois le cap de la publication professionnelle.

Emmanuel Roudier a fait la synthèse des connaissances sur l'époque, a combiné imagination et anthropologie pour combler les vides, tout ça afin de rendre jouable et intéressante une période à laquelle le rôliste moyen ne connaît que pouic.

À mon avis, c'est une réussite complète.

Des regrets ? J'aurais aimé davantage de cultures et de tribus développées sur une page chacune, au-delà des deux proposées dans le scénario principal. En revanche, j'aime *beaucoup* l'idée du scénario d'initiation à l'usage des enfants. L'époque est facile à expliquer et se prête bien à une aventure courte et rythmée. Rien que pour ça, *Würm* mérite une place dans votre ludothèque.

Tristan Lhomme

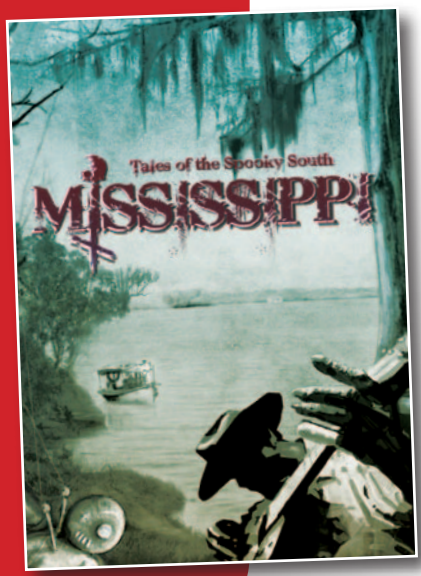


Second Avis

Avant même d'avoir lu *Würm*, spontanément je l'aurais classé dans la catégorie des jeux à lire plutôt qu'à jouer (sans compter que je voyais déjà mes joueurs en train de refaire la *Guerre du Feu* autour de la table, une vision plutôt désagréable). J'avais tort et raison à la fois. *Würm* est un bon (et beau !) jeu dont la lecture est à la fois instructive et agréable, mais il ne conviendra pas à toutes les tables. Il est pourtant beaucoup plus jouable que je ne l'aurais cru et les scénarios qui terminent l'ouvrage sont de petits bijoux. Ces trésors sont simplement à réserver pour des joueurs aguerris et curieux ou, ce qui est aussi un point fort de l'ouvrage, pour l'initiation de jeunes (et très jeunes) rôlistes, ce à quoi *Würm* se prête fort bien.

Stéphane G.





LIVRE DE BASE | MISSISSIPPI – TALES OF THE SPOOKY SOUTH (VF)

MISSISSIPPI

Born on the bayou

« C'est l'histoire d'un jeu… Vous la connaissez ? Non, parce que si vous la connaissez, dites-le, parce qu'après, on commence à en parler et on a l'air con. Alors donc, c'est un jeu… Ça se passe dans les années 20, et y a de l'horreur. Non, c'est pas ce jeu-là, c'est un autre, un nouveau, vous connaissez pas. Et puis, c'est dans le Sud. Non, pas à Nice, dans l'autre Sud, celui où y a des alligators, des bayous, du jazz et des zombies. Un jeu normal, quoi. »

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes, collection Intégrale
Prix constaté • 35 €
Matériel • 2 livrets de 80 pages + 1 écran, format A5



Huckleberry Finn contre le Diable

Nous sommes autour de 1920. Le Malin rôde dans le bassin du Mississippi. Ses plans, qu'il serait criminel de révéler ici, sont compliqués, ambitieux et, bien entendu, maléfiques. Face à la menace se dresse une poignée de héros. Comme d'habitude ? Non, les ressemblances avec un célèbre Autre Jeu d'Horreur s'arrêtent là, parce que les héros en questions sont à la fois un poil mieux organisés que la moyenne, et sensiblement moins présentables que d'habitude.

Ce qui tient lieu de forces du bien dans la région recrute à tour de bras parmi les marginaux, les musiciens des rues, les brutes au cœur gros comme ça, les petits escrocs qui conservent un semblant de sens moral et autres dames de petite vertu. Tout ce monde doit faire de son mieux pour préserver une normalité qui n'est pourtant pas particulièrement tendre avec eux. Ceux qui ne succomberont pas entre les griffes d'une monstruosité ont de bonnes chances de se faire tabasser par un shérif allergique aux fauteurs de troubles, ou tout simplement de finir lynchés parce qu'ils ne sont pas assez blancs.

La nature des forces du bien et du mal et leur présentation sont les principaux points forts de *Mississippi*… et le cauchemar du critique, qui se retrouve forcé, soit de résumer une mythologie compliquée sans lui rendre justice, soit de dire un truc du genre « allez-y en confiance ». Disons que les auteurs se sont lancés dans une impressionnante entreprise de recyclage mythique, qui devrait très bien fonctionner en jeu. Le Malin, du vaudou, des vieilles fileuses de coton, Orphée joueur de banjo… Tout ça sur fond de blues, car le Malin et ses adversaires sont musiciens.

Les personnages s'insèrent naturellement dans cette Légende, où ils sont appelés à jouer les premiers rôles. Rien à voir, ni dans la thématique ni dans l'époque, mais en essayant de ressentir ce que l'auteur voulait transmettre, j'ai pensé aux Trois Mousquetaires : colosses capables de distribuer des baffes mémorables, séducteurs irrésistibles, cerveaux super-brillants, et ainsi de suite. On est dans l'épique, l'héroïque, le « larger than life »… et ça fonctionne. Mieux, ça donne envie.

Moteur, roues à aubes et autres détails techniques

Mississippi utilise le *DK System* comme moteur. Les règles sont simples, claires

et logiques. Déjà rodées ailleurs, elles tournent visiblement bien. Six caractéristiques, une poignée de valeurs dérivées, une trentaine de compétences, des points à répartir et en avant la musique !

Les actions se résolvent au d20, une réussite étant un résultat supérieur ou égal à un seuil de difficulté. Le combat est rapide, peut-être un poil abstrait à mon goût dans sa gestion des armes à feu (la Thompson donne un avantage et impose une pénalité, mais laquelle ?).

Les personnages sont définis par un archétype (il y en a six, du joueur de blues à la belle blonde) et une origine ethnique (six également, du Yankee égaré dans le Sud à l'Indien). Archétype et origine donnent accès à des Atouts, des « petits trucs » en plus qui donnent du style aux PJ (un personnage débutant dispose de 4 Atouts… et en gagne 1 par scénario). Après trente secondes de réflexion, on arrive à des combinaisons origine / archétype assez savoureuses.

Ma seule petite réserve concerne la présentation des ethnies, où l'on peut découvrir que le Noir a le rythme dans la peau, que le Sicilien est mafieux, etc. Tous ces clichés sont un peu estompés par le fait que de ce côté de l'Atlantique, ils sont de seconde main, mais il n'est pas sûr que le même texte fidèlement traduit séduirait les lecteurs américains…

De quoi jouer !

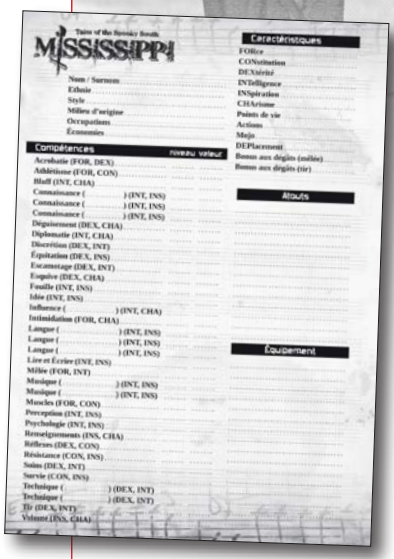
Impossible de parler de la campagne sans en gâcher les surprises, mais en une trentaine de pages et quatre scénarios, elle donne de quoi passer de bons moments au bord du Mississippi. Petit message personnel à l'attention de l'auteur : il ne faut jamais emprunter les noms de ses PNJ à une série télé, même ancienne, il y a *toujours* des chieurs dans mon genre pour s'en apercevoir, et quand ça arrive autour de la table, ça tue l'ambiance.

En plus de la campagne, le 2e livret contient une présentation des secrets des différentes régions dépeintes dans le 1er livre. C'est carré, efficace, avec tout ce qu'il faut en matière de trains fantômes, de complots et de magouilles « locales » pour éviter de confronter tout de suite les PJ aux « poids lourds » de la Légende.

Forme et fond

Mississippi est plutôt bien écrit. Certains passages sont vraiment évocateurs, d'autres se contentent de faire le job, mais l'ensemble laisse une très bonne impression. Une petite relecture supplémentaire n'aurait toutefois pas fait de mal, parce qu'on y trouve quelques coquilles agaçantes : un comportement qui peut être « réprimandé » par les autorités au lieu de « réprimé », un « hérault » au lieu de « héraut », des « galons » au lieu de « gallons ». Franchement rien de grave.

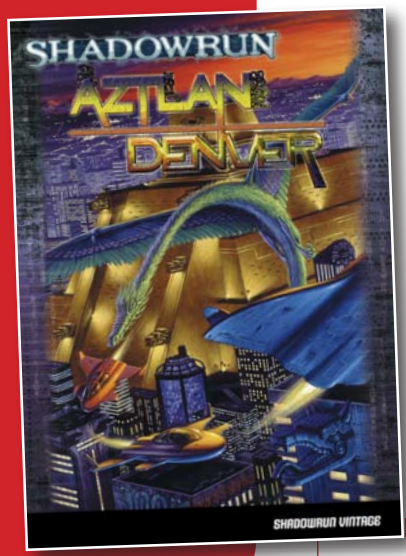
Côté maquette, en revanche, rien à dire. J'aime bien les illustrations des archétypes et les ouvertures de chapitre, j'aime beaucoup les photos, et les petits symboles vaudous qui aèrent le texte sont mignons comme tout.



Conclusion

À la rédaction, ils m'ont mis *Mississippi* dans les mains en me disant « Tristan, tu vas voir, ce jeu est fait pour toi ». Rien à redire, ils me connaissent bien. Pour vous, c'est peut-être autre chose. Si vous êtes pointilleux sur l'Histoire, allergique à l'épopée ou réfractaire au blues, vous pouvez passer votre chemin. D'un autre côté, si vous cherchez de quoi vous faire peur dans un cadre bien campé, avec des personnages juste excessifs comme il faut, vous êtes au bon endroit !

Tristan Lhomme



SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | SHADOWRUN VINTAGE (VF)

aztlan+Denver

Dépaysement à l'ancienne

La gamme Vintage *de* Shadowrun *propose de découvrir en français les ouvrages les plus marquants des anciennes éditions du jeu et jamais traduits à ce jour.* Aztlan+Denver *se veut un hommage à Nigel D. Findley, pionner de l'univers de* Shadowrun *malheureusement disparu trop tôt. Il compile* Denver, The City of Shadow, *paru à l'origine en 1994 et rentré dans la postérité pour son format boite, et* Aztlan, *publié en 1995, pilier du crossover avec* Earthdawn.

Fiche Technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 44,90 euros
Matériel • Livre à couverture rigide de 344 pages N&B + 2 cartes couleur

Vivre sur les limites

C'est à Denver qu'a été signé le Traité du même nom, entérinant le démantèlement des États-Unis et reconnaissant de manière officielle l'existence des nouvelles Nations des Américains d'Origine. Dans la foulée, Denver fut partagée entre les différents signataires du Traité, pour finalement se retrouver scindée en 2055 en six secteurs appartenant à six pays différents : la Nation ute, le Conseil corporatif pueblo, la Nation sioux, l'Aztlan, les UCAS et les CAS.

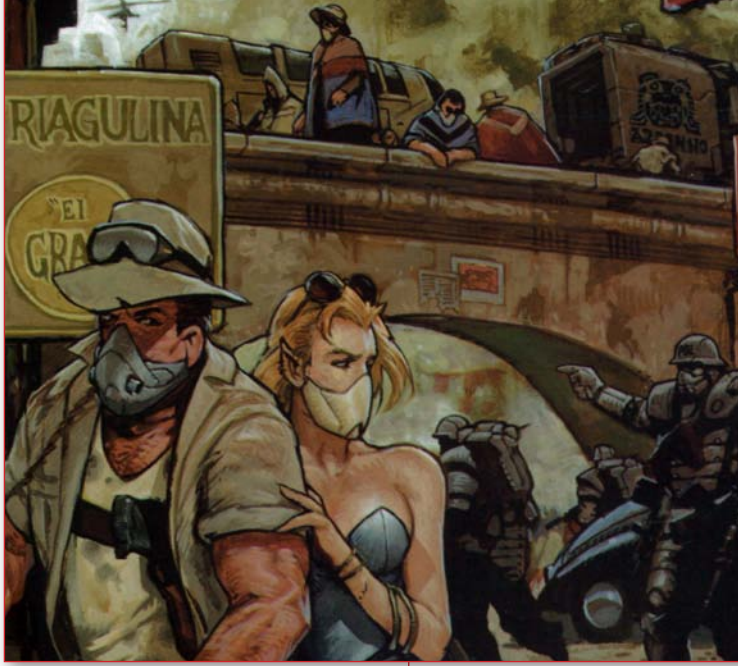
La ville est gouvernée par un conseil où siège un représentant de chacune des nations contrôlant un secteur. Gouverner est un bien grand mot, puisque chaque décision est sujette à un vote qui finit invariablement dans l'impasse faute de majorité possible. Bien que Denver et sa région soient considérées comme un État souverain, chaque secteur applique des lois et une économie différentes. Se déplacer d'un secteur à l'autre devient du coup une véritable gageure tant les contrôles de douanes sont pointilleux. C'est ce qui fait de Denver la ville contrebandière par excellence : les puces CalHots sont illégales dans le secteur UCAS ? Pas de problèmes, passez la limite, entrez en secteur sioux, elles sont légales ! Faites-le plein, retraversez la bordure (gaffe à la sécurité…) et hop ! Inondez le marché noir.

Denver contient le matériel nécessaire pour s'approprier la ville sur tous les plans : historique, politique, économique, géographique… Le livre donne une description de chacun des six secteurs, des frontières aux personnalités en passant par de nombreux lieux d'intérêts. Le Nexus, le plus grand paradis de données, est aussi abordé, dissimulant dans ses entrailles les ancêtres des technomanciens… Une partie dédiée aux MJ revient en détail sur différents aspects de la ville (PNJ, organisations…) en proposant à chaque fois trois alternatives classées selon la profondeur des emmerdes dans lesquelles elles peuvent plonger vos joueurs. Toutes ne sont pas très inspirées, mais elles ont le mérite d'exister et de créer autant de fausses pistes à l'usage du MJ.

Et mourir sous le soleil de Tenochtitlán

La ballade en territoire aztlan débute par un reportage sur la guerre en Yucatan où une poignée d'insurgés tente de s'affranchir de la dictature du gouvernement. Le document est un modèle de propagande, les propos du reporter (pro-rebelle) sont soigneusement déformés, « massacre » devient « assaut » et le ton est joyeusement donné : on ne plaisante





pas avec Aztechnology. Car comme vous le savez bien (ou le découvrirez vite), l'Aztlan et la mégacorpo sont quasiment indissociables tant leur histoire et leur mode de fonctionnement sont liés. La Voie du Soleil, la religion aztlane, joue un rôle important dans la culture du pays, et les rumeurs de sacrifices humains et de magie du sang vont bon train, tandis que plane en arrière-plan l'ombre de la Big A.

Pour les masochistes qui désirent quand même s'y rendre, la vie en territoire Aztlan est présentée de long en large. On y découvre un pays inégalitaire au possible où l'économie est strictement contrôlée (une partie de la monnaie n'est pas sujette au change) et où les lois privilégient les puissants (et donc Aztechnology). Tenochtitlán, la capitale, n'aura plus de secrets pour vous, et vos runners pourront déambuler tranquillement dans les différents lieux d'intérêts – à condition qu'ils n'oublient pas de s'équiper de respirateurs tant l'air de la cité est pollué.

Tout au long du livre, en plus des traditionnels *shadowtalks* de la communauté des Ombres, on assiste à un échange de commentaires entre plusieurs puissances occultes de l'univers de *Shadowrun*. Certains sont parfois sibyllins, fort heureusement un chapitre « décryptage » a été ajouté à la VF et permet aux moins initiés de comprendre – en partie – de quoi il retourne. Et c'est là qu'Aztlan prend toute sa saveur et propulse le jeu à un tout autre niveau : quatrième monde, grands dragons, elfes immortels, esprits libres et en toile de fond… les Horreurs.

Et j'en fais quoi avec ma 4e Edition ?

C'est la question que devrait se poser tout MJ. Clairement ces suppléments ont vieilli. Sur la forme, certaines explications technologiques ou politiques font sourire et la traduction, bien que de qualité, ne peut pas colmater tous les plâtres. Sur le fond aussi, une bonne partie des informations contenues sont périmées, la timeline du jeu a avancé de près de 20 ans et les situations décrites ne sont plus d'actualités. *Insectes* et *Harlequin* (les précédents ouvrages de la collection Vintage) appartiennent eux aussi au passé de *Shadowrun*, mais ils décrivent des événements majeurs, qui donnent envie de les jouer, de les vivre et de dire « j'y étais ». *Aztlan+Denver* ne dispose malheureusement pas de ce souffle (Ok, *Aztlan* un peu, mais différemment).

Ce supplément Vintage n'est pourtant pas bouchonné (*Aztlan* est plutôt un grand cru). Si vous jouez à *Shadowrun* sans respecter scrupuleusement la timeline, vous pouvez en réutiliser la quasi-totalité dans votre campagne. De même, des lieux, des personnages, des faits sont facilement transposables. Si vous jouez dans les années 2050, Denver propose une bonne alternative à Seattle et vous disposerez d'une base solide pour engager vos joueurs dans les futurs événements qui vont modifier de fond en comble l'organisation de la cité. Quant à *Aztlan*, il reste la source d'information la plus importante sur cette nation à ce jour, et comme le répètent assez souvent les shadowtalkers : « Lisez et apprenez, le savoir c'est le pouvoir ».

Romano Garnier

À propos des règles

Le système de jeu a pas mal évolué depuis la 2e édition dont sont issus ces deux suppléments. Les quelques règles présentes – nous sommes en face d'un gros pavé de background – ont été adaptées à la 4e édition et un petit chapitre d'introduction bienvenu nous donne les conseils pour gérer la vieille matrice filaire.

J'aime, j'aime pas

J'aime : La magie du sang, les secrets des teocallis et le crossover avec *Earthdawn*. Ça envoyait du gros quand même.
Je regrette : Que ce supplément ne soit pas sorti il y a 15 ans.
Je n'aime pas : L'Esprit de Denver (c'est quoi ce nom : Zébulon ?), une bonne idée mal exploitée.



SUPPLÉMENT DE RÈGLES | PATHFINDER (VF)

L'art de la magie

Magie plus, plus, plus

Après le fourre-tout foisonnant du *Manuel des joueurs Règles avancées* (*MdJRA*), les fans de *Pathfinder* attendaient avec impatience *L'Art de la magie* pour faire de nouvelles emplettes techniques avec leurs personnages favoris.

Rentrée des classes

Le gros chapitre dédié aux classes de lanceurs de sorts est sans aucun doute le plus intéressant de ce supplément. Tout commence avec une nouvelle classe, le magus, un « magicien des lames » très alléchant avec sa combinaison de capacités martiales et magique. Mais pour tous ceux qui aiment les capacités techniques juteuses en rapport avec le concept de leur personnage, c'est la suite qui est réellement passionnante.

Les variantes de classe, approuvées et adoptées par la plupart des joueurs de *Pathfinder* depuis leur apparition dans le *MdJRA* vont de l'anecdotique au génial, du maître des parchemins qui combat avec ses rouleaux de papyrus à l'étonnant druide réincarné en passant par l'invocateur maître des couvées capable de gérer plusieurs eidolons en même temps (débutants s'abstenir).

Plus encore, les options de classes proposées apportent là encore une foultitude d'idées : les druides peuvent désormais choisir des compagnons « vermines » ainsi que des domaines propres à la philosophie de cette classe (mention spéciale au domaine du Serpent) ; l'ensorceleur peut choisir de nouveaux lignages tandis que le moine a la possibilité de faire un voeu (de célibat par exemple, qui lui interdit d'être touché - et donc « buffé » par un mage - en échange de *ki*) ; le prêtre peut obtenir de nouveaux effets avec sa canalisation (à l'image des grâces du paladin) et le rôdeur poser de vilains pièges. On constate que les auteurs ont pris un réel plaisir avec l'alchimiste, qui prend une orientation un peu glauque avec son jumeau parasite ou son allié en bouteille (sorte de cadavre plongé dans le formol).

Ton astuce est plus grande que la mienne

Comme tous les ouvrages techniques de la gamme 3.5 et par extension de *Pathfinder*, *L'Art de la magie* offre son lot de nouveaux dons et sorts. Si tout n'est pas intéressant, loin de là, il y a néanmoins quelques belles perles… mais aussi quelques bévues à proscrire immédiatement (le sort *Terribles remords*, buggué).

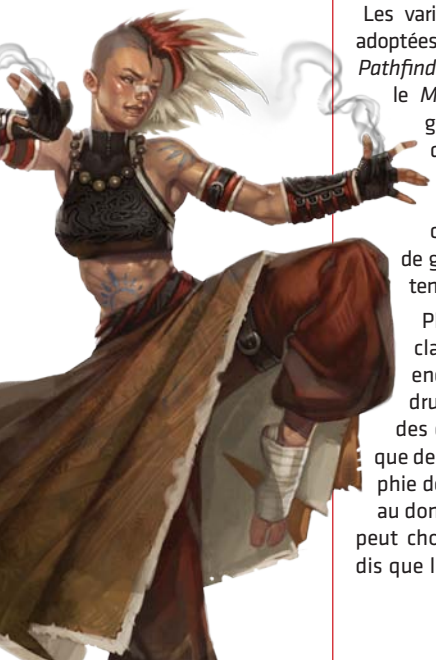
Heureusement, le supplément n'est pas seulement un catalogue de pouvoirs et propose quelques chapitres dédiés au duel de sort (bof bof), à la création de sorts (trop compliquée, mais il y aura sans doute des fans), aux grimoires (à utiliser d'urgence dans vos campagnes pour en finir avec les grimoires sans saveur) et aux plaies magiques (un must contre les lanceurs de sorts qui pensent que la magie est sans danger pour le corps et l'esprit !).

Au final, *L'Art de la magie* est un ouvrage magnifiquement illustré, très dense et qui a le mérite de ne pas être décliné sur 6 tomes comme ce fut le cas pour *D&D3.5*. Il faudra quand même faire le tri, mais les joueurs réguliers et les MJ assidus des *Campagnes Pathfinder* ne regretteront pas leur achat.

Damien Coltice

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 256 pages couleur



Remember Tomorrow

Babylon D&D ?



Vous aimez William Gibson ? Maurice Dantec ? vous êtes un fan inconditionnel de *Blade Runner* ? *Remember Tomorrow* (*RT*) s'adresse à vous ! Dans ce jeu narratif s'éloignant légèrement du JdR traditionnel, vous trouverez l'opportunité de créer des histoires dans le futur proche et urbain cher aux auteurs classiques du cyberpunk d'antan.

De chrome et de sang

À la lecture, les règles vous sembleront un peu âpres. Pour faire « simple », il s'agira d'amener votre alter ego à devenir suffisamment Préparé, Décidé et Apte pour remplir la mission que vous lui aurez choisi à la création de perso. L'évolution se fera scène par scène lors de confrontations face à vos ennemis et aux différentes factions en jeu ; et chaque séquence est destinée à devenir un moment de bravoure et une étape vers la réalisation de vos objectifs.

Originalité du système, tous les joueurs autour de la table auront à tenir à leur tour le rôle de Contrôleur (MJ) et à mettre en difficulté un autre joueur de leur choix pour lui donner une chance de progresser dans ses intrigues (et d'avancer dans ses projets). S'attaquer à un autre PJ, c'est donc lui donner l'opportunité d'agir et de briller. Du coup, prendre la place du Contrôleur quand vient son tour n'est pas une tâche ingrate, au contraire.

Clairement, vous vous perdrez d'abord entre les PJ réservés, les PJ partagés et la multitude des factions générées par les joueurs en début de partie. Mais la danse en vaut la peine et propose une vraie expérience à mi-chemin entre le polar noir et l'aventure solo (le street-sam, pas le loser). La durée des parties dépend de vous et le jeu est souple sur ce point : il peut parfaitement servir d'interlude régulier à la manière d'un feuilleton (une heure chaque vendredi avant le gros JdR en attendant les retardataires) comme de gros morceau pour vous occuper des nuits entières.

Bac à sable pour cybermômes

RT est une boîte à outils bien fichue qui se lit et se découvre en très peu de temps. Le jeu propose des mécaniques simples et ne prend pas vraiment la peine de développer son contexte mais cela fait aussi sa force. Malheureusement, cette boîte à outils souffre des défauts inhérents aux systèmes créés par un auteur pour son propre plaisir. Si efficaces que soient les règles, la mise en place d'une partie vous semblera imposante et opaque tant que vous ne vous serez pas jeté à l'eau. La fin de l'ouvrage et en particulier l'exemple de partie donnent heureusement un sérieux coup de pouce côté compréhension.

Enfin à l'aise, vous pourrez à votre tour tenter d'incarner un de ces êtres perdus Quelque Part dans l'attente d'une quelconque Molly venue les sortir de leur torpeur.

Stéphane Gallot

Mais, et l'univers ?
Vous le connaissez, vous savez ce que vous aimez dedans (cyberware, matrice, mégacorpo, etc.), faites le tri des ingrédients souhaités avec les autres joueurs en deux minutes, mélangez, lancez le *victory theme* de *Final Fantasy VII*. Voilà, vous avez votre univers !

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 12 €
Matériel • Livret format 16 × 24 cm à couverture souple de 52 pages N&B

Naissance d'une franchise ?

Malgré son opacité relative, le système de *Remember Tomorrow* a fait des émules, dont un remarquable « Remember Edo » qui vous permet de transposer vos aventures dans le Japon féodal et ses nombreux dérivés asiatico-fantastiques.



SUPPLÉMENTS DE CAMPAGNE | PATHFINDER (VF)

KINGMAKER

Ma vorpale pour un royaume !

Il y a longtemps que les magazines de jeux de rôle publient des aides de jeu afin de mettre en scène la construction et la gestion de domaines. Cette fois, Paizo en a fait le cœur et l'esprit d'une campagne : *Kingmaker*.

Et la loi salique alors?

Moins linéaire que les précédentes, cette campagne se compose d'un *Guide du joueur* et des suppléments de *Campagne* n°31 à n°36. Sa trame va conduire (au sens propre) les personnages à la découverte de régions inconnues et indomptées, mais surtout à rien moins que la régence de ces terres !

Cette tâche difficile, les auteurs l'ont traitée crescendo, pas à pas, avec des aides de jeu réparties au fil des six livrets, ce qui facilite leur assimilation et leur usage.

N'oubliez pas le guide…

Le *Guide du joueur* est une aide précieuse pour l'immersion et pour la création de personnages à même de s'insérer efficacement dans la campagne. Il se conclut cependant par une importante aide de jeu destinée à une toute autre création : la régence d'un royaume. Elle s'intéresse ainsi à la concrétisation (sous forme de cartes) des terres découvertes, aux moyens d'administrer ces territoires, à leur population actuelle et à celle des communautés à construire. Comme dans les autres campagnes, son utilisation, quoique facultative, est la clé pour profiter à fond de cette aventure particulière.

Chaque livret de *Kingmaker* perpétue la présentation des campagnes précédentes : un scénario, un récit, puis les aides de jeu, et un petit bestiaire qui apporte lui aussi des révélations sur le cadre de la campagne. Les aides de jeu ne font pas que servir la trame de la saga, elles permettent de découvrir et de mieux appréhender le fabuleux monde de Golarion et sont utilisables pour d'autres scénarios. Entre le scénario et les aides de jeux, le récit d'un membre de la Société des Éclaireurs apporte un éclairage sur un thème particulier pour une meilleure compréhension du monde.

Ascension sociale

Envoyés dans un premier temps pour explorer et contrôler des terres indomptées (vol.1), les personnages mettent le doigt dans l'engrenage en acceptant de gérer un domaine (vol.2). Tout en prenant de plus en plus part au destin de leur territoire, ils devront par la suite porter assistance à une communauté alliée voisine (vol.3), puis empêcher l'expansion d'un seigneur de guerre frontalier (vol.4) et même faire office d'ambassadeurs auprès de son pays (vol.5). Enfin, ils lutteront pour la survie de leur royaume contre des créatures d'un autre monde (vol.6). Une trame qui laisse une large place aux joueurs pour conduire eux-mêmes les histoires que leurs personnages vont vivre.

Et une fois joué le dernier acte, les aides de jeu de *Kingmaker* pourraient bien relancer ces vieilles campagnes où les personnages s'étaient retrouvés bloqués par des problèmes de gérance de fiefs, ouvrant ainsi de nouvelles et vastes opportunités pour les joueurs et meneurs entreprenants.

Frédéric Bonnet

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éd.
Prix constaté • 19,90 € (10€ en PDF) le volume, sauf le *Guide du joueur* à 4,90€ (2,50€ en PDF)
Matériel • Livres à couverture souple de 96 pages couleur (*Campagne*), 64 (supplément *Univers*) et 16 (supplément *Compagnon du joueur*)

J'aime

La possibilité de gérer des fiefs et de suivre l'évolution des communautés. Les PNJ, intéressants par leurs volontés propres et leurs buts. Le *Guide*, qui plonge les joueurs directement dans l'histoire. La très grande qualité des ouvrages.

Je regrette

En V.O., *Kingmaker* étant antérieur au *Manuel des Joueurs Règles Avancées*, les classes et options de cet ouvrage n'y sont pas prises en compte. Doit-on s'en priver ou contraindre le MJ à modifier l'équilibre des combats ?



SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | YGGDRASILL (VF)

Uppsala

Présentant enfin un environnement urbain (et quel environnement !), *Uppsala* est le troisième supplément de la gamme consacrée aux hommes du nord : *Yggdrasill*.

Après une description de la cité éponyme, pour une fois fantasmée faute de données historiques suffisantes, on entre dans le vif du sujet : un joli scénario au cœur des montagnes et surtout la suite de la campagne développée au fil de la gamme. Le charme crépusculaire de celle-ci est tenace et les trois grands actes que recèle *Uppsala* ne font pas défaut. On est dans le grand, le tortueux, l'épique ; les choix nombreux ne se font jamais à la légère et le tout est porté avec le soupçon de mélancolie et la part de noblesse qui font les grandes sagas, sans que soit pour autant oubliée la dimension humaine. Verdict ? Une réussite à tout point de vue.

Stéphane Gallot

Éditeur • 7ème Cercle
Prix constaté • 23,00 €
Matériel • Livre à couverture souple ; 88 pages N&B



SUPPLÉMENT DE RÈGLES | PATHFINDER (VF)

Bestiaire 2

Ce volume impressionnant ne regorge pas seulement de nouveaux types de monstres (et des mises à jour des premières *Campagnes Pathfinder* publiées en OGL 3.5) mais recèle également des races jouables uniques ! Il vous conseille pour personnaliser ou créer vos propres créatures, liste dix nouveaux compagnons d'armes monstrueux et douze compagnons animaux.

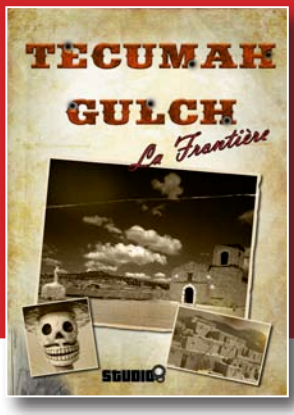
Et en cas de sorties des personnages hors des sentiers balisés, des classements par types, par facteur de puissance, par milieux de vie et surtout par rôles des créatures vous guident malignement vers le monstre idoine pour une rencontre imprévue, voire pour créer une rencontre en sus !

Les superbes illustrations (couleur) donnent assez de présence à ces créatures pour que leur description vous vienne naturellement en jeu.

Mineurs ou pas, les apports de la version *Pathfinder* offrent un sacré renouveau à ces monstres que les joueurs pensaient connaitre…

FB

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide ; 328 pages couleur



SUPPLÉMENT DE CONTEXTE | TELCUMAH GULCH (VF)

La Frontière

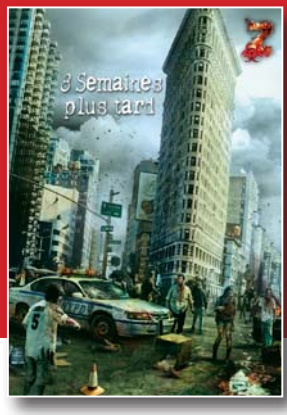
Tecumah Gulch proposait une virée dans un Far West réaliste avec pour point de départ une petite ville de l'Arizona, *La Frontière* pousse l'aventure au-delà du cadre initial et quelques années en avant, dans les années 1870-1872, paré à franchir la fameuse frontière.

Centré sur l'état du Chihuahua, ce supplément présente efficacement huit lieux destinés à meubler vos aventures ou à servir de base pour des scénarios. Nouvelle, description, plan, galerie de PNJ et synopsis variés… Ces lieux sont le point fort de l'ouvrage. Plans et illustrations sont encore en-deçà des standards mais collent à l'ambiance western. Deux scénarios viennent clore le livre.

Pour faire simple, si vous avez aimé *Tecumah Gulch*, voilà un supplément qui fleure bon la poudre et la téquila. Si vous êtes des *gringos* pour qui le Far West n'évoque pas l'aventure, passez votre chemin.

SG

Éditeur • Studio 09
Prix constaté • 6,00 à 14,00 €
Matériel • Livre à couverture souple ; 98 pages N&B



SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | Z-CORPS (VF)

8 semaines plus tard

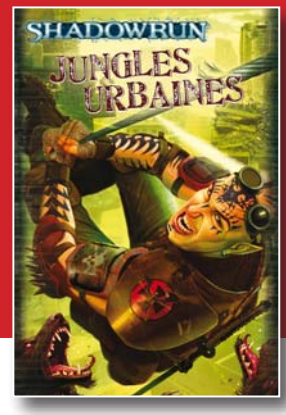
L'infection zombie poursuit son expansion avec ce chouette supplément qui pourtant passe quasiment sous silence les intrigues corpos du livre de base. Et si les deux scénarios ne laissent pas un souvenir impérissable, c'est que l'intérêt de *8 semaines plus tard* est ailleurs : dans le formidable ensemble de lieux, personnages et synopsis que développe sa première partie. Guide destiné aux MJ, une véritable panoplie vous attend pour meubler au jour le jour l'exode de vos joueurs vers les zones non-contaminées.

En plus d'une méthode sympa de *Roadmap*, où les PJ tracent eux-mêmes leur chemin à travers les états, carte à l'appui, *8 semaines plus tard* est l'occasion de donner règles et conseils pour créer et animer des planques à court et moyen terme. De quoi occuper les joueurs les plus casaniers.

La qualité est au rendez-vous. Un indispensable pour les MJ de *Z-Corps* qui aiment improviser.

Stéphane Gallot

Éditeur • 7ème Cercle
Prix constaté • 25,00 €
Matériel • Livre à couverture souple ; 112 pages bichromie



SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | SHADOWRUN (VF)

Jungles urbaines

Les vrais runners jouent à Seattle. Mais pour faire jouer des runs exceptionnels ou sortant de l'ordinaire, et parce que les runners ont de temps en temps besoin de se faire oublier, les portes du Sixième Monde doivent parfois s'ouvrir pour dévoiler ce que cachent les autres métroplexes de 2070.

Dans *Jungles Urbaines*, il est question des pires d'entre elles et on prend bien sûr des nouvelles de Chicago, ce qui ne déplaira pas aux fans de *Bug City* (et laissera les autres de marbre), on survole aussi Sarajevo, Genève, GeMiTo (nord de l'Italie), Bogota et Karavan (une chouette idée !) mais la pépite du supplément est sans conteste Lagos, mégalopole au cœur des Royaumes du Nigeria qui est superbement présentée et dont l'historique fouillé mérite plus que le détour. Vous pensiez les Barrens une zone de non-droit ? Vous étiez très loin du compte. Là vous trouverez dépaysement et sauvagerie, un décor de premier choix qui justifie vraiment une escapade. Signalons enfin une petite partie consacrée à Clermont-Ferrand, qui est clairement le point faible du supplément.

SG

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 32,00 €
Matériel • Livre à couverture rigide ; 136 pages N&B



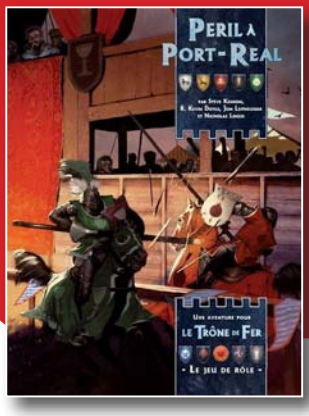
FIN DE CAMPAGNE | DARK HERESY (VF)

Les astres défunts

Après deux parties bien conçues mais trop modulaires pour donner un sentiment d'unité à la campagne ou orchestrer un crescendo, le dernier volet de la *Trilogie des Haarlock* avait autant de secrets à révéler que *Lost*, et risquait fort de finir… en soufflé ! Mais trêve de suspense, ce supplément est une vraie réussite. Gore, violente et bien montée, l'ultime machination d'Erasmus Haarlock et le chassé-croisé des *Astres Défunts* sont à la hauteur de toutes les attentes. Le ton monte progressivement jusqu'à un final épique où vos joueurs décideront de l'avenir du secteur Calixis tout entier, rien que ça ! Certains MJ râleront car les auteurs leur ont laissé beaucoup de boulot dans l'acte III, on poussera des cris ici et là à cause du prix (cris justifiés vu le nombre de pages). Mais le matos est là et comme toujours, il est de toute beauté. Si votre groupe dispose d'un niveau suffisant (7 ou 8ème promotion), voilà une formidable épreuve à leur imposer avant d'envoyer les survivants dans d'autres sphères (via *Rogue Trader* ou *Ascension*).

SG

Éditeur • Bibliothèque Interdite
Prix constaté • 25,00 €
Matériel • Livre à couverture rigide ; 72 pages couleur



SCÉNARIO ET BACKGROUND | LE TRÔNE DE FER (VF)

Péril à Port-Réal

Tout débute par une invitation au grand tournoi organisé par le Roi Robert, un évènement à ne pas manquer et une occasion rêvée d'apporter gloire et richesse à la Maison des PJ. Évidemment, les personnages vont se retrouver accusés de complot, impliqués dans diverses intrigues et vont finalement devoir risquer leurs vies pour défendre leur honneur. *Péril* s'ouvre avec un très bon scénario dont l'intrigue solide garantit de l'adversité aux personnages.

Si la seconde partie, consacrée à Port-Réal, est à côté un peu courte, elle n'en est pas moins bien présentée. Origines de la ville, géographie des lieux… tout y passe. Portes, rues et quartiers ont droit à leurs descriptions et les sites majeurs comme le Donjon Rouge ou la Citadelle de Maegor profitent d'un historique qui apporte des précisions. Une carte en double page vient compléter le guide.

Au final, un supplément fort sympathique, un long scénario et un guide pratique (mais un chouïa trop court) pour se repérer dans le « Cœur » du royaume. Pour 15 €, on est gâté.

Requiem

Éditeur • Edge
Prix constaté • 14,95 €
Matériel • Livre à couverture souple ; 96 pages N&B



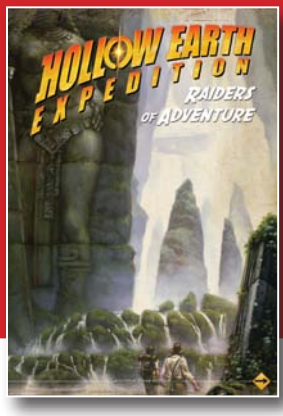
ECRAN ET SUPPLÉMENT DE CONTEXTE | AVENTURES DANS LE MONDE INTÉRIEUR (VF)

Almanach Arcadien, T.1

Le livre de base était une franche réussite et l'*Almanach Arcadien* enfonce le clou, confirmant avec panache le mérite d'une jeune gamme. Accompagné d'un écran trois volets, il vient fort utilement compléter les règles. Nouveaux Archétypes et leurs Ouvrages respectifs, Qualités et Défauts inédits ainsi que Talents, Œuvres… que du joli matériel. La gestion des colonies n'est d'ailleurs pas en reste avec toutes sortes d'idées judicieuses pour accroître les possibilités dans le Monde Intérieur. Un scénario s'est aussi glissé dans le supplément mais le véritable plus est dans les Invitations (pour ajouter une touche d'initiation occulte à vos campagnes à travers les sociétés secrètes) et les Aventures (pour offrir plus de profondeur historique), deux nouveautés qui donneront du cachet à vos personnages. Avec l'*Almanach*, *AMI* s'installe comme un JdR qui ne brille plus seulement par son background mais aussi par ses mécaniques et la multitude d'idées ingénieuses ayant présidées à sa création. Longue vie au Club Arcadia !

SG

Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 22,95 €
Matériel • Livre à couverture souple ; 96 pages N&B + écran 3 volets



SUPPLÉMENT DE CONTEXTE | HOLLOW EARTH EXPEDITION (VF)

Raiders of Adventure

Feuilleter *Raiders of Adventure*, c'est constater avec plaisir que les français n'ont pas démérité en osant publier une création originale pour *Hollow Earth eXpedition*. Et habitué au contenu de l'édition américaine, c'est un bonheur de retrouver les plumes de l'écurie Sans-Détour au fil de ce supplément qui se démarque efficacement de ses prédécesseurs.

Multipliant les articles, aides de jeu, synopsis et scénarios, *Raiders of Adventure* est un fourre-tout bigarré à la qualité inégale mais toujours agréable. Tout s'y lit avec plaisir, les aides de jeu sont pertinentes et les pages regorgent de pistes et d'idées à destination des MJ. Reste seulement ce stupide détail qui me chiffonne à chaque fois : pourquoi les scénarios et campagnes pour HEX donnent-ils toujours l'impression d'être pensés comme des one-shot ?

SG

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Prix constaté • 25,00 €
Matériel • Livre à couverture rigide ; 144 pages N&B



JEUX AVEC FIGURINES

AUTOUR DE D&D...

Après FFG, c'est Wizards of the Coast, l'éditeur de D&D, *qui succombe à la mode des jeux de plateau avec figurines !*

Et pour rester dans l'ambiance lugubre des souterrains remplis de monstres à XP, trois jeux aux mécanismes similaires et dont les noms rappelleront quelque chose aux rôlistes : *Castle Ravenloft, Wrath of Ashardalon* et *The Legend of Drizzt*.

Ces trois boîtes fournissent un matériel conséquent et de qualité avec des figurines, non peintes mais finement sculptées, et des tuiles dans tous les sens qui manquent tout de même d'illustrations. Les plateaux de jeu sont modulables et permettent de générer un donjon à explorer. La découverte du plateau se fait en cours de jeu et un donjon ne sera jamais le même d'une partie à une autre, même si l'on joue le même scénario.

Les joueurs jouent en mode coopératif contre le jeu. À chaque fois qu'une nouvelle tuile est découverte, un événement se déclenche et un monstre apparaît.

Le principe tactique peut sembler déroutant au départ, mais il est plus riche qu'il n'y paraît et mérite qu'on s'y essaie. Un conseil : si vous jouez à *Castle Ravenloft* par exemple, pour votre première partie, incluez le ranger dans le groupe de personnages. La règle spéciale qui lui permet de ne pas se placer en bordure de tuile pour effectuer l'action « explorer » vous facilitera la tâche.



Conquest of Nerath

Changeons d'échelle mais encore une fois avec la licence D&D : ***Conquest of Nerath***.

L'éditeur laisse de côté l'exploration de donjons pour un jeu de gestion et de stratégie qui oppose deux à quatre joueurs. Pas de donjon, vraiment ? Ce n'est pas tout à fait vrai. Car si les joueurs estiment qu'il n'y a pas assez de figurines sur le plateau, ils peuvent construire ou entraîner des unités qu'ils rajouteront dans les territoires leur appartenant. Et les héros, guerriers ou magiciens ont la possibilité d'explorer les souterrains disséminés sur la carte afin de s'emparer des trésors qui aideront à la victoire de leur camp. Ouf, on est rassurés ! Quatre nations s'affrontent pour une suprématie militaire dans le monde de Donjons & Dragons, que ce soit sur terre ou sur mer. Et cerise sur le gâteau, chacune a son paquet de cartes Événements. Le jeu idéal pour habiller une campagne de votre jeu de rôle préféré.





FFG

Restons dans les grandes licences de jeu de rôle. Après la nouvelle édition d'*Horreur à Arkham*, *l'Appel de Cthulhu le Jeu de Cartes* et les *Demeures de l'Épouvante*, Fantasy Flight Games tente une nouvelle fois une approche du JdR lovecraftien avec *Elder Sign*. Ce « petit » jeu de cartes et de dés au matériel irréprochable vous propose la visite d'un musée et de ses environs et n'a pour prétexte que la destruction d'un Grand Ancien qui en veut à notre bonne vieille planète.

Le système de résolution de tâches est particulier, avec des dés parcourus

Asmodée

En cette fin d'année qui promet des soirées au chaud chez soi, Asmodée relance *Claustrophobia* de Croc (auteur du scénario *Pathfinder* en p.116) avec une extension : *De profundis*. De nouvelles figs, de nouvelles cartes, de nouvelles tuiles et de nouveaux scénarios. De quoi s'occuper longtemps en attendant la prochaine extension...



d'icônes telles que Investigation x, Terreur, Péril, Connaissance... À la lecture de ces mots, un frisson d'envie parcourt votre échine ? Pas d'inquiétude, il est en vente en VO depuis mi-septembre et bientôt dans la langue de Molière.

Le jeu vidéo permet de voir la sortie d'excellents jeux de plateau tels que *Gears of War*. Tous les préceptes du jeu sur console ont été implémentés dans la mécanique du jeu. *Gears of War* donne la possibilité, pour un à quatre joueurs en coopération, d'explorer des couloirs infestés de locusts dirigés par une Intelligence Artificielle très coriace.

Edge



Histoire de contester le terrain au doyen des jeux de rôle, Edge réédite un classique du dungeon-crawling, *DungeonQuest*. Ce jeu fut l'un des premiers du genre, apparu dans les années 80 et repris par FFG qui a des accointances avec une célèbre firme anglaise, leader du jeu de figurines. DQ manie l'exploration de donjons avec beaucoup d'humour et d'ironie. En effet, un joueur peut perdre son personnage dès les premiers tours de jeu. Il est alors vivement conseillé d'user de la règle optionnelle qui permet d'en choisir un nouveau.

Un jeu pour un à quatre joueurs dont la particularité est que chaque joueur module sa partie de donjon pour au final avoir un plateau commun (quoique...). Le but du jeu est d'arriver à sortir du labyrinthe avec le plus de trésors.

Par rapport à la première édition, l'action se situe maintenant dans Terrinoth, le monde fétiche de l'éditeur américain, et les combats sont plus approfondis avec un principe de contre-attaque très intéressant. Ce jeu reste un ovni dans le monde ludique et il est toujours bon de le sortir de temps en temps pour quelques tranches de rigolade.

Ystari



L'éditeur français Ystari n'est pas en reste quant à la profusion de futurs hits sur nos tables. Avec *Navegador*, armez vos vaisseaux et partez à la recherche de colonies ; *Éclipse* vous pousse à mener votre civilisation intergalactique à la victoire ; *Québec* vous fera revivre quatre cents ans d'histoire de la célèbre région francophone nord-américaine. Et, sonnez trompettes, revoici *Sherlock Holmes Détective Conseil* ! Vous avez bien lu, Ystari a repris le jeu, l'a retravaillé, remis en valeur, et devrait nous proposer un nouvel habillage de ce chef-d'œuvre ludique.



Léo Vespérini & Farid Ben Salem

Games Workshop

En Octobre 2011 sort en édition limitée le nouveau blockbuster one shot de Games Workshop : *Dread Fleet*. Il fait s'affronter des flottes navales du Vieux Monde, comme un certain *Man'o War* en son temps. Plus de détails dans le prochain *Casus*.
Chez Games Workshop, la sortie du nouveau livre d'armée *Royaumes Ogres* devrait rappeler à chacun la couverture du premier opus du jeu de rôle Warhammer. Mais sans la crête, cette fois. De magnifiques figurines bien grosses et gourmandes avec des kits plastiques modulables et de plus en plus performants.

Pathfinder Battles

Et oui, la gamme *Pathfinder* n'en finit plus de se diversifier ! Après les superbes figurines en plomb chez Reaper arrivent les figurines pré-peintes en plastique chez Wizkids. On en reparle dans le prochain numéro !

FIGURINES POUR LE JEU DE RÔLE...

L'Appel de Cthulhu

Cthulhu est de (re)sortie, investigateurs et sectateurs aussi. Pour matérialiser vos personnages de L'Appel de Cthulhu*, si vous n'avez pas hérité des vieilles figurines Grenadier de votre grand frère, plusieurs gammes s'offrent à vous.*

Tsathoggua. Witchunter.net



Inspi peinture...

www.lead-adventure.de
www.backofbeyond.de
www.witchhunter.net

La qualité de la présentation et du contenu de ces trois sites, gérés par la même personne, doit faire pâlir de jalousie pas mal de professionnels. Si *L'Appel de Cthulhu* ou simplement les années 20 vous emballent, mais que vous manquez d'inspiration pour peindre vos figurines, n'hésitez pas à y jeter un œil. *Lead Adventure* est un forum, avec une catégorie *Appel de Cthulhu*. Vous avez une question ? N'hésitez pas à la poser, l'ambiance est bonne. Fouillez : vous ne le regretterez pas (vous avez droit à un TOC toutes les demi-heures) ! La réalisation est inégale, mais les bonnes idées sont là !

Back of beyond est un site présenté sous la forme d'un journal dédié aux années 20. Des figurines de toutes marques y sont présentées : Copplestone Castings, RAFM, Artizan, etc., avec systématiquement les références. Travail de peinture admirable !

Witchhunter est le site où l'auteur présente son travail personnel. Ce qu'il fait est soigné, au niveau de la peinture comme de la présentation des pages des sites.

D'ailleurs, consulter ses pages donne envie de jouer à toutes les époques et avec toutes les thématiques : Old West, Cthulhu années 20, époque victorienne, etc.

Cependant, elles sont devenues rares ou introuvables en boutique, et nous vous donnons les sites où les admirer avant de craquer. Vérifiez tout de même si votre revendeur habituel, inspiré par l'actualité, n'en a pas dans ses rayons... Attention, pour les habitués des figurines pré-peintes : celles-ci sont en bon plomb naturel à décorer soi-même.

RAFM

www.rafm.com

Ah, l'indémodable RAFM : cette marque canadienne entretient depuis quelques décennies déjà une gamme assez importante et vraiment créée pour *L'AdC* !

Artizan Designs

www.artizandesigns.com

Magnifique série chez Artizan Designs : attention, votre porte-monnaie va y passer ! En vedette ici : l'agent Lake, femme fatale, le Dr Bell, magnifique pose d'observation, et l'indispensable Kentucky Davies (livré sans arche d'alliance ni crâne de cristal,). Toute la gamme est dans cette veine-là.

Copplestone Castings

www.copplestonecastings.co.uk

Mark Copplestone, ancien sculpteur de Grenadier (Wargames Foundry), a fondé depuis quelques années déjà son propre label : Copplestone Castings. Sculpteur de talent, label excellent ! Les gammes qui collent à l'AdC sont Back of Beyond, High adventure, Darkest Africa, Gangsters, et dans une moindre mesure World War 1.

Vous trouverez ici votre bonheur que vous jouiez un explorateur dans une vallée inexplorée d'Afrique, un avocat dans un speakeasy de Chicago ou une militaire en pleine guerre civile russe. Le MJ trouvera ici aussi des monstres pour dévorer ses équipes d'aventuriers : yétis, dinosaures, ours polaires, morses... Tout est là pour servir le souffle épique d'aventures dignes d'Indiana Jones.

Seul bémol, il faut ici acheter les figurines en pack, et non à l'unité. C'est un moindre mal, car si tout ne vous intéresse pas, vous aurez tôt-fait de trouver un ami qui se délectera des restes.

Jérôme Javelas



Profs (notez la perte de SAN). Rafm.



Dr Bell & Kentucky Davies. Artizandesigns.





Dilettantes. Rafm





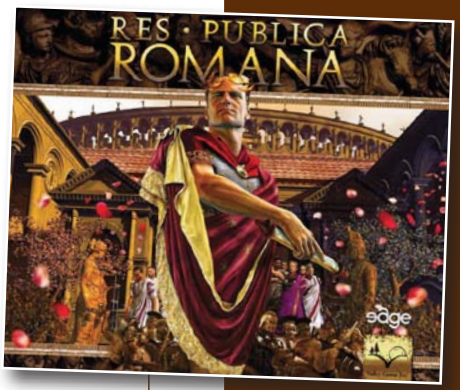
Jolly Good Chaps et Gun Molls. Copplestone Castings.



Chasse au yéti. Witchunter.net

JEU DE PLATEAU

Res Publica Romana



Voilà ce que l'on appelle un jeu pour hardcore gamers, un monster game à l'américaine aux règles riches et touffues.

Simulation politique mettant les joueurs à la tête d'une « tendance » du Sénat de l'Empire Romain, Res Publica Romana pose un défi : les joueurs vont devoir prendre toutes les décisions pour permettre à Rome de survivre à travers l'Histoire. S'ils échouent, tout le monde autour de la table a perdu. Et la République est fragile, entre le possible soulèvement du peuple, le risque de banqueroute et les guerres qui menacent sans cesse, l'effondrement n'est jamais loin.

Mais toute la finesse du jeu est là : si les joueurs risquent de perdre tous ensemble, un joueur peut tirer son épingle du jeu et gagner en solitaire. Que ce soit en devenant consul à vie, en se rebellant contre la République pour ensuite marcher sur Rome avec des troupes fidèles ou tout simplement en étant le sénateur le plus influent à la fin de la période jouée, la coopération trouve vite ses limites. Il faut savoir jongler avec délicatesse et finesse pour remporter la victoire sans provoquer la chute de tous.

Le jeu, bien qu'un peu complexe, est très riche et la liberté d'action laissée aux joueurs est exceptionnelle pour un jeu de plateau. Les intrigues politiques sont parfaitement rendues et, surtout à cinq ou six joueurs, les machinations, tractations, accords et trahisons sont légions et passionnantes.



Chaque tour est l'occasion d'un certain nombre de votes. Intelligemment programmés (par exemple, les élections de Consul de Rome et Consul Militaire, deux charges majeures du jeu, se font par paire, c'est-à-dire que deux sénateurs sont proposés, chacun à un poste, et les joueurs votent « oui/non » pour cette double attribution), ceux-ci donneront lieu à des discussions, des accords et des stratégies. Tous ces votes se jouant à la majorité absolue (puisque tous ne se font que sur « oui » ou « non »), il est impossible de ne jouer que pour soi. Savoir soutenir quelqu'un pour obtenir un retour est l'élément indispensable de toute stratégie.

De plus, un grand nombre de décisions sont à double tranchant. Ainsi, une charge de consul apporte de l'influence au sénateur, mais le met aussi sous la menace d'un procès. De la même manière, être Général durant d'une guerre met votre vie en danger, mais une victoire vous apportera gloire et renommée en plus de la fidélité de certaines légions.

Au final, nous avons là un jeu riche, aux stratégies passionnantes, recréant magnifiquement ce qu'il simule : la politique de Rome. La liberté laissée aux joueurs sert le thème avec brio et le délicat équilibre entre la victoire solitaire et la défaite commune en fait un jeu semi-coopératif à l'ambiance unique et intense, même s'il s'agit bien d'un jeu à réserver aux joueurs que n'effraient pas les systèmes de règles un peu complexes.

Tristan Blind

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 60 €
Matériel • une boite contenant un plateau de jeu, des cartes et plus encore...

J'aime :

Une liberté d'action impressionnante.
Une ambiance parfaitement rendue.
Un jeu passionnant et plein de finesse.

J'aime pas :

Le livre de règles, mal organisé et difficile à comprendre.
La variante pour deux joueurs, inintéressante.



LA SÉLECTION DE JEUX PLATEAU

Les Demeures de l'Épouvante

Dans cette nouvelle création d'horreur pseudo-lovecraftienne, Corey Konieczka a placé très haut la barre de ses ambitions ludiques. Trop haut, peut-être. Certes le jeu est excellent, mais il ne semble pas pouvoir atteindre les objectifs que l'auteur dit s'être fixés. D'ailleurs sont-ils seulement réalisables ?

Fiche technique
Auteur • Corey Konieczka
Éditeur • FFG / Edge Entertainment
Joueurs • 2 à 5
Âge • à partir de 13 ans
Durée • 180 min
Prix constaté • 79,95 €



Bien des auteurs doivent envier le statut de Corey Konieczka, lead designer pour l'un des plus prestigieux éditeurs américains, auteur de jeux à plein temps disposant de moyens à faire pâlir nombre de ses collègues. Pourtant cette position peut avoir quelque chose d'inconfortable. Car on sent comme un décalage entre les déclarations d'intention de l'auteur et le résultat final. Dans un long paragraphe du livret de règles, Konieczka expose sa vision très lovecraftienne de l'Horreur et sa volonté de créer un jeu qui aille plus loin que les autres dans l'immersion, qui fasse vivre aux joueurs une véritable histoire inspirée par cet univers. Et qui ne soit pas non plus un jeu de rôle, sinon ce serait trop facile. Car le jeu de rôle est exigeant, gourmand en temps, demande une certaine logistique pour organiser les parties et beaucoup d'efforts de la part du maître de jeu aussi bien que des joueurs. L'idée serait d'en restituer l'essence en faisant l'économie des efforts nécessaires à sa préparation. C'est un peu la pierre philosophale des créateurs de jeux à thème. Existe-t-elle? Rien pour l'instant ne permet de l'affirmer. Car malgré les aspirations de Corey, les *Demeures de l'Épouvante* reste un pur produit FFG, au design irréprochable mais malgré tout classique, et dont l'atmosphère est plus proche de Marvel que de Lovecraft. Pas de miracle donc, mais un bon mélange d'*Horreur à Arkham*, de *Descent*, de *Betrayal at House on the Hill* et de *Cluedo*.

Le shoggoth, dans le petit salon, avec la pique à brochette.

Le ton est donné, presque sans exagération. Et il faut commencer par là car on ne peut qu'être saisis par la distance qui sépare le speech un peu grandiloquent de Corey (« Ceux qui n'aiment pas l'horreur ont simplement trop peur de se questionner sur la vie ») de l'atmosphère très « film d'action », avec des chefs des cultistes qui lancent des boules de feu et des chiens de Tindalos exterminés à la mitraillette. Comme dans *Horreur à Arkham*, les abominations indicibles inspirant la peur ont laissé la place aux « monstres » qu'on prend plaisir à pourchasser dès lors qu'on a une arme d'un calibre suffisant. Pour l'épouvante, on repassera. D'accord, il y a quand même la carte Trauma « La seule issue », mais en dehors de ça, rien qui ne flanque vraiment les shoggoths (lol, sooo coool). Ça n'est pas nouveau, l'Horreur de Lovecraft est par nature impossible à décrire ou à restituer. Ici on est plutôt dans un univers très pulp de vintage-fantasy. Dans le même ordre d'idée, Corey précise que le combat n'est pas au centre du jeu. Mais ça bourre pas mal quand même, avec des monstres qui spawnent - pardon, qui apparaissent - un peu partout de façon parfois assez surprenante. Si on voulait décrire le jeu avec concision, « chaînon manquant entre le jeu de plateau et de rôle » conviendrait somme toute moins bien que « *Descent* dans l'univers de *Cthulhu* ».

Et vous trouvez ça de rôle ?

Pas question d'ergoter ici sur ce qui est du jeu de rôle et ce qui n'en est pas, sur les histoires de narrativisme, de ludisme et de simulationnisme. Contentons-nous de relever les traits des *Demeures de l'Épouvante* qui peuvent faire pencher la balance du côté du jeu de rôle : les joueurs incarnent des personnages disposant chacun d'une individualité propre, ils évoluent dans un univers extérieur dirigé à la fois par les mécanismes du jeu et par le maître de jeu, et le jeu raconte une histoire. À l'opposé, il faut avouer que les scénarios sont totalement linéaires et les intrigues minimalistes, que les choix des joueurs ne portent que sur la résolution des obstacles et non sur le déroulement de l'histoire ou l'interprétation d'un rôle, que la narration n'intervient que très sporadiquement dans la partie, et qu'il n'y a pas de continuité entre les différents scénarios ni d'évolution des personnages… Les *Demeures de l'Épouvante* ne semble donc pas répondre aux aspirations de Konieczka. Mais s'il s'était contenté de vouloir créer un bon jeu, l'objectif aurait été atteint. Car la dernière création de l'auteur américain témoigne d'un degré de maîtrise mécanique bluffante.

Antonin Merieux



Fiche technique

Auteur • James Ernest
Éditeur • Funforge
Joueurs • 3 à 6
Âge • à partir de 8 ans
Durée • 25 min
Prix conseillé • 20 €
Disponibilité • VPC, Boutiques spécialisées

JEU D'IMPRO

The Big Idea

Vous voici donc dans la peau d'inventeurs cherchant à révolutionner le monde avec des créations. Pour ce, vous allez combiner les cartes de votre main pour créer les concepts les plus originaux qui soient, tels que le slip de combat fraîcheur marine ou le pape vitaminé. Rares sont les jeux capables de faire rire simplement en posant trois cartes sur la table et *The Big Idea* en fait partie. Il faut bien sûr **être conscient, si vous décidez d'acquérir ce pur party game, que l'aisance orale, l'imagination et l'art de la tchatche sont indispensables pour passer un bon moment.** En dépouillant le jeu de tout mécanisme ludique, Funforge a décidé de faire la part belle aux as du stand-up. En ce sens, ce jeu est dans la droite lignée des jeux d'impro comme *Il était une fois* qui peuvent mettre les plus introvertis en difficulté, à ceci près que le contraste entre éclats de rire et silences gênés accentue parfois encore davantage cette impression. Si toutefois ça ne vous pose pas de problème, le jeu remplit parfaitement son rôle : procurer un plaisir immédiat sans avoir à se fader dix minutes de règles inutiles. Bref, l'important c'est de déconner et de se marrer. Et lorsque ça marche, on en redemande.

JEU DE BLUFF

Coyote

JSP n°2, janvier 2004. Alors que le jeu n'est pas encore localisé en France, l'équipe de choc de la rédac' est déjà à fond pour vous parler de *Coyote*. Après plusieurs éditions chez Tilsit, le jeu se voit aujourd'hui offrir une nouvelle vie et un peu de chirurgie esthétique en passant chez Gigamic. Pur jeu de bluff, dans la lignée d'un *Perudo* ou d'un *Skull & Roses*, *Coyote* vous invite à deviner la somme des valeurs présentes sur les cartes que les joueurs auront placées sur la tête. À la manière d'*Hanabi*, on ne voit donc pas sa propre carte. Dès qu'un joueur pense que vous bluffez, il vous dénonce et on vérifie qui a raison. Trois erreurs suffisent pour retourner dans les jupes de sa mère comme un vulgaire papoose. Malgré ce système d'élimination, on regarde avec plaisir la partie se poursuivre car les cartes spéciales et les petites variantes pimentent un peu l'ensemble. Une jolie réédition pour ce classique de Spartaco Albertarelli : si vous connaissez déjà le jeu, rien de neuf à signaler. Dans le cas contraire, cette version Gigamic est l'occasion de découvrir un classique du jeu de bluff.

Julien Gaillet



Fiche technique

Auteur • Spartaco Albertarelli
Éditeur • Gigamic
Joueurs • 2 à 6
Âge • à partir de 10 ans
Durée • 20 min
Prix • 19,90 €

PC | WII | XBOX 306 | PS3 | NINTENDO DS

JEUX VIDÉOS

Passionnés les nombreux jeux inspirés par le jeu de rôle sur table ou plus largement par les univers fantastiques développés par les créateurs du jeu vidéo, cette rubrique est faite pour vous.

The Witcher 2

Tout d'abord, sachez que es aventures du célèbre Sorcereur seront bientôt disponibles sur X-box 360, ce qui devrait ravir leur possesseur.



BLIZZARD

Diablo 3

Peut-être une date à l'horizon ! Certains sites annoncent février 2012 pour voir débarquer l'évènement vidéo-ludique de l'année prochaine, celui qui va tout dévaster sur son passage pour ne laisser que des miettes aux autres. Blizzard se frotte déjà les mains en ayant mis au point un système qui va forcément marcher: un hôtel des ventes géré par Blizzard dans lequel vous échangez vos trouvailles du jeu contre l'argent réel des autres joueurs, Blibli se mettant au passage une petite commission dans la poche. Fini donc les gold-sellers que l'on voit sur les MMO ou les objets en ventes sur *Ebay*, l'éditeur a tout compris et compense le fait de ne pas avoir d'abonnement par ce subtil stratagème.

La béta fermée est lancée depuis près de trois mois, on peut donc franchement espérer une sortie au premier trimestre 2012. Sinon on sacrifie un raton laveur.

DRAGON'S DOGMA

CAPCOM

Dragon's Dogma

Annoncé il y a quelques temps déjà, le nouveau Action-RPG de Capcom s'apprête à sortir sur les étals en février 2012. Trois classes très originales – guerrier, mage, rôdeur – des monstres gros comme des immeubles, un système calqué sur celui de Gods of War pour la baston. On demande à voir, les premier trailers étant plutôt alléchant.



MMO et free to play

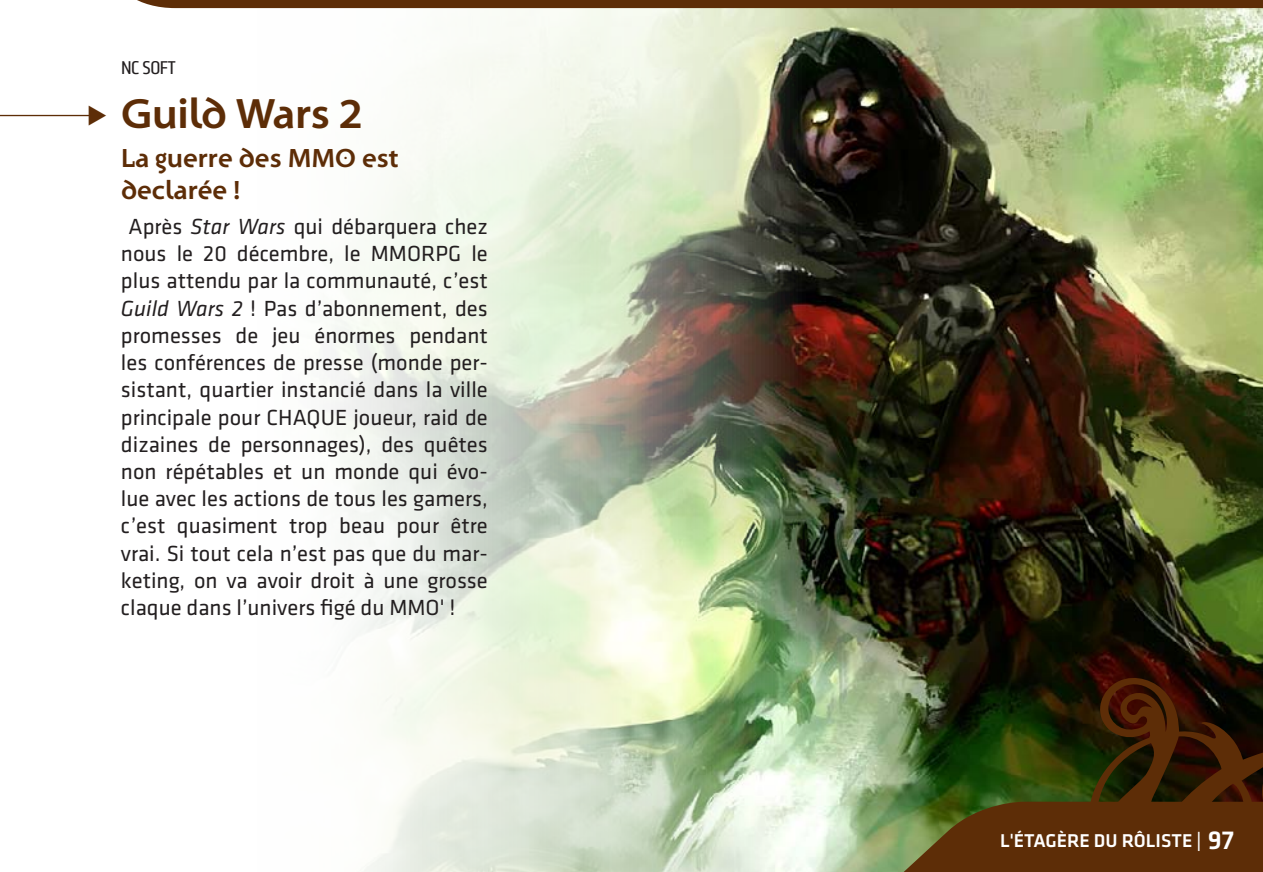
Gagnant-gagnant ?

Si vous avez naguère fait l'impasse sur les MMORPG (les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs) pour cause d'abonnement coûteux, sachez que les temps ont changé. Dorénavant, les MMO passent en « free-to-play » quelques mois après leur sortie.

La liste ne se limite pas au jeux asiatiques et s'accroît au fil des mois : *Conan Hyborian Adventures*, *Lord of the Ring online, Star Trek, DC universe,* etc.

L'expression « free to play » n'est pas trompeuse. Les éditeurs vous permettent de jouer sans limite de temps à leur jeu. Le lézard, généralement indiqué à l'inscription sur les sites, c'est que vous n'aurez pas accès à tout le contenu du jeu. Vous serez limitez en niveau (*WoW* est jouable gratuitement jusqu'au niveau 20), en classes (*Conan* ne propose que 3 classes sans abonnement), en territoire (*LOTRO* propose ses premières région à explorer sans payer) et tous sont généralement dotés de « cash shop », une boutique qui permet d'acheter des objets virtuels… avec de l'argent réel.

Avec ce système, vous pouvez vous faire une idée du jeu, de son gameplay, de sa communauté (c'est important sur un MMO') en vous inscrivant simplement sur les sites des éditeurs. Au final tout le monde y trouve son compte : le curieux teste des jeux de qualité sans débourser un centime (vu le prix des jeux finis en 5 heures, c'est plutôt agréable) tandis que l'éditeur a sa chance de récupérer un client sur le long terme.



NC SOFT

Guild Wars 2

La guerre des MMO est déclarée !

Après *Star Wars* qui débarquera chez nous le 20 décembre, le MMORPG le plus attendu par la communauté, c'est *Guild Wars 2* ! Pas d'abonnement, des promesses de jeu énormes pendant les conférences de presse (monde persistant, quartier instancié dans la ville principale pour CHAQUE joueur, raid de dizaines de personnages), des quêtes non répétables et un monde qui évolue avec les actions de tous les gamers, c'est quasiment trop beau pour être vrai. Si tout cela n'est pas que du marketing, on va avoir droit à une grosse claque dans l'univers figé du MMO' !



BIOWARE

Star Wars : The old republic

Star Wars + Bioware : est ce que j'ai vraiment besoin d'en dire plus ? Après le flop du premier MMO *SW*, le hit de cette fin d'année, le MMO à priori pas très beau mais réalisé par ceux qui ont fait les meilleurs JdR sur PC, c'est lui. Point barre.

Est-ce que le classique système des MMO, pompé jusqu'à la moelle si j'ose dire, sera enfin mis au rencard pour nous proposer une expérience un peu neuve ? La réponse à Noël. Il ne reste plus qu'à trouver de bonnes excuses pour ne pas assister aux repas de famille.





NINTENDO

The Legend of Zelda: Skyward Sword

P..., 25 ans ! Oui, Link, le petit bonhomme avec le chapeau et la tenue de lutin, fait partie du décor depuis 25 ans.

Comment faire pour sortir 15 jeux avec le même scénario dont le moins exigeant des rôlistes de voudrait pas ? Sauver une princesse ? Zelda en plus ! Non merci, elle n'a qu'à faire plus attention la prochaine fois que Ganondorf traîne dans le coin.

C'est sans compter sur l'imagination sans limite des développeurs de Nintendo pour renouveler le gameplay à chaque épisode. Celui-ci ne déroge pas à la règle : épée-compagne intelligente, exploration aérienne via un oiseau géant, bombes lancées comme des boules de bowling, puzzles renouvelés. Et le *WII motionplus* est précis et sans faille, permettant de reproduire les coups d'estoc et de taille comme si on y était.



À mettre sous le sapin ou à offrir à ses neveux et nièces en leur racontant vos épopées dans *A link to the past* ou dans *Ocarina of time* !

PS : un numéro spécial de notre copnfrère *IG mag* dédié à la saga est dans les kiosques, ne le ratez pas !

WII

Xenoblade Chronicles



Fan de RPG au parfum de sushis et possesseurs de Wii réjouissez-vous !

Parent pauvre de cette génération de consoles, la Wii calibré pour plaire à tous les âges va enfin pouvoir se vanter d'avoir enfin un bon JdR. Sorti cet été, un an après la vo, et élaboré par les parents de la série *Xenosaga*, tous les ingrédients d'un hit sont là : musique prenante, combats épiques en temps réels (fini les cut scènes à chaque rencontre), exploration d'un territoire immense, pnj attachants et même un vrai scénario !

Catapulté au milieu d'un combat qui oppose deux Titans figés (Bionis et Mekonis), véritables mondes sur lequel on évolue, le héros de *Xénoblade* va hériter d'une épée intelligente, plus sympa que *Stormbringer* et capable de découper sans effort les armées de machines du vilain Mekonis.

Le seul bug reste la partie graphique, mais bon pour une Wii, c'est déjà largement au dessus de la moyenne.



PC

Kingdoms of Amalur : Reckoning



Peut-être la surprise jdr de l'année prochaine. Présenté comme un action-RPG, ce titre surfe sur la vague des classes de persos qui évoluent au fil du jeu (les destinées), sans tomber du coup dans le classicisme d'un *Dragon's Dogma* par exemple.

Unique succès d'une expérience scientifique visant à relever les soldats morts aux combats (!) votre statut de cobaye va évoluer rapidement et vous plonger dans un conflit qui oppose les races de ce monde à un sorcier qui dispose d'une armée immortelle. L'avenir ne s'annonce pas très radieux mais c'est toujours mieux que de se retrouver dans la fosse commune.

Les pex permettront de débloquer des arbres de compétences dans les destinées et autant de pouvoirs et de nouvelles combos qui permettront d'annihiler tous les boss retords.

David Burckle



PC | XBOX 306 | PS3

SKYRIM

Depuis Oblivion, *la série* The Elder Scrolls *(TES) sait séduire le grand public, en grande partie avec le judicieux portage sur consoles HD, et ce n'est pas* Skyrim *qui va freiner cet élan : quelques jours après sa sortie, le jeu est déjà vendu à plusieurs millions d'exemplaires et les critiques dithyrambiques fusent de toutes parts. Même si le service marketing de Bethesda a fait très fort, notamment avec le trailer filmé, il faut bien reconnaître une chose : avec* Skyrim *entre les mains, vous pouvez dire adieu, du moins pour quelques temps, à votre vie sociale (pour ceux qui en ont encore une évidemment).*



Les pieds dans la boue

Skyrim, c'est avant tout une région peu hospitalière, peuplée de gens du Nord qui ont dans les yeux le bleu qui… on s'égare, reprenons : une région peu hospitalière donc, des températures qui avoisinent la fraîcheur, un terrain escarpé qui ne facilite pas le développement des transports, une guerre civile sur le point d'éclater entre les natifs et l'Empire : un coin idéal pour l'aventure !

C'est dans ce climat que vous serez « lâché », il n'y a pas d'autre mot, votre tête ayant eu la mauvaise idée de prendre un aller simple pour le panier du billot impérial. Mais, sans spoiler, le destin et surtout un dragon qui passait par là, (alors que cette race était censée avoir disparu depuis des siècles, il est quand même bien fait, le scénar) viennent tout chambouler. Quelques souffles enflammés plus tard, vous voici libéré et vous pourrez alors gambader dans les blanches prairies en ramassant des fleurs et des papillons et/ou vous intéresser au triste sort des habitants de Skyrim et tel le héros moyen, les aider en échange de quelques pièces d'or.

Et c'est là que se ressent le gouffre qui sépare *TES 5* de ses prédécesseurs : la vie et le caractère des PNJ. On dirait que tous ont une histoire et qu'ils ne sont pas là par hasard, parce qu'il fallait un forgeron ici ou un marchand par là. Chaque rencontre, même avec le PNJ qui parait le plus anodin peut déboucher sur une quête. Quand vous passez à coté de deux personnes en ville et que vous les écoutez, elles peuvent aussi bien parler du temps qu'il fait que de machin au comportement étrange depuis qu'il est revenu après un voyage lointain, sans aucun doute maudit par les dieux et qui psalmodie des rituels impies dans sa cave : et paf, une nouvelle entrée de dialogue et une quête potentielle qui vous amènera peut-être dans la cave d'un nécromant ou dans un cellier où cuve un *dummer* (les elfes noirs voyons) qui subit le racisme de ses voisins. Un gros plus pour l'immersion dans cet univers, qui dans les autres épisodes paraissait un peu statique.

En plus de l'arc scénaristique principal déjà bien fourni et qui nécessitera de nombreuses heures de jeu pour être mené à bien, on retrouve aussi les quêtes de guildes, de factions, **spoiler** de la confrérie noire et bien sur celles liées à la lycanthropie et au vampirisme. D'après Bethesda, les quêtes secondaires de type chercher un objet ou tuer untel se créent à l'infini grâce à leur nouveau moteur, et pour les explorateurs en herbe, il y a plus de 150 donjons à parcourir, de quoi occuper les longues soirées d'hiver qui nous séparent de *Diablo 3*.



Les pex

Niveau *gameplay*, les aficionados de la série ne seront pas dépaysés, on reste dans un système de progression par compétences (vous utilisez souvent votre épée, votre score d'arme à une main grimpe), et quand dix points sont acquis, vous prenez un niveau. Les compétences privilégiées ont disparu et dorénavant vous pouvez, si ça vous chante, faire un voleur/guerrier/prêtre/mage/cuisinier. Disparu aussi le signe astrologique, remplacé par des pierres à activer et disséminées sur toute la carte. Vous pouvez en activer une à la fois et celle-ci vous donnera un bonus (buff pour les intimes) qui disparaît dès que vous activez une autre pierre. Par contre l'ambidextrie fait son entrée par la grande porte et vous pouvez désormais vous battre l'épée dans une main pendant que dans l'autre vous aurez préparé votre sort de soin le plus efficace. Ou tout simplement avoir deux armes ou deux sorts suivant votre style de jeu.

Grosse nouveauté pour la série mais pas pour les rôlistes ou les fans du jeu *Fallout* : à chaque niveau vous pourrez choisir un avantage dans les branches qui représentent les catégories de compétences. Vous pouvez par exemple augmenter vos avantages dans la branche discrétion pour obtenir de meilleurs multiplicateurs de dégâts lors d'une attaque sournoise ou encore vous déplacer silencieusement en courant. Vous pouvez aussi vous spécialiser dans la magie de la destruction et cumuler deux effets du même sort pour un résultat final explosif ! L'artisanat (le *craft*, pour ceux qui on perdu leur latin) n'est pas en reste et vous pourrez forger avec vos petites mains l'armure daedrique tant convoitée, puis l'enchanter si vous disposez de pierres d'âmes* suffisamment puissantes.

Nouveauté encore, les cris, des supersorts qui se découvrent dans le jeu par l'exploration ou par la réalisation de quêtes mais qui nécessitent de tuer un dragon pour être activés. Liés au scénario principal, leur utilisation est sympathique sans plus et ne change pas la face du monde.

L'enrobage

Graphiquement bluffant, la bête tourne sur des machines récentes mais contrairement aux autres épisodes de la série, vous n'aurez pas besoin de l'ordi de la NASA ou d'attendre deux ans pour jouer confortablement. Brouillard, tempêtes, dragons, décors des donjons, tout est soigné et vous pourrez réaliser de nombreux screenshots pour illustrer vos parties de JdR.

Pour les rôlistes gamers, *Skyrim* est le must have de cette fin d'année, malgré une interface PC un peu confuse. Si vous n'avez pas encore craqué, avouez que c'est parce que vous ne possédez pas un des trois supports pour le faire tourner ! Petite précision sans importance, les évènements de *Skyrim* se déroulent deux cents ans après ceux d'*Oblivion* et il n'y a pas besoin de connaître les anciens épisodes pour apprécier celui-là.

David Burckle

* **Attention, spoiler :** Vous pouvez, avec certaines armes ou certains sorts, lier une âme d'un adversaire défait dans une pierre. Ces pierres servent à recharger les objets magiques qui consomment des charges à chaque utilisation ou à créer des enchantements sur les objets « normaux ».

Fiche technique

Éditeur • Bethesda Softwork
Prix constaté • 49,90 € sur PC et 69,90€ sur consoles.
Collector • une édition boite collector existe et contient un magnifique artbook, une très belle figurine de dragon et quelques goodies dispensables.



PC | XBOX 360 | PS3

Assassin's Creed Revelations

Voir Istanbul et mourir…

Trois jeux en trois ans, ils l'ont fait ! Voilà Révélations *! Et si tout le monde était sceptique à la sortie de* Brotherhood *– le chapitre prolongeant les aventures d'Ezio sorti tout juste un an après* Assassin's Creed 2 *– le multi et les améliorations apportées au gameplay avaient alors emporté la mise et instauré (ou confirmé) un solide climat de confiance entre les joueurs et les studios d'Ubisoft.*

Fiche technique
Éditeur • Ubisoft
Prix constaté • 49,90 € sur PC et 69,90€ sur consoles

Aujourd'hui, les gars relancent leur pari et osent même tenter le hat-trick ! Un teasing sévère, une bande annonce qui était une pure tuerie, la promesse d'un volet où Ezio, Altaïr et Desmond seraient tous trois jouables… Ubisoft a su faire monter la pression et a fait baver ses joueurs des mois durant. Entreront-ils dans la légende comme Altaïr en son temps ?

En l'espace de quelques jeux, la trilogie *Assassin's Creed* a su poser les bases d'une mythologie et entrer dans la culture contemporaine à une vitesse saisissante. Mais les joueurs sont divisés à son égard. Si les uns crient au génie, le gameplay de la saga encore inachevée est décrié par une frange non-négligeable des gamers qui reprochent au jeu sa répétitivité depuis le premier opus. Et si les développeurs ont clairement pris en compte leur desideratas et amélioré à chaque épisode des éléments de gameplay tout en œuvrant à étendre la gamme des plaisirs, il faut reconnaître que le résultat ne convaincra pas les réfractaires malgré des efforts louables.

Les outrages du temps

Le jeu a conservé les qualités qui ont fait son succès et a ajouté de nouvelles cordes à son arc, mais il souffre toujours des mêmes défauts, des lacunes plus dures à supporter depuis que d'autres se sont engagés sur ces voies avec parfois de meilleurs résultats. *Batman* par exemple, avec son système de combat semi-stratégique fondé sur le rythme, ne se contente pas de proposer un résultat plus jouissif qu'*Assassin's Creed* et plus flatteur encore pour les joueurs en quête d'un alter-ego iconique, il est aussi parvenu à créer un modèle d'intuitivité.

Quelques nouveautés émaillent toutefois le jeu, qui est plus fluide côté poursuite grâce à l'arrivée d'un crochet dans la panoplie d'Ezio, un outil bien utile qui lui permet des passages spectaculaire au-dessus des gardes, facilite et fluidifie la grimpette, et surtout, autorise l'emploi des tyroliennes opportunément disséminée sur les toits de la ville. *ACR* rend également ses combats plus impressionnant grâce à des coups finaux magnifiques et souvent brutaux. La gestion de la guilde d'assassins a été améliorée, l'éventail d'armes accessibles s'est considérablement élargi pour accueillir notamment des bombes, aussi pertinentes pour mener des assassinats que pour disparaître dans un nuage de fumée ou créer une diversion. Un mini-jeu un peu stratégique s'est même fait une place en s'insérant au milieu des parties, lorsque les QG de la guilde sous votre contrôle sont atta-



qués. Bref, il y a pléthore de nouveautés mais cela reste la même chose. C'est un sublime *Assassin's Creed*, semblable à ses augustes prédécesseurs par le fond et par la forme, par ses qualités et ses faiblesses.

Le talon d'Achille des assassins

Côté histoire, le jeu suit Ezio bien des années après les évènements qui concluaient *Brotherhood* avec un joli cliffhanger. Malgré les promesses de la promo, si Desmond et Altaïr sont bien jouables, ils restent loin à l'arrière-plan. En recherche de sagesse et de vérités, le jeune florentin devenu un maître assassin dans le bel âge s'est lancé sur la piste du sage Altaïr et a trouvé à Masyaf une étrange bibliothèque scellée par cinq clés. Cinq clés que traquent activement les Templiers et qui sont supposées être cachées dans Constantinople. Ainsi débute l'aventure.

La grosse, l'affreuse, l'horripilante faiblesse de cet opus pour qui, comme moi, suit l'aventure afin d'en avoir le fin mot, c'est le scénario fade comme une nouille de ce très mal nommé *Révélations*. Jouer plus de vingt heures pour obtenir, à la toute fin, un quart d'heure de frissons et de surprises, c'est un peu dur. L'aventure solo est longue et la multitude des missions secondaires comme le côté *GTA oriental* séduisent. Le multijoueur a été intelligemment intégré à l'historique de la saga et a vraiment été amélioré en profondeur pour offrir un must du genre. Pas de problème sous ces angles-là. Mais l'intrigue principale du solo tristement ramenée à la collecte de cinq clés déçoit franchement malgré un fort potentiel de départ. Et que dire des personnages secondaires ? Tout était en place pour une brillante réussite. Malheureusement, le riche contexte n'est finalement qu'ébauché quand il aurait dû être le centre de l'attention et des mouvements de l'histoire. Reste donc le plaisir de jouer une arme terrible en errant sur les toits d'une ville géante que l'on finit par entièrement dominer, que ce soit seul ou en ligne. Et malgré un petit goût de déception, c'est déjà beaucoup, avouons-le…

La Porte d'Or

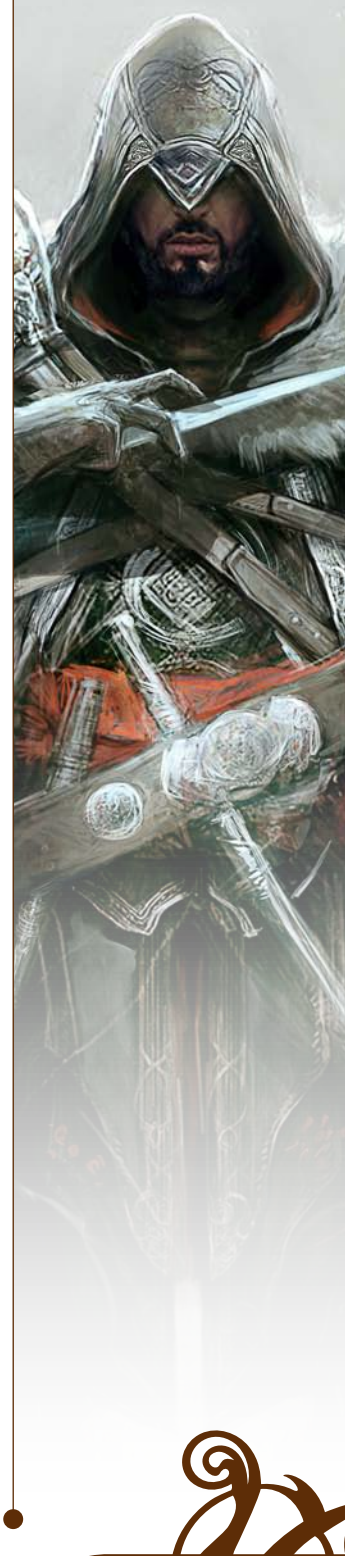
Dernier chapitre consacré aux aventures d'Ezio Auditore da Firenze, *ACR* avait la lourde et double tâche de nous faire attendre le véritable troisième volet de la série (dont la période temporelle n'a d'ailleurs toujours pas été révélée) mais aussi de conclure l'histoire épique d'un héros attachant devenu culte pour nombre de joueurs. Quoique le jeu soit globalement satisfaisant, le résultat pour ces deux objectifs est malheureusement en demi-teinte.

Il faut reconnaître que déplacer les aventures de notre cher Ezio Auditore de sa terre natale à Constantinople au cours de l'année 1511 tenait du pur génie. Après Jérusalem, Damas, Florence, Venise, Rome, il était temps de relever un nouveau défi, et celui-ci a été pleinement accompli. Formidable terrain de jeu et plus bel atout du titre, les rues de Constantinople sont un délice de chaque instant. Du palais de Topkapi à Hagia Sophia, de la tour de Galata au grand bazar, la ville est un monument vivant et offre un panorama magistral à tous points de vue.

Au final, le charme extraordinaire du décor opère et sauve l'aventure. Mais il ne parvient pas tout à fait à combler à lui seul l'absence relative mais regrettable de révélations ou d'un véritable souffle épique portant de bout en bout la narration.

Amateur de multi déjà séduit par la série, sautez de toit en toit vers votre plus proche boutique. Fans hardcore de la première heure, allez-y : vous ne serez pas déçus. Si vous montez en voiture à cet arrêt, sachez bien ce que trouverez : un mix élégant entre *GTA* et *Infamous*, du parkour, un soupçon de gestion et un décor majestueux qui mérite presque à lui seul un acte d'achat, mais une aventure solo qui ne grise pas malgré une durée de vie très honorable. Reste le multi, à nouveau une excellente surprise.

Stéphane Gallot





PC

MIGHT & MAGIC HEROES VI

On prend presque les mêmes et on recommence…

Puisque la série et la recette est la même depuis 15 ans, nous aussi on recycle, c'est la mode, pour présenter ce jeu mythique en reprenant quasiment un article paru dans Black Box 3. *C'est fascinant de voir comme il colle parfaitement à cette actu.*



Rappelez-vous. C'était au milieu des années 90 les « temps réel » n'avaient pas encore explosé et les jeux de stratégie en tour par tour étaient rois. H*eroes of Might and Magic*, avec sa simplicité alliée à une jouabilité exceptionnelle, remportait tous les suffrages et s'assurait un avenir radieux. Ses suites sont toujours attendues impatiemment par les fans de la série, mais avec un épisode 4 qui fut sûrement le moins bon de la série, puis un 5 critiqué pour son passage en 3D et son approche plus simple, le 6 ne part pas vraiment sous les meilleurs auspices.

Pour les néophytes, la recette de *HMM*, qui a fait le succès de la série, c'est tout d'abord un univers graphique d'heroic-fantasy, mélangé avec un système de gestion en tour par tour simple et efficace. À partir d'un domaine, on gère des ressources (bois, fer, gemmes, or, cristaux, soufre et mercure pour les épisodes 1 à 5, seulement bois fer et cristaux pour le 6), qui permettent d'acheter des créatures, on les place dans l'armée d'un héros qu'on déplace sur une carte qui se révèle au fur et à mesure. On y trouve les mines qui produisent les ressources mais aussi des temples, fontaines, objets qui donnent des bonus temporaires ou permanents aux caractéristiques de votre héros. Il y a bien sur des rencontres qui se terminent la plupart du temps en bataille rangée car entre cette mine d'or et votre héros, un groupe d'archi-liches vous contemplent. Pendant la bataille, le héros donne ses ordres, lance des sorts, supervise au mieux en fonction de l'adversaire. Un groupe de paysans enragés n'est pas vraiment un défi, par contre un groupe de dragons noirs qui protègent un artefact, c'est une autre paire de manches. Et quand vous tomberez face aux héros des adversaires (vos amis peuvent jouer sur le même ordinateur que vous, comme un jeu de société) il faudra garder la tête froide pour ne pas commettre d'erreur fatale.

Voici en résumé le fonctionnement du jeu, qui, à quelques petites différences près, n'a pas changé au cours de ces quinze dernières années.

Heroes 6 ne déroge pas à la règle, et reprend le même principe, avec quelques améliorations. Les domaines restent globalement les mêmes, on a le droit aux éternels chevaliers, aux morts-vivants, aux druides, aux démons, aux barbares orques avec des nouveautés dans la construction des châteaux. Grosse nouveauté de cet opus : quand vous prenez un château de l'adversaire, vous pouvez immédiatement le transformer en un château équivalent de votre domaine !



Cela simplifie grandement la gestion des armées, surtout que toutes les troupes peuvent se déplacer instantanément d'un château à l'autre. Les compétences que votre héros va acquérir sont extrêmement variées et dorénavant se sélectionnent, permettant d'ouvrir une arborescence de sous-compétences. La nécromancie permet ainsi de lancer des sorts de plus en plus puissants, mais aussi par la suite de relever les morts du champ de bataille ou d'avoir des effets plus efficaces. Le commandement augmente le moral des troupes et vous permettra d'avoir accès à la diplomatie, histoire de ne pas tout régler dans le sang.

Les campagnes sont d'ailleurs très réussies, mais c'est en multi que le jeu prend toute a dimension, face à des adversaires aussi retords que vous. La simplification des ressources (le cristal uniquement au lieu de cristal, gemmes, mercures et soufre) permet des parties plus équilibrées et plus acharnées puisque chaque adversaire a besoin de la même ressource que vous pour créer ses plus grosses troupes.

Graphiquement, tout comme pour le 5, il n'y pas de quoi se taper le cul par terre, mais la musique, comme dans les autres volumes, est vraiment excellente et vous plonge immédiatement dans l'ambiance.

En gros les débutants découvriront donc un jeu agréable et les fans de la série devraient parfaitement s'adapter aux changements mineurs de gameplay.

David Bruckle

Fiche technique
Éditeur • Black Hole Entertainment, Ubisoft
Prix constaté • 49,90 €





PS3 | XBOX 306

DARK SOULS

Gamer Over

« Préparez-vous à affronter la mort » nous dit la 4e de couv. « Préparez-vous à acheter une nouvelle télé quand votre manette aura traversé l'écran de l'actuelle » aurait été plus juste tant Dark Souls, *comme sont grand frère* Demon's Souls *prennent à contre-pieds les gameplay actuels, faits pour plaire au plus grand nombre, avec une difficulté progressive et savamment dosée qui permet de toujours voir la fin du jeu. Ici rien de tout ça.*

Fiche technique
Éditeur • Bandai Namco Games
Prix constaté • 69,90€

Âmes sensibles et joueurs impulsifs s'abstenir. Une erreur de timing, une parade mal effectuée, un pas vers un piège aperçu trop tard et c'est la punition : une mort certaine et un retour à la case départ du niveau (oui comme dans les 80's) ou au feu de camp le plus proche (qu'il faut visiter avant sa mort), avec tous les ennemis à combattre à nouveau et les précieuses âmes, récoltées à la sueur de votre front, perdues.

Et les âmes, vous en aurez besoin pour progressez dans votre carrière d'aventurier. Vous les gagnerez aussi en accomplissant les nombreuses quêtes, proposées de manière classique par les PNJ, et, en vous associant à certaines factions, vous pourrez débloquer des tonnes de quêtes secondaires.

En plus de la création cosmétique détaillée de votre avatar, une dizaine de classes sont disponibles, chacune avec leurs avantages et leurs défauts, mais au final rien n'est figé et vous pouvez très bien commencer avec un voleur qui finira sa carrière en tant que mage ou guerrier, suivant la progression choisie. Et ce bien évidemment en s'acquittant du prix en âmes. Ici, on augmente ses caractéristiques ou on développe ses pouvoirs magiques, rien de bien nouveau ni de transcendant. Et pourtant la progression dans le jeu passe donc par une phase d'apprentissage longue et douloureuse du joueur, qui verra tous ses efforts récompensés lorsque les énormes boss mordront la poussière !

Même si le scénario est faible pour un monde si ouvert, le jeu est beau, exigeant, plein de surprises (bonnes et mauvaises) et tranche tellement avec les jeux « casuals » qu'il faudrait faire le difficile pour passer à côté d'une telle expérience.

David Burckle





PC | XBOX 360 | PS3

Deus Ex Human Revolution

Du Shadowrun... ou presque !

Même si il est déjà sorti il y a quelques mois, on ne pouvait pas s'empêcher de donner notre réaction de rôlistes sur une licence comme Deus Ex*, tant elle est une source d'idées pour vos JdR papier à base de conspiration, d'implants et de futur pas très youpi pour l'humanité.*



Après un premier épisode révolutionnaire il y a dix ans et un second complètement oubliable, Square Enix reprend les choses en main et en tant que compagnie capable du pire comme du meilleur, les paris restaient ouverts jusqu'à la sortie du jeu. Campagnes de pub prometteuses, faux sites internet avec propagande de corpo pour vanter les mérites des implants et hacking du site par des rebelles qui diffusent un film pour montrer les contrecoups des implants, bande annonce digne d'un blockbuster hollywoodien, l'attente était longue, mais elle en valait la peine.

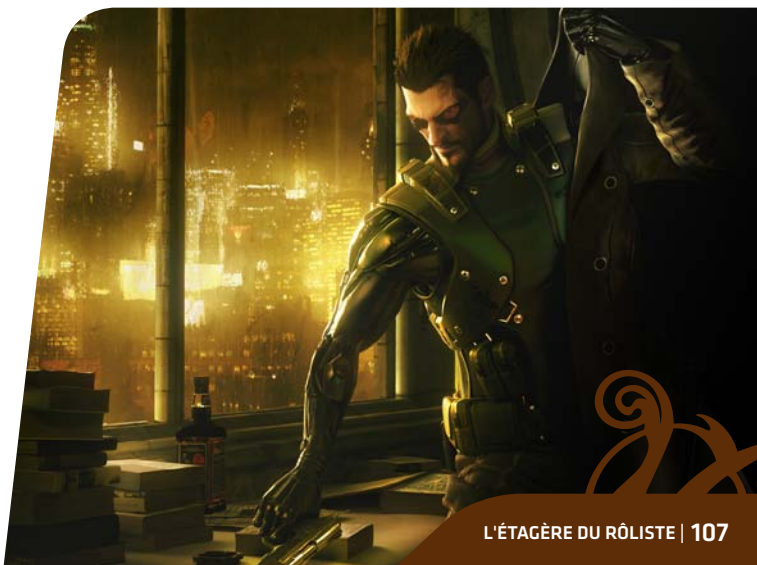
Dans le setting bien dégueulasse de Détroit, version 2027 (le jeu se passe *avant* le premier Deus Ex), Adam Jensen, chef de la sécurité pour une corpo d'implants cybernétique (les « augmentations », inventées par sa copine, Directrice de la recherche au sein de la corpo), va être plongé au cœur d'une conspiration mondiale, après avoir salement morflé et être passé sur le billard de la société qui l'emploie. Au cours de son enquête et des nombreux dialogues proposés par des PNJ hauts en couleur – et que l'on peut quasiment reprendre directement pour une partie sur table – Adam va bien sûr acquérir de nouvelles capacités, en débloquant des augmentations suivant le style de jeu que l'on veut adopter: furtivité, baston, hacking, et même étiquette. Tous les classiques d'un bon vieux run y passent, Adam faisant office de vrai couteau suisse!

Après les premiers trailers qui mettaient l'eau à la bouche, graphiquement la déception est bien présente et on se retrouve avec le niveau d'un jeu classique sur HD, rien d'exceptionnel. Mais bon, le monde est ouvert, riche, pluvieux, sombre, pas glamour, bref l'ambiance Blade Runner est là et on n'en demandait pas plus pour ce type d'univers.

Note pour les allergiques de la vue subjective: ce jeu est un fps.

DB

Fiche technique
Éditeur • Square Enix
Prix constaté • de 49,90€ à 69,90€ en fonction des supports.



LIVRES | BD | SÉRIE TV | CINÉMA | EXPOS

INSPIS

Rien ne vaut le JdR, mais quand les potes sont absents, que les sorties se font attendre ou que l'inspiration fait défaut, rien ne vaut un peu de matière brute pour se ressourcer.

SÉRIE TV

Terra Nova

DIFFUSÉE SUR LA FOX



Quand on apprend que Steven Spielberg produit une nouvelle série, on pense à deux choses : un truc avec des aliens ou une énième variation sur la deuxième guerre mondiale. Et surprise, le réalisateur le plus célèbre du monde nous ressort en fait une autre de ses marottes : les dinosaures.

Je vous entends dans le fond en train de maugréer que ça va être pourri et qu'il y en a marre de le voir toujours faire la même chose ; surtout après sa dernière production côté série, *Falling Skies*, qui sur le thème de l'invasion extraterrestre ne cassait franchement pas des briques. Oui, on aimerait tous que le Steven nous surprenne vraiment à nouveau, et pas avec *Tintin* (enfin là je parle pour moi, je me doute qu'il y a des fans dans la salle).

Bref. Plein d'à priori, c'est tout de même curieux et plutôt paré à être déçu que je me suis lancé dans *Terra Nova* avec pour unique info la présence de dinosaures quelque part dans le scénario. Et cette série est en fait jusque-là une bonne pioche. Côté histoire, ça part bien : au XXIIème siècle, alors qu'on a quasiment achevé notre bonne vieille planète, des scientifiques découvrent par accident une faille temporelle vers le passé, 85 millions d'années en arrière. Mais pas vers notre passé, dans un autre flux temporel, ce qui exclut le risque de changer l'avenir en envoyant du monde là-bas. Une expédition est donc lancée avec une première vague de colons, puis une seconde, et ainsi de suite dans l'objectif de donner un second départ à l'humanité et de ne pas tout foutre en l'air une seconde fois. Les colons sont choisis pour leurs compétences ou gagnent leur place au loto. Quant aux héros, qui partent avec la 10ème vague, je vous laisse voir par vous-même leur histoire. Jusque-là, c'est pas mal tant que c'est bien fait, ce qui est le cas, mais ça ne laisse pas non plus un souvenir impérissable.

Le truc, c'est qu'en l'espace d'un seul épisode, les copains scénaristes ont assuré le boulot et calé toutes sortes de mystères : équations et symboles étranges gravés sur des rocs dans les zones interdites, les membres de la 6ème vague qui sont venus en formant secrètement un groupe uni avec leurs propres objectifs et qui ont fait brutalement sécession de la gentille colonie des héros, etc. Et au final, avec une réalisation aux petits oignons, un casting qui tient la route, des décors grandioses et l'envie d'en savoir plus qui commence à s'installer tranquillement mais sûrement, la série s'assure un joli départ et parait promettre plus qu'un simple divertissement SF avec des dinos (ce qui en soi est déjà pas mal). Allez, avouez que vous êtes tenté.

LIVRE

Chroniques de l'Armageddon

J.L. BOURNE | ÉDITION ECLIPSE



L'apocalypse zombie vue par les yeux d'un survivant et présentée sous la forme d'un journal, tel est le programme simple et efficace des *Chroniques de l'Armageddon*.

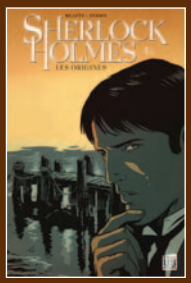
Si ce n'est pas de la grande littérature, le texte est d'une lecture très agréable et se dévore avec plaisir. Par ailleurs, le style ne choque pas et colle à l'idée d'un journal écrit par un survivant pour lui-même. Du début à la fin de ce premier tome, l'auteur fait preuve d'un vrai talent de narrateur ; il sait raconter son histoire, ménage son lecteur et parvient à accrocher intelligemment son attention. Et comme il s'agit d'un officier de l'U.S. Navy, ses conseils de survie peuvent se targuer d'un certain crédit.

Les joueurs de Z-Corps ne devraient pas hésiter longtemps en passant chez leur libraire et tenter leur chance avec cet ouvrage. Les PJ trouveront des infos utiles à leur survie, les MJ feront le plein de descriptions et de situations à proposer à leur table. C'est une bonne affaire des deux côtés de l'écran et une sympathique plongée dans l'univers zombie.

BD

SHERLOCK HOLMES

LES ORIGINES TOME 1/2 (SCOTT BEATTY/DANIEL INDRO) | ÉDITIONS SOLEIL COLLECTION US COMICS
SHERLOCK HOLMES & LE NÉCRONOMICON TOME 1/2 L'ENNEMI INTÉRIEUR (SYLVAIN CORDURIÉ/ VLADIMIR KRSTIC)





Le plus célèbre des détectives est à l'honneur ce mois-ci dans plusieurs bandes-dessinées. Avec *Sherlock Holmes - Les Origines*, les premières enquêtes du héros de Conan Doyle se dotent d'un trait comics de qualité et permettent de découvrir Holmes et Watson bien avant que leur renommée n'ait fait le tour de Londres. Le tome 1 engage le détective à la poursuite d'un tueur en série s'efforçant de mettre en scène les morts des 12 césars et il faut reconnaître que le style moderne du dessin sied bien au fameux duo et aux bas-quartiers londoniens. L'histoire est narrée du point de vue de Watson et cumule les bonnes idées. C'est bien pensé, bien mis en scène et voilà une BD qui inspirera assurément les meneurs de *Crimes* et *d'Achéron* ainsi que les habitués de *Cthulhu by Gaslight*. À découvrir.

La pépite du mois est pourtant ailleurs, dans la bande-dessinée *Sherlock Holmes & le Necronomicon* qui propose un tout autre éclairage sur le résident le plus fameux de Baker Street. Holmes est ici le narrateur et on le retrouve dans le bel âge après la mort de Moriarty. Quoique je n'apprécie pas usuellement que l'on s'amuse à saupoudrer du Mythe hors du cercle lovecraftien, le mélange des genres prend bien dans ce premier tome qui est à la fois remarquablement composé, illustré et écrit.

Le dessin est superbe, l'intrigue prenante et ce tome d'ouverture s'achève sur un cliffhanger du plus bel effet, c'est une lecture à oser sans hésitation. Ayant depuis découvert que le duo Cordurié/Krstic n'en était pas à son coup d'essai, j'ai bien l'intention de me procurer sous peu leur premier diptyque consacré au détective opiomane : *Sherlock Holmes & Les Vampires de Londres*. Vous en aurez des nouvelles dans le prochain numéro.

BD

UNIVERNE

TOME 1 : PANAME (MORVAN-NESMO) | ÉDITION SOLEIL (PARU EN JUIN 2011)



Parce que l'homme qui devait devenir son éditeur n'a jamais pu fuir Paris lors du coup d'état de Napoléon III, Jules Verne n'a jamais été consacré comme auteur de fictions. Suivant une autre voie et entouré de scientifiques, d'artistes et d'ingénieurs, il entreprit un autre rêve : bâtir une cité idéale dans le Pacifique, une utopie nommée Univerne. Rapidement en avance sur son époque, l'Univerne s'attira évidemment la convoitise et la haine des empires coloniaux qui firent tomber l'île et s'approprièrent avec avidité ses merveilles.

Des années plus tard, alors que l'Exposition Universelle ouvre ses portes dans le Paris hautement steam-punk des années 1900, une journaliste débute une étrange enquête et se fait bien vite entraîner dans des intrigues qui la dépasse et l'amèneront à dévoiler les mystères d'Univerne.

Voilà une BD qui devrait intriguer tous les amateurs de steam-punk et de Jules Verne. À partir d'une idée culottée, le duo derrière cette nouvelle série entend revisiter les plus célèbres ouvrages de notre Jules national. Malheureusement, le premier tome apporte peu d'informations et lance simplement l'aventure, il faudra attendre la suite pour en apprendre davantage. Ce qui est posé en revanche dès les premières pages, c'est une uchronie de qualité, séduisante à souhait, et dans laquelle on s'imagine sans mal jouer de longues parties dans un esprit romanesque.

L'ensemble est bien scénarisé, bénéficie de panoramas urbains stupéfiants et profite d'une jolie patte graphique (quoiqu'un peu trop dans l'air du temps pour être parfaitement honnête). De quoi véritablement se laisser tenter.

Les joueurs en quête d'un univers steam-punk trouveront ici un élégant setting un peu éloigné des brumes londoniennes (ce qui fait du bien) et les maîtres de *La Brigade Chimérique* dénicheront certainement dans ces pages des idées, voire un monde alternatif à proposer à leurs surhommes de PJ.

Stéphane Gallot

LIVRE

CHROME ET MAGIE

RECUEIL DE NOUVELLES | BLACK BOOK ÉDITIONS



Avec ses vingt nouvelles variées prenant place en différents lieux du Sixième Monde, le recueil *Chrome et Magie* est un passeport pour les années 2070 et l'univers des runners.

Avec autant d'auteurs et des textes si divers, le niveau est forcément un peu inégal et ce n'est que justice ; mais il faut surtout noter que de véritables bijoux se cachent dans ces pages et que les français n'ont pas démérité (bien au contraire !), la palme de la meilleure œuvre revenant sans conteste à Bertrand Debeaux pour *Mona est plus belle la nuit*, la nouvelle qui lui avait valu le premier prix du concours organisé par shadowrun.fr.

L'ensemble est lisible avec plaisir par des non-rôlistes même si l'absence d'un lexique prédestine plutôt l'ouvrage à des initiés (ou des amateurs que n'effraient pas quelques zones de mystère). Quant aux joueurs, ils trouveront bien sûr leur bonheur quel que soit leur côté de l'écran et qu'ils soient nouveaux venus dans les ombres ou fans de la première heure. Descriptions, PNJ, ambiance : le matériau est brut mais tout est là. Une belle opportunité pour explorer autrement les rues de nos plexes préférés.

Stéphane Gallot

BD

DU PLOMB POUR LES GARCES

TOME 1 ET 2 |VALÉRIE MANGIN-LOÏC MALNATI | ÉDITIONS QUADRANTS





Voilà un titre qui suscite de la curiosité mais pas forcément de l'enthousiasme. Et pour être franc, ce n'est pas le genre d'annonce qui me donne envie d'arracher une BD à son rayonnage. En revanche, depuis son travail sur *Le Fléau des Dieux* (à découvrir absolument !), la signature de Valérie Mangin peut justifier à elle seule un acte de confiance et c'est ainsi que je me suis lancé.

Profitant d'un chouette coup de crayon assuré par Loïc Malnati (qui fait preuve d'un trait généreux pour ses héroïnes, ce qu'on ne lui reprochera certainement pas), cette série propose de suivre une enquête intéressante et originale par son environnement mais surtout par ses protagonistes. Alors que les enfants d'une star mondiale de la pop viennent d'être enlevés, les forces du LAPD sont rapidement débordées par les communications que le ravisseur envoie à la presse people et qui semblent lier l'affaire au suicide d'une starlette quelques mois plus tôt.

L'ensemble est facile à convertir en scénario C.O.P.S. et adaptable sans trop de boulot vers tout univers disposant de stars, de paparazzi, de torche-culs people et autres merveilles issues de notre monde moderne.

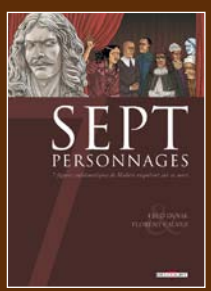
Une courte série en deux tomes dont le dénouement est tombé fin septembre. En espérant que la série se poursuive avec une nouvelle enquête.

SG

BD

SEPT

SÉRIE À THÈME | DELCOURT



Sept récits indépendants. Sept équipes de sept personnages. Sept scénaristes et sept dessinateurs sous la direction de David Chauvel. Forcément déclinée en sept titres à l'origine (***psychopathes***, ***voleurs***, ***pirates***, ***missionnaires***, ***guerrières***, ***prisonniers*** et ***yakusas***) cette série paraissant chez **Delcourt** connait un succès mérité et se voit prolongée d'une « saison 2 » avec deux titres pour le moment, ***survivants*** et ***personnages*** (à paraitre ***clones***, ***naufragés***, ***dragons***, ***détectives*** et ***pistoleros***).

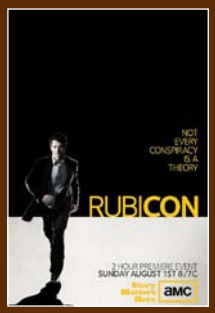
Mention spéciale pour ***Sept missionnaires*** d'Alain Ayroles & Luigi Critone (des moines touchés chacun par l'un des sept péchés capitaux évangélisant des vikings) et ***Sept personnages*** de Fred Duval & Florent Calvez (des personnages de Molière enquêtant sur l'assassinat de leur créateur). Pour un one-shoot med-fan atypique avec des joueurs très roleplay ou pour une petite aventure *Terra Incognita* (à paraitre chez les *XII Singes*), c'est du tout bon !

Philippe Rat

SÉRIE TV

RUBICON

SÉRIE TV AMÉRICAINE EN 13 ÉPISODES CRÉÉE PAR JASON HORWITCH POUR AMC. DIFFUSÉE EN FRANCE PAR ORANGE CINÉMA SÉRIE



Les amateurs de codes et de complots devraient s'intéresser à Rubicon, série paranoïaque dont l'arrêt anticipé a certainement à voir avec quelque groupuscule occulte tirant les ficelles depuis les ombres.

Suivant Will Travers, un analyste de l'American Policy Institute, la série développe subtilement un écheveau d'intrigues qui se distinguent de la masse habituellement proposée par leur traitement intelligent et fortement ancré dans le réel. Le personnage principal et ses collègues ne sont pas ici des hommes d'action et les épisodes évoquent plus À *la Maison Blanche* (*West Wing* pour les intimes) que *24 heures chrono*, ce qui est une rareté lorsque l'on sort du thriller d'espionnage en bouquin. Point de poursuites, d'explosions et de corps-à-corps meurtriers dans des cages d'escalier éclairées au néon donc, mais des doutes, des filatures que le spectateur est seul à percevoir, des détails anodins qui suscitent par leur accumulation une sourde inquiétude.

En raison de son rythme au déroulement mesuré, de son caractère particulier et de la multitude des connaissances nécessaires au personnage principal (et donc au moins pour partie aux joueurs), le script ne sera pas aisé à retranscrire autour d'une table, ni même dans le cadre d'une campagne solo. Les MJ curieux trouveront cependant de bons éléments d'ambiance et des PNJ solides pour leurs JdR contemporains, et plus particulièrement pour ceux qui se prêtent aux intrigues alambiquées mêlant politique et services spéciaux, comme *Delta Green* ou *Trinités*. Les joueurs qui souhaitent incarner sérieusement des hommes des services de renseignements (et pas des agents de terrain pour une fois) pourront saisir au passage un grand nombre d'idées pour installer le quotidien de leur personnage.

Et même si vous ne voyez pas comment vous pourriez recycler de tels éléments, tentez votre chance : les séries addictives et bien écrites ne sont pas si nombreuses, et *Rubicon* est une œuvre malheureusement inachevée, mais définitivement séduisante.

SG

BD

MISSION M'OTHER

SCÉNARIO DE MELANŸN ET PIERRE BORDAGE, ILLUSTRATIONS PAR CORIAT) ÉDITIONS SOLEIL - COLLECTION SNOOP BOOK



Plutôt destiné aux 12-16 ans, *Mission M'Other* fait partie de ces livres où l'on trouve de petits indices prédécoupés entre les pages, indices qui non seulement favorisent l'immersion, mais surtout qui, correctement interprétés, peuvent donner un sens tout autre aux événements au terme de l'histoire, une version qui a échappé aux protagonistes mêmes de l'aventure, désavantagés par leur âge, le nez dans le guidon ou des connaissances dont ils ne disposent pas pour éclairer leur situation.

Journal de voyage d'une jeune survivante crashée sur Terre après que la station spatiale où elle a grandi soit partie en flamme dans notre orbite, *Mission M'Other* raconte son périple sous nos cieux dans un environnement urbain où la vie se fait curieusement rare. D'une lecture agréable et avec un format qui intriguera les jeunes comme les grands anciens, *Mission M'Other* est très réussi et propose une intrigue assez classique lorgnant du côté de la SF et du post-apo. Rien de transcendant mais de quoi passer de bons moments. Dans tous les cas un bon choix de lecture pour ouvrir les portes du genre à ses enfants ou à ses petits cousins et cousines, l'argument des indices fonctionnant souvent lorsqu'ils n'aiment pas lire.

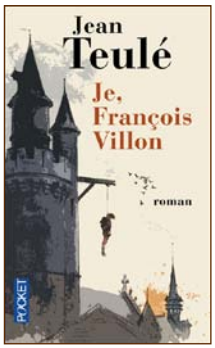
À envisager surtout comme un cadeau donc, car l'ouvrage est de bonne facture et s'y prête bien. Mais ne vous faites pas d'illusions, ce livre passera aussi sûrement par votre table de chevet.

SG

LIVRE

Je, François Villon

JEAN TEULÉ | POCKET



Bien sûr, les lecteurs spécialistes du Haut Moyen-âge tiqueront plus d'une fois en constatant une utilisation détournée de faits biens connus. Bien sûr la mise en scène est plus sensationnaliste que vraiment contextualisée. Bien sûr, c'est violent, sombre, sanglant, glauque et parfois limite dans la surenchère du voyeurisme. Car le parti pris de « *Je, François Villon* » de Jean Teulé chez Pocket est de présenter un mythe littéraire dans son quotidien vaguement carton-pâte ou le sordide côtoie le crime, le vice, la débauche et le manque total d'humanité. Cela dit, on y trouve de nombreuses scènes et une foule de détails qui feront le bonheur du MJ et les joueurs s'approprieront vite de quoi étoffer le background de leur prochain larron. Et puis, l'idée de justifier la création des œuvres du poète à partir d'événements quotidiens déclencheurs est assez sympathique et donne surtout une furieuse envie de (re)lire Villon. Bref, un livre qui se consomme vite et qui fait parfois honteusement ricaner en imaginant ce que pourrait donner la scène jouée vers 2h du mat'…

Philippe Rat

BLUERAY

Star Wars

COFFRET INÉGRALE | FOX

Ceux qui détestent les épisodes modernes ne changeront pas d'avis. Et pourront se contenter d'acheter le coffret ne contenant que les anciens épisodes (les deux trilogies sont disponibles chacune de leur côté… oui il paraît que les fins de mois sont difficiles pour Georges). Les autres, qui préfèrent embrasser cette œuvre unique dans son ensemble, choisiront alors la version complète. Les bonus, qu'on aurait préféré encore plus fournis, dévoilent quelques secrets bien gardés depuis des années par Lucas et ses équipes. Les transferts Haute Définition sont parfaits, les retouches discrètes et pertinentes (notamment le choix de substituer à la marionnette ratée de Yoda utilisée dans l'Épisode 1 un personnage numérique). Voilà, la saga continue de se décliner, inlassablement, mais s'il est des achats indispensables dans une vie, *Star Wars* arrive en tête de liste.

Guillaume Baron

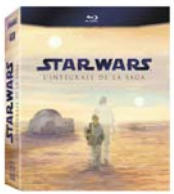
DVD & BLUERAY

Super 8

J.J. ABRAMS | PARAMOUNT



Il s'agit du plus beau film de Steven Spielberg réalisé par un autre, en l'occurrence par son disciple J.J. Abrams, créateur de *Lost* et dépoussiéreur de franchise surdoué (*Mission :Impossible, Star Trek*). Dans une petite bourgade des États Unis, un groupe de gamins tente de réaliser un film de zombie. Ils assistent à un événement spectaculaire, fondateur d'une aventure géniale et trépidante, ouverte sur un patrimoine cinématographique respecté à la lettre. C'est beau et simple. *Super 8*, par sa foi inébranlable en un cinéma pur et populaire, ressuscite un esprit et un savoir-faire perdus depuis trop longtemps.



GB

DVD & BLUERAY

Harry Potter et les Reliques de la Mort

PARTIE 1 ET 2 | DAVID YATES | WARNER BROS.



Voldemort et Harry vont une fois pour toutes s'offrir cet affrontement dont ils rêvent depuis le début. Le problème, c'est que de leur haine réciproque découle un ensemble de répercussions entrainant leur monde, et le nôtre, au bord du chaos. Passée la surprise de voir l'histoire de ce dernier chapitre de la saga coupée en deux films, la plongée dans l'enfer de cette ultime bataille vaut le détour. La première partie, centrée sur les personnages, leurs émotions et leur capacité à trouver leur place dans cette tragédie épique,se donne pour ambitions une simplicité et un intimisme à la fois maîtrisés et à propos. La deuxième, pour finir sur une note spectaculaire, lâche les chevaux et donne une vision de la Guerre de Poudlard extrêmement puissante. Harry Potter et sa constellation de personnages attachants, que l'on suit depuis plus de dix ans, tirent leur révérence d'une bien belle manière. L'histoire du sorcier balafré aura été fidèlement transposée en huit films, pas tous inoubliables, mais indissociables.

GB

BD

La Guerre des orcs

TOME 1 : L'ART DE LA GUERRE | PÉRU & DAXIONG | SOLEIL



Des orcs, des nains, des elfes et un royaume humain. Un héro albinos qui revendique un changement au sein de son peuple et une alliance décidée à réduire les orcs à néant... on pourrait craindre que cette *Guerre des orcs* écrite de main de maître par Péru ne soit qu'une succession de poncifs du genre. Mais non ! Parce que son héros est un orc, parce que son histoire est une imbrication habile de scènes efficaces et intelligentes et parce que jusqu'à la fin, on se demande où les auteurs vont nous emmener. On ne peut qu'être enthousiasmé par ce qui est certainement une des meilleures BD medfan de l'année (et il en sort beaucoup en ce moment, surtout chez Soleil). Chaque MJ pourra y puiser des idées de scènes ou d'intrigues et l'amateur de beaux dessins en profitera pour admirer le graphisme et la mise en scène soignée de Daxiong (auquel la couverture ne fait pas totalement honneur à mon sens). Ne passez pas à côté !

Damien Coltice

DVD & BLUERAY

Transformers 3

LA FACE CACHÉE DE LA LUNE | PARAMOUNT



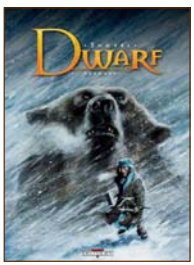
Debout au milieu des ruines de Chicago, Optimus regarde le ciel. Fin. Pas de grand discours, pas de morale, rien. *Transformers 3* se clôt d'une façon si abrupte qu'on pourrait penser que Michael Bay, fatigué de gérer l'équivalent de la dette de la Grèce à chacun de ses films, jette l'éponge. Appliqué, il signe le meilleur film de la série, visuellement extraordinaire. Les limites des CGI sont balayées d'un revers de main robotique. Impossible, si l'on met de côté la pure logique, de deviner ce qui est vrai ou faux. De son ouverture brillante, où la conquête spatiale est habilement détournée pour coller à l'histoire des Transformers, à sa conclusion dantesque, *Transformers 3* extermine la concurrence des films à effets spéciaux de l'année 2011.

GB

BD

Dwarf

TOME 2 | DELCOURT



L'univers de *Dwarf*, dessiné et scénarisé par Shovel, s'enrichit au fil des albums. On découvre que le scénario s'étoffe largement aussi. Dans le 2e tome qui vient de paraitre, des plans dans les plans sont dévoilés et il apparait que l'histoire est beaucoup plus intriquée qu'au premier abord. Les dialogues posés par Shovel s'accompagnent de dessins impeccables, fluides et dynamiques qui prolongent agréablement la lecture par une immersion totale dans son monde.

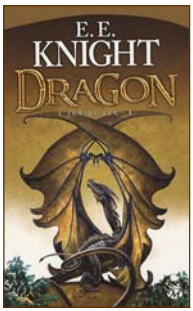
Un bon scénario avec un bon dessin, voilà tout ce qu'il faut pour passer un moment agréable et piocher quelques idées pour sa prochaine partie.

Xavier A.

LIVRE

Dragon : L'âge du feu

E.E. KNIGHT | MILADY



Dans la plupart des univers fantastiques, les dragons, qu'ils se nomment Glaurung, Jormugand, Oniyxia ou Tiamat, sont les détenteurs d'une puissance à faire frémir chaque lecteur ou joueur qui les rencontre au détour d'un récit. Le dragon, c'est l'ennemi absolu, la terreur incarnée!

Et bien dans « Dragon : L'âge du feu », que nenni !!!

Toute la nouveauté de ce livre, c'est de découvrir le monde à travers les yeux et les pérégrinations d'un très jeune dragon orphelin, faible et fâcheusement dépourvu d'écailles (si si). Vous suivrez le jeune Auron s'aventurant dans un environnement qui lui est hostile. Vous assisterez à des rencontres, des conflits, des négociations, mais sous une perspective totalement différente.

Passée une mise en place un peu longue, l'originalité du personnage principal et sa perspective « draco-centrée » provoquent une certaine fascination.

Pour résumer, E.E. Knight nous emmène dans un monde médiéval fantastique assez classique, mais il nous y emmène à dos de dragon et ça change !

Arnaud

DVD & BLUERAY

PIRATES DES CARAÏBES 4

LA FONTAINE DE JOUVENCE | DISNEY



La véritable question est : avions nous véritablement l'envie de voir revenir Johnny Depp engoncé dans les bottes de son insupportable alter égo coiffé d'horribles dreadlocks ? Soyons honnête et répondons non. La fin de la trilogie concluait magnifiquement l'histoire, les personnages trouvaient tous une sortie honorable et on était repu par cette avalanche de délires visuels imaginés par Gore Verbinsky. On perd donc déjà au change dans ces nouvelles aventures et Verbinsky laisse sa place à l'insipide Rob Marshall (*Chicago*, vous comprenez ?). Sans être moche, le film ne respire pas la folie et n'affiche pas les prouesses de ses prédécesseurs. Le scénario dévoile bien vite ses ressorts, mal aidé par un casting pourtant prometteur mais certainement plus motivé par le chèque que par l'ambition artistique. La dernière véritable question est alors : quelle prochaine attraction l'empire Disney va-t-il choisir de porter sur grand écran ? Space Mountain ? Michael Bay serait intéressé...

Guillaume Baron



LIVRE

LE MANUEL DU JEDI

STAR WARS | LAROUSSE



Pour résumer : LA bible des Jedi, il ne faut rien de plus pour en faire l'inspi du mois.

Relégué au rayon jeunesse des librairies françaises (il n'y a évidemment que les gosses qui s'intéressent à l'univers de *SW*, c'est bien connu, en France on a la Culture, la vraie, celle qui se place bien au-dessus, à côté de Marc Lévy et de Clovis Cornillac), ce guide, tant sur le fond que sur la forme, se place parmi les meilleurs ouvrages de JdR de ces dernières années. Quel que soit votre système de jeu (intégriste du d6, paria du d20, à la pointe du système d20 déguisé et renommé Saga qui lui est trop cool), cette aide de jeu doit être offerte à tous les jeunes padawans.

Ils y trouveront l'histoire de l'ordre, le code des Jedi, les épreuves pour passer les rangs (initié, padawan, maître), le manuel de construction des sabres, un guide des arts martiaux, les pouvoirs de la force, un bestiaire, etc. Indispensable on vous dit.

Le livre en soit est déjà très intéressant mais le petit plus, ce sont les annotations en marge, un peu comme la troisième colonne de Casus (cacedédi à Dider G. !). Chaque personnage, de Yoda à Luke, en passant par Palpatine ou Dooku a en effet donné son avis sur les préceptes ou épreuves et on repère tout de suite les dark petits canards qui donnent des conseils pour tricher aux épreuves.

Si vous avez encore la chance de trouver cet ouvrage au moment où vous lisez votre *Casus*, jetez vous dessus, il est épuisé depuis mi-octobre chez l'éditeur...

David Burckle

WARHAMMER, CE N'EST PAS QU'UN JEU DE RÔLE !















RETROUVEZ L'ACTUALITÉ DE TOUS LES JEUX DE FIGURINES ET JEUX DE PLATEAU AVEC FIGURINES DANS RAVAGE.

84 PAGES, 6,50 € - EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR — CASUS BELLI

Les Enfants du passage de Gois

Ce scénario est une initiation à Pathfinder. *Il est prévu pour être joué par des joueurs incarnant les personnages décrits dans les marge des pages suivantes. Ces personnages étant des enfants, ce scénario peut servir de « pré-générique » pour un second épisode (dans CB n°2) – et peut-être pour votre propre campagne – où les joueurs incarneront ces mêmes personnages à l'âge adulte.*

En quelques mots...

Le village de Gois est secoué par un drame sans précédent : l'enlèvement de plusieurs enfants en bas âge. Les adultes ont tout de suite pensé à la sorcière qui vit à l'écart du village avec sa fille. Ils l'ont emprisonnée et jugée rapidement. Trop rapidement puisque son seul crime est d'avoir un mode de vie différent des autres habitants. Heureusement, un groupe de quatres enfants décide de tirer les choses au clair et de mener l'enquête. Ils vont tout d'abord devoir trouver du matériel pour partir à l'aventure (même les objets nécessaires à la bonne utilisation de leurs talents et compétences leur manquent). Ils vont ensuite devoir suivre la piste du ravisseur dans la forêt, surmonter de nombreux dangers et finalement déjouer les plans du vrai coupable lors d'un combat final épique.

Fiche technique

TYPE • Bac à sable
PJ • 4 à 6 (dont 4 prétirés)
MJ • tout niveau
Joueurs • tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Décor de l'aventure

Le bourg de Gois est une étape accueillante qui permet de se réapprovisionner et de se reposer dans de petites auberges sympathiques où l'on mange fort bien. Ce petit village est un havre de paix entouré d'une dense forêt remplie de gobelins, de bandits et d'autres monstres ou humanoïdes hostiles. Dans cette vaste clairière (la zone est bien dégagée pour voir arriver de loin les éventuels ennemis), on peut aussi acheter des sabots de très bonne facture qui vous permettront de voyager dans la forêt sans être gêné par les nombreuses zones humides (pas de malus au déplacement dans ce type de terrain). Gois est traversé par une petite route appelée « passage de Gois », qui relie la mystérieuse ville de Landecorbeau à la Baie de Roderie, ville occupée par des pirates qui prélèvent de nombreux impôts mais qui laissent les habitants vivre en paix. Pour en revenir à Gois, on peut aussi y trouver une petite communauté qui vit sans aucune relation avec la Varisie. Le seul contact qu'ils ont avec le reste du monde tient aux voyageurs qui s'arrêtent dans les auberges et racontent les nouvelles trépidantes du monde extérieur.

Si vous ne jouez pas dans le monde de Golarion, utilisez une forêt tempérée de votre convenance pour y loger Gois.

Croc avec un " C "

Derrière ce pseudonyme célèbre se cache le plus populaire des auteurs de jeu de rôle français et un ancien des magazines *Casus Belli* et *Backstabb*. Pionnier du JdR dans les années 80, il fait sensation en convention avec *Bitume,* son jeu post-apocalyptique à la *Mad Max,* et avec le fouet qu'il porte à sa ceinture cloutée ! Son plus gros succès reste à ce jour *In Nomine Satanis/Magna Veritas (INS/MV),* un jeu contemporain et satirique où les joueurs interprètent des anges et des démons descendus (ou restés) sur Terre. Après plusieurs années passées à créer des jeux de plateau pour Asmodee, il revient au jeu de rôle avec ce scénario *Pathfinder* et prépare une nouvelle édition d'*INS/MV*.

L'histoire jusqu'à présent

Depuis quelques semaines, le village de Gois est la cible d'un odieux trafic. Un *Fureteur obscur* du nom de Rabock enlève des enfants du village pour les livrer à son chef, le mystérieux Rôdeur noir (un *Traqueur obscur* qui s'est fait une spécialité de fournir des esclaves humains aux membres de sa cité souterraine). Le Rôdeur noir →

Jouer les enfants prétirés

Vous trouverez en marge des pages de ce scénario le profil et le background des enfants que nous vous proposons d'incarner pour cette aventure. Chaque prétiré est imprimé recto-verso de manière à ce que toutes les informations se trouvent sur la même feuille une fois que vous aurez découpé les marges en suivant les pointillés. Si vous ne voulez pas découper votre précieux ouvrage, vous pouvez imprimer ces pages du PDF de *Casus Belli n°1*, disponible sur la boutique en ligne du site de Black Book Editions : *www.black-book-editions.fr*.

Important : ces personnages pouvant être joués en campagne, assurez-vous d'accorder leur genre aux désidératas de vos joueurs : Lissa peut être un garçon, Théodule et Maximilien des filles ; seul Hank, choisi comme assistant du forgeron pour ses muscles, doit être un garçon.

Table de 5 ou 6 joueurs : *Les Enfants du passage de Gois* propose de jouer quatre personnages prétirés, mais il est possible de créer des personnages de son cru en respectant les *règles de création pour personnages enfants* situées à la fin de ce scénario.





Lissa Pickstock

Lissa a tout pour devenir une jeune druide de 11 ans. Rejetée par la population locale à cause de sa mère Maria (surnommée « la sorcière », mais en fait une gentille femme), elle passe le plus clair de son temps à se promener dans les sous-bois et à discuter avec les plantes et les animaux de sa forêt natale, sans pour autant qu'ils lui répondent. Elle vit avec sa mère dans une petite hutte en bois de frêne. Elle n'a jamais connu son père et certains pensent que cet homme était un démon issu des ombres, mais ces rumeurs ne sont évidemment pas fondées. Madame Grobec, la directrice de l'école, ne la supporte pas et les autres enfants non plus. Peut-être ont-ils peur d'elle… Car Lissa développe depuis peu quelques pouvoirs magiques. Elle est capable de faire apparaitre de petites quantités d'eau, de détecter le poison ou encore de faire briller un petit animal d'une intense lumière. Mais tout cela ne lui sert concrètement que très peu, à l'exception du jour où le petit Maximilien est tombé dans la cour de récréation. Sans le vouloir, Lissa l'avait regardé intensément et sa blessure au genou s'était refermée d'une façon impressionnante. Personne n'avait alors compris qui était responsable de ce miracle à part Lissa elle-même.

Profil au verso

Lissa Pickstock

Druide niveau 1

Humain (f) de taille P, NB

Init +1 ; **Sens** Perception +2

DÉFENSE

CA 12

pv 9

Réf +1, **Vig** +3, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps bâton à deux mains de taille P, +0 (1d4-1)

Distance fronde de taille P, +2 (1d3-1)

Sorts (NLS 1, concentration +3)

1— 2/jour

0 — trois sorts au choix

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 12, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +0, **BMO** -2, **DMD** 9

Trait Aide-soignant

Compétences Art de la magie +4, Connaissance (nature) +4, Discrétion +9, Premier secours +7

Langues commun, druidique

Particularités empathie sauvage, instinct naturel, pacte avec la nature

Équipement gui et houx, fronde, bâton.

Lissa n'a aucun compagnon animal (voir à ce sujet le chapitre « ce qui peut se passer dans la forêt »).

ne voulant pas se risquer à la surface, Rabock a hérité du sale boulot et des rapts d'enfants. Il en a déjà capturé trois en bas âge sans se faire remarquer. D'ailleurs, c'est la « sorcière » Maria qui a été accusée des rapts et qui se trouve actuellement dans les geôles de Gois où elle attend d'être exécutée pour magie noire. Mais un groupe d'enfants risque de mettre un gros grain de sable dans cette machination bien huilée.

Le village de Gois

Le village de Gois est un endroit très paisible malgré la proximité de la forêt. Enfin, l'était avant que de récents enlèvements viennent briser la quiétude du lieu. Trois enfants ont disparu au cours des dix derniers jours. Le forfait a toujours été accompli de nuit et avec une discrétion que les habitants du village estiment surnaturelle. Et qui dit surnaturel dit sorcière. Une jeune femme vit à l'écart du village et selon les âmes bien pensantes de l'endroit, pratique des rites démoniaques. Bien évidemment, il n'en est rien puisque la femme n'est qu'une druidesse légèrement asociale. Quoi qu'il en soit, la situation était déjà tendue lorsqu'un événement inattendu a frappé le village : Jeffrey l'aventurier, l'enfant du pays, est revenu après des mois de voyage. Et il a immédiatement pris les choses en main. Aidé par le maire (qui est aussi le célèbre fabriquant de sabots) et par le forgeron – les deux bas-du-front de la région – il a enquêté (sans autre preuve que le délit de sale gueule), puis condamné et emprisonné la sorcière. Les autorités locales (le maire et le forgeron, encore eux) ont annoncé que la sorcière sera exécutée en public dans deux jours à l'aube. Les habitants ont accueilli la nouvelle avec une joie non dissimulée. Dans la foule, cependant, quatre fortes têtes ont décidé de ne pas en rester là…

Introduction

La foule assemblée sur la place du village est en liesse : la sorcière est mise hors d'état de nuire et cela devrait mettre un terme aux enlèvements. Jeffrey et le maire n'ont même pas essayé de faire avouer à la femme ce qu'elle a fait des enfants. Les parents les pleurent déjà, tous sont persuadés qu'ils ont été sacrifiés pour quelques rituels démoniaques et ont peur de connaître les détails.

Les PJ peuvent désormais commencer à agir et surtout à partager les informations dont ils disposent (voir leurs fiches descriptives avant de poursuivre la lecture).

- Maximilien sait que Maria est innocente.
- Lissa sait que sa mère n'est pas une sorcière.
- De leur côté, Hank et Théodule ne rêvent que de gloire et cela passe obligatoirement par la résolution de cette énigme.

En théorie, seuls Lissa et Maximilien se doutent que quelque chose ne tourne pas rond. Les deux autres (Hank et Théodule) « suivent » la masse des villageois. Laissez donc

Matériel nécessaire

Vous trouverez les profils des adversaires de ce scénario dans le *Bestiaire* et le *Guide du maître Pathfinder JdR*. Si vous ne possédez pas ces deux suppléments, ces profils sont consultables gratuitement sur le site officiel du *Document de Référence Pathfinder* en lien depuis le site de Black Book Éditions.

Pense-bête

Les 3 enfants enlevés sont : la petite Jackie (7 ans), Robbie le fils du boulanger (10 ans) et Sarah l'une des plus belles filles de l'école (9 ans) de l'avis des enfants.

L'Exécution de Maria : elle a lieu deux jours après le début de l'aventure, à l'aube.

quelques minutes aux joueurs afin qu'ils échangent leurs idées et pour permettre à Lissa et Maximilien de partager leurs soupçons avec les deux autres.

Sans équipement digne de ce nom et sans aucune aide extérieure, ils vont devoir jouer serré. Qui plus est dans un laps de temps très réduit. De leur succès dépend la survie de Maria et des trois enfants enlevés.

Dès que la foule se disperse, les enfants voient distinctement Maria se faire emmener manu militari par quelques gros bras du village. Elle se retourne et sourit gentiment à sa fille afin qu'elle ne se fasse pas de soucis. Le maire demande à son fils de le rejoindre au plus vite et Jeffrey retourne à la taverne du « *Lion de fer* » entouré de cinq jeunes filles qui cherchent mari. Le forgeron, quant à lui, regarde d'un air menaçant Lissa et Maximilien. Il sait que ces enfants sont des rebelles. Et il ne va pas tarder à se rendre compte qu'il est encore très loin de la réalité.

En tant que MJ, vous devez faire prendre conscience à vos joueurs qu'avant de se lancer dans l'aventure, ils vont devoir trouver de quoi se renforcer un brin. Sans équipement, les premières confrontations violentes risquent de tourner au massacre.

Ce qu'il peut se passer dans le village

Le village de Gois est paisible et sans grand danger pour des adultes qui ne cherchent pas les problèmes mais les PJ peuvent quand même y trouver de petites choses à faire.

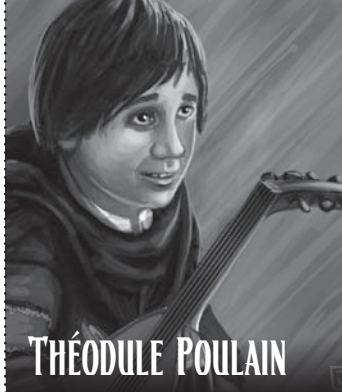
Le temps passe vite...

Les PJ n'ont que 2 jours avant l'exécution de la sorcière ! Toute action qu'ils entreprennent doit être réfléchie en prenant en compte sa durée. Le MJ doit bien leur faire comprendre que leur plus grand ennemi est le temps et non les différents habitants du village.

La « prison »

Ils peuvent en premier lieu aller rendre visite à Maria (c'est ce que suggère Lissa dès qu'elle est dans le groupe). La « sorcière » les orientera vers sa maison dans la forêt. Mais parvenir à lui parler ne sera pas simple. Elle est retenue dans une pièce sans fenêtre de la mairie (le village ne possède pas de véritable prison). Maria est entravée mais la porte n'est pas fermée à clé. Un gros bras, ami du maire, est cependant posté en permanence devant la porte. Sa tendance à la somnolence et son goût pour la boisson devraient donner une chance aux PJ de parler à Maria, ne serait-ce que pendant quelques minutes. Cette dernière leur dira de ne pas tenter de la libérer mais leur indiquera qu'ils pourront trouver de quoi les aider sous son lit, dans sa cabane. Lissa sait évidemment où se trouve cette cabane (c'est chez elle !).

Elle donne des conseils de prudence à Lissa, comprenant bien qu'elle n'empêchera pas sa fille d'enquêter pour la disculper. →



Théodule Poulain

Théodule est un enfant de 10 ans qui a déjà bien compris comment marche la vie. Il est le fils d'un très riche vendeur de sabots, le meilleur de la région selon ses dires et aussi le maire de Gois. Son père le gâte beaucoup. Il lui donne de l'argent de poche, le nourrit bien et lui achète tous les jouets qu'il veut. Il est le seul de l'école à disposer d'un petit carrosse en bois, d'un cheval à bascule en bois d'ébène, et d'une paire de sabots différents pour chaque jour de la semaine. À première vue, sa vie semble paradisiaque mais quand il est temps d'aller à l'école, sa vie est beaucoup moins marrante : chouchou de la maîtresse Estalia (une prêtresse d'Irori) grâce à ses excellente notes, il est souvent victime des mauvaises plaisanteries de ses camarades. Une fois, il a pris une outre d'eau sur la tête pendant qu'il était aux toilettes. Pour se venger, pendant le cours de chant où il est encore plus compétent que dans les autres matières, il a endormi toute la classe en chantant une berceuse que sa mère lui chantait quand il était petit. Une autre fois, après une défaite cuisante au jeu de la balle aux prisonniers, il a manipulé la craie de l'un de ses camarades et a écrit sur le mur « je ne suis qu'un demi-orque ». Bref, malgré son jeune âge, il est parfaitement capable d'utiliser ses capacités de barde (même s'il le fait encore sans vraie maîtrise).

Profil au verso

Théodule Poulain

Barde niveau 1

Humain (m) de taille P, NB

Init +0 ; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 11

pv 8

Réf +2, **Vig** +0, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps matraque, +0 (1d3-1)

Pouvoir magique (NLS 1, 1/jour) ; *un sort de niveau 0 au choix*

Sorts (NLS 1, Concentration +3)

1 — 2/jour ; *2 sorts connus au choix*

0 — à volonté ; *4 sorts connus au choix*

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 10, **Con** 10, **Int** 12, **Sag** 12, **Cha** 14

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 8

Trait Talent magique

Compétences Acrobaties +4, Art de la magie +5, Bluff +6, Connaissance (folklore local) +5, Diplomatie +6, Discrétion +4, Linguistique +5

Langues commun

Particularités contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1, représentation bardique, savoir bardique

Équipement tirelire en forme de gobelin contenant 20 po, accordéon, gourdin en bois.

Le porte bonheur de Hank

Hank préfèrerait affronter le danger avec son fétiche perdu (voir sa fiche). Les PJ peuvent se rendre dans les égouts à la recherche de la statuette. Ils ne vont évidemment pas la localiser, étant donné le temps depuis lequel elle est perdue. Ils peuvent cependant trouver quelques objets dans la vase des égouts (au choix du MJ : petite arme, potion de faible puissance, etc. Un bon choix serait par exemple une épée courte de maître et une potion de *soins légers*). Ils doivent pour cela réussir un test de Perception DD 15. Un test raté n'implique pas un échec obligatoire, mais seulement le fait qu'ils perdent du temps dans ces lieux obscurs et humides.

Au bout de quelques dizaines de minutes de recherches, ils sont attaqués par deux rats sanguinaires affamés.

Adversaires : 2 rats sanguinaires. Voir le profil dans le *Bestiaire* page 246 (**CA** 14, **pv** 5).

La « relique » du forgeron

Hank se souvient aussi d'une belle épée qui est exposée dans la forge, juste au-dessus de l'entrée. Maximilien ayant l'habitude de se livrer à de menus larcins, il pourra essayer de la subtiliser (un test de Discrétion DD 15 devrait suffire). Les PJ peuvent aussi se contenter d'attendre que le forgeron quitte son atelier, mais cela prendra deux heures.

Cette arme est une épée longue de maître. Hank pourra parfaitement l'utiliser même s'il est un peu jeune encore.

Le magasin de curiosités

Comme on peut l'imaginer, les commerçants de la ville verront d'un sale œil que Théodule dépense sa fortune dans leurs boutiques ; ils savent que c'est le fils du maire (et donc du plus riche marchand de la ville) mais ils ne sont pas habitués à ce qu'un enfant possède une telle somme, et ils risquent d'en informer son père. Seul le propriétaire du magasin de curiosités, un vieux gnome du nom de Goldhawk (un aventurier à la retraite), n'a pas ces scrupules. Il ouvre grand ses placards et ses étagères à qui lui apporte des pièces d'or. Ayant pas mal bourlingué dans Golarion, il pourra conseiller les enfants. On trouve pratiquement de tout dans sa boutique, c'est-à-dire tout ce qui est décrit dans le *Manuel des joueurs*, y compris quelques armes, mais aucune armure à la taille des enfants (en revanche il y a des boucliers) et aucun objet magique. Les tarifs sont majorés de 50% par rapport aux prix indiqués dans les règles du jeu.

L'école

La maîtresse d'école, Estalia, est une jeune femme timide et réservée. Elle peut être une alliée de choix pour les PJ s'ils parviennent à lui cacher qu'ils comptent retrouver les enfants. En effet, c'est aussi et surtout une prêtresse d'Irori (niveau 3). Elle est bien entendu Loyal Neutre et ne supportera pas de savoir que les enfants veulent s'opposer à ce qui a été décidé par le maire. Mais elle ne refusera pas d'aider les enfants s'ils sont blessés et leur prodiguera les soins nécessaires en cas de coup dur. Si elle a des doutes sur la nature de ces blessures, elle fera tout son possible pour les empêcher de continuer leurs recherches. Les enfants connaissent sa loyauté et sauront qu'ils doivent mentir pour recevoir son aide.

Mauvaises fréquentations

Si les garçons trainent trop dans le village (plus de 3 ou 4 heures), quelques brutes de leur âge les inter-

ceptent et tentent de les racketter en les insultant (surtout Lissa, la fille de la tueuse d'enfants !). Le combat sera inévitable, mais attention, les PJ ne doivent surtout pas tuer les garçons ! Ils doivent juste leur montrer leur supériorité martiale et magique. N'oubliez pas de rappeler aux joueurs qu'ils peuvent choisir de causer des dégâts non létaux avec leurs armes (s'ils sont déjà armés). Si les PJ tuent un des enfants, les autres agresseurs prendront la fuite mais surtout, les personnages iront au-devant de bien plus sérieux ennuis.

Adversaires : 3 jeunes brutes. Voir le profil de l'idiot du village dans le *Guide du Maître*, page 308.

Ce qu'il peut se passer dans la forêt

Si le village de Gois est paisible, la forêt qui l'entoure paraît beaucoup moins accueillante. Et elle l'est. Les PJ doivent cependant s'y aventurer et en braver les dangers s'ils veulent avoir une chance de trouver et délivrer les enfants. Ils doivent aussi éviter d'être vus par un adulte sous peine de se voir ramenés au village par la peau du dos (pour être poli).

Normalement, les PJ devraient être confrontés à ces rencontres dans l'ordre indiqué. Votre humeur, leur état de santé et le temps que vous souhaiterez passer à leur faire arpenter la forêt peuvent toutefois vous amener à modifier cet ordre.

La rencontre avec l'ours

Les PJ vont d'abord rencontrer un jeune ours, le (futur) compagnon animal de Lissa même si elle ne le sait pas encore (pas plus que les autres PJ). Le petit ours est un peu énervé et Lissa se sent mal. Elle a l'impression de ressentir la détresse du petit ours. Toute cette scène doit se dérouler en roleplay, sans aucun test ou jet de dé. Si la situation tourne à l'affrontement, un combat peut s'engager entre l'ourson et les PJ, mais il ne durera de toute façon pas longtemps (heureusement d'ailleurs vu la puissance de l'ours par rapport aux enfants) : au bout de deux rounds, des gobelins surgissent de la forêt en hurlant.

Créature : 1 ours (compagnon animal de druide). Voir le profil dans le *Manuel des Joueurs* page 44.

L'attaque des gobelins

Un groupe de ces créatures verdâtres et abjectes était en train de poursuivre l'ours et a enfin atteint son but. Quelle que soit la situation préalable, l'ours se retourne alors et se ligue avec les PJ pour attaquer les intrus. Le groupe est composé de 2 gobelins et d'un chien gobelin sur lequel est juché un troisième « peau verte » qui fait office de chef. Une fois le combat terminé, les enfants peuvent fouiller les gobelins tandis que Lissa prend le contrôle définitif de son compagnon animal (normalement, le tissage du lien est plus long mais Lissa a vraiment besoin d'aide !). Les armures gobelines sont ajustées à la taille des enfants, ils peuvent donc récupérer l'équivalent de 3 armures de cuir (mais leur odeur occasionne un malus de -2 à tous leurs tests basés sur le Charisme).

Adversaires : 3 gobelins et 1 chien gobelin. Voir les profils dans le *Bestiaire* page 162 et 43.

La maison de la sorcière

La maison est une petite hutte dans la forêt. Elle est meublée de deux lits (un pour Lissa et un pour sa mère), d'un laboratoire d'alchimie primitif →



Hank

Hank vit dans la petite forge au milieu du village. C'est un enfant d'environ 11 ans. Il n'a pas d'amis, parce qu'il se bat avec eux quand il s'en fait et que tous les enfants le fuient. Cette petite brute est un orphelin, adopté par le forgeron qui le bat et le traite comme un esclave. Cette vie difficile et rude a endurci Hank qui résiste mieux que quiconque aux coups. À son âge, il dispose d'une épée en bois et n'hésite pas à s'en servir quand il en a besoin. Mais ce jeune barbare a tout de même une passion dans la vie : il est fan du grand guerrier Jeffrey ! C'est son idole, il a même demandé au menuisier de son village de lui fabriquer une figurine de lui, qu'il a hélas fait tomber dans les égouts il y a quelques jours… Je ne vous parle pas de sa tristesse. Cette nouvelle épreuve lui a encore permis de se blinder et de grandir, mais il compte bien monter une expédition pour la retrouver. Mais ce qui l'a le plus renforcé, c'est quand il s'est perdu en forêt : il a rencontré un loup qui lui a sauté à la gorge. Hank ne s'est pas laissé faire : il lui a donné une bonne correction à l'aide de son épée en bois et est retourné au village en courant. Il n'a parlé à personne de sa mésaventure de peur qu'on lui interdise l'accès à la forêt, mais il n'en reste pas peu fier.

Profil au verso

Hank

Barbare niveau 1

Humain (m) de taille P, LN

Init +1 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 13

pv 13

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** -1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée à 2 mains en bois, +4 (1d4+3)

Attaques spéciales Rage de berserker (6 rounds)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 12, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 10

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 14

Trait Résistant

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Escalade +6, Intimidation +4, Perception +3

Langues commun

Équipement épée à deux mains en bois (compte comme un bâton sans la propriété *double*), vêtements en cuir (comptent comme une armure matelassée).

et d'un bureau couvert de livres et de notes. Les PJ peuvent y découvrir 4 *potions de soins légers*, ainsi qu'une petite dague de maître en argent cachée dans un coffret en bois sous le lit. Il traîne aussi des documents sur le bureau qui leur indiqueront que Maria a de sérieux doutes sur un bûcheron habitant non loin de là (en passant une demi-heure à analyser les documents, les enfants peuvent déterminer la position de la hutte). Les PJ ne trouvent évidemment aucune trace des enfants disparus. Maria a été arrêtée dans la zone dégagée entre le bourg et la forêt, ce qui explique que sa maison n'a pas été fouillée ou saccagée.

La hutte du bûcheron

La hutte du bûcheron peut être découverte par les PJ avant la maison de la sorcière si le cœur vous en dit. Elle devra être visitée comme une maison de l'horreur. Le bûcheron étant un chasseur avisé, les parois de sa maison sont recouvertes de peaux de bête, certaines n'étant même pas tannées. L'odeur est insoutenable (jet de Vigueur DD 10 pour ne pas être fiévreux pendant 1d6 heures). Le MJ devra essayer de faire perdre le plus de temps possible aux enfants, la maison regorge de fausses pistes pour les détourner de leur tâche principale. Une méthode simple est de leur faire découvrir un seau rempli d'abats qui semblent bien d'origine humaine. Le sort des enfants semble enfin résolu de la plus triste manière. Mais si on y regarde de plus près, cela ne colle pas : les organes sont trop nombreux et trop gros. Bref, vous imaginez bien comment vous devrez décrire les choses pour que la fausse piste prenne corps puis se révèle fausse.

La piste ensanglantée

Une fois la piste du bûcheron réglée, les enfants doivent se retrouver un peu dans la mouise. Mais cette situation ne dure pas : les PJ tombent soudainement sur une piste ensanglantée. On a trainé un corps ou une carcasse sanglante dans la forêt. Au bout de 10 minutes passées à suivre cette piste très facile (en tout cas lorsqu'un druide et un barbare sont de la partie), les PJ trouvent le corps à demi dévoré d'un chevreuil et, derrière la carcasse, l'entrée d'une caverne soigneusement dissimulée par des branches mortes. Cette caverne est vraiment petite et Hank a du mal à s'y tenir droit. Les autres n'ont pas ce souci.

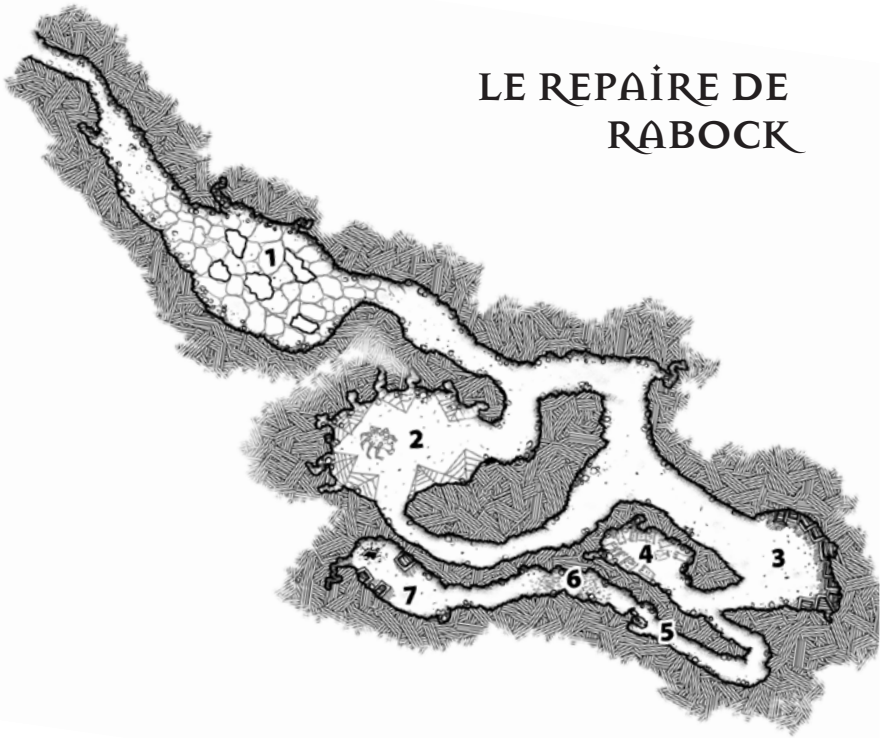
Le repaire de Rabock

Cette caverne était à l'origine le repaire de grosses araignées géantes qui se nourrissaient d'animaux de la forêt. Les gobelins ont investi leur tanière et les ont repoussées dans les recoins les plus profonds de la caverne. Lorsque le Fureteur obscur est arrivé dans la région avec pour mission de dérober des enfants, il est sorti par un boyau que les gobelins utilisaient comme sanitaire. Il en a tué une bonne partie mais a gardé les plus lâches et les plus peureux comme serviteurs. Il compte les exécuter une fois sa mission accomplie (encore un enfant à enlever) avant de partir définitivement.

La salle piégée (I)

Le Fureteur obscur a réussi à construire un piège basique, mais qui pourrait bien donner un peu de mal aux PJ. Le sol du repaire est recouvert de pierres et celui de

Le repaire de Rabock



cette salle ne semble pas différent. Pourtant, sous 5 grandes plaques de pierre réparties dans la salle se trouve un mécanisme ingénieux qui projette une flèche tout droit vers la dalle activée. Le fureteur et les gobelins connaissent évidemment la position des plaques piégées.

Piège à flèche

Type mécanique ;
Perception DD 15 ;
Sabotage DD 15

Déclencheur plaque de pression ;
Remise en place non

Effet Att +10 distance (1d6, flèche)

Des bruits dans les murs (2)

Les anciennes habitantes des tunnels se sont réfugiées ici, plus précisément dans les murs de cette grande salle vide. Elles sortent à certains moments de la journée pour aller en salle (3) dévorer les ordures laissées par les gobelins et le fureteur. Si les PJ pénètrent dans cette pièce, les araignées ne se manifestent pas tout de suite. Mais si les PJ restent au moins une minute, les arachnides sortent des trous dans les murs et attaquent.

Adversaires : 3 araignées géantes. Voir le profil dans le *Bestiaire* page 20.

Garde-manger (3)

Dans cette salle, les PJ seront surpris et dégoûtés par le contenu des cages qui tapissent le mur du fond. Le fureteur se sert de cet endroit comme d'un garde-manger et les PJ risquent encore une fois de prendre des carcasses d'animaux pour les enfants disparus. Le tout est gardé par un gobe- →



Maximilien Piedsec

Maximilien est un très jeune halfelin de 8 ans qui passe le plus clair de son temps à voler pour nourrir sa mère handicapée et ses six frères et sœurs. Il se rend occasionnellement à l'école qu'il utilise comme plaque tournante pour ses trafics : il vend, revend et achète tout ce qu'il peut trouver dans la rue et à l'orée de la forêt. Il « visite » aussi les maisons des habitants les plus riches mais prend bien soin de ne subtiliser que des objets communs, tant et si bien que personne dans le village n'a encore remarqué ses petits larcins alors même qu'il en revend parfois au seul marchand du village qui ne pose aucune question : le vieux gnome Goldhawk. Depuis quelques temps, des enfants sont enlevés et la milice rurale a trouvé la coupable idéale : Maria la sorcière. Elle a immédiatement été emprisonnée. Or, il y a une semaine, Maximilien a assisté à l'enlèvement d'un des enfants alors qu'il se trouvait dans sa maison. Il a distinctement vu un nain ou une créature de même carrure (rien à voir avec Maria) s'échapper dans la forêt avec le jeune enfant endormi. Il est le seul à pouvoir disculper Maria mais il ne peut malheureusement pas tout raconter de sa soirée. Il va donc devoir trouver de l'aide pour retrouver l'enfant et sauver Maria d'une mort certaine.

Profil au verso

Maximilien Piedsec

Roublard niveau 1

Halfelin (m) de taille taille P, CB

Init +3 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 14

pv 9

Réf +6, **Vig** +2, **Vol** +1 (+2 contre la peur)

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps dague, +0 (1d3-1)

Distance dague, +4 (1d3-1)

Attaques spéciales attaque sournoire +1d6

CARACTÉRISTIQUES

For 8, **Dex** 16, **Con** 12, **Int** 12, **Sag** 10, **Cha** 10

BBA +0, **BMO** +, DMD

Trait pauvre

Compétences Acrobaties +9, Connaissance (folklore local) +5, Connaissance (exploration souterraine) +5, Escalade +5, Déguisement +4, Discrétion +11, Escamotage +7, Perception +6, Sabotage +7, Survie +1

Langues commun, halfelin

Particularités recherche de pièges +1

Équipement dague.

lin particulièrement corpulent mais complètement endormi. Si les PJ se dépêchent et continuent leur chemin, le monstre ne se réveillera pas et tout ira bien. Mais s'ils s'approchent ne serait-ce qu'un petit peu, le monstre se réveille et les attaque (un test de Discrétion de DD 15 suivi d'un test de Perception DD 16 permettra de détecter la supercherie sans réveiller le gobelin).

Adversaire : 1 gobelin. Voir le profil dans le *Bestiaire* page 162.

Tanière des gobelins (4)

Cette salle est une « salle de garde » où le fureteur a relégué les gobelins. Comme les derniers ont attaqué les PJ dans la forêt, cette salle est désormais vide, d'autant plus que le fureteur obscur ne sait normalement pas encore que les gobelins sont morts (il n'a de toute façon pas le temps d'en recruter d'autres). Quoiqu'il en soit, le camp est rempli de paillasses couvertes de vermines. Dix minutes de recherches permettent de révéler quelques objets intéressants : une potion de *bouclier de la foi* et un arc court accompagné de 2 *flèches +1*.

Rocher terrifiant (5)

Dans ce couloir obscur, une pierre que les enfants prendront pour une tête de monstre semble sortir du mur et oblige les PJ à faire un jet de Volonté DD 15. Un personnage qui le rate devra s'enfuir pour se réfugier dans la salle 3, où les araignées le surprendront si elles n'ont pas été tuées avant.

Les feuilles mortes (6)

Le fureteur a créé un tout dernier piège tout simple pour être prévenu de l'arrivée d'éventuels adversaires. Plus les enfants sont nombreux, plus il devient paranoïaque. Et il a raison. Dans cette zone, le sol est couvert de feuilles mortes très sèches. Tout PJ qui marche dessus devra réussir un test de Discrétion DD 18 sous peine de se faire repérer par le maître des lieux (voir salle suivante).

Le repaire de Rabock (7)

Cette salle est encombrée par trois caisses qui font office de cages. Chacune contient un enfant. Aucun n'a été battu mais ils sont tous trois affamés et très faibles. Ils ne peuvent pas sortir de la caverne sans aide. Les PJ doivent donc se débarrasser du maître des lieux avant de les libérer.

Adversaires : 1 gobelin en armure (**CA** 18, **pv** 9) et 1 fureteur obscur. Le profil du fureteur obscur se trouve dans le *Bestiaire* page 145 (**pv** 25).

Tactiques : Dans un premier temps, ils seront confrontés à un gros gobelin en armure qu'ils prendront pour le responsable de tous leurs problèmes. Mais dès le deuxième round, le gros gobelin sera rejoint par le vrai responsable : Rabock, le fureteur obscur. Le gobelin combat jusqu'à la mort, terrifié par le fureteur. À l'inverse, ce dernier fuit dès qu'il subit le moindre point de dégât : il plonge alors dans un trou dans le sol, ancienne latrine des gobelins.

À peine les PJ ont-ils remporté le combat que la salle est investie par Jeffrey qui les a suivi à la trace depuis leur départ dans la forêt. Son but n'est pas de s'octroyer toute la gloire mais surtout d'empêcher les enfants de suivre le kidnapeur dans son trou. Les niveaux inférieurs sont en effet bien trop dangereux pour eux. Il propose aux PJ de faire ébouler le tunnel à l'aide d'un explosif rudimentaire puis de ramener les enfants blessés au village. Il leur promet de leur laisser toute la gloire.

Le retour des héros

Le retour de Jeffrey et des PJ résonne comme un coup de tonnerre dans le village. Tous se rassemblent et se pressent au-devant des héros. Les parents des enfants enlevés sont en pleurs alors qu'ils portent leur enfant dans leurs bras. Peu de temps après, le maire et le forgeron commencent à féliciter Jeffrey et lui demandent si c'est bien la sorcière qui est responsable de l'enlèvement. Bien entendu, Jeffrey répond que non, que les responsables étaient des gobelins (il ne croit pas aux histoires des PJ concernant cette créature enroulée dans un manteau noir) et qu'il a aussi sauvé les PJ. La trahison est terrible et rien de ce que les joueurs pourront raconter ne servira à quoi que ce soit.

Et après ?

Deux solutions s'offrent à vous à la fin de ce scénario. Soit vous décidez d'arrêter là les aventures des enfants de Gois, soit vous décidez de vous servir de ce premier scénario comme d'un tremplin vers de nouvelles aventures. Vous pouvez par exemple envisager que les PJ se séparent quelques mois plus tard pour chercher l'aventure dans d'autres régions de Golarion. Lissa et sa mère quittent la forêt pour ne pas subir les brimades du maire et du forgeron, Théodule peut être envoyé à Magnimar pour suivre des études de musique, etc. Quelques années plus tard, toujours niveau 1 mais avec des caractéristiques d'adultes, ils seront à nouveau réunis quand une autre région sera elle aussi la proie d'une curieuse créature voleuse d'enfants. Mais tout cela, vous le découvrirez dans le prochain numéro de *Casus Belli*.

Croc et Sippik
Illustrations *Jérôme Huguenin*
Plan *Fred Lipari*
Assistance technique *Damien Coltice*



Annexe : Création de personnages enfants

(8 à 12 ans)

Si vous souhaitez créer d'autres PJ enfants pour votre table de jeu, suivez les étapes de création normales de *Pathfinder* et appliquez les modifications suivantes :

Caractéristiques : chaque enfant dispose de 7 points d'achat (voir la méthode d'achat, p.15 du *MdJ*) et aucune caractéristique physique ne peut dépasser 14 de base.

Race : les humains ne disposent pas du don supplémentaire indiqué !

Classe : la découverte d'un éventuel compagnon animal peut se passer pendant la partie plutôt qu'avant.

Don : les enfants n'ont pas encore de dons mais choisissent un trait gratuit (les traits se trouvent dans le *MdJ : Règles avancées* et en PDF gratuit sur le site de *Black Book*).

Taille : notez que tous les personnages enfants sont de taille P (+1 à la CA et aux jets d'attaque, -1 au BMO et au DMD, +4 en Discrétion) et que leur vitesse de déplacement (VD) est également réduite en fonction du déplacement de base du personnage (de 12 m à 9 m ; de 9 m à 6 m ; de 6 m à 4,50 m).

Équipement : l'argent de départ d'un personnage enfant est égal à 1d10 po. C'est peu !

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CHUTLHU — CASUS BELLI

ÉTOILES PROPICES | ÉPISODE 1

AINSI PARLAIT NYARLATHOTEP

2022. *IL est arrivé. Et pourtant c'est business as usual. Enfin, avec tout de même de plus en plus de choses bizarres pour lesquelles les investigateurs n'ont pas été formés.*

En quelques mots…

Personne ne peut arrêter la course des astres. Mais un grain de sable peut parfois faire la différence s'il vient bloquer le bon engrenage. Et depuis leur poste au LAPD, les PJ vont être aux premières loges pour servir dans les luttes occultes opposant Nyarlathotep à l'organisation Delta Green. Tout commence avec la mort d'une actrice. Non, c'est pas ça. Tout commence avec un assassin ayant trahi son culte…

Note : Ce scénario inhabituel est le premier volet d'une campagne. Les mentions « p. XX » font référence à la 6e édition de *L'Appel de Cthulhu*.

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 3 ou 5 investigateurs expérimentés
MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

MORT D'UNE CIVILISATION

Où, quand et quoi ?

Nous sommes dans un proche avenir. Par convention, on parlera de 2022 dans ce scénario, mais la date est ajustable pour devenir « présent +10 ». La décennie qui vient de s'écouler a été marquée par un enchaînement de catastrophes. L'implosion des bourses mondiales en 2012-2013 débouche sur des faillites bancaires en cascade, dont l'impact sur l'économie réelle se chiffre en dizaines de millions de chômeurs, et ce à un moment où les effets combinés du réchauffement planétaire et de la pénurie de pétrole se conjuguent pour détruire tout espoir de redressement. On ne compte plus les « réfugiés climatiques », et les paysans du centre des États-Unis chassés par les tornades ne sont pas mieux lotis que les millions de Bangladais dont les terres ont été englouties par le Gange. Les pénuries se multiplient, des émeutes de la faim éclatent dans les grands pays industrialisés. Des politiciens extrémistes paraissent sur le point de s'emparer du pouvoir un peu partout, chacun prônant sa petite utopie sanglante. La Cyberguerre de 2019, qui a opposé les États-Unis et la Chine a entraîné la perte de millions de milliards de données et l'effacement d'une bonne partie d'Internet. Au passage, elle a achevé l'économie mondiale. Internet a survécu, bien sûr, mais il est fragmenté en une demi-douzaine de réseaux nationaux (Chine, Russie) ou transnationaux (Amérique du Nord, Europe). Bref, la succession d'attentats, de récessions, d'épidémies et autres guerres civiles qui a marqué la deuxième décennie du siècle suffirait à faire déprimer n'importe qui, mais elle n'a pas beaucoup d'importance dans le cadre de ce scénario.

Ce qui compte, c'est que la fin des temps est arrivée. Les prophéties s'accomplissent. Nyarlathotep marche parmi les hommes. Comme annoncé, il est venu d'Égypte. Comme annoncé, il fait des prodiges. Comme annoncé, les hommes le suivent. En quelques années, ce « prêcheur solitaire » est devenu une autorité spirituelle majeure, aussi réputée et presque aussi respectée que le pape Innocent XIV ou le XVe dalaï-lama. Des dizaines, voire des centaines de millions de fidèles, écoutent son message. Pour un observateur non informé, ses enseignements combinent une critique radicale d'une société à bout de souffle avec l'habituel « dépassez-vous, la morale conventionnelle vous asservit, libérez-vous en et vous serez des surhommes » qui fait la fortune de tous les gourous depuis des décennies. Ensuite, on y trouve un peu de tout, promesses de transhumanisme pour les technophiles, d'un monde débarrassé des pires excès de la technologie pour les écologistes, d'un Ordre nouveau pour



les amateurs d'autorité et d'un terme aux divisions pour tout le monde. Devant ce fourre-tout indigeste, les nantis et les gens raisonnables haussent les épaules et se disent que tôt ou tard, ce Nyarlathotep rejoindra Lady Gaga au panthéon des célébrités démodées dotées d'un pseudonyme idiot, et que s'il ne passe pas de mode, il se fera jeter en prison... Mais dans un monde mal en point, où la pauvreté et l'ignorance progressent, nantis et gens raisonnables sont en minorité. Nyarlathotep le reconnaît lui-même, nous sommes encore au tout début de sa mission. Il ne parle donc pas encore des Grands Anciens, sinon par de brèves allusions à des « puissances cosmiques ». Pour l'heure, il se contente de jeter les bases de la transformation de l'humanité en une race de serviteurs, un processus qui doit s'étaler sur des siècles.

Bien entendu, il n'est pas seul. Ses agents sont à l'œuvre, partout dans le monde. Tout ce qui pourrait constituer une opposition est évalué, contourné, coopté ou détruit. En parallèle, des cadres de remplacement émergent. Personne de sain d'esprit ne pourrait relier l'assassinat du Secrétaire général de l'ONU (auteurs inconnus, on soupçonne la mafia russe), la mort simultanée (et apparemment naturelle) de soixante bébés dans des maternités dispersées dans toute l'Afrique de l'Ouest, l'apparition en Nouvelle-Angleterre d'un « ordre maçonnique de Dagon » qui organise des soupes populaires et l'hébergement de sans-abri, le scandale sexuel sordide dans lequel un cardinal proche de Sa Sainteté vient de perdre ses chances de devenir le prochain pape, etc.

Voilà pour la toile de fond. Bien entendu, il n'est pas question de lancer les Investigateurs sur la piste de Nyarlathotep. Pas tout de suite, en tout cas. L'objectif de ce scénario est de leur donner un avant-goût de la fin des temps.

Qui ?

Parlons un peu des Investigateurs. Comme il y a de fortes chances que vous n'ayez pas de personnages adaptés aux années 2020, vous avez trois possibilités.

- Vieillir d'une dizaine d'années des personnages contemporains →

QUEL LHOMME !

Tristan Lhomme, l'auteur de ce scénario, est l'une des plus fines plumes de la première version de *Casus Belli*. Il a écrit plus d'une centaine de scénarios dont la plus grande partie se situe dans l'univers de *L'Appel de Cthulhu*.

INSPIRATIONS

Nyarlathotep, la nouvelle de Lovecraft, et *Retour à Arkham*, le roman de Robert Bloch, sont des lectures très conseillées. Par ailleurs, vous pouvez faire votre marché dans *Orange mécanique* (en particulier le roman) pour l'ambiance de déglingue, *L'Antre de la Folie* (un film de John Carpenter) pour la manière dont le surnaturel affleure dans la normalité, *La Malédiction finale* (alias *The Omen III* en anglais) pour la performance de Sam Neil en Antéchrist, *L'Armée des douze singes* juste pour le plaisir… Soit dit en passant, nous sommes dans un cadre de jeu où H.P. Lovecraft a vécu, mais où il est resté obscur. Son œuvre n'a plus été rééditée en volume depuis la faillite d'Arkham House en 1963. Ses disciples ont suivi d'autres voies, devenant des auteurs de polar ou de science-fiction plutôt que de romans d'horreur. À condition d'y mettre du temps et de l'application, on peut trouver des exemplaires jaunis de *Weird Tales* ici et là, mais les numéros où apparaissait la signature de Lovecraft ont tendance à disparaître dans des inondations ou des incendies…

INTERFÉRENCES

Cette affaire a de quoi passionner tout le pays. Les Investigateurs ont intérêt à jeter des miettes aux journalistes de temps en temps, de s'assurer que leurs communications ne sont pas écoutées et que personne ne pirate leurs liaisons avec le QG. Le fouille-merde à téléobjectif a laissé la place au fouille-merde qui pilote à distance un mini-drone silencieux, gros comme un oiseau et bardé de caméras. Les deux plus gros enquiquineurs auxquels ils auront affaire sont **Sylvia Cho**, d'une grande chaîne nationale (jolie, accrocheuse, déforme les faits pour les faire coller à ses idées préconçues) et **Jorge da Silva**, reporter *people* indépendant (élégamment habillé, mais avec de longs cheveux gras et aucune déontologie). Une fois qu'elle a pleinement pris conscience de la situation, la hiérarchie policière met une pression colossale aux personnages. Il faut que cette histoire soit résolue, et vite ! Le **capitaine Clark**, leur supérieur, leur demande des points de situation toutes les six heures, nuit et jour, et les inonde de « suggestions » qui vont toutes dans le même sens : une arrestation rapide, et si ce n'est pas du coupable, ce n'est pas grave, il sera toujours temps de reprendre l'enquête à froid pendant que les journalistes réduiront la vie du leurre en petits morceaux. Il va de soi qu'à force de tourner des scènes d'action avec le concours du LAPD, Corbett s'y est fait des amis, et que son arrestation n'enchantera pas tout le monde (il est notamment pote avec le maire Willis, qu'il a fait tourner dans plusieurs blockbusters au début du siècle).

« ordinaires ». Il suffit de leur ajouter quelques points de compétences, éventuellement d'ajuster un peu leur SAN à la baisse et le tour est joué. Les introduire dans le scénario risque de demander quelques contorsions, mais rien d'ingérable.

- Prendre des personnages de Delta Green et les vieillir. Le premier épisode peut être joué plus ou moins tel quel, avec des PJ qui opèrent sous le masque du FBI. En revanche, vous aurez besoin de faire quelques contorsions pour que l'épisode II fonctionne. Le plus simple est de donner le rôle du commanditaire à la NSA ou à Majestic-12. On peut aussi tout garder tel quel, et imaginer que la main droite de Delta Green ignore ce que fait sa main gauche. Dans ce cas, les personnages vont se retrouver au cœur d'une des pires foirades de l'histoire de l'agence.
- Créer des personnages sur mesure, en l'occurrence des policiers de la brigade criminelle de Los Angeles. Dans un monde qui part à ce point en vrille, la perspective d'avoir une arme et un peu d'autorité devrait leur faire plaisir.

Comment ?

Il est temps de parler un peu de mise en scène. En règle générale, montez le cynisme d'un cran ou deux, la violence de trois ou quatre crans, ajoutez une louche de délabrement… mais souvenez-vous que si la société se délite, les personnages y sont habitués, et considèrent comme du « bruit de fond » des événements qui, dans notre époque plus délicate, mobiliseraient l'attention générale. Vous pouvez mentionner, sur un ton tout à fait tranquille, qu'au cours de leurs déplacements, ils passent par une rue où des pillards ont été pendus aux réverbères, « sans doute par la milice du quartier ». Ou qu'ils dépassent une procession de néo-Puritains extrémistes qui se flagellent en chantant des hymnes (face à la concurrence et à la crise, les religions traditionnelles se sont sensiblement durcies). En zappant, ils tombent sur une émission de téléréalité où les candidats risquent leur vie…

Comme il faut bien que les joueurs se raccrochent à quelque chose, jouez à fond sur les clichés. L'épisode I est un polar américain classique. L'épisode II louche ostensiblement sur les thrillers speedés à la *24 Heures*. Les personnages sont des flics, encouragez les joueurs à décliner le concept, sans forcément s'en tenir à ce qui est à la mode en ce moment. La crise financière a conduit à la fermeture d'une bonne partie des laboratoires où des flics scientifiques soupesaient les indices au microscope, et les autorités ont privilégié le recrutement de vétérans coriaces ou de chômeurs désireux de maintenir l'ordre plutôt que de crânes d'œufs surdiplômés. De bons vieux durs à cuire à l'ancienne seront donc parfaitement à propos.

ÉPISODE I

MORT D'UNE ACTRICE

Briefing

24 juillet 2022, six heures du matin. Il fait déjà près de trente degrés. Il n'y aurait pas la fumée des incendies de forêt, au loin dans les collines, qui fait planer une légère brume irritante, le ciel serait d'un bleu écrasant. Les Investigateurs ont passé une nuit de merde à boucler une affaire sordide – un pavillon de banlieue envahi par une bande de voyous qui ont violé et torturé ses occupants, avant de poster des photos de leur crime sur Internet. Ils sont sur le point d'aller se coucher lorsqu'ils ont droit à un appel radio d'Ashley, leur dispatcher, qui les informe que l'un des occupants d'une grande maison d'Hollywood a composé le 911. C'était une femme, elle n'était pas très cohérente, et elle parlait de meurtre. Une voiture de patrouille est déjà partie sur place, on attend leur rapport. Merci d'aller voir et de prendre les mesures

nécessaires. « Au moins, ajoute-t-elle, dans une baraque comme ça, il y a des chances pour que vous puissiez demander aux domestiques de vous faire un vrai café, plutôt que de l'ersatz. »

Dix minutes de route plus tard, l'équipe arrive sur place. Ce trajet est une bonne occasion de leur faire utiliser leurs agents de recherche pour la première fois (voir l'encadré « PNJ constants »). À partir de l'adresse, ils peuvent déjà trouver le nom de la propriétaire des lieux, l'actrice Victoria Royal, et un minimum d'infos publiques sur elle. La grille est entrouverte. Derrière, un parc et une immense maison blanche aux toits de tuiles. Ils vont sans doute y passer pas mal de temps dans les prochains jours. N'hésitez pas à les écraser sous le luxe. On ne parle pas juste de vrai café, mais de mélanges sud-américains rares dont des flics de base n'ont jamais entendu parler…

Tout est calme. Une voiture pie est déjà garée devant l'entrée, et un policier en uniforme, l'agent Sanchez, leur ouvre lorsqu'ils sonnent. Il a l'air soulagé de les voir.

Le dessous des cartes

Victoria Royal avait tout pour elle. Sa filmographie ne comptait encore qu'une douzaine de titres, et elle n'avait accédé qu'assez récemment aux premiers rôles, mais elle était l'une des étoiles montantes d'Hollywood, en partie grâce aux efforts de James Corbett, un célébrissime réalisateur qui avait été son Pygmalion. Il l'avait épousé en 2016. Leur divorce, en 2019, s'était soldé par un arrangement financier favorable à Victoria, qui avait aussi obtenu la garde d'Alexander et de Cleopatra, les deux enfants du couple, nés en 2017 et 2019. Depuis, Victoria menait une vie de star – ce qui, si on enlève le luxe obscène, est une chose assez ennuyeuse qui comporte beaucoup de travail.

Hélas, Corbett n'avait rien oublié et rien pardonné. Sa rancœur, remâchée depuis des années, a fini par tourner à l'obsession. Or, quand on a le genre de moyens dont il dispose, les obsessions sont faciles à satisfaire. Corbett a approché un « arrangeur » du nom de Kaden Tanner, qui lui a donné un numéro de téléphone. Une fois une somme à sept chiffres virée sur un compte des îles Caïmans, Corbett a été informé qu'il serait souhaitable qu'il se dote d'un alibi pour la soirée et la nuit du 23 juillet. On ne lui demandait qu'une chose : que Victoria soit en possession d'un nouveau bibelot d'ici là, une petite figurine représentant une créature mi-bouc, mi-chat. Sous couvert d'une visite (très inhabituelle) à ses enfants, il l'a déposée dans un coin du salon. À l'heure prévue, la figurine s'est animée et a servi de portail à l'assassin, un tueur à gages doublé d'un sorcier qui se fait appeler « Z ». Il a torturé et tué Victoria avant de repartir. La figurine est toujours là, au milieu d'autres bibelots exotiques.

La scène du crime

Les flics en uniforme qui les conduisent dans la chambre du crime ont l'air vaguement malades. Conception, la femme de chambre qui a découvert le corps, est encore sous le choc. La police scientifique ne va pas tarder à arriver. En attendant, les Investigateurs ont la pièce pour eux tout seuls. Le cadavre est sur le lit, dans la grande chambre. C'est une petite forme ratatinée, de la taille d'un enfant de dix ans, impossible à identifier du premier coup d'œil. La première image qui leur vient est un cadavre retiré d'un incendie, mais il n'y a pas trace de flammes… Il y a des entraves improvisées attachées aux montants du lit. On peut voir des taches de sang sur le couvre-lit, mais ça ne représente pas grand-chose. Il y en a quelques gouttes sur la moquette, aussi.

C'est tout. Pas d'indices sur l'heure du crime, pas d'arme. D'ailleurs, est-ce bien un crime ? →

DELTA GREEN

L'organisation a énormément souffert tout au long des années 2010, mais elle est toujours là. En 2015, un quart des cellules actives a disparu dans le « Grand fiasco », une tentative pour contrer le retour de Nyarlathotep qui est restée sans effet, à moins qu'elle n'ait hâté son retour. Peu après, Stephen Alzis a fait savoir à la Cellule A que les agents de Delta Green étaient désormais *persona non grata* à New York. Nyarlathotep n'a pas l'intention d'écraser Delta Green, mais d'autres se chargent de l'étouffer en douceur. Majestic-12 prospère. Les agents DG perdent leur job pour des raisons bidons ou se retrouvent placardisés dans des coins où ils ne peuvent plus faire de dégâts. Et puis, il y a les accidents… Pas beaucoup, et pas trop voyants, mais le taux de mortalité monte insensiblement. L'organisation arrive encore, bon an mal an, à monter quelques opérations dans les régions où elle était bien implantée, mais à moyen terme, elle cessera d'être viable, et les survivants de la Cellule A le savent.

ET NYARLATHOTEP, DANS TOUT ÇA ?

Les traits d'une statue grecque, la peau d'un noir d'encre, une carrure d'athlète, parlant couramment une douzaine de langues et capable de fasciner n'importe quel auditoire… comment la société obsédée par les apparences du XXIe siècle aurait-elle pu ne pas tomber amoureuse de ce type ? Sa première grande apparition publique a eu lieu en 2015 en Égypte. Il y a prêché devant plusieurs milliers de fidèles, dans les ruines de Memphis. Dix jours plus tard, le gouvernement égyptien l'expulsait. Il a ensuite brièvement vécu en Turquie, puis à Malte, puis en Italie, avant de se fixer aux États-Unis en 2019. Les curieux qui désirent connaître son « vrai nom » sont vite noyés sous les théories, les biographies non autorisées, etc. La théorie la plus courante en fait le fils illégitime d'une actrice et d'un riche homme d'affaires cairote nommé Omar Shakti, mais personne n'a l'air d'en être certain.

Quoi qu'il en soit, Nyarlathotep génère énormément de bruit médiatique. Vous allumez la télé, vous tombez sur un talk-show sur « ma femme a rejoint le culte de Nyarlathotep, je suis baptiste, qu'allons-nous faire ? » Vous allez dans une librairie, vous tombez sur des piles d'ouvrages de *Mon Message*, son best-seller dont les droits d'auteur sont reversés à sa Fondation pour un Monde Uni (dont le siège est à Zürich). La section « Idées » de cette même librairie regorge d'ouvrages où philosophes et historiens

Suite en marge page suivante...

Les suspects

Le personnel se compose de deux chauffeurs qui dorment au-dessus du garage, d'une gouvernante (**Dolorès Wu**) et de son mari (**Wu Chang**) qui fait office d'intendant. Dolorès dirige les trois femmes de ménage (**Conception**, **Lucy** et **Maria**) et la cuisinière (**Jane**). Chang règne sur une équipe de quatre jardiniers, mais ces derniers ne dorment pas sur place et seront vite mis hors de cause. Les Wu ont un statut grossièrement équivalent à celui de **Mademoiselle Françoise** et de **Nanny Wiggins**, les nurses des enfants, et sont moins haut placés dans la hiérarchie de la maison que **Gianna Parker**, la très efficace assistante de Victoria, et que **Michael Duggan**, son coach en développement personnel. Gianna dormait à l'étage et n'a rien entendu. Quant à Duggan, c'est un hâbleur quinquagénaire à queue de cheval qui laisse entendre qu'il avait une liaison avec sa patronne, avant de se rétracter précipitamment quand il réalise dans quoi il est en train de mettre les pieds. À part les enfants, qui ont trois et cinq ans et ne comprennent pas ce qui se passe, le seul autre occupant important de la maison est le **docteur Taylor**, le nutritionniste de Victoria. Il profitait de sa soirée de congé hebdomadaire pour se cuiter avec de vieux potes, des vétérans de la guerre d'Irak. Il rentrera comme prévu vers 14 heures, avec un solide mal aux cheveux.

Prévenu par Gianna, **Joseph Rosen**, l'agent de Victoria, débarque une heure après la police. C'est un aimable vieux monsieur doublé d'un excellent homme d'affaires. De plus, c'est un vieil ami de la famille et le parrain du petit Alexander. Même s'il se montre prudent et peu désireux de prendre parti, c'est une bonne source d'informations de première main sur Victoria (« elle travaillait énormément ») et ses relations avec son ex-mari (« Jimmy ne s'est jamais complètement remis de leur divorce, mais je le trouvais mieux depuis le début de l'année »).

L'actuel amant de Victoria est un acteur de troisième zone du nom de **Carl Hensen**. Ils se sont rencontrés quelques mois plus tôt sur un tournage et se sont engagés dans une histoire « sans conséquences », du moins du point de vue de Victoria. Hensen, qui ne se fait pas d'illusions sur ses chances de percer à Hollywood, a fait l'impossible pour que ça devienne sérieux. Il se voyait assez bien dans le rôle du prince consort. C'est un type froid, déplaisant, qui arbore un tatouage bizarre en haut du bras gauche (un Signe jaune, mais assez mal reproduit pour ne pas être dangereux. Pour Hensen, c'est juste plus à la mode que les vieux tatouages tribaux de papa). Les domestiques le détestent, Gianna le méprise… mais il participait à un tournage dans le désert, deux cents kilomètres plus au nord, et les interrogatoires de la police locale démontrent qu'il n'a pas eu le temps matériel de faire l'aller-retour.

Informations supplémentaires

Les rapports du médecin légiste et de la police scientifique arrivent respectivement en fin de soirée et le lendemain matin.

Le **légiste** confirme l'identité de la victime, mais c'est à peu près la seule bonne nouvelle. Le corps présente quelques blessures superficielles au niveau du ventre et de la poitrine, probablement causées par un couteau, et qui expliquent les traces de sang sur le lit. Poignets et chevilles portent des traces de liens, elle a bel et bien été attachée aux montants du lit. Il y a « probablement » eu des relations sexuelles avant la mort. Enfin, on a retrouvé des traces de sang séché sous les ongles de Victoria… Jusque-là, cela correspond à un agresseur menaçant l'actrice d'une arme avant de la violer et de la tuer. Sauf que la cause de la

mort pose problème. Si on enlève le jargon technique, on se rend compte que le légiste n'y comprend rien. « Momification partielle causée par une dessiccation des tissus de l'abdomen, couplée à des brûlures superficielles aux membres ? » L'heure de la mort est difficile à déterminer, mais se situerait sans doute vers 3 heures du matin.

La **police scientifique** n'a rien trouvé de concluant, mais son rapport, enveloppé de beaucoup de « peut-être », avance qu'un individu de taille et de corpulence moyenne, chaussant sans doute du 42 et portant des vêtements en fibres synthétiques tout à fait banales, *pourrait* s'être trouvé dans la pièce. Ou pas.

Les informations suivantes peuvent être introduites plus tard, selon vos besoins.

Une **analyse des taches de sang** de la moquette permet de récupérer le groupe sanguin de l'agresseur (B+), et un profil génétique… qui n'apparaît dans aucune base de données nationale. Les experts pensent que Victoria l'a griffé assez profondément à la poitrine, peut-être au moment où il l'a détachée pour la tuer.

La société de sécurité qui se charge de **la surveillance à distance** du domaine met ses bandes à disposition de la police sans faire d'histoires. Leurs caméras ne couvrent que le parc et n'ont rien vu. Un examen du parc confirme qu'il n'y a pas d'angles morts et que toutes les caméras sont en état de marche.

La semaine précédente, Maria, la domestique qui se charge de nettoyer le salon, a remarqué **un nouveau bibelot** qui l'a mise mal à l'aise. La statuette-portail est posée sur une étagère entre deux petits masques africains encore plus vilains qu'elle. Elle est en bois, mesure une vingtaine de centimètres de haut et fait frissonner les gens qui ratent un jet de POUx3%. Personne ne sait d'où elle sort, mais Maria est sûre qu'elle n'était pas là quelques jours plus tôt. Gianna est sûre que Victoria ne l'a pas achetée. Elle porte une empreinte partielle du pouce de Corbett…

JAMES CORBETT

Au départ, la propriété était à lui. Il l'a perdue lors du divorce. Les seuls domestiques qui se souviennent de son époque sont Dolorès et Chang. Tous deux sympathisent plus avec Victoria qu'avec leur ancien patron. Si on les interroge sur lui, ils le décrivent comme un perfectionniste obsessionnel capable de piquer de terrifiantes colères froides pour un napperon de travers.

Tous deux mentionnent un comportement inhabituel de sa part, il y a une quinzaine de jours. Il a un droit de visite, qu'il n'exerce normalement pas. Mais l'autre dimanche, il a débarqué sans prévenir, et a exigé d'emmener les enfants pour la journée (pour une visite parfaitement banale à Disneyland, dont ils sont revenus couverts de cadeaux). À cette occasion, il a échangé quelques mots polis avec Victoria, pour la première fois depuis le divorce.

Corbett est plus grand et plus massif que l'assassin. Et puis, il a un alibi en béton : il assistait à la fête de fin de tournage de son dernier film, un mélodrame sur les « liquidateurs » qui se sont sacrifiés lors de l'explosion de la centrale nucléaire de Hope Creek, en 2014. Il y a beaucoup bu, a fait un discours, a été photographié, et est rentré chez lui en compagnie d'une starlette qui ressemble beaucoup à Victoria avec dix ans de moins.

L'épouvantable caractère de Corbett est de notoriété publique, mais l'homme a aussi ses partisans, qui admirent son talent pour boucler des projets impossibles dans des délais records. Si les PJ prennent la peine de faire un tour au studio, ils peuvent découvrir que l'équipe du film se demande encore pourquoi la fin du →

Suite...

comparent la situation présente à la propagation du christianisme. Si vous préférez quelque chose de plus léger, il y a du Nyarlathotep disponible en BD ou en animation pour tablettes tactiles. Si vous vous intéressez à la politique, vous êtes bien forcé de remarquer que des politiciens qui se réfèrent à lui commencent à apparaître – et pas seulement des étoiles montantes, on voit aussi de vieux politiciens blanchis aller dans le sens du vent. Et puis, il y a toutes les petites choses, du genre les pubs pour une application pour smartphone permettant de repérer les disciples de Nyarlathotep qui cherchent l'âme-sœur.
Enfin, Nyarlathotep en personne apparaît dans tous les journaux télévisés : dans quelques jours, il va participer au couronnement du jeune roi William V, à l'abbaye de Westminster. Lors de son couronnement en 2014, feu le roi Charles III avait fait officier un rabbin et un imam aux côtés de l'archevêque de Canterbury. Son fils a décidé d'amplifier encore ce beau geste œcuménique en ajoutant un moine bouddhiste et Nyarlathotep aux trois officiants.
La cérémonie se déroulera sans incidents, Nyarlathotep jouant son rôle devant des milliards de téléspectateurs. Il occupe une place mineure dans la liturgie royale, mais son charisme est tel qu'il vole la vedette à tous les autres religieux (mais pas au nouveau roi, bien entendu).



tournage a été avancée de dix jours. Apparemment, c'est une décision du patron, qui n'a pas pris la peine d'expliquer pourquoi il a fallu boucler plus tôt que prévu. Le changement a eu lieu en mai, et a généré un minimum de chaos, géré avec l'efficacité propre à Corbett. La théorie en vigueur est qu'il a juste voulu battre un record personnel…

Si les personnages veulent l'interroger, ils tombent sur un animal glacial, qui leur sert la version officielle d'un divorce pour incompatibilité d'humeur au terme duquel les deux parties tournent la page. Il n'y a pas besoin d'être Colombo pour se rendre compte que là-dessous, il y a un immense tourbillon d'émotions malsaines. Il fait preuve d'une curiosité appuyée sur les circonstances de la mort. Si on lui parle du viol, il devient blême, et déclare « elle était à moi. Ce salaud va me le payer. » Il parle de « ce salaud » comme s'il s'agissait d'une personne qu'il connaît… Que les Investigateurs remarquent ou non ce lapsus, il annonce aux médias qu'il offre un million de dollars de récompense.

Le triste sort de Kaden Tanner

Dans la soirée, Corbett ira voir Tanner, son contact avec le tueur. Tanner est un parasite mondain connu de la police pour un tas de petits délits pour lesquels il obtient toujours des condamnations réduites au minimum par un district attorney complaisant. Il est grand, beau, séduisant… et complètement amoral.

Corbett arrive chez Tanner avec l'intention de lui faire transmettre un message à Z. Tanner essaye de lui expliquer que c'est une mauvaise idée et qu'il vaudrait mieux attendre quelques semaines. Corbett s'énerve, sort un taser, sonne Tanner et entreprend de fouiller ses affaires à la recherche de l'information dont il a besoin. Faute de la trouver, il ranime Tanner et entreprend de le torturer au pistolet électrique. Tanner ne tarde pas à se mettre à table. Corbett lui défonce alors le crâne avec un gros cendrier en cristal qui se trouve là, efface ses empreintes, puis se souvient qu'il a produit des séries policières et met le feu à la maison, avant de rentrer chez lui pour envoyer un mail menaçant à Z.

Si les PJ ne l'ont pas arrêté avant, Corbett disparaît le lendemain soir. Z n'aime pas du tout qu'on lui fasse des reproches sur sa manière d'exécuter ses contrats. L'adresse électronique récupérée par Corbett cesse d'être active dans l'heure qui suit.

Si les PJ l'arrêtent pour avoir commandité la mort de son épouse, Corbett lâche une horde d'avocats sur le dossier. Il ne tarde pas à être libéré sous caution. S'il ne peut plus aller voir Tanner directement, il envoie un homme de confiance pour lui soutirer l'information à sa place. Tanner survit, mais Corbett disparaît quelques jours plus tard, en dépit du bracelet électronique qu'il était contraint à porter.

L'affaire s'achève donc en points de suspension… et c'est intentionnel.

Intermède

Du courrier

Si le cœur vous en dit, vous avez un peu de temps pour intercaler ici quelques aventures de votre cru. La situation d'ensemble n'empire pas vraiment, mais elle ne s'améliore pas non plus.

Un jour, les Investigateurs reçoivent un petit paquet, contenant une clé de données bourrée d'informations passionnantes : des dossiers de police collectés aux quatre coins du monde, présentant des affaires très similaires à l'histoire de Corbett. Au cours des dix-huit derniers mois, un prince saoudien, un général russe, un physicien nucléaire pakistanais, un politicien japonais, un écrivain français et un footballeur bri-

tannique sont tous morts mystérieusement chez eux, en dépit de systèmes de sécurité et de gardes du corps armés. Leurs cadavres ressemblaient à celui de Victoria. L'assassin n'a été retrouvé dans aucun des cas. Les indices collectés sur place ressemblent à ceux trouvés dans la chambre de Victoria, avec un bout d'information supplémentaire : l'homme est blond. Seuls les dossiers français et britannique mentionnent un bibelot incongru trouvé dans la chambre du défunt, un bouc-chat qui rappellera quelque chose aux PJ.

L'affaire saoudienne semble liée à la succession du roi. Le Russe, trop populaire, gênait pas mal de monde du côté du Kremlin. Le Pakistanais posait problème aux Indiens et à la CIA. Le Japonais prônait un national-bouddhisme agressif qui rappelait de très mauvais souvenirs aux Chinois. Les deux dernières victimes, en revanche, étaient politiquement inactives et nettement moins protégées. Leurs cas ressemblent davantage à celui de Victoria. Les quatre premiers ont été tués à quelques semaines d'intervalle. Ensuite, il y a un hiatus de presque un an avant l'affaire française, puis de deux mois avant le cas du footballeur, et trois mois avant l'affaire Victoria Royal.

Qu'en conclure ? Que l'actrice a été victime d'un tueur à gages qui frappe des cibles de moins en moins dangereuses et de plus en plus lucratives au fur et à mesure que sa réputation s'étend. Évidemment, les PJ peuvent s'imaginer tout autre chose.

Quant à l'expéditeur… Les Investigateurs sont dans le noir. Les joueurs vont sans doute hausser les épaules en se disant que ça vient de Delta Green. En fait, ce petit coup de pouce vient du culte de Nyarlathotep, qui apprécie moyennement qu'un sorcier qui devait travailler uniquement pour eux leur file entre les doigts pour faire des extras avec des actrices.

Il va encore se passer quelques semaines avant que l'action ne reprenne.

ÉPISODE II

MORT D'UN GOUVERNEUR ?

L'avertissement

Salle d'interrogatoire B322, 11 h 54, le 19 août 2022. Les personnages cuisinent leur dernière prise depuis une douzaine d'heures. Lazlo Szawick est un assassin multirécidiviste avec un mobile très simple : la faim. En six mois, ce clochard a capturé et dévoré une demi-douzaine de personnes. C'est un colosse un peu débile, qui n'a quasiment pas ouvert la bouche depuis sa capture. Et soudain, il se redresse, regarde l'un des Investigateurs droit dans les yeux et déclare, d'une voix qui n'est pas la sienne : « Wanda Connelly… Elle a reçu une statuette, elle aussi… Elle va mourir cette nuit. » Après quoi, il s'écroule, foudroyé par une hémorragie cérébrale qui va leur valoir des ennuis avec les bœufs carottes (« vous êtes *sûrs* de ne pas l'avoir frappé à la tête ? »). Pour le coup, pas besoin d'avoir recours aux agents de recherche pour savoir qui est Wanda Connelly. On la voit tous les jours à la télé, c'est le gouverneur de Californie.

En piste !

Normalement, le gouverneur Connelly réside à Sacramento, la capitale de l'État, mais elle doit passer les deux prochains jours à Los Angeles. Comme de coutume lors de ses visites, elle occupe le 32e étage du Hilton, dans le centre-ville. C'est un palace de quarante étages, tout en verre et acier, avec tous les luxes possibles et imaginables, y compris un héliport sur le toit. (Mais Connelly préfère se déplacer en voiture.) Pour être précis, le gouverneur et son mari occupent la suite 4202. La sécurité occupe la 4201, près de l'ascenseur. Son staff politique est de l'autre côté du couloir, au 4203. La 4204 est vide. Chacune des quatre suites est identique : un vaste salon, une salle de bains, deux grandes chambres. →



« Il ne serait pas difficile de savoir quand ce temps serait venu, car alors, l'humanité serait tout à fait semblable aux Grands Anciens ; libre et fougueuse, au-delà du bien et du mal, les lois et les morales rejetées, tous ses membres criant, tuant et se divertissant joyeusement. »

- L'Appel de Cthulhu, H.P. Lovecraft

Bien sûr, l'ambiance est plus affairée au 4203 et plus tendue au 4201, qui sont toutes les deux surpeuplées. Au 4202, il y a beaucoup d'espace et la vue sur la ville est magnifique, mais ça fait un peu étriqué comparé à Hollywood…

Si les Investigateurs débarquent sans s'être fait annoncer, ils sont interceptés à la sortie de l'ascenseur par un trio de gardes du corps qui refusent de prendre au sérieux des histoires de menaces de mort si elles ne sont pas *solidement* étayées. Il faut se fâcher très fort ou faire beaucoup de bruit pour obtenir une entrevue de cinq minutes avec **Sigmar Trondheim**, l'assistant de Mme Connelly (un bureaucrate d'une trentaine d'années, prématurément chauve, étroit d'esprit et sans humour). Si le groupe est convaincant, il convoquera **John Hutchins**, le chef de la sécurité (fin de trentaine, traits sévères, coupe en brosse, cultive une impassibilité professionnelle qui masque imparfaitement un sale caractère). En fonction de la solidité de l'histoire qu'ils leurs servent, les Investigateurs mettront plus ou moins longtemps à franchir le barrage de ces deux cerbères, mais ils devraient y arriver.

Et si… ils n'arrivent pas à passer ?

Une requête par les canaux officiels leur prendra des heures, et ils ne pourront voir Connelly qu'en fin d'après-midi. Ajustez le timing en conséquence. Une approche directe est également possible. Elle se déplace toute la journée, le meilleur créneau sera sans doute 14 h 30, lorsqu'elle inaugurera un nouveau centre d'aide aux sans-abri. Le pire moment serait sa conférence de presse de 17 heures, qui donnera au groupe l'occasion de passer pour des dingues devant quatre-vingt journalistes.

La statuette

Que ce soient eux ou la sécurité qui s'en chargent, une fouille rapide de l'appartement du gouverneur permet de découvrir un nouveau bouc-chat, collé sous l'un des fauteuils du salon. En bois, haut de quinze centimètres, il en émane une aura de menace encore plus prononcée que de celui qui se trouvait chez Victoria (perceptible si on rate un jet de POUx1%).

Hutchins fait remarquer que ce truc est laid et inquiétant, mais qu'il ne voit pas comment on peut s'en servir pour



PNJ CONSTANTS

Même avec un Internet diminué, l'informatique a continué à progresser. Dans le cadre de ce scénario, le principal progrès concerne les *agents de recherche*, qui ont succédé aux vieux moteurs de recherche des années 2000. Ils font la même chose, mais plus vite, et savent compiler les données qu'ils extraient du réseau pour leur donner une forme cohérente. Et en prime, ils ont de la personnalité. En clair, les Investigateurs ont désormais « quelqu'un » qui fera les jets de Bibliothèque à leur place, avec des temps de réponse qui se comptent en secondes, à la rigueur en minutes pour les requêtes vraiment complexes.

- Encouragez-les à créer leur agent de recherche personnel. Celui-ci est chargé sur leur smartphone et leur donne un accès illimité à toutes les bases de données publiques. Une persona virtuelle pour agent de recherche coûte de quelques *cents* (pour un ensemble de phrases préprogrammées du niveau d'un GPS actuel) à quelques milliers de dollars pour une « personnalité » aboutie. Et oui, on trouve des agents « Nyarlathotep » en téléchargement, qui présentent le monde tel que leur modèle veut qu'il soit vu. Depuis 2020, ils se classent parmi les cinq modèles les plus populaires dans le segment des 13 - 18 ans.

- En tant que policiers, les Investigateurs ont accès aux bases de données gouvernementales, par l'intermédiaire d'un agent de recherche assez évolué nommé **Matthew**.

Suite en marge page suivante...

tuer quelqu'un. En revanche, il veut bien admettre que c'est la preuve qu'un dingue croyant à l'occultisme veut s'en prendre à Mme Connelly, et accepte d'ajuster la sécurité en conséquence.

Qui a eu accès au salon ? Les femmes de chambre, la sécurité, le gouverneur, son mari, le staff politique qui y tient régulièrement des réunions avec leur patronne, sans oublier un ou deux amis du couple qui profitent de leur passage en ville pour leur voler quelques minutes. Si les PJ se lancent dans cette direction, ils ont beaucoup de monde à interroger et pas assez de temps pour trouver le responsable (il s'appelle Reg Wyler, et nous reparlerons de lui plus loin).

QUE FAIRE ?

Si les PJ détruisent la statuette, il ne se passera rien… cette fois-ci. Ce n'est pas forcément aussi simple qu'il y paraît. S'ils se contentent de la jeter, elle reprend sa place au bout d'une heure ou deux. S'ils la coupent en morceaux, elle se réassemble quand ils ne la regardent pas, etc.

Si les PJ décident d'emmener la statuette dans un coin tranquille hors de l'hôtel, ils la verront s'animer vers 3 heures du matin, examiner les alentours. Lorsqu'elle aura compris qu'il n'y a pas de gouverneur à proximité, elle se pétrifiera à nouveau.

Dans les deux cas, la prochaine tentative de Delta Green aura lieu à Sacramento dans un ou deux mois, mais elle sort du cadre de ce scénario. Les PJ auront peut-être l'occasion de la mettre en échec… ou de l'organiser, si Delta Green les recrute dans l'intervalle.

Hutchins est violemment hostile à tout plan qui implique de faire jouer la chèvre à sa patronne. Si les PJ la consultent, elle semble prête à accepter, avant de se raviser sous l'impulsion de son mari. Il assiste à la scène et fait l'impossible pour la convaincre de ne pas se mettre en danger.

Si les PJ arrivent à convaincre Connelly de servir de chèvre, ou s'ils déguisent l'une des leurs pour en faire une Connelly vaguement ressemblante, tout se passe comme pour Victoria : la créature s'anime et tente de se rendre dans la pièce où se trouve la cible. Elle ne se soucie pas trop de l'environnement. Cela peut donc se passer dans la suite 4202, ou dans la 4204… ou dans une salle d'interrogatoire du commissariat des PJ. Quoi qu'il en soit, le monstre trace une figure compliquée au sol avec ses griffes, et le tueur apparaît (tout ça coûte 1/1d4 points de SAN).

Z, ENFIN !

Z est un tueur paranoïaque qui sait que des sorciers puissants veulent sa peau. Il ne débarque pas comme une fleur, il arrive avec de quoi se défendre. Constatant qu'il est tombé dans un piège, Z tente de décrocher le plus vite possible. Si les PJ ne bousculent pas l'ex-statuette, le portail reste ouvert un round après son arrivée.

S'il se retrouve coupé de sa voie de repli, Z opte pour les solutions suivantes, par ordre de préférence :

- Se mettre à couvert, si possible avec un otage.
- Discuter.
- Semer assez de chaos pour réactiver le portail et fuir.

Il a les moyens physiques et magiques de faire pas mal de dégâts, mais son objectif est de faire peur et mal jusqu'à ce qu'on le laisse dégager, pas de faire un massacre. Même si Connelly est à proximité, sa mort n'est plus qu'un objectif secondaire.

Si les PJ acceptent de parler, ils découvrent un individu poli, avec une pointe d'accent anglais. Il admet volontiers sa responsabilité dans le meurtre de Victoria, tout en reconnaissant avec un peu d'embarras qu'il a « outrepassé ses instructions ». Il ajoute que Corbett, le véritable coupable, « ne →

Suite...

Il a la voix ferme et rassurante d'un homme d'une quarantaine d'années, délivre les informations de manière aussi neutre et factuelle que possible, et sert volontiers de « Watson » si les PJ sont désireux de tester des hypothèses. Son principal défaut est une tendance prononcée à citer le règlement pour expliquer aux personnages ce qu'ils ne peuvent *pas* faire.
- Par ailleurs, en tant qu'inspecteurs de la brigade criminelle, ils sont plus ou moins censés être nomades (à quoi bon rentrer taper des rapports qu'ils peuvent aussi bien saisir depuis leur voiture ?). Cette mobilité n'est pas sans inconvénients, ce qui a entraîné la création d'un corps de « spécialistes statiques », qui font à la fois office de dispatchers, de nounous et de chiens de garde bureaucratiques. En clair, c'est par eux qu'il faut passer pour avoir un mandat, c'est eux qui les préviennent si un témoin nouveau se présente au commissariat et c'est eux qui les engueulent lorsque leurs rapports sont en retard. La spécialiste statique de l'équipe se nomme **Ashley Simmons**. Cette ancienne enquêtrice a pris une balle dans la colonne vertébrale lors des grandes émeutes de 2017. Elle a horreur d'être traitée par-dessus la jambe par « son » équipe, même si elle ne la dirige pas. Si les PJ font cette erreur, elle leur pourrira la vie sans hésiter… mais sans mettre l'enquête en danger non plus.

ALLÉGEANCES

Wanda Connelly jouit d'une grande popularité. Elle est intègre, énergique et sait le faire savoir. Beaucoup d'observateurs lui prédisent un destin national, peut-être dès les élections présidentielles de 2024. Techniquement, elle est Démocrate, mais son slogan « ni gauche, ni droite, le bon sens d'abord » pourrait faire un malheur dans l'électorat des deux partis. Elle a deux aspects que les Investigateurs devraient trouver séduisants : elle a augmenté les crédits de la police, et répété à plusieurs reprises que, liberté d'expression ou pas, elle trouvait les doctrines de Nyarlathotep « toxiques ». Elle est sincère. L'ennui est que Richard, son mari, les trouve tellement peu toxiques qu'il a rejoint le culte avec armes et bagages. Nyarlathotep serait ravi d'avoir un relais efficace et discret à la Maison-Blanche, en attendant mieux.

Delta Green a mal analysé la situation et pense avoir affaire à un couple de sectateurs. Après discussion, la cellule A opte pour une élimination à connotations surnaturelles, avec l'idée d'en faire une martyre que l'on pourra utiliser plus tard, lorsqu'il sera temps d'engager le fer contre Nyarlathotep. Peu après, le compte en banque de Z s'est brusquement gonflé de plusieurs millions de dollars laborieusement détournés des impôts d'honnêtes contribuables américains.

De son côté, le culte veut sauver Connelly et éliminer Z, qui est décidément incontrôlable. Devinez qui va se coltiner le sale boulot, une fois qu'ils auront été avertis par un Szawick momentanément possédé ?

pourrira plus la vie de personne. Et puis, j'ai toujours détesté ses films, pas vous ? »

Concernant Connelly, il reconnaît que le coup a foiré. Il lâche l'affaire et remboursera son commanditaire. Qui est-ce ? « Ah, secret professionnel, vous comprenez bien ». En insistant un peu, ou si c'est lui qui a un flingue sur la tempe, il est prêt à admettre que « le coup était assuré parce que la sécurité est dans le coup aussi ». Toute la sécurité ? Seulement quelques hommes ? Il n'en sait rien, mais « on » lui a garanti qu'il aurait la suite pour lui tout seul pendant la nuit, les gardes restant dans le couloir.

Notez qu'il connaît le sortilège de Portail et qu'il n'hésitera pas à s'en servir si les personnages le capturent. Les limitations logistiques sont telles qu'il attendra d'être au calme, par exemple dans une cellule de prison, et d'avoir récupéré.

SAUVER CONNELLY ?

Si les PJ le laissent partir, Z prévient Delta Green de son échec. Considérant que c'est une urgence, la cellule A active le plan de secours : faire assassiner le gouverneur et son mari par l'un de leurs gardes du corps. Reg Wylie, le jeune agent qui a planqué la statuette dans le salon de leur suite, est prêt à se sacrifier s'il le faut, mais il aimerait mieux s'en sortir vivant. Son choix est de piéger l'hélicoptère dont le gouverneur va se servir le lendemain matin pour aller à l'aéroport prendre son vol de retour vers Sacramento. Il n'est pas prévu qu'il monte à bord.

Si les PJ sont gentiment allés se coucher après avoir « résolu » le problème Z, ils auront une grosse surprise en forme de boule de feu aux informations du lendemain.

S'ils retournent voir le gouverneur pour lui faire un rapport informel, ils la trouvent réceptive, à condition qu'ils passent sous silence les éléments les plus barges. Hutchins est assez paranoïaque pour redouter une nouvelle tentative et entreprendre de modifier complètement le planning de la journée du lendemain.

Il est aussi possible que les PJ ne dérangent pas le gouverneur mais fassent irruption dans la chambre d'Hutchins (en face de la suite du gouverneur) aux petites heures du matin et lui mettent un flingue sous le nez en l'accusant d'être le responsable de l'attentat. Hutchins réagit mal à ce genre de comportement, il a une demi-douzaine de brutes bien entraînées à portée de voix… La situation peut dégénérer si les Investigateurs ne font pas preuve de finesse.

CONCLUSION

Le sort de Z n'a, au fond, aucune importance. Que ce soit les Investigateurs, le culte de Nyarlathotep, Delta Green ou un autre client mécontent, quelqu'un finira par lui faire la peau. Et même si personne n'y parvient, il n'a pas d'autre ambition que de vivre en paix avec son argent mal acquis…

Si les Investigateurs ont sauvé le gouverneur, ils peuvent s'attendre à ce qu'elle donne un petit coup de pouce à leur carrière, voire qu'elle veuille les embaucher pour assurer sa sécurité.

On va beaucoup parler d'eux à l'intérieur de Delta Green. Si tout s'est bien passé, ils ont neutralisé un sorcier… et contrecarré sans le vouloir un projet de l'agence. Celui-ci n'était pas une priorité, même si le gouverneur Connelly reste une cible à « traiter » d'ici quelques mois (avant le début de la pré-campagne pour les élections présidentielles de 2024, pour être précis).

Quant aux PJ, Delta Green ne leur en veut pas, leur intervention n'était pas prévisible, mais ils n'ont fait que leur boulot. Leur performance est décortiquée… et débouchera peut-être sur un recrutement, en fonction de l'orienta-

tion que vous voulez donner à votre campagne.

Pour la même raison, il est possible que certaines branches du culte de Nyarlathotep s'intéressent à eux. Sans les recruter ouvertement pour l'instant, elles vont leur « rendre service ». Rien de flagrant, une promotion, un lucratif contrat de consultant sur une série télé, une série de hasards qui leur permet de réaliser un vieux rêve… Il sera toujours temps de leur présenter la facture dans quelques années.

À SUIVRE ?

Il est temps de faire une pause et de laisser le monde (mal) tourner. Les personnages peuvent vivre quelques aventures de votre cru, *Étoiles propices* continue dans le prochain *Casus Belli*.

LES PNJ

James Corbett, réalisateur psychopathe

La soixantaine, un peu empâté, cheveux courts, yeux bleu acier, bouc.

APP 15 **CON** 14 **DEX** 13
FOR 11 **TAI** 12 **EDU** 18
INT 17 **POU** 18
Impact 0
Points de magie 18
Points de Vie 13
Santé Mentale 60

Catégories de compétences : Influence 75%, Sensorielles 50%.

Spécialités : Arracher des financements 90%, Gestion de projet (cinéma) 80%, Réalisation de films 80%, Terroriser ses employés 75%.

Z, tueur à gages surnaturel

La trentaine, taille et corpulence moyenne, blond, yeux noisette, cheveux courts.

Citoyen britannique, ancien SAS. Au début, il a cru qu'il avait été recruté par une branche secrète du MI-6 pour développer des pouvoirs psi afin de mener une carrière d'assassin au service de Sa Majesté. Il a vite compris qu'il était sous-rémunéré par rapport à ses capacités, et que le secteur privé payerait mieux.

APP 12 **CON** 16 **DEX** 16
FOR 14 **TAI** 13 **EDU** 16
INT 15 **POU** 19
Impact +2
Points de magie 19
Points de Vie 15
Santé Mentale 25

Spécialités : Armes à feu 60%, Armes blanches 60%, Corps à corps 75%.

Sorts : Flétrissement, Terrible malédiction d'Azathoth, Portail.

Matériel : gilet pare-balles, couteau, pistolet avec silencieux.

Le gouverneur Wanda Connelly

56 ans, mince, cheveux auburn impeccables, maquillage discret, possède une collection de tailleurs pastel.

Points de vie 12

Ancienne avocate, très souriante avec le public et les journalistes, aimable en privé, mais tout à fait capable de se montrer dure avec les lambins et les gêneurs.

James Connelly

58 ans, petit, enrobé, jovial, apprécie les costumes de tweed, joue volontiers le « bon flic » aux côtés de sa femme.

Points de vie 11

Sociologue, a enseigné dans de grandes universités de la côte Ouest. Son dernier sujet d'études était les mouvements para-religieux, et il s'est trop approché de son sujet.

Le bouc-chat, familier

Prenez les caractéristiques d'une chose-rat, p. 221 des règles de *L'Appel de Cthulhu*, avec Portail.

Tristan Lhomme
***Illustrations** Willy Favre*



LA CHOSE-CHAT

L'objectif prioritaire de Z est de déguerpir, mais s'il se rend compte que les PJ sont prenables, il peut tout à fait s'embarquer dans un massacre. Dans ce cas, le groupe se retrouve avec un allié imprévu : la statuette. Elle devient floue, grossit un peu (assez pour justifier une perte de 1/1d3 SAN) et saute à la gorge de son ancien maître. Ce retournement de situation devrait laisser les PJ encore plus dans le noir…
(Mais comme il vaut mieux que vous compreniez les tenants et les aboutissants : Z devait servir les intérêts du culte, ce qu'il a fait lors de ses premiers meurtres. Lorsqu'il a coupé les ponts avec ses anciens protecteurs pour s'établir comme assassin free-lance, il est parti avec une douzaine de statuettes pré-enchantées. S'il les abandonne sur place, c'est qu'il ne sait pas les réactiver après usage. Il s'en moque un peu : son objectif est de prendre une retraite paisible au soleil lorsque ses stocks seront épuisés. Mais il ne les maîtrise pas complètement.)

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES — CASUS BELLI

LES SEIGNEURS DE L'HIVER | ÉPISODE 1

La Fille du Seigneur de l'Hiver

En quelques mots...

Le printemps approche et nul signe de redoux ne se fait sentir dans la province d'Arsheim. Les frimas de l'hiver continuent et rien n'annonce le retour de la belle saison tant espéré par les habitants de cette douce contrée. Pire, ce qui n'était au départ qu'une simple curiosité climatique est en train de devenir une source d'angoisse alors que s'amenuisent les maigres réserves constituées pour la froide saison. Mais l'espoir n'est pas mort : selon les sages, une offense aurait été faite au Seigneur de l'Hiver, une ancienne divinité locale. Serait-il possible de la réparer ?

À vos joueurs de trouver le coupable pour restaurer l'ordre... si les sages ont vu juste.

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 3 à 6 personnages de niveau 1
MJ • tout niveau
Joueurs • tout niveau

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Légendes locales

Le Seigneur de l'Hiver est un dieu de l'ancien temps, tombé progressivement dans l'oubli alors que les panthéons modernes et autres religions du dieu unique prenaient le dessus. Autrefois craint et vénéré dans toutes les régions soumises au froid, il a vu son culte restreint aux seules tribus nomades du nord avant de tout à fait disparaître.

Pourtant, près de Vercélise, dans la province d'Arsheim, sa légende survit et le dieu sauvage fait partie de la culture populaire même si aucun culte ne lui est voué. Il vit toujours dans les contes par l'entremise de sa fille, Chloris, jeune déesse associée au printemps. Objet d'un culte local lié à la fraîcheur virginale, au bourgeonnement, aux semis, Chloris était invoquée lors des fêtes des champs. Ayant survécu à son père en raison de la foi portée par les villageois, la déesse incarnée poursuivit son existence discrète parmi les hommes pendant un certain temps, se reposant dans les oratoires champêtres consacrés à son culte.

Mais les avancées des autres panthéons et les progrès agricoles des derniers siècles ont conduit le bon peuple à l'abandonner peu à peu. Les visites se firent plus rares en ses chapelles. Son nom fut d'abord moins loué, puis moins donné aux nouvelles nées, et pour finir, fut oublié.

Seule en son dernier sanctuaire, la déesse, n'ayant pas plus besoin de respirer que de boire ou de manger, se laissa aller à rêver et se figea dans une immobilité de statue, perdue dans des contemplations inaccessibles aux mortels, insensible au monde alentour.

Passèrent les siècles et la chapelle de la déesse connut un nouvel engouement, les voyageurs s'arrêtant nombreux pour contempler la magnifique statue à l'apparence si proche de la vie. Nul ne se souvenait qu'il s'agissait de Chloris elle-même et, pour enchanteresse qu'elle fut, la statue demeura considérée comme une œuvre de pierre et de magie, extraordinaire certes, mais sans rapport avec la divinité de son modèle. La notoriété de la sculpture crut mais la déesse resta endormie, son culte éteint.

Plus personne aujourd'hui ne vénère les anciens dieux et si les esthètes et les habitants des campagnes et villes locales visitent encore le sanctuaire, c'est pour contempler la majesté de cette œuvre dont l'artiste est, évidemment, inconnu.

Cependant, ce printemps, alors que le froid augmente et que l'on craint la venue d'une inexplicable deuxième saison d'hiver, certains villageois ont remarqué la disparition de la statue. Celle-ci a dû être volée. Serait-ce l'offense qui a courroucé le Seigneur de l'Hiver ? Tous les sages de Vercélise s'accordent sur cette version.

Entrée en scène

De nombreux motifs peuvent amener les PJ à passer par Arsheim : peut-être poussent-ils vers le nord pour rejoindre les villes mercenaires où le travail ne manque pas, une visite à la chapelle de Chloris est une autre raison valable,

enfin, les réserves de la province diminuant à vue d'œil (le cours du blé a cruellement augmenté), les marchands itinérants font des allers-retours fréquents vers la ville pour regarnir ses silos, des voyages dangereux du fait de la bande de brigands sévissant dans les parages. Une mission d'escorte constitue donc un bon argument pour mener vos PJ au cœur de l'aventure. Un marchand rencontré dans une ville ou sur la route fera parfaitement l'affaire en proposant aux PJ de voyager de concert, promettant salaire et couvert à ses heureux protecteurs (une offre de 5 pa par personne pour l'ensemble du trajet est raisonnable).

Acte Un : En avril...

Scène 1 : Les frimas de l'hiver

Après quelques jours de trajet dans le plus grand calme, ce qui a permis à l'équipe de faire mieux connaissance avec le marchand (et entre eux s'il s'agit d'un groupe fraîchement constitué), les joueurs quittent de larges plaines à la douceur printanière pour plonger subitement dans le froid, en traversant un pont sur une petite rivière. Ils viennent de pénétrer la province d'Arsheim et comme le marchand, prénommé Klaus, pourra leur signaler, cette rigueur hivernale aussi tard dans l'année n'a rien d'habituel.

Alors que les champs tout juste traversés baignaient dans le soleil du printemps, les terres au-delà de la rivière sont glacées et la différence se renforce à l'approche des bois de Solens dont les arbres portent encore de la neige. En s'enfonçant plus avant dans la forêt, les sous-bois révèlent une végétation en sommeil et l'omniprésence du givre sur les branches nues, l'herbe jaunie et les arbustes persistants. Sur la vieille route pavée à demi-couverte de mousse, de traîtres plaques de verglas peuvent surprendre vos PJ.

Quelques jours séparent le groupe de leur destination, la bourgade de Vercélise, nichée au plus profond de la province, dans une vaste plaine verdoyante au-delà de la forêt. Ce soir, une halte est prévue dans une auberge relais où Klaus a ses habitudes, le *Cœur des Bois*. →



L'ouverture d'une Chronique

Ami lecteur, sois le bienvenu dans cette première campagne *Chroniques Oubliées Fantasy*, le système maison de ce nouveau *Casus*. Les règles permettant de jouer ce scénario d'ouverture se trouvent page 182 à 208 et des règles additionnelles viendront s'ajouter à chacun de nos numéros. Si toutefois tu préfères adapter cette intrigue et ses rebondissements à ton propre système, fais comme bon te semble, cette histoire a été pensée pour être aussi générique que possible.
J'espère que tu prendras grand plaisir à la lecture de cette campagne et que tes comparses ne mourront pas tous dès l'acte 3 de ce scénario !

Localisation

Si vous comptez jouer la campagne dans l'univers de *Chroniques*, le présent scénario prend place dans la province septentrionale d'Arsheim, au nord d'un continent au climat tempéré. L'univers de *Chroniques Oubliées Fantasy* sera, comme ses règles, développé progressivement dans nos pages.
Dans le cadre d'un autre univers méd-fan, cette aventure peut se dérouler dans n'importe quelle contrée pourvu qu'elle jouisse d'un climat tempéré et soit située plutôt au nord sur la carte. Une ville de petite importance à proximité de champs et de bois anciens sont les seuls prérequis.

Nos amis les gobs !

Peaux vertes d'environ un mètre de haut, les gobelins sont une espèce peu intelligente mais particulièrement violente et répandue dans la plupart des lieux reculés du royaume. Un gobelin isolé ne représente pas de véritable menace pour un aventurier, mais ces créatures redoutées dans les forêts et les campagnes ont la désagréable habitude d'attaquer en groupe. La tribu locale a eu la judicieuse idée d'élever des loups pour en faire des montures. Les agresseurs sont déterminés à arrêter le chariot pour que leurs petits camarades dans les fourrés viennent en renfort. Malheureusement pour eux, ils vont faire face aux PJ.

Gobelins

FOR 8 **DEX** 12 **CON** 10
INT 7 **SAG** 10 **CHA** 6
DEF 12 **PV** 4 **Init** 12

Gobs montés :
Épée courte +2 **DM** 1d6-1
Les autres gobs :
Dague ou **gourdin** +2 **DM** 1d4-1

Capacité *Attaque en meute :* Quand deux gobelins ou plus attaquent un même adversaire, leurs attaques au contact bénéficient d'un bonus de +2.

Nombre & tactiques voir ci-contre !

Note : les loups ne comptent que comme montures, ils n'attaquent pas et esquivent souplement les flèches qui les visent. Si un joueur insiste pour frapper un loup, considérez qu'il a une DEF de 14 et 12 PV.

Si l'escorte s'est parfaitement déroulée jusqu'alors, le danger commence ici car une bande de brigands tristement notoire sévit depuis longtemps dans la région d'Arsheim. La vigilance est de mise et le marchand demande aux PJ de s'organiser autour de son lourd chariot pour mieux le protéger.

Pourtant, la menace redoutée ne viendra pas des brigands. Après une journée de marche, le soir tombant, les bois se taisent progressivement autour du groupe et la neige vient diminuer la visibilité. Un rugissement retentit soudain derrière les joueurs et une meute de gobelins montés sur des loups se rue sur le convoi. Klaus fouette ses bêtes pour leur faire accélérer l'allure tout en hurlant un ordre aux PJ (« *Ralentissez-les, nous ne sommes plus loin de l'auberge. Il nous faut seulement quelques minutes !* »). Une terrible poursuite s'engage alors dans les bois.

Des « gobs » montés assaillent les joueurs, d'autres sautent depuis les arbres proches dans le chariot et doivent en être délogés. Laissez vos PJ prendre des initiatives et donnez-leur l'occasion de briller. Un bon maître d'attelage peut reprendre les rênes, un archer tirer depuis son canasson ou depuis le siège de Klaus, des guerriers ayant grimpé dans le chariot repousseront les assauts sur les flancs, d'autres, montés, peuvent virevolter pour affronter l'ennemi avant de repartir en avant, les mages trouveront aussi des trucs tordus à faire !

Tactiques : Comptez un gob monté par PJ au début de la poursuite. Ceux-ci mettent 2 tours à rejoindre le chariot et n'ont pas d'armes à distance. Lorsque leurs rangs auront été divisés par deux, faites apparaître le double de gobs montés à 3 tours de poursuite et se ruant vers le chariot, puis faites tomber des arbres un gob par PJ « inoccupé », puis une autre vague après deux tours ; ceux-ci atterrissent directement dans le chariot.

Au terme des trois tours (ou plus tard si vous souhaitez faire durer le plaisir), alors que le groupe est sur le point de perdre l'avantage à cause du renfort de gobelins montés, que les chevaux épuisés tirant le charriot brinquebalant tentent vainement de forcer l'allure, une brusque augmentation de la luminosité et les vivats du marchand apprendront à vos joueurs que la délivrance est proche. Entrant en trombe dans une vaste clairière, les PJ peuvent voir l'auberge fortifiée à cent mètres et les gobs rebroussent chemin avant de prendre une volée de flèches.

Scène 2 : De biens étranges légendes

Enfin à l'abri, vos PJ peuvent prendre un repos bien mérité dans l'auberge-relais. Chambres et dortoirs sont disponibles. Le repas va bientôt être servi. Laissez vos joueurs découvrir les lieux et leurs usagers. Si la salle n'est pas comble, elle est bien remplie et un véritable concert de voix accueille l'équipe quand elle se décide à aller souper. Quinze personnes dînent autour de deux grandes tables et quelques enfants jouent près de l'âtre. Trois des huit gardes de l'auberge sont au repos dans la pièce et jouent aux dés avec un patrouilleur rural.

Rumeurs, histoires et ragots vont bon train, d'abord autour des tables puis au coin du feu à mesure que les assiettes et les verres se vident. L'hiver persistant occupe bien sûr nombre de conversations mais d'autres sujets de discussion fleurissent peu à peu, des nouvelles s'échangent. Au fil de la soirée, vos joueurs pourront entendre parler :

- *de la tribu gob :* leur campement est proche, à moins d'une heure de marche. Des chasseurs l'ont découvert voilà peu et ont averti le baron local, dont la réaction est fort attendue. Installés dans la région depuis quelques saisons,

ces sauvages pillent les récoltes et attaquent les fermes et convois isolés. Ils sont une menace mais l'auberge est un refuge sûr.

- *du flanc noirci de l'auberge :* la foudre a frappé deux fois le mois dernier. Elle a fendu un vieil arbre du potager puis touché le mur de rondins. Les dégâts auraient dû être réparés mais entre le mauvais temps et les accès de fainéantise du patron, les travaux n'ont pas été faits. « *N'empêche que ça fait un point faible dans leur petite muraille… et que ces deux coups de foudre sont à coup sûr un mauvais présage !* »
- *de l'Hiver :* on pensait voir venir le printemps, les premiers bourgeons et tout le tralala… mais au contraire, il fait chaque jour plus froid et les paysans s'inquiètent. Il paraît même que le lac à l'Est a regelé.
- *des Loups d'Arsheim :* les brigands qui sévissent dans la région sont connus sous le nom de Loups d'Arsheim, un certain Ludwig étant à leur tête. Ils volent les temples et attaquent villes et voyageurs à travers toute la province. On prétend que leur repaire est à flanc de montagne, loin au nord, mais d'autres racontent qu'il se trouverait au « cœur des bois ». Un lien avec l'auberge ?
- *des légendes locales :* la statue de la chapelle de Chloris est une des curiosités de la région. Si l'édifice est tombé en ruine, la déesse n'a pas changé, ses couleurs n'ont pas terni, on pourrait la croire douée de vie si ce n'était son immobilité. Chaque année, des personnes se déplacent de loin pour venir la voir, artistes, esthètes, érudits… et les voyageurs ou pèlerins faisant halte entre deux étapes sont invités par les villageois à aller admirer cette merveille.
- *d'Oblis :* un mystérieux comté disparu dans les Brumes voilà près d'un siècle et qui vient comme par magie de réapparaître. Les lieux et leurs occupants s'étaient volatilisés en une nuit. Aujourd'hui, il semblerait que la région s'éveille d'un long sommeil et que le temps ne se soit pas écoulé pour le peuple du comté. Plusieurs voyageurs ne croient pas à cette histoire et traitent ces rumeurs de fariboles.

Scène 3 : Attaque au Cœur des Bois

La nuit est tombée depuis longtemps lorsque les sentinelles transies postées sur le mur d'enceinte tressaillent : un grand incendie s'est déclaré loin à l'Est, la lueur de ses flammes visible malgré les rafales de neige. Pour les guetteurs, il pourrait s'agir du camp des gobelins. Une question leur brûle les lèvres : « Mais qu'est-ce qu'ils foutent ? ».

Les gardes se précipitent dans la grande salle pour annoncer la nouvelle. Les joueurs s'étant attardés autour d'une discussion (ou d'une partie de dés) auront la primeur de l'information. Si certains de vos PJ sont allés se coucher, aux autres joueurs de les prévenir. De toute façon, quelques minutes après l'annonce de cet incendie, toute l'auberge se réveille en sursaut en entendant les gardes hurler « *Peaux vertes !* ». Le MJ devrait se sentir libre de hurler cette alarme dans l'oreille du joueur le plus proche afin de s'assurer que tout le monde suit.

Des gobelins terrorisés se ruent sur l'auberge. Toute la tribu se jette littéralement sur les murs du rempart, de la folie dans les yeux. Jamais on n'avait vu ça. Les plus observateurs ne manqueront pas de noter la panique dans le comportement de leurs ennemis. L'affrontement doit être épique : c'est un combat pour la survie.

Parlez à vos joueurs d'une nuée d'ennemis, les gobs sont près de 60. Utilisez les défenses de l'auberge et ses hommes d'armes pour équilibrer l'affrontement et lui donner de la saveur (sou- →

Le boss gob'

Avec son mètre vingt et ses muscles noueux, le chef de la tribu gob est un impressionnant spécimen de son espèce à l'allure redoutable et au regard haineux. Ce soir pourtant, c'est la terreur plus que la rage qui anime ses gestes. Son œil fou et la bave à ses lèvres devraient laisser un souvenir étrange aux PJ, comme son rictus horrible qui traduit, d'une manière perverse et inhabituelle, l'épouvante.

Boss gobelin

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -1
DEF 16 **PV** 12 **Init** 14
Hache rouillée +3 **DM** 1d8+1
Armures petit bouclier +1

Capacité *Attaque en meute :* Quand deux gobelins ou plus attaquent un même adversaire, leurs attaques au contact bénéficient d'un bonus de +2.

Tactique Il s'attaque en priorité au meilleur combattant parmi les PJ.



tien à un garde seul face à 4 gobelins, secours porté à une servante attaquée dans la cour, etc.). Après quelques minutes à l'avantage des hommes d'armes, qui profitent de l'abri du rempart et ont renforcé la grande porte, une faille dans la défense (le mur de rondin affaibli au niveau du potager) laissera les peaux vertes survivantes (une trentaine) s'engouffrer dans la cour à la suite de leur chef. Le rapport est de un contre deux, ce qui annonce un combat difficile mais favorable aux guerriers de l'auberge. Évidemment, le chef gob sera pour les PJ.

Au plus fort de l'attaque, certains disent avoir remarqué à l'orée de la forêt, sous la neige qui tombe drue, d'étranges silhouettes bleutées. Les PJ concernés devraient être intrigués. Les autres témoins n'en parleront qu'en frissonnant et sans vraiment savoir ce qu'ils ont entraperçu.

Scène 4 : Expédition de reconnaissance

L'affrontement est terminé, l'heure est venue de compter les morts et de soigner les blessés. Mais le tenancier du Cœur des Bois est inquiet (« *quel événement a pu ainsi affoler des gobelins ?* ») et demande des volontaires pour une expédition de reconnaissance au camp des peaux vertes, histoire de comprendre ce qui s'est produit. Il promet une récompense, ce qui devrait motiver vos PJ s'ils se montrent récalcitrants.

Une petite troupe se forme, composée de gardes, de visiteurs piqués par la curiosité, d'aventuriers motivés et de quelques gardes forestiers qui ne font que leur devoir. Ceux-ci connaissant la forêt, le trajet se fait sans grande difficulté et la distance est parcourue en l'espace d'une heure seulement, bien que le groupe prenne soin de se déplacer aussi silencieusement que possible.

Le camp des gobs est dévasté. La moitié des tentes fume encore tandis que les autres sont entièrement couvertes de glace. D'autres éléments inquiètent. Ainsi, au milieu des traces laissées par les gobelins, d'étranges empreintes de pas marquent le sol... ni gobs, ni animales (ou d'aucun animal connu préciseront les forestiers présents). Les plus nettes évoquent des créatures probablement bipèdes mais qui laissent parfois des espaces curieusement irréguliers entre leurs pas. Quant aux empreintes, toutes en longueur, elles sont entourées d'une multitude de sillons et de marques laissant deviner au moins trois griffes imposantes. Aucun de ces éléments ne va dans ce sens mais un chasseur avoue dans un tremblement qu'il pense à des mantes religieuses géantes.

La neige cesse de tomber, le vent de souffler. Au loin, les arbres craquent, tremblent. La majorité du groupe, mal à l'aise, est favorable à un retour immédiat vers l'auberge. Si toutefois les PJ insistent pour s'attarder un peu ou pour rechercher la source de ces bruits dans les bois, ils découvriront d'autres traces inquiétantes, énormes, témoignant du passage d'une gigantesque créature. Heureusement, les empreintes ne se dirigent pas vers l'auberge. La mission de reconnaissance est finie et il est l'heure de rentrer. Enfin, si vos PJ poussent plus loin et décident de suivre les traces, menez-les jusqu'au lac gelé à l'Est où celles-ci s'arrêtent, puis offrez-vous un petit plaisir de MJ vicieux en demandant à vos joueurs un test de CON difficulté 10 et en filant un rhume aux PJ qui rateront ce jet (voir page suivante).

Progression des PJ

Les combats avec les gobelins ont été rudes et vos PJ ont très probablement frôlé la mort. Il est temps de les récompenser avec leur premier passage de niveau !

Vos joueurs ont bien mérité de passer niveau 2 et ça ne leur fera pas de mal considérant les épreuves qui les attendent.

Acte Deux : Mystères à Vercélise

Scène 1 : Du Cœur des Bois Au toit fleuri

Au petit matin, après un déjeuner copieux au milieu des gravats et autres

débris (et peut-être un sympathique coup de main aux travaux de remise en état, nettoyage, mise en terre des défunts…), vient l'heure de repartir vers Vercélise, à une bonne journée de voyage. Si le ciel est clair, la neige drue tombée la veille forme un épais tapis et l'air reste froid et humide.

Sur le chemin, la forêt perd peu à peu de sa densité et dans l'après-midi l'équipe atteint la limite des bois. Devant eux s'étend une longue plaine vallonnée parsemée de solides demeures qu'entourent de larges champs couverts de neige et d'imposants bosquets. À la tombée du jour, le groupe atteindra par le sud une petite bourgade dépourvue de murailles concentrant un beau nombre d'habitations, dont plusieurs sur deux étages (l'hôtel de ville, l'auberge « Au toit fleuri »…) et un temple.

Sur le trajet, le marchand pourra livrer quelques succinctes informations sur les lieux. Au nord du village, à une heure de marche et à l'orée d'un grand bosquet sombre, se trouve une ancienne chapelle en ruine où repose la merveille locale, une magnifique statue antique représentant une déesse printanière, la fille du Seigneur de l'Hiver. À l'Est, le bois et la plaine se partagent un magnifique lac à la surface partiellement gelée et aux berges ombragées par une épaisse végétation que surmontent des hêtres et des bouleaux centenaires. La *Reverdie*, une douce rivière, ondule depuis les montagnes lointaines et traverse le village avant de se perdre dans le lac. En remontant son cours vers l'ouest plusieurs jours durant, on peut grimper et gagner une passe menant jusqu'à la ville principale d'Arsheim, Hauterive, où le Baron règne depuis sa demeure : Castel-Froid. Les remparts du château du Baron dominent Hauterive et sont visibles par beau temps, lorsque le soleil éclaire les flancs des montagnes du nord.

Scène 2 : Quand on arrive en ville

Avec près de 700 habitants et de nombreuses fermes dans ses parages immédiat, Vercélise n'est ni un village, ni tout à fait une ville. Vous pouvez ainsi y placer tout ce qui vous paraîtra nécessaire pour vos joueurs (forge, écurie, auberge, etc.) et justifier l'absence de tous les lieux dont vous ne voulez pas vous embarrasser (pas d'archerie elfique, de réplique du Moulin Rouge, d'école militaire naine ou de nécromancie, etc.).

À l'arrivée des PJ, la population est réunie sur la place centrale où se serrent côte à côte l'hôtel de ville, le temple local et les principales échoppes et tavernes. Le Conseil des Sages, qui aide le bourgmestre dans sa tâche, a trouvé la raison de ce second hiver et l'annoncera publiquement le lendemain à midi. Depuis le parvis de l'hôtel de ville, la voix du bourgmestre tonne : « *Si quelqu'un a des choses à déclarer, il a la nuit pour se décider* »…

Bien entendu, durant la soirée, toute la ville (et toutes ses tavernes) ne parle que de l'événement. Or, ce soir les PJ sont encore logés aux frais du marchand, à l'auberge « Au toit fleuri ». Klaus les abandonne pour régler ses affaires dans la bourgade mais n'oublie pas de payer les sommes dues à chacun. Partant le lendemain, il attendra la déclaration du Conseil (quel curieux !) et en profitera pour saluer les PJ avant de repartir au Sud colporter le récit de son aventure.

Au matin, Vercélise se réveille dans l'attente de la nouvelle portée par le Conseil. Devant toute l'assemblée, sans tergiverser, le bourgmestre Barral Rogenat fait sa déclaration : « *Un outrage a été commis dans la province d'Arsheim et ses habitants subissent le courroux d'une* →

Un bon rhume

Si l'un de vos joueurs attrape un rhume en se baladant en plein hiver, de nuit et sous la pluie, appliquez les règles suivantes. Jusqu'à son complet rétablissement, sous 1d3 jours, le joueur doit parler comme s'il était enrhumé (les « m » deviennent des « b », etc.) y compris hors des phases de roleplay. S'il manque à cette obligation, son personnage éternue bruyamment ou subit momentanément une forte gêne à cause de ses yeux larmoyants et de son nez qui goutte. Que le joueur soit en plein combat ou dans une situation plutôt sociale, il écope d'une pénalité de -2 pour ses 2 prochains tests. Des remèdes existent bien sûr et un prêtre ou un rôdeur pourront apaiser le personnage par la prière ou le recours aux herbes médicinales, ce qui diminuera la durée du rhume d'un jour. Si ces profils font défaut à votre groupe, le personnage pourra faire appel à l'herboriste local ou au premier tavernier venu qui lui remettra une décoction offrant les mêmes avantages, ainsi qu'un petit remontant. Ce remède miracle sera de plus gratuit : on ne voudrait pas qu'un héros chope la crève.

Événements et rumeurs dans le village

Tandis que vos joueurs mènent l'enquête, de curieux événements se produisent au village et dans ses environs, entraînant de nouvelles rumeurs :

Jour après jour, diverses personnes rapportent avoir vu d'étranges silhouettes errer par les bois à la nuit tombée, s'approchant de l'orée pour observer les habitations. Certains prétendent même que des formes sont venues les surveiller lors de nuits neigeuses, laissant d'étranges empreintes de pas devant les fenêtres et de la glace sur les vitres. (Vrai, les démons de givre se sont fait remarquer. Curieux mais pas téméraires, ils n'osent pénétrer les lieux chauffés).

Oswald, le vieil ermite, prétend que des êtres aux formes indistinctes soufflent dans les arbres, leur haleine glacée couvrant les branches de givre (Vrai, ce sont les Souffleurs décrits plus loin… Comment les voit-il ?). Il raconte aussi à qui veut l'entendre que tous ces événements sont le fait de sa femme, sorcière morte voilà vingt ans qui continue à le hanter. (Faux, évidemment, quoique sa femme ait bien été une sorcière et qu'elle soit bien morte).

Suite en marge page suivante...

ancienne divinité païenne. En effet, le Conseil a découvert la disparition de la statue de Chloris, la fille du Seigneur de l'Hiver, arrachée au sol sacré de sa chapelle. La situation est grave et le coupable ne s'est pas dénoncé en dépit de la chance qui lui a été laissée hier. L'affront fait aux anciens dieux doit être lavé et une juste récompense sera remise à quiconque pourra nous aider dans cette entreprise ».

C'est la reprise des affaires pour vos joueurs.

S'ils s'avancent et se portent volontaires, le Conseil les accueille et leur donne toute information utile.

S'ils attendent pour voir, un groupe hétéroclite de villageois, certains très jeunes, d'autres très vieux, s'avance vers le bourgmestre. Ils se regardent les uns les autres, indécis, et déclarent vouloir y aller, « *il le faut bien* ». Mais à part un bûcheron et un ou deux chasseurs, aucun n'a vraiment l'air d'un combattant.

Si les PJ ne bougent pas, le bourgmestre les appelle : « *Vous, étrangers, veuillez approcher s'il vous plaît, je désire m'entretenir avec vous* ». Les PJ lui ayant été recommandés par Klaus (avec qui il a combattu pour le Baron de Hauterive), Barral aimerait les engager pour qu'ils mènent l'enquête.

La mission que le Conseil des Sages et le Bourgmestre confient aux PJ est simple : retrouver la statue et la ramener en son temple, et, si cela semble s'imposer, punir les fautifs pour les affronts perpétrés contre la divinité. La récompense est à déterminer en fonction de l'appétit de votre groupe. Une belle somme ne paraissant pas raisonnable pour une petite bourgade pourra être justifiée par le soutien du Baron résidant à Hauterive. Une offre de 40 à 50 pièces d'argent parait un compromis raisonnable.

Scène 3 : Le lieu du crime : La chapelle de la déesse

Les terres défrichées pour la culture des champs s'arrêtent abruptement à une centaine de mètres de la chapelle de Chloris, enfoncée dans un bosquet sombre mêlant les épineux et les arbres à feuillage persistant. Le lieu est calme et les ruines conservent une certaine noblesse en dépit des outrages du temps. La taille du lieu de culte, à l'évidence, a toujours été modeste, mais l'attention portée à l'architecture, aux mosaïques, aux frises, et la qualité des matériaux employés témoignent d'une dévotion respectueuse pour la petite déesse locale. Des blocs de pierres ouvragées, quelques murs brisés et une voûte encore dressée encerclent le socle où se trouvait il y a peu encore la statue disparue.

À la taille du socle et en se fondant sur les descriptions des villageois, les PJ peuvent estimer la taille de la statue à 1,70 mètre. D'un réalisme époustouflant, la représentation de la jeune déesse la montrait debout, un bras replié contre le sein et l'autre tenant une gerbe de lys. La disparue avait des cheveux d'or, des yeux couleur de ciel et la peau laiteuse. Dépourvue de bijoux, elle était vêtue à la mode du nord ancien, dans un style voué à rappeler le caractère martial de son père : hautes bottes lacées, jupon clair recouvert par une jupette à franges de cuir et bustier orné d'écriture antiques. Son visage semblait pensif et serein.

Les Experts : Vercélise

- Au sol, entre les pavés recouverts de mousse et de végétation, les PJ peuvent trouver quelques croquis de la statue dessinés d'une main experte. Les pages sont signées Carselo, un nom qui n'évoquera rien aux habitants du village.

- En examinant attentivement le socle de la statue, les joueurs peuvent découvrir quelques marques laissées par des outils. Un joueur spécialiste ou particulièrement observateur notera que les traces ne correspondent pas à des outils de sculpteur mais plutôt à des objets inappropriés, voire grossiers ; une entaille notamment, semble avoir été faite à la hache.
- Une exploration minutieuse des environs révèle aussi, au pied d'un vieux frêne derrière le bâtiment, une bande de velours bleue déchirée, probablement issue d'un manteau élégant, ainsi que de légères traces de sang.
- Plus loin, dans une flaque de boue, les PJ notent l'empreinte d'un fer à cheval plus épais que la normale, ce qui traduit pour un spécialiste en équitation le passage d'un cheval ferré « à la marchande ». Le maréchal-ferrant de Vercélise signalera n'avoir équipé aucun animal selon ce mode depuis de nombreuses années.

Conseils de mise en scène et d'organisation

L'enquête se déroulant dans une petite bourgade à l'ère médiévale, les joueurs ne pourront pas résoudre le mystère avec les rares indices trouvés sur la « scène de crime ». En fait, c'est à peine si ces éléments pourront ouvrir des pistes et servir de preuves.

Pour parvenir à leurs fins, les joueurs vont devoir tendre l'oreille dans le village, être attentifs aux rumeurs et interroger les habitants. Leur statut d'enquêteurs « officiels » et la curiosité suscitée par des aventuriers représentent heureusement une combinaison gagnante, et les enfants des parages comme les vieilles dames viendront spontanément donner des informations et raconter les derniers ragots aux PJ. À vous de placer les épanchements de fin de soirée autour d'une bière, les « *psst, jeune homme* » des dames âgées depuis le porche de leur demeure, et les naïves déclarations de la ribambelle de gosses qui suivra le groupe avec des rires étouffés.

Ceci présente pour vous un atout puisque vous pouvez laisser les joueurs évoluer à leur gré dans la ville, gérant leurs affaires comme ils le souhaitent, tout en contrôlant l'évolution de leurs recherches en livrant les pistes au rythme qui vous convient.

Idéalement, et afin d'assurer le spectacle, vos joueurs devraient successivement s'intéresser au bourgmestre, à la reine des fleurs, aux brigands, au prêtre, puis immédiatement après au sculpteur… Vous êtes libres d'ajouter ou d'ôter certaines pistes mais les deux dernières devront rester à leur place (et dans cet ordre) afin de mener vos joueurs à la conclusion de cette aventure.

Les rumeurs et événements détaillés dans les marges ci-contre sont à votre disposition pour ajouter des éléments d'ambiance, des indices et d'autres pistes mineures (vraies ou fausses) pour occuper vos PJ.

Acte Trois : Faites entrer les accusés

Scène 1 : Barral Rogenat, le bourgmestre

Présentation : Après des années de service dans l'ost du Baron et quelques saisons à entraîner les recrues, il aurait pu prétendre à une place de choix mais a préféré rejoindre son village natal et s'y installer avec son épouse et ses deux fils. Il n'avait bien sûr pas prévu que ses fils rejoindraient l'ost du Baron et retourneraient vivre →

Suite...

Quelques pêcheurs prétendent qu'un surprenant phénomène affecte le lac. Son niveau augmenterait à l'aube. Diminue-t-il au crépuscule ? (Vrai, le géant de glace et les démons de givre viennent se cacher dans les eaux du lac durant le jour et se protègent ainsi du soleil tout en se régénérant).

L'un des PJ serait envoyé par l'Empereur lui-même pour mener l'enquête sur ce second hiver. (Faux, à moins que…).

Les fondateurs du village avaient prévu la venue de ces phénomènes. La solution repose certainement dans les gravures des cheminées des premières demeures de Vercélise. (Faux, mais vos joueurs vont s'amuser s'ils recensent les dessins d'enfants, les gravures liées à la chasse et autres fantaisies décorant les cheminées des anciens de la bourgade, sans compter qu'il faudra commencer par se faire ouvrir la porte de toutes ces maisonnées).

à Hauterive, pas plus qu'il n'avait imaginé son veuvage. Ayant choisi de s'investir dans son travail pour oublier son chagrin, sa solde et son élevage en ont fait l'homme le plus riche de la ville. Élu par le Conseil des Sages voilà trois ans, il est devenu le chef incontesté de Vercélise. Calme, réfléchi, et depuis peu heureux à nouveau, ce cinquantenaire robuste mène la bourgade de manière sereine et tous se portent bien sous sa direction. Tous vous le diront, c'est un homme charmant et prévenant mais gare à ceux qui ne se comporteraient pas honorablement en sa présence.

Soupçons : en cherchant le possesseur d'un manteau de velours bleu de grande qualité, les joueurs devraient vite s'intéresser à Barral, lequel a

Bestiaire hivernal

Les esprits et démons de givre : avant-garde du Seigneur de l'Hiver, les esprits et démons du givre sont de redoutables ennemis d'apparence assez semblable. De taille moyenne (1,60 à 1,80 m) et de faible gabarit, ces créatures singent le comportement humain en se déplaçant sur deux pattes mais elles peuvent flotter au-dessus du sol et atteignent de folles vitesses sur les sols gelés. Composés de cristaux de glace et hérissés de pics, les Esprits et Démons se différencient par leurs membres supérieurs. Si les Esprits bénéficient de « mains » grotesques permettant de maladroites manipulations, les pattes antérieures des Démons s'achèvent par de longues griffes acérées. Combattants efficaces, ils souffrent toutefois du climat trop clément à leur goût et sont loin de leurs pleines capacités. Dans leur état actuel d'affaiblissement, des attaques violentes peuvent les briser. Ils craignent fortement la lumière du jour et la chaleur des flammes.
Sombres silhouettes aux teintes céruléennes, ils ont été envoyées sur ces terres pour protéger les Souffleurs et espionner les activités humaines.

Suite en marge page suivante...



d'ailleurs demandé à la couturière de le lui reprendre et ne fait pas mystère de sa possession d'un tel objet. Par ailleurs, les PJ apprendront bien vite par les dames du village que le bourgmestre a été vu à plusieurs reprises partant le soir à cheval en direction de la chapelle… Dans quel but ?

Défense : questionné et mis devant les preuves de sa présence à la chapelle, Barral se défendra en clamant sa foi dans les anciennes croyances. S'il se rend à la chapelle, dira-t-il : « *c'est pour rendre grâce, prier la déesse qui réside en ces lieux et implorer le retour du printemps* ». Élevé dans la tradition païenne par son père, il ne révère pas les nouveaux dieux mais son statut de bourgmestre l'oblige à cacher ses croyances. Des explications satisfaisantes, mais fausses…

Si le groupe fait remarquer que le tissu a été retrouvé derrière le temple, Barral demeurera interdit, puis répondra que le vent a dû l'emporter avant de donner congé aux joueurs ou de s'éloigner. Même chose à l'évocation de la trace de sang, quoiqu'il puisse présenter en guise de justification une légère griffure à son bras.

La vérité : veuf depuis longtemps, Barral a retrouvé le goût de vivre et d'aimer dans les bras de Sonya de Solens, la tenancière de l'auberge, veuve elle-aussi. Incertains de l'avenir de leurs amours et souhaitant éviter toute pression et tout scandale (ainsi que les commentaires de leurs voisins et des filles de Sonya), les deux amants se retrouvent en secret à l'extérieur de la ville, et parfois derrière la chapelle. Or un homme d'honneur ne saurait divulguer sa bonne fortune.

Scène 2 : Calista, la reine des fleurs

Présentation : dès sa plus tendre enfance, Calista a été au centre des attentions. Belle, intelligente et douée dans tout ce qu'elle entreprend, la jeune fille de seize printemps est malheureusement capricieuse. Que cette fichue statue ait disparu juste quelques jours après son sacre comme reine des fleurs lors de la fête annuelle a détourné toute l'attention de sa personne. Selon elle, c'est non seulement inacceptable mais aussi inexplicable « *puisque la statue est beaucoup moins jolie qu'elle* ». La situation l'a mise dans une colère noire. Pour se venger et pour retrouver toute l'attention qu'elle a perdue, elle a lancé une rumeur…

Soupçons : toutes les filles en parlent à mi-voix, c'est Calista qui a volé la statue. Pourquoi ? Comment ? Nul ne le sait ; mais nul n'ignore en revanche que Calista obtient toujours ce qu'elle veut.

Défense : la provocation, la séduction, la dénégation.

Calista usera de l'une ou de toutes ces armes selon le physique de son interlocuteur, l'heure qu'il est, l'envie du moment, etc. La jeune fille n'a aucune idée de la gravité de la situation.

Au besoin, la présence ou l'aide de son père pourrait l'amener à dire la vérité. Par contre, si vous souhaitez compliquer la vie des PJ, pensez aux soupirants de la jeune fille qui interviendront à la moindre occasion pour protéger leur belle du harcèlement et des menaces des joueurs.

La vérité : la rumeur a été créée de toute pièce par Calista dans le seul but de faire parler d'elle à nouveau.

Scène 3 : Les Loups d'Arsheim, escouade de brigands

Présentation : les brigands menés par Ludwig sont organisés en de petits groupes qui arpentent la région. L'escouade d'Orsalie, une mercenaire renégate, s'est installée à proxi- →

Suite...

Les Souffleurs : ce sont les porteurs de l'Hiver, que protègent les Esprits et Démons de Givre. Depuis l'ombre des forêts et les cimes des arbres, ils soufflent le froid et font naître la neige, la glace et le gel. Très agiles mais peu dangereux au combat, ils soufflent sur leurs ennemis pour les immobiliser ou les ralentir avant de s'enfuir précipitamment.
Leurs longues silhouettes effilées ont de belles teintes azurées.
Le géant de glace : protégé par son armure de glace, le géant est l'artillerie lourde des démons de givre et reste en retrait près du lac, attendant que ses services soient requis. D'une taille monstrueuse, il craint toutefois les flammes. Attention, contrairement à la plupart de ses homologues des plaines ou des cavernes… le géant de glace est un être intelligent. Sa mission ? Vous en saurez plus au terme de l'aventure.
Note : les serviteurs du Seigneur de l'Hiver ont leur propre langage et communiquent en soufflant dans le vent.
Ces créatures étant très diminuées par leur environnement actuel, bien trop chaud à leur goût, elles fuiront l'affrontement au cours de ce premier scénario (à une « petite » exception près). Leurs caractéristiques seront détaillées dans la suite de cette campagne.

Le crew d'Orsalie

Malandrins

FOR 12 **DEX** 12 **CON** 8
INT 8 **SAG** 10 **CHA** 8
DEF 13 **PV** 8 **Init** 12
Épée longue abîmée +3 **DM** 1d6 +1
ou **bâton ferré** +3 **DM** 1d6
Armure cuir (DEF +2)
Nombre et tactique Comptez un malandrin par joueur + 2 en retrait qui attaqueront au deuxième tour pour ajouter à la confusion.

Orsalie

Guerrier niveau 2
FOR 14 **DEX** 14 **CON** 10
INT 13 **SAG** 10 **CHA** 13
DEF 15 **PV** 18 **Init** 17
Épée longue +5 **DM** 1d8+2 (critique sur 19-20)
Armure chemise de mailles rouillée et trouée (DEF +3)
Capacités Arme de prédilection (épée longue), Science du critique, Vivacité, Robustesse.
Note Orsalie est dans le premier groupe.

mité de Vercélise et a décidé d'opérer une dernière série de pillages avant de ficher le camp. Si vos joueurs ont l'excellente idée d'aller quérir du renfort, à vous d'ajuster mais en veillant à leur laisser l'avantage.

Soupçons : après une attaque sur une petite ferme près des bois, les PJ appelés à l'aide découvrent les traces laissées par les chevaux des assaillants et remarquent tout particulièrement l'empreinte d'un cheval ferré « à la marchande » semblable à celle découverte près de la chapelle. Suivre les traces mènera les PJ à un campement de fortune dans les bois. Les brigands occupent un espace plat situé devant une grotte s'enfonçant dans le flanc de la colline.

Défense : par les armes. Les brigands se défendent comme des diables et luttent jusqu'à ce que la moitié d'entre eux ait été mise hors de combat. Puis ils tentent de s'enfuir ou se rendent.

Attention, ce sont des brigands, des pourris, des bandits… Ils ne combattent pas à la loyale ! N'oubliez pas de mettre en scène de fausses reddditions, des attaques vicieuses (fourbes attaques en dessous de la ceinture, frappes dans le dos, etc.) et de grands actes de bravoure… comme un bandit faisant le mort.

La vérité : nouvelle dans la région, Orsalie a découvert par hasard la chapelle de Chloris et a bien entrepris de voler la statue. Dans les ruines, à la nuit tombée, ses hommes et elle ont d'abord tenté de détruire le socle mais en vain, faute de matériel adéquat. Alors, par dépit, elle s'en est prise aux cheveux de la statue, apparemment filés dans de l'or, mais faits d'un métal précieux plus solide. À force d'acharnement, Orsalie est parvenue à arracher plusieurs mèches de cheveux à Chloris. Elle les cache dans sa sacoche de selle et espère en tirer une somme faramineuse.

Scène 4 : Père Thomas, le prêtre

Présentation : le Père Thomas est un homme cultivé et bonhomme que tout le monde a bien accepté dans le village lorsqu'il s'est installé après ses classes dans l'Empire voilà une dizaine d'années. Aujourd'hui âgé de 36 ans, il entreprend de transmettre son savoir et donne des cours aux enfants du village durant les mois d'hiver. Il ne rechigne pas pour autant devant l'effort et vient aider ses ouailles aux travaux des champs quand le besoin s'en fait sentir. Curieux et ouvert, il s'est intéressé aux légendes locales et pourra compléter les connaissances des joueurs.

Pourtant, le prêtre toujours souriant a l'air anxieux et mal à l'aise depuis la disparition de la statue, et il a de bien mystérieuses activités la nuit tombée. Que cache donc le Père Thomas ?

Soupçons : plusieurs personnes ont vu le Père Thomas se rendre de nuit (discrètement croyait-il) dans la remise derrière le temple. Quelques enfants curieux ont pu voir, entre deux planches descellées de la cabane, un prêtre très occupé à travailler sur une statue ressemblant fort à celle de la chapelle…

Certains racontent même l'avoir vu attaquer l'œuvre d'art avec un burin et pleurer tard le soir dans la remise.

Défense : aucune, car si l'on évoque la remise et ses agissements curieux, le prêtre raconte toute son histoire.

La vérité : préoccupé par la notoriété encore importante de la chapelle de Chloris, le Père Thomas a commandé une statue pour son temple. Il a engagé un sculpteur rencontré dans sa jeunesse avec lequel il entretenait une correspondance et lui a demandé de copier la statue de la jeune déesse mais en l'affublant des atours de son culte.

Souhaitant que le travail soit mené discrètement jusqu'à l'installation de l'œuvre dans son temple, le prêtre a

fait loger son ami, maître Eran Carselo, dans une villa abandonnée à quelques heures de Vercélise. Le sculpteur lui a remis sa copie, une vraie merveille, le soir même de la disparition de la statue de Chloris. La joie de Thomas fut donc de courte durée.

Le prêtre craint d'être accusé de vol par ses concitoyens si l'œuvre qu'il a commandée et sa ressemblance troublante avec l'original sont découvertes dans ces circonstances. Il a écrit à son ami en l'implorant de revenir et de retoucher son œuvre. Mais ses missives sont restées sans réponse et les enfants envoyés à la villa dirent n'y avoir trouvé personne. Désespéré, le Père Thomas a alors entrepris les retouches lui-même. Chaque coup porté à la statue dans la remise lui brise le cœur tant il a le sentiment de mutiler un chef-d'œuvre, mais il n'a guère le choix…

Scène 5 : Eran Carselo, le sculpteur amoureux

Présentation : engagé par le Père Thomas pour concevoir une réplique de Chloris moins païenne pour son temple, Eran Carselo a bondi sur l'occasion de retrouver son ancien compagnon d'étude et sur l'opportunité de découvrir une œuvre antique parfaitement préservée. Plus jeune que le prêtre de quelques années, le sculpteur talentueux s'est immédiatement attelé à la tâche, veillant à ne pas se faire remarquer des villageois comme son ami le lui avait recommandé. Il n'a pas posé de questions, un peu de mystère donnant du sel à cette escapade.

Soupçons : une fois l'histoire du Père Thomas révélée, le groupe voudra certainement rencontrer Eran, ne serait-ce que par sécurité. Mais les joueurs ne le trouveront pas dans la villa. Sortant du temple après avoir rencontré le prêtre et entendu sa confession, les PJ auront la surprise de le voir soudainement s'agiter en pointant du doigt un client devant une échoppe, les bras chargés de paquets. Après quelques secondes à s'étrangler, le Père Thomas s'écrira : « *C'est lui !* ».

La première réaction d'Eran sera de prendre la tangente, sautant sur son cheval en jetant les deux tiers de ses achats, des paquets qui révéleront des vêtements féminins de qualité, choisis avec goût. Le sculpteur s'élancera au galop et fuira à bride abattue vers la campagne. Le comportement d'un coupable à n'en pas douter !

Si les joueurs sont assez rapides pour entamer une poursuite (avec leurs montures ou en « empruntant » des chevaux), demandez-leur quelques tests de DEX difficulté 10. Sinon, il leur faudra faire un peu de pistage et donc réussir un jet de SAG difficulté 10 pour suivre les traces laissées par Eran (qui n'est pas un cavalier émérite et a chuté sur le trajet).

Défense : une fois rattrapé, Eran ne se battra pas (il n'a pas d'arme) et se contentera de hurler aux PJ : « *mais vous ne comprenez pas, nous nous aimons* ». Il se livrera ensuite complètement si les PJ l'interrogent.

La vérité : à peine avait-il posé les yeux sur Chloris qu'Eran en tomba follement amoureux. Se consacrant pleinement à son travail, hanté par l'image de la déesse de jour comme de nuit, il parvint à réaliser son œuvre à une vitesse fulgurante. Il ne se rend d'ailleurs pas compte de la merveille dont il est l'auteur.

Sa statue achevée et livrée, il s'est rendu à la chapelle pour faire de nouveaux croquis et pour, comme il rêvait de le faire depuis son arrivée, dormir près de son idole. Il fut choqué lorsqu'il découvrit la disparition de plusieurs mèches de cheveux, mais cela l'encouragea surtout à effectuer de nouvelles esquisses de la belle pour en posséder un souvenir absolument parfait. À la lueur d'une chandelle, il dessina jusqu'à ce que le sommeil le prenne. →



Le pouls de la bourgade

Petite cité au milieu des champs et des forêts, Vercélise est un havre de paix où les gens sont polis et courtois. Pour une fois, dans un village méd-fan, vous trouverez des personnes vivant en bonne intelligence, assez cultivées (une bonne part du village sait déchiffrer si ce n'est lire) et globalement en bonne santé. Où qu'ils aillent, les PJ devraient être bien accueillis et chaleureusement salués pour leur mission. Ils seront aussi régulièrement invités à manger chez l'un ou l'autre des habitants. En tant qu'étrangers, ils attireront aussi les regards curieux des enfants et les œillades envieuses des jeunes personnes à marier.

Petites séquences bonus pour un final réussi contre le géant

• Chloris appelant à l'aide de l'intérieur, Eran se rue sur la maison juste avant que le géant ne porte un énorme coup à la toiture. Alors qu'une poutre menace de s'effondrer sur le malheureux, vos PJ seront-ils assez rapide pour l'écarter de sa trajectoire fatale (jet de DEX difficulté 15) ?

• Un cavalier frappé par le monstre est coincé sous sa monture à proximité des pieds du géant. À vos joueurs d'éloigner temporairement le monstre pour aller libérer leur compagnon infortuné.

• Après un joli coup (ou un échec critique ?), un PJ coince son arme dans le mollet du géant. S'il ne lâche pas prise, il doit réussir 2 tests de FOR difficulté 10 pour dégager sa lame. Pendant ce temps, il faut esquiver à chaque tour la main du géant qui cherche à se saisir du misérable (jet de DEX difficulté 15). Un PJ saisi se voit élevé par le géant à hauteur de son visage au tour suivant (test de DEX difficulté 20 pour se dégager et frapper une fois avant la chute, ces dommages comptent comme une attaque portée au point faible). Au prochain round du géant, le personnage est violemment jeté à travers le toit de la villa (DM 3d6 !) ;

• Blessé par le feu, une attaque au visage ou à son point faible, le géant pousse un hurlement terrifiant. Les PJ échouant à un jet de CHA sont paralysés d'effroi au tour suivant.

Quelle ne fut pas sa surprise quand il sentit une douce main se poser sur son visage. Ouvrant les yeux, il découvrit la statue au-dessus de lui, vivante, souriant doucement devant sa stupeur. Trop abasourdi pour réfléchir posément, pour respecter les convenances ou pour remettre sa santé mentale en question, il lui déclara sa flamme. Après avoir écouté sa fervente profession d'amour, Chloris l'embrassa. Plus tard dans la nuit, elle lui demanda de décrire son monde. C'est ce qu'Eran ne cesse de faire depuis, tant l'appétit de connaissances de la déesse est vorace. La déesse, qui ne quitte plus le jeune artiste, semble désireuse de quitter la région. Et Eran acquiesce à tous ses désirs.

Les amants ont passé quelques nuits dans la villa, en veillant à ne pas se faire voir. En prévision de leur départ, Eran a acheté des provisions de voyage auprès des fermiers des environs et ne manquaient que des vêtements pour sa bien-aimée, vêtue des mêmes atours depuis son éveil. Il finissait ses courses à Vercélise quand les PJ l'ont découvert.

Pour Eran, cela ne fait aucun doute, son amour ardent a éveillé la statue, comme dans les fables et contes de l'ancien temps. Et il ne veut pas que les gens d'Arsheim enferment sa déesse comme un phénomène ou la forcent à vivre dans la chapelle.

Acte Quatre : Chloris, la fille du Seigneur de l'Hiver

Sauver la déesse

En possession de ces nouvelles informations, le groupe, peut-être accompagné par Eran, devrait à présent se diriger vers la villa où se cache Chloris. À quelque distance de la demeure, les PJ auront la surprise de tomber sur des traces fraîches de l'énorme et mystérieuse créature responsable de l'attaque du camp des gobelins. Accélérant l'allure, ils arriveront juste à temps pour voir une immense créature fondre sur la demeure de la déesse.

Malgré la souffrance que le jour lui inflige, le géant de glace attaque rageusement la villa et tente d'atteindre Chloris en abattant les murs de pierre à coups de poing. À vos héros de jouer !

Attention cependant, ils ne sont pas encore de taille pour affronter un tel ennemi et devraient s'en rendre compte assez vite. Leurs coups entaillent à peine son armure et la seule chose qui paraît affecter le géant est la température : le géant ruisselle littéralement.

Dans le cadre du combat, ne signalez de réaction du géant qu'en cas de coup critique. Pour ses attaques, demandez aux PJ de faire des jets de DEX pour se mettre à couvert quand il tente de les écraser au sol ou de les balayer. La difficulté du test de Dextérité est de 10 pour les écrasements et de 15 pour les balayages. Un PJ touché par un balayage (c'est-à-dire une claque) reçoit 1d10 de DM et fait un vol plané sur 1d6 mètres. Un PJ écrasé par le géant écope de 1d12+2 DM et peut remercier le ciel en découvrant les restes d'un gant clouté qui a fondu.

La meilleure tactique pour repousser l'assaut du géant est l'emploi du feu. Un incendie dans la villa le poussera assurément à fuir. Reste à entrer dans la demeure en esquivant les attaques, à tout faire brûler puis à sortir discrètement avec Chloris pour que le monstre de glace la croit toujours dans la villa en flammes. Bonne chance pour monter un plan avec ça et à vous d'aiguiller vos joueurs en signalant, peut-être, un début d'incendie sur un flanc de la demeure

qu'évite précautionneusement leur gigantesque ennemi.

Et si mes joueurs s'enfuient ?

Surtout ne les grondez pas ! Pour une fois que des joueurs agissent avec bon sens et limitent le degré de témérité et de bêtise, il ne faudrait pas les décourager. Vous aussi face au géant vous détaleriez.

N'empêche qu'il va falloir les renvoyer au combat. À cette fin, faites leur croiser à peu de distance une troupe de cavaliers en armure (une vingtaine d'hommes en tout). Envoyés en mission par le baron de Hauterive pour traiter le problème des gobelins, ils ignorent que le boulot est déjà fait. Apprenant la présence d'un tel monstre, dont les efforts de destruction s'entendent d'ailleurs au loin, ils demandent aux PJ de les guider. Pensez à intégrer un soigneur ou un prêtre au sein de la troupe : il pourra au besoin requinquer des PJ esquintés.

Parvenu à la villa, la moitié fuit sans demander son reste en apercevant le géant (ainsi les PJ n'auront pas trop honte de leur couardise passée). Les courageux encore en place proposeront alors un plan aux PJ. Entrer dans la villa pour en sortir la jeune prisonnière et incendier la demeure pendant qu'ils font diversion en harcelant le géant avec des manœuvres de cavalerie et d'échappement. En route pour l'affrontement final !

Le début des ennuis

La menace éloignée, Chloris remercie chaleureusement votre groupe et se jette au cou d'Eran (dont les sentiments semblent partagés). Après cette embrassade, la fille du Seigneur de l'Hiver insistera pour quitter la région le plus vite possible et conseillera aux PJ de faire de même.

Si les PJ tentent de la raisonner, sa réponse est prête : « *vous ne comprenez pas, je ne suis pas la seule à m'être réveillée, mes frères aussi ont entendu l'Appel. Ils viennent reprendre leurs terres. Le géant de glace et les démons de givre n'étaient qu'une avant-garde, chargée de mon enlèvement, non leur armée de conquête.* »

En insistant toutefois, les PJ devraient pouvoir ramener le couple au village où ils seront chaleureusement accueillis après un vif moment d'étonnement. Leur absence ou leur présence n'a pas d'incidence majeure sur la suite de la campagne.

En attendant la réaction du Conseil...

...et la suite de la campagne, peut-être aurez-vous envie de continuer à jouer. Afin de ne pas trop éloigner vos joueurs d'Arsheim, vous pouvez exploiter les mystères de la forêt, proposer à vos joueurs d'assurer des convois de blé depuis les villes alentours vers Vercélise (où les maigres réserves s'épuisent), les envoyer à Castel-Froid au-dessus de Hauterive pour exposer les derniers événements au baron local et réclamer son soutien... Courage, ce ne sont que deux mois à tenir !

Stéphane Gallot
Illustrations *Gotto et Jean-Baptiste Reynaud*
Technique *Laurent Bernasconi*

Du repos pour les braves

Au terme de cette aventure, vos joueurs auront bien mérité un peu de repos, mais le niveau 3, c'est pour le prochain scénario !

Un point faible ?

Si vous savez vos joueurs incapables de fuir, il vous faut un plan de secours pour mener l'affrontement contre le géant. Un personnage disposant de solides connaissances sur le nord ou les géants peut savoir que le point faible de cet ennemi de nature magique est en haut de son dos. Un spécialiste du combat peut aussi le découvrir en observant attentivement la créature. Enfin, un élément de la troupe venue en renfort peut avoir connaissance de ce fait (à vous de mettre en scène la révélation alors que les PJ et quelques hommes d'armes s'abritent des attaques du géant).
La suite ? Il va falloir escalader le géant (en mode *Shadow of the Colossus*) afin d'atteindre son point faible. Cela nécessite 3 tests de DEX difficulté 10 réussis consécutivement pendant que d'autres distraient le monstre. Si les joueurs au sol ne sont pas inventifs, le géant tente de s'en prendre au PJ sur son dos qui doit réussir un test de FOR difficulté 15 pour rester accroché. Le joueur saura qu'il a trouvé le point G en sentant à travers la cuirasse d'énormes et régulières pulsations. Après avoir reçu l'équivalent de 20 points de dégâts sur cette zone (éventuellement de plusieurs sources et après plusieurs aller-retour sur son dos), le géant prendra la fuite en courant (hurlant, pleurant, etc.), provoquant la chute de son agresseur. La zone sensible ne peut être blessée efficacement avec des carreaux ou des flèches à cause de la cuirasse. En l'absence d'une baliste, la grimpette est l'unique recours.

UN SCÉNARIO POUR WASTELANDS CASUS BELLI

Itinéraire d'un enfant gâché

Ce scénario prévu pour 4 ou 5 Voyageurs emmènera vos joueurs sur les traces d'un héritier disparu. L'exploration de ruines oubliées de l'Hier les mettra aux prises avec des êtres étranges… qui pourraient bien constituer une arme de choix dans les guerres du Malroyaume.

En quelques mots…

Partis prendre des nouvelles de Madras, les PJ vont découvrir qu'il a eu des problèmes avec une communauté, puis s'enfoncer dans une forêt « sacrée » et tomber sur les ruines d'un antique parc d'attractions. Les fouilles de Madras ont fini par déclencher un compte à rebours explosif et ont réactivé de dangereux automates. Les PJ seront confrontés à différents problèmes : survivre, arrêter le compte à rebours, sauver Madras et retarder l'heure d'une vendetta.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 3 ou 5 personnages de tout niveau
MJ • tout niveau
Joueurs • intermédiaires

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★★
INVESTIGATION ★☆☆

De grandes espérances

Une fois ses études achevées à Southampton, Madras Beholzémir est revenu à contrecœur vivre chez ses parents, dans le gros bourg breton de Gwalarn, sur les terres du Comte Tercien d'Armor. Son père, un vieux tanneur fortuné, le destinait à développer les prospères affaires familiales, quand lui, le diplômé d'archéologie et de science électrique, ne rêvait en secret que de chantiers de fouilles et de grandes découvertes. Lorsqu'il a appris les plans que ses parents avaient pour lui (l'installer dans le village voisin de Saint-Pol pour y ouvrir une succursale et épouser la fille d'un éleveur local), Madras a sérieusement pensé à fuguer. Mais une rencontre a tout changé. Un soir, des Voyageurs hébergés par son père lui ont parlé d'une ruine découverte par hasard alors qu'ils s'étaient égarés dans une forêt proche de Saint-Pol : une statue immense sortait de terre, qui devait représenter une divinité ancienne !

Ni une ni deux, Madras a annoncé à son père qu'il acceptait sa proposition d'aller ouvrir une tannerie à Saint-Pol. Une fois là-bas, son plan était simple : utiliser les ressources paternelles pour financer ses fouilles – l'homme de confiance de son père, que Madras a corrompu, se chargeant de sauver les apparences le temps que le jeune homme fasse des découvertes qui le couvriraient de gloire. Mais c'était sans compter sur Bladko Bladic, le riche éleveur de Saint-Pol avec lequel son père avait programmé le mariage. Bladic n'a pas, mais vraiment pas du tout apprécié de se ridiculiser en organisant un banquet pour les heureux fiancés… auquel Madras n'est même pas venu. Car s'il veut bien se faire passer pour un tanneur, pas question qu'il épouse la fille capricieuse d'une brute épaisse.

Avec l'aide d'un jeune villageois qui l'assiste en secret, l'apprenti-archéologue a trouvé bien mieux à faire. Il a localisé la statue et entrepris de fouiller les environs, mettant ainsi au jour les vestiges de « Civilizone »… un parc d'attractions de l'Hier ! Ce travail mené clandestinement depuis plusieurs mois est sur le point de prendre une nouvelle tournure : Madras vient de trouver l'accès au générateur du complexe, et il est en état de marche. Quelles merveilles sortiront de terre lorsqu'il l'aura relancé ?

Gwalarn

Le père de Madras, Eugène Beholzémir, est le proche parent ou le fidèle ami de l'un des PJ. C'est à ce titre que ses compagnons et lui sont hébergés gracieusement dans sa demeure de mauvais goût, qui trône au milieu de Gwalarn, un bourg de campagne endormi. Se déclarant à tout →



Mise en scène

Ce scénario a été conçu dans l'optique de traiter du rapport de fascination et d'incompréhension que les habitants du Malroyaume entretiennent vis-à-vis de l'Hier : personne n'a la moindre idée de ce qu'était un parc d'attractions et bien peu ont entendu parler d'artifex androïdes. Vous vous apercevrez que la tonalité de cette aventure est résolument décalée, voire comique. Il est bien sûr possible de l'adapter à des climats plus sombres. Mais quelque chose nous dit qu'une pincée de comédie dans un océan de post-Apocalypse ne déplaira pas, de temps à autre, à vos joueurs.

bout de champ « grand ami des Voyageurs », le vieux Beholzémir, qui perd un peu la tête, mettra probablement dans l'embarras le PJ qui le connaît lorsque, au détour d'une discussion, il se lance dans une diatribe enflammée contre les kobolds/les nains/les scroungers (au choix du MJ, en fonction des peuples représentés dans le groupe). À la fin du repas, il s'enquiert timidement de savoir si la route des PJ passe par Saint-Pol, auquel cas il aurait un service à leur demander. Après son dérapage raciste, il est probable que les PJ accepteront de mauvaise grâce ou lui expliqueront qu'ils ne passent pas par ce village, d'ailleurs très isolé – mais la forte récompense que propose le vieil homme en échange (20 PZ, il perd vraiment la tête !) devrait les faire changer d'avis.

Beholzémir est sans nouvelles de son fils depuis trois mois et il commence à s'inquiéter : il aurait dû depuis le temps recevoir une lettre de lui. Les PJ pourraient-ils s'assurer que tout va bien pour lui ? (Faites bien en sorte que la demande ne soit pas plus précise, cela laissera les PJ devant un choix épineux à la fin du scénario.) Si les PJ acceptent et cherchent à en savoir plus sur le jeune homme, voici ce qu'Eugène peut leur apprendre :

- Madras a étudié à Southampton pendant quatre ans « l'histoire ancienne » (son père ignore ce que cela recouvrait précisément) ;
- il est revenu à Gwalarn il y a un an et demi (un test réussi de Clairvoyance + Empathie (Perception) / 12 permettra de sentir que Beholzémir ne dit pas tout, et il ne sera pas compliqué de lui faire avouer que Madras était mécontent de ce retour) ;
- il y a six mois, son père l'a envoyé à Saint-Pol ouvrir une nouvelle tannerie, mais aussi se fiancer à la fille d'un riche maquignon, Bladic (en le poussant dans ses retranchements, Eugène confesse qu'il a été surpris, mais heureux, que Madras accepte ce travail) ;
- les dernières nouvelles remontent à trois mois : Madras l'assurait que tout allait bien et que les affaires allaient bon train.

Et le phare hanté ?

Si les PJ explorent ce bâtiment ruiné, ils ne trouveront ni spectre ni Noyé, mais des traces de feu de camp et une inscription taillée dans la pierre : les prénoms de Radomir et Irna maladroitement réunis dans un cœur. Irna est la fille de Bladic et il est impossible de lui parler : l'éleveur vient de lui faire prendre la mer pour la marier à un armateur de Sint-Malo (qu'il n'apprécie guère, mais Irna a 25 ans et il n'a plus le choix). Quant à Radomir, c'est un jeune paysan et un boxeur prometteur, mais il est très difficile de faire parler les Saint-Polains à son sujet (Présence + Persuasion ou Coercition / 18 pour apprendre que Bladic l'avait envoyé rosser Madras avec 4 de ses camarades il y a 3 jours et qu'on ne les a plus revus depuis).

Enquête à Saint-Pol

Il existe deux moyens de se rendre à Saint-Pol, situé à environ 40 km de Gwalarn. Le premier est de couper à travers une emprise de terres gâchées, une lande sombre, venteuse et toujours froide, dans laquelle nul ne veut s'enfoncer même si elle est peu dangereuse en réalité (peut-être y introduirez-vous malgré tout quelques loups affamés pour ponctuer la traversée). Le second accès se fait par la route qui contourne cette emprise. Plus sûr, le chemin est aussi beaucoup plus long : il faut 8 jours de marche (c'est la raison pour laquelle le vieux Beholzémir, qui ne veut plus que Bladic lui facture le transport des bêtes, a décidé d'installer une tannerie à Saint-Pol même).

Saint-Pol est un village du bout du monde, non loin d'un phare réputé «hanté». Il n'y a ni route ni communauté humaine sur la péninsule qui s'étend vers le nord. Dans ce hameau crasseux règne une atmosphère de western breton : regards inquisiteurs, sales gueules, silences pesants. Des têtes d'oiseau stylisées ornent les façades des cabanes en bois (les Saint-Polois sont animistes). La petite centaine d'habitants est sous la coupe de Bladko Bladic, un Arrivant qui, après une carrière de boxeur à succès, a fait fortune en élevant des bêtes. La vie de Saint-Pol s'organise autour de lui et des quelques familles de ses compatriotes, gras et oisifs, qu'il a fait venir ici pour profiter de son commerce.

Peu bavards, les Saint-Polois apprendront malgré tout aux PJ que Madras est installé un peu à l'écart du hameau

et qu'on ne le voit pas souvent (la dernière fois, c'était il y a 6 jours). Il n'est pas difficile de sentir qu'il y a un malaise lorsque le nom du jeune homme est prononcé. Un PJ très entreprenant parviendra peut-être à se faire raconter par l'un des habitants la fête gâchée, il y a 4 jours, par l'absence de Madras et le déshonneur tombé sur Bladic et sa fille, Irna (par exemple en réussissant un test de Présence + Charme (Persuasion) / 17).

Les PJ croiseront probablement la route de Bladic, un colosse de 50 ans plus intelligent qu'il n'en a l'air. Madras est un sujet qui le gêne (Clairvoyance + Empathie (Perception) / Présence + Persuasion de Bladic pour s'en rendre compte) car il a envoyé quelques hommes de main le rosser après la déconvenue du banquet. C'était il y a 3 jours. Depuis, on n'a revu ni le jeune homme ni l'équipe de gros bras. Il n'en dit rien aux PJ et fait mine de tout ignorer de cette disparition.

Si les PJ l'accusent et disposent d'éléments accablants (après avoir entendu le témoignage de Lornette par exemple, ou celui de la mère de Jann – voir plus bas), il reconnaît son intention de nuire, mais pas celle de faire disparaître Madras.

Au village, seule une femme en sait plus que les autres sur Madras : c'est Sofia, la mère de Jann, un bon à rien toujours par monts et par vaux, qui a disparu avec Radomir et sa bande. Elle sait que Madras avait embauché son fils pour des « aventures » dans la Forêt aux Oiseaux. Un PJ remarquant cette belle femme seule en train de réparer son toit (il n'y a donc pas d'homme pour l'aider ?) pourrait obtenir cette confidence – même s'il est probable qu'un villageois s'empressera d'intervenir pour laisser entendre qu'elle est folle et mettre en avant les mauvaises mœurs de Jann afin d'expliquer son absence.

La tannerie de Madras

À l'écart du hameau, dans une crique, cette bicoque présente un aspect désolé. Les vitres sont cassées, les cuves à tanin renversées, de même que les séchoirs à peaux. Un jet de Clairvoyance + Perception / 16 révèle en outre que l'activité de tannage est quasi nulle (la plupart des cuves sont vides…), alors que Madras avait affirmé le contraire à son père.

Un homme caché dans les rochers épie les PJ. S'il est repéré, il tentera de s'enfuir en croyant à une nouvelle attaque. Lornette, l'« homme de confiance » du père de Madras, a assisté de loin au saccage de la tannerie, il y a 3 jours (il rentrait d'une journée de pêche tranquille). Il a reconnu les agresseurs, des hommes de main de Bladic, dont Radomir et Jann. Madras était absent lorsque l'incident a eu lieu. Les 5 hommes ont fouillé la maison puis ont pris la direction du nord-ouest, vers la Forêt aux Oiseaux.

Où pouvait se trouver Madras au moment de l'attaque ? Faire parler Lornette est facile, surtout si l'on pointe ses errements personnels vis-à-vis de la tannerie (Présence + Coercition / 10 dans ce cas) :

- Madras ne s'est jamais intéressé au tannage ni à la fille de Bladic ;
- il faisait des « recherches », dont il ne voulait rien dire, dans les environs du village, et Lornette ne sait pas où, ni ce que cela impliquait.

Dans la tannerie, les PJ peuvent trouver une pioche à réparer, ainsi que des dépôts de boue de couleur jaunâtre sur le sol (Clairvoyance + Perception / 13) et, au fond d'un coffre de voyage, un grand pied humain velu parfaitement conservé, d'où sortent des fils électriques ! Lornette n'a jamais vu cet objet. →

Civilizone

Un peu avant la guerre des Prodiges, Martin Mardegal ouvrit non loin de Saint-Pol-de-Léon un parc d'attraction éducatif qui offrait, 24 heures sur 24, le spectacle de différentes «civilisations» en activité. Bien que le Ministère de l'Éducation Nationale eût refusé de donner son label à Mardegal, en raison de ses inexactitudes historiques et de son « incohérence pédagogique », les visiteurs affluaient pour s'émerveiller devant les prodigieuses répliques humaines de Civilizone. Les biomechs ont en effet non seulement l'apparence parfaite du vivant, mais disposent en outre d'une intelligence artificielle qui leur permet de soutenir une conversation relativement élaborée (même si leur nature robotique se trahit par certains blocages – des sujets sur lesquels le biomech reste coi – et par certaines obsessions – des sujets sur lesquels il est programmé pour revenir sans cesse). La faillite du parc a été causée par les dysfonctionnements de la dernière « civilisation » que Mardegal a introduite, celle des Cro-Magnons, dont l'agressivité époustouflante mais mal maîtrisée causa de fâcheux accidents.

Clairvoyance + Artifex : Chimères / 17 peut apprendre à un PJ que la chair est factice et qu'il s'agit d'un processus de fabrication dont seuls étaient capables les savants de l'Hier.

Pirates !

Deux voies s'offrent aux PJ s'ils décident de partir à la recherche de Madras : ils peuvent chercher un endroit humide d'où la boue jaunâtre pourrait avoir été rapportée (Clairvoyance + Savoir : Histoire naturelle / 10 pour penser à chercher un cours d'eau dans les environs), ou bien suivre la piste de Radomir et de ses acolytes (Clairvoyance + Pister (Survie) / 13).

La rivière la plus proche s'écoule dans un vallon encaissé recouvert par une végétation très dense et curieusement tropicale : c'est la Forêt aux Oiseaux, qui retentit des cris d'innombrables volatiles dont certains, semblables à des perroquets gris, fixent les intrus avec intensité. Les habitants de Saint-Pol considèrent l'endroit comme sacré. Nul n'entre ici (sauf Jann, qui ne respecte rien). Les traces de pas de la bande de Radomir mènent directement à la rivière.

Lorsque les PJ finissent par la trouver, ils repèrent facilement des empreintes de pas encore fraîches. Plus loin, au bord d'un bassin en aval d'une cascade, une découverte macabre les attend : le cadavre d'un des compagnons de Radomir, la tête fracassée. Autour de lui, des traces de combat et de lourdes empreintes de bottes qui s'éloignent du cours d'eau (Clairvoyance + Recherche (Perception) / 15 pour les repérer).

S'ils suivent cette piste, les PJ ne sont pas au bout de leurs surprises : une



demi-heure plus tard, ils aperçoivent, sous un monumental portail vermoulu portant la mention « Crique des Pi » en lettres de néon illuminées, un campement d'une dizaine de pirates, retranchés derrière des palissades de fortune récemment érigées. Poussiéreux et défraîchis, mais flamboyants et stéréotypés comme des boucaniers de Hollywood, ces hommes obéissent aux ordres de l'un d'eux, le Capitaine Balboa. Ce sont en fait des automates, ou « biomechs » (même s'ils l'ignorent), qui ont été réactivés par l'ordinateur central lorsque Madras a rallumé le générateur du site, il y a 2 jours. Leur force physique est extraordinaire. Aucune contradiction manifeste ne les arrête bien longtemps : si un PJ leur explique par exemple qu'ils ne sont pas des pirates mais des machines, ils ont un instant de perplexité puis partent dans un grand rire et reprennent leur fiction là où ils l'avaient laissée.

Les pirates sont persuadés d'être sur une île déserte et cherchent un trésor qui aurait été enterré par Flint le Flibustier (Balboa possède une carte au trésor plastifiée, qui ne correspond évidemment pas au terrain qui les entoure, mais cela ne le trouble en rien). Au cours de leurs recherches, ils sont tombés sur Radomir et ses compagnons, et ils ont mis en déroute ces « corsaires du Roi » (toute personne blanche et armée qu'ils ne connaissent pas leur apparaît ainsi). Ils sont extrêmement prudents dans leurs déplacements car ils ont été assaillis à plusieurs reprises, la nuit, par des « sauvages insulaires » (il s'agit en fait des biomechs de Cro-Magnon présents sur un autre secteur du parc, également réactivés par la mise en route du générateur, et totalement hors de contrôle).

Il est possible d'éviter l'affrontement avec les pirates, à condition d'entrer dans leur jeu.

Si les PJ apparaissent sans arme, les pirates se montrent extrêmement chaleureux avec eux, car ils les prennent pour des visiteurs du parc. Ils s'appliquent à leur montrer différentes activités typiquement «pirates» (le duel d'escrime, les chansons à boire, etc.) et leur recommandent de manger des crêpes Le Guirec et de boire du cidre Giraud (sponsors locaux de Civilizone).

Si les PJ se font passer pour des pirates de manière convaincante (c'est-à-dire en recourant à des clichés), les pirates ne les attaqueront pas non plus. Ils se montreront méfiants vis-à-vis d'éventuels rivaux cherchant le même trésor qu'eux, mais le « code pirate » qu'ils observent les oblige à accueillir des « compagnons d'infortune ».

Balboa est une personnalité attachante : il a faim de tout, fourmille de projets et parle de son « amour de la vie ». (En règle générale, plus vous rendrez les pirates humains, plus vous compliquerez le choix des PJ à la fin de l'aventure – voir plus bas.)

Retrouver Madras

N'ayant aucune conscience du temps réel, les pirates ont l'impression qu'ils viennent d'arriver sur l'île, mais on peut grâce à eux retrouver le chantier de fouille de Madras. Ils se réfèrent en effet de temps à autre au « vaisseau » ou au « Golden Hind », qu'ils auraient laissé à l'ancre : il s'agit en fait de l'entrepôt dans lequel ils étaient stockés et d'où ils sont sortis lorsque leurs récepteurs wifi ont reçu un ordre de mise en route. Nul doute que les PJ trouveront un moyen de se faire emmener jusque-là, même si les pirates sont convaincus que « l'île » est dangereuse car infestée d'« indigènes ».

En chemin, les PJ entendront des appels à l'aide. À proximité d'une →

Les Pirates

Adresse : 3
Clairvoyance : 2
Présence : 6
Puissance : 8
Trempe : 5
Mêlée 2**, Mouvements** 3**,**
Perception 2**, Savoir :**
Piraterie 5

COMBAT
Vitesse : 3
Santé : 31
Initiative : 1d10 + 3
Psyché : 25
Capacité offensive : 13 (rapière)
Bonne Aventure : -
Défense : 16
Protection : -
Arme : rapière (1d8 + 4)
Équipement : costume de pirate flamboyant et élimé.

Madras Beholzémir

Adresse : 4
Clairvoyance : 7
Présence : 6
Puissance : 4
Trempe : 6
Commerce 1**, Mêlée** 3**, Mouvements** 5**, Perception** 4**, Persuasion** 3**, Savoir : Alphabétisation** 4**, Savoir : Archéologie** 3**, Savoir : Électricité** 3**, Savoir : Hier** 3**, Savoir : Histoire et mythes** 5**, Survie** 1

COMBAT
Vitesse : 4
Santé : 25
Initiative : 1d10 + 4
Psyché : 31
Capacité offensive : 9 (épée courte)
Bonne Aventure : 3
Défense : 13
Protection : -
Arme : épée courte (dans la hutte de Braorrl)
Équipement : tenue sacrificielle.

statue de géant souriant (Gargantua), deux compagnons de Radomir, Hank et Harv', gisent, blessés, au fond d'une fosse hérissée de pointes. Les pirates reconnaissent les « corsaires » et se moquent aussitôt de ces imbéciles tombés dans un piège grossier tendu par les « indigènes ». Si les PJ leur viennent en aide (après négociations ?), Hank et Harv' peuvent leur apprendre que :

- Ils sont tombés dans ce piège en cherchant de quoi se nourrir, tandis que Radomir et son meilleur ami Jann progressaient vers le nord, à la recherche de Madras ;
- Avant de le trahir, Jann aidait Madras dans ses fouilles clandestines et il a parlé à plusieurs reprises d'une « gorge » dans laquelle le jeune homme opérait ;
- Radomir, amoureux d'Irna, a pour projet de tuer Madras – bien qu'à l'origine il n'ait été payé par Bladic que pour le rosser ;
- C'est en fait Irna qui, usant de son ascendant sur Radomir, a promis de se donner à lui s'il la vengeait de l'affront que lui a fait subir Madras.

Le nord est également la direction du « vaisseau » des pirates. Dans ce qui se révèle être un petit entrepôt enseveli sous les lianes et les plantes grimpantes, les PJ trouvent une cinquantaine de caissons de stockage vides (les biomechs «dormaient» là) ainsi que des costumes et accessoires défraîchis pour pirates et hommes préhistoriques. On peut y retrouver des empreintes, nombreuses, de bottes de pirates et de pieds nus. Si l'un des pirates accompagne les PJ, il en déduit que l'endroit est fréquenté par les « indigènes ». Si le pied découvert par les PJ à la tannerie est encore en leur possession, ils s'apercevront que les empreintes correspondent parfaitement.

Non loin de l'entrepôt, on trouve un encaissement entre deux monticules : c'est la « gorge » dont parlaient Hank et Harv'. Le chantier d'excavation de Madras est là. De nombreuses traces de pieds nus sont visibles tout autour et deux outils de fouille, une spatule et un grattoir, traînent sur le sol (tout indique que Madras a quitté les lieux précipitamment – il a en fait été enlevé, voir plus loin). Un orifice récemment dégagé dans la falaise permet d'accéder à un couloir menant au poste de contrôle du parc d'attractions. Sous l'éclairage intermittent de néons capricieux, une machine formidable, un générateur, est en marche… et en surchauffe (Clairvoyance + Artifex : Électricité / 20 pour s'en rendre compte). Une réussite critique permet d'estimer qu'il ne reste que quatre heures avant son autodestruction. Cela laisse peu de temps pour retrouver Madras et quitter la zone.

Si un biomech est présent lorsque les PJ entrent dans cette salle, il se place entre la machine et eux. Sa voix est remplacée par une annonce préenregistrée : « Ce matériel est propriété inaliénable de Civilizone, filiale de Mardegal Entertainment. Pour le bon fonctionnement du site et l'agrément de tous, merci de vous en tenir éloigné. » Si les PJ n'obtempèrent pas, le biomech devient violent.

Un peu plus loin sur le site de fouille, on peut se glisser par un trou à même le sol dans l'ancien bureau du directeur, Martin Mardegal. On y trouvera du matériel promotionnel de Civilizone (« Là où l'Histoire revit »), ainsi que des articles sous verre qui permettront de comprendre l'histoire du parc (et notamment l'« affaire Cro-Magnon » : scandale lié au dysfonctionnement répété de ces biomechs « certes spectaculaires, mais prog-défectueux, comme en témoignent les gestes déplacés ou agressions caractérisées dont ont été victimes certains visiteurs au cours des dernières semaines »). Sur un mur figure un plan plastifié du site avec des

aires nommées « Incas et conquistadores », « Cro-Magnon », « Égypte de Pharaon », « La Crique des Pirates », « Gargantua », « Western ». Les PJ pourraient avoir envie d'explorer toutes ces zones, qui sont a priori englouties et dépourvues de tout vestige (à moins que le MJ n'en décide autrement !). Notez que « Cro-Magnon » est illustré par le dessin d'un sauvage poursuivant un mammouth : cela correspond à la description que les pirates ont fait des « indigènes » et pourrait mettre les PJ sur la voie, s'ils ont compris que Madras avait été probablement à son tour attaqué par ces sauvages.

Après plusieurs jours de fouille archéologique, les PJ pourraient également mettre au jour la salle de l'ordinateur central, celui qui permet de commander les biomechs par le réseau wifi du complexe. Mais c'est une autre histoire...

Les PJ ont peut-être déjà deviné que les automates fonctionnent depuis la remise en route du générateur – ils en auront la certitude plus tard, grâce à Madras. S'ils décident d'endommager la machine (traitée comme du métal épais, de résistance 20, cf. Wasteland p. 284), n'hésitez pas à distiller des détails peu encourageants : le générateur émet un son strident et intermittent, la température s'élève brusquement, etc. Si la résistance de la machine tombe à 0, une gigantesque explosion coûtera sans doute la vie aux PJ (10d10 de dégâts dans un rayon de 2 km). La plupart des biomechs seront irrémédiablement endommagés par cet accident industriel.

Le générateur, en pleine surchauffe, est promis à l'autodestruction. Mais attendre sans rien faire n'est pas franchement une bonne idée : Madras et les biomechs sont tous dans l'aire d'effet de l'explosion...

La meilleure option consiste à retrouver Madras, qui a mis en route le générateur. Il sera alors possible d'arrêter la machine, ce qui immobilisera les biomechs... et préservera l'ensemble de la destruction.

Si les PJ quittent assez vite le champ de fouille et explorent les autres zones, ils finiront par trouver les Cro-Magnons et donc Madras, leur prisonnier. Si les PJ restent plus d'une heure sur le site, ils sont à leur tour attaqués par une dizaine de biomechs préhistoriques stéréotypés (cris gutturaux, bestialité, sorcier – inoffensif – en transe). En capturant l'un d'eux ou bien en étant faits prisonniers par cette horde, les PJ parviendront jusqu'à l'actuel campement des Cro-Magnons (où ils sont une trentaine), établi devant un grand mur d'escalade en partie effondré.

Mode de vie et attitudes des Cro-Magnons sont conformes aux clichés véhiculés sur la Préhistoire : peintures rupestres en cours d'exécution (mais avec des pots de pigment vides, ce qui ne trouble en rien les artistes), atelier de couture rudimentaire, rôtissage de perroquets gris au-dessus d'un grand feu. Madras est le malheureux prisonnier de ces sauvages et l'on prépare son sacrifice. Au moment où les PJ arrivent, il est baigné, parfumé et vêtu de riches atours, tandis qu'à l'autre bout du camp on affûte un pal. Une heure plus tard, après des danses rituelles, l'érection d'une pyramide humaine et un bref mais intense festin de perroquets, Madras sera sacrifié.

Aux abords du camp, les PJ doivent réussir un test d'Adresse + Discrétion / Clairvoyance + Perception pour ne pas être repérés. Plusieurs options se présentent à eux.

- Tenter une négociation avec les Cro-Magnons pour récupérer Madras, par exemple en l'échangeant contre le pied trouvé dans la tannerie (il appartient à leur chef, Braorrl). Bonne idée ! Mais... les →

Bladko Bladic

Adresse : 6
Clairvoyance : 6
Présence : 5
Puissance : 8
Trempe : 6
Coercition 5**, Commerce** 3**, Mêlée** 7**, Mouvements** 4**, Perception** 2**, Persuasion** 6
Prédilections : Marchandage (Commerce), Mains nues (Mêlée)

COMBAT
Vitesse : 6 **Santé :** 33
Initiative : 1d10 + 6
Psyché : 33
Capacité offensive : 15 (mains nues)
Bonne Aventure : 4
Défense : 20
Protection : 1 (fourrures)
Arme : hache à une main (1d6 + 4)
Équipement : fourrures, bagues (valeur : 10 PZ)

Les Cro-Magnons

Adresse : 3
Clairvoyance : 2
Présence : 6
Puissance : 8
Trempe : 5
Mêlée 3**, Mouvements** 3**, Perception** 2**, Survie** 3

COMBAT
Vitesse : 3
Santé : 31
Initiative : 1d10 + 3
Psyché : 25
Capacité offensive : 11 (mains nues)
Bonne Aventure : -
Défense : 16
Protection : -
Arme : gourdin (1d6 + 3*)
Équipement : cache-sexe.

Gain d'expérience (PX) et d'Éclat (PE)

Les PJ ont survécu : **1 PX**

Les PJ ont remonté avec flair la piste de Madras : **1 PX**

Les PJ ont réussi à éteindre le générateur : **1 PX**

Les PJ ont récupéré plusieurs biomechs intacts : **2 PX**

Les PJ ont évité un affrontement avec les pirates : **1 PE**

Les PJ ont sauvé Madras en faisant preuve de panache ou d'inventivité : **1 PE**

Les PJ ont renoncé à faire commerce des biomechs : **1 PE**

Cro-Magnons ne sont pas des négociateurs. Au moindre malentendu, le dialogue vire au bain de sang.

- Réussir à kidnapper Madras en s'introduisant dans le campement : c'est justement ce que tente de faire Radomir, qui a eu une vraie idée d'aventurier ! Jann et lui se sont dévêtus et ont réussi à s'infiltrer parmi les Cro-Magnons. Ils font semblant de peindre une scène de chasse sur un rocher avoisinant en attendant leur heure (Clairvoyance + Perception / 15 signalera, si réussi, le comportement bizarre de deux hommes préhistoriques dont l'un, Jann, est un gringalet à la peau très claire). Leur présence inattendue pourrait créer une complication au moment où les PJ passent à l'action… mais elle sera peut-être aussi d'un précieux secours : en effet, il n'est plus question pour Radomir de tuer Madras. Il veut le sortir des griffes de ces « fées », quitte à le défier plus tard en duel pour venger l'honneur d'Irna. (Que décidera-t-il s'il apprend que celle-ci est de toute façon partie vers d'autres cieux ?)
- Neutraliser les Cro-Magnons en s'en prenant au générateur. Mais comment faire sans les instructions adéquates ? Les PJ doivent trouver un moyen d'atteindre la cage de Madras. Ils apprendront auprès du jeune homme affolé : 1° qu'il a d'abord découvert l'entrepôt, avec les automates immobiles dans leurs caissons, 2° que ceux-ci se sont mis en route quelques minutes seulement après qu'il a rallumé le générateur et 3° que Braorrl est désormais en possession du panonceau que le jeune homme a arraché dans la salle du générateur et qui énumère les étapes du protocole d'extinction. Braorrl utilise cette pancarte métallique comme ornement pectoral, dont il ne se débarrasse que lorsqu'il va dormir ou copuler (deux activités que des PJ inventifs ou qui n'ont peur de rien pourraient réussir à hâter).

Du ferme !

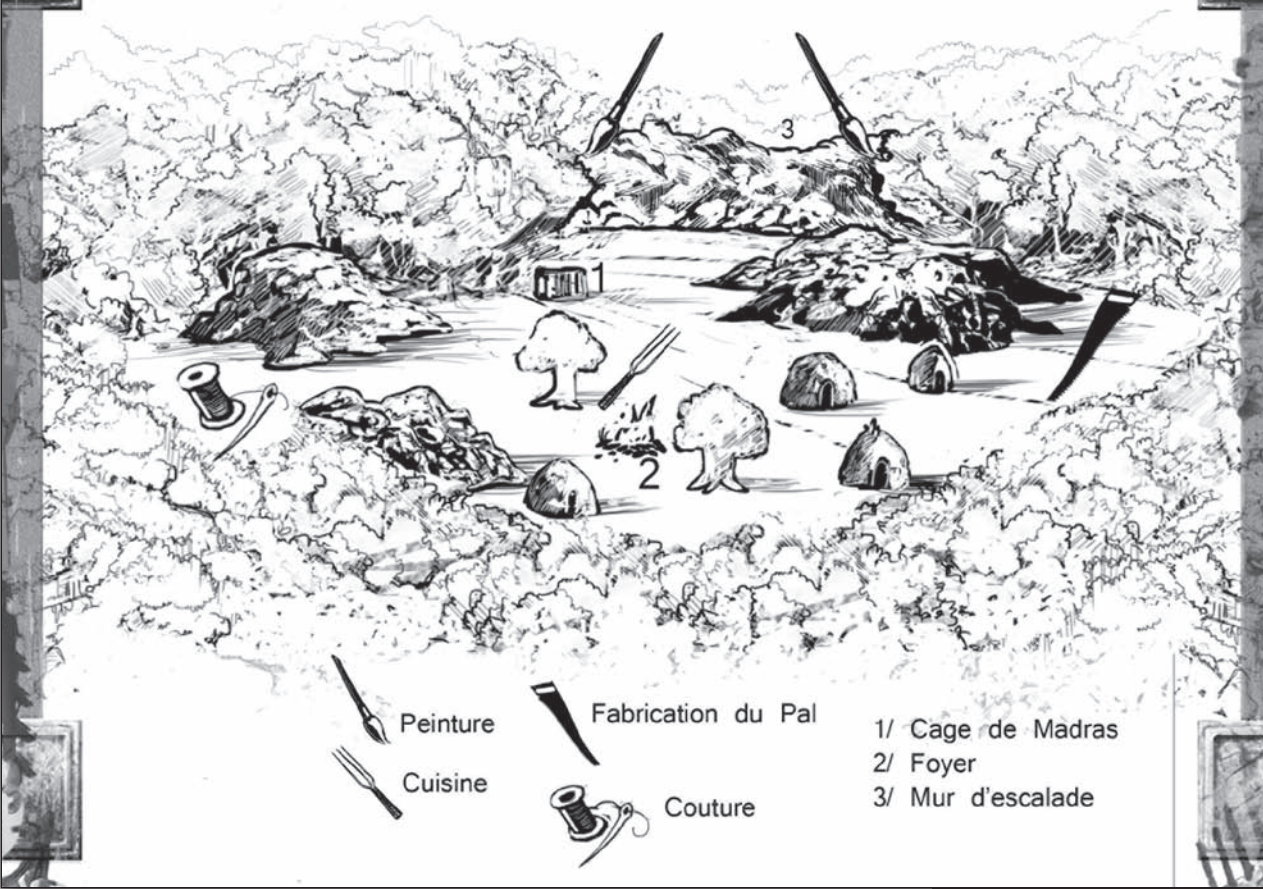
Il est probable que les PJ, une fois Madras récupéré (et peut-être Radomir et Jann), seront poursuivis par des Cro-Magnons furieux. S'ils parviennent à s'éloigner de plus de 2 km du générateur, la course-poursuite échevelée au milieu des fourrés et des oiseaux jacassants cesse brutalement. Même chose si les PJ se retranchent dans la salle du générateur et parviennent à l'arrêter (mais cela pourrait aussi tomber exactement au moment où le générateur menace d'exploser… qui sait ce que réserve votre perversité de MJ ?).

Que faire de Madras après l'avoir tiré de ce mauvais pas ? Il n'a aucune envie de rentrer à Gwalarn et, même s'il remercie les PJ de lui avoir sauvé la vie, il les implore de le déclarer mort et de le laisser partir recommencer sa vie ailleurs. Rappelez-vous qu'Eugène Beholzémir n'a jamais demandé clairement aux PJ de « sauver » son fils ni de le ramener au bourg. Ils n'auront donc pas forcément l'impression de manquer à leur engagement s'ils laissent filer Madras.

Que faire des biomechs restants ? À plus de 2 km du générateur, ils cessent de fonctionner mais n'en constituent pas moins une formidable Relique à étudier pour n'importe quel artifexeur. Et Bladic, en homme d'affaires avisé, sera prêt à offrir une fortune pour l'un de ces spécimens. Une complication ne manquera cependant pas de ternir la bonne fortune des PJ : le Comte Tercien revendiquera bien vite la propriété de ces Reliques de l'Hier, qui ont été retrouvées sur « ses » terres.

En même temps, il doit être clair que ces biomechs, même s'ils ne sont pas des combattants émérites, pourraient

Le campement des cro-magnons



constituer à terme une puissante arme de guerre (répliqués ou modifiés, qui sait de quoi de tels artefacts seront capables ?). Détruire tout moyen de les contrôler serait sans doute plus sage. Mais la sagesse est-elle le fort de vos PJ ?

Une dernière conclusion possible pourrait être de laisser vivre les biomechs, en particulier les pirates, dont certains ont peut-être aidé les PJ dans leur aventure. Au moment de croiser le regard du Capitaine Balboa, désormais déconnecté, un Voyageur n'éprouvera-t-il pas comme un remords à l'idée de le livrer aux scalpels de Corbuse ?

Ismaël Saura et Jawad
Illustration *Nicolas « Solakine » Guéguen*
Plan *Vincent « Yogh » Devault*

UN SCÉNARIO POUR LIVRE DES 5 ANNEAUX — CASUS BELLI

IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME DE JUROJIN

Les personnages, curistes dans un établissement de soins huppé, mènent l'enquête après la mystérieuse disparition d'un des patients de l'endroit. Au fil de leurs investigations, is découvriront qu'un mal insidieux est à l'œuvre et devront prendre les mesures qui s'imposent pour éradiquer cette menace et retrouver leur ami disparu.

En quelques mots...

Quand un copain de cure disparaît mystérieusement, il faut peu de temps avant que ses camarades de bains de boue décident de reprendre l'enquête. Les intrigues et l'action ne laissent jamais de repos aux samouraïs rokugani, même quand ils sont en vacances…

Le Royaume de Jurojin est un établissement thermal situé sur les terres du Clan du Phénix, à quelques kilomètres du grand sanctuaire dédié à Jurojin. Il est célèbre dans tout l'empire pour les bienfaits de l'eau de ses sources et le talent de ses médecins.

Cette réputation en fait l'un des lieux les plus prisés par les samurais dont les affections résistent aux traitements classiques... ou par ceux que le clan souhaite expédier très loin jusqu'à ce que l'embarrassant mal dont ils souffrent soit définitivement éradiqué.

Mais il y a quelque chose de pourri au Royaume de Jurojin... Et cela, Kitsuki Kunichiro le sait bien, lui qui traque sans relâche les ennemis de l'empire où qu'ils se terrent.

Magistrat d'émeraude en poste à Shiro Asako, il reçoit un matin une missive écrite en hâte de Mirumoto Shinbei, ami et condisciple du dojo Kitsuki. Ce dernier lui rapporte d'inquiétantes observations qu'il a faites dans l'un des bâtiments du temple où il séjourne pour un asthme sévère.

Kunichiro décide de se rendre sur place.

Il endosse donc le rôle d'un artisan du Clan de la Grue affligé de rhumatismes aux mains qui l'empêchent de pratiquer son art, l'origami. Il apprend rapidement que Shinbei a quitté l'endroit quelques jours auparavant sans donner d'explication et fait la connaissance des samurais avec lesquels Shinbei passait son temps libre.



Fiche technique

TYPE • Linéaire (exploration)
PJ • 3 ou 6 prétirés
MJ • Intermédiaire
Joueurs • tout niveau

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★★

Ceux-ci sont relativement inquiets. Pour eux, l'homme n'est pas parti, il a purement et simplement disparu. En effet, tous avaient prévu quelque chose à faire avec lui : qui une partie de go, qui un ouvrage à rendre, qui un thé à prendre. Le groupe nouvellement constitué se charge donc de mener l'enquête.

Après avoir visité les différents bâtiments, interrogé les serviteurs et fouillé partout où ils pouvaient fouiller, ils découvrent que quelques-uns des moines se servent d'une propriété très particulière des eaux thermales : elle diminue de manière significative les manifestations physiques de la Souillure. Ils permettent à des samurais infectés de cacher leur déshonneur aux yeux de tous - et surtout de la magistrature d'émeraude - contre rétribution.

Bien entendu, il n'y a pas que des samurais qui en profitent. Le mot circule parmi les serviteurs du Sombre seigneur et les maho tsukai profitent des vertus de l'endroit pour se refaire une beauté.

Une fois tous les complices identifiés et la menace éradiquée, ils découvriront lors d'une exploration plus poussée des tréfonds de l'établissement un Mirumoto Shinbei en mauvais état. Ils devront alors décider ce qui sera rapporté sur les récents événements à la magistrature d'émeraude.

dramatis personae : les pj

Hida Koichi est un valeureux samurai du Clan du Crabe et comme beaucoup de ses frères de clan, il a vu nombre de choses terribles qui l'ont touché parfois jusque dans sa chair. Ce qui l'a conduit tout comme beaucoup de ses frères de clan à consommer certaines substances pour oublier.

Le jeune homme s'est donc retrouvé avec une addiction au shochu qui serait passée inaperçue si elle n'avait pas provoqué un esclandre monumental et parfaitement embarrassant à la cour de son seigneur. Ce dernier, ne pouvant décemment pousser l'un de ses meilleurs officiers stratèges par la fenêtre, l'a expédié ici, à l'autre bout de l'empire, afin qu'il se débarrasser de cette mauvaise habitude.

Bien entendu, Hida Koichi, en bon alcoolique, passe le plus clair de son temps à tenter de déjouer la surveillance serrée dont il est l'objet de la part des moines de l'endroit pour récupérer les bouteilles qu'il a planquées un peu partout afin de les boire en cachette...

Il apprécie cependant Shinbei. Celui-ci l'a surpris une ou deux fois la bouteille à la main et s'est contenté de sourire en se détournant. Ce geste plein de considération a rendu Koichi reconnaissant.

Il ne serait pas parti sans trinquer une dernière fois avec lui !

Quant à **Shinjo Morito**, il va très bien. Enfin, autant qu'un bushi qui s'est vu confier la tâche ingrate de veiller sur... un cheval. Le cheval préféré de son seigneur, ou plutôt le bébé à son papa. Une carne vicieuse, retorse, diaboliquement intelligente et très au fait de la place privilégiée qu'elle occupe, et qui met tout en œuvre pour rendre fou son infortuné yojimbo.

Son seigneur lui ayant promis une mort lente et particulièrement douloureuse s'il manquait un crin à la queue de sa monture, vous pouvez imaginer l'enfer que ce malheureux vit jour après jour avec cette engeance gaijin.

Il surveille les séances de kiné du cheval (la blessure à l'antérieur du pauvre chéri est un peu longue à guérir et le daimyo, fou d'inquiétude, l'a derechef expédié auprès des meilleurs médecins pour éviter le pire), s'assure qu'on lui donne le bon picotin en provenance spéciale des terres du Clan de la Licorne, doit platement s'excuser quand il mord l'inconscient qui s'approche de lui, lui court après quand il a décidé de se carapater dans les champs alentours... →

informations

Ce scénario est conçu pour des personnages dont les caractéristiques et l'historique sont fournis plus bas. Le scénario ne comporte aucune référence au contexte historique du jeu et ne nécessite donc que le livre de base du *Livre des cinq anneaux 4ème édition* pour être joué.



HIDA KOICHI

Air 3 (Réflexes 3, Intuition 3), **Terre** 3 (Constitution 4, Volonté 3), **Feu** 3 (Agilité 3, Intelligence 3), **Eau** 3 (Force 4, Perception 3), **Vide** 3
Honneur 3.5, **Statut** 1.0, **Gloire** 1.0
École/Rang Bushi Hida 3
Avantages Force de la terre, Grand
Désavantages Compulsif (Alcool) 2, Impétueux
Compétences Armes lourdes (Tetsubo) 4, Athlétisme 4, Connaissance : Outremonde 4, Défense 4, Intimidation 4, Kenjutsu 4, Discrétion 3 (pour ne pas se faire attraper en cherchant son shochu !)

SHINJO MORITO

Air 4 (Réflexes 4, Intuition 4), **Terre** 3 (Constitution 3, Volonté 3), **Feu** 3 (Agilité 3, Intelligence 3), **Eau** 3 (Force 3, Perception 3), **Vide** 3
Honneur 5.5, **Statut** 1.0, **Gloire** 1.0
École/Rang Émissaire Ide (Courtisan) 3
Avantages Calme
Désavantages -
Compétences Calligraphie 4, Commerce 4, Courtisan 4, Équitation 4, Étiquette (Conversation) 4, Sincérité (Honnêteté) 4, Élevage 2

Shinbei est le seul à avoir pris sa défense face à cet oni chevalin, qui ne s'y est d'ailleurs jamais trompé puisque lorsque le Dragon était dans les parages, il se tenait tranquille. Morito lui voue une admiration sans borne depuis qu'il a pris l'habitude de venir du côté des bains au moment des soins, lui permettant ainsi de souffler quelques minutes.

Il ne l'aurait pas abandonné face à ce démon fait cheval sans le prévenir.

Le pauvre **Bayushi Yori** est persuadé qu'il est maudit par les Fortunes. Né dans le Clan des Masques, fils aîné choyé d'un éminent conseiller du daimyo du clan en personne, brillant disciple du Dojo des Mensonges porté en grande estime par ses senseis, il porte un lourd secret qui provoque en lui une telle tension qu'il est tombé dans une profonde dépression.

Il est incapable de dire le moindre mensonge, la plus petite inexactitude, le plus insignifiant bobard. Pour l'héritier d'un homme aussi influent que son père - et surtout un membre du Clan du Scorpion -, c'est une véritable catastrophe.

Bayushi Yori est persuadé qu'il va amener la ruine sur sa famille et le déshonneur sur son clan. Il s'est donc débrouillé pour partir « se reposer au calme » avant la prochaine cour d'hiver et n'a qu'une crainte : que son secret soit éventé.

À l'heure actuelle, il cherche désespérément un moyen d'échapper à l'invitation qu'il vient de recevoir de son seigneur et cela ne fait qu'accentuer sa mélancolie et son angoisse. Il est sujet à des crises de larmes brutales et de profondes phases d'apathie qui le clouent dans son futon, et broie du noir tout seul dans les bains en se lamentant sur son triste sort quand aucune oreille n'est à portée.

C'est d'ailleurs à cette occasion que Shinbei lui a prêté une oreille compatissante et lui a offert quelques conseils, ce qui a permis au Scorpion de soulager un peu sa peine. Le jeune homme a apprécié le geste et le fait qu'il ne le jugeait pas.

Il devait lui donner une adresse où lui écrire. Il ne serait pas parti sans au moins lui laisser un mot.

Akodo Tokeru est un digne représentant du Clan du Lion, arrogant, imbu de sa personne et de ses ancêtres et qui a un penchant très prononcé pour les dames. Souvent de petite vertu. L'une d'entre elles lui a laissé en guise de souvenir une « maladie honteuse » qui a obligé son père à l'expédier à la vitesse de la lumière le plus loin possible des terres de son clan.

En effet, notre fier officier va se marier et il est tout à fait hors de question pour sa famille que ses frasques de jeune homme la plonge dans l'embarras le plus total. D'où sa présence ici. La discrétion des moines constituant une partie de la réputation de l'endroit, il n'y a guère de chance pour que des rumeurs viennent ternir l'honneur jusqu'ici sans tache des parents de l'infecté.

Cela ne l'empêche pourtant pas de courir la gueuse et les pensionnaires féminins de l'établissement, sûr qu'il est de son grand pouvoir de séduction et de l'influence de sa famille quand il s'agit de se débarrasser d'un encombrant bâtard.

Shinbei lui a un jour sèchement rappelé où était son devoir et tout ce que faisait sa famille pour lui. Les paroles cinglantes du Dragon ont ouvert les yeux du samurai sur sa conduite et il s'est mis à discuter avec lui de bushido.

Un homme comme lui ne serait jamais parti sans lui dire au revoir.

Daidoji Enzaemon est un samurai qui a protégé les plus grandes personnalités de son clan et s'est toujours donné sans compter pour remplir son devoir. Il est tombé gravement malade après avoir plongé en plein hiver dans les eaux glacées d'un lac pour sauver le

fils de son seigneur. Comme son affliction résistait aux traitements conventionnels et pour le remercier de ses services, celui-ci l'a envoyé se refaire une santé ici, avec comme consigne impérative de se soigner et de revenir en pleine possession de ses moyens pour la prochaine cour d'hiver.

Sa solide constitution et les talents des médecins lui permettent pour l'instant d'obéir à son seigneur, même s'il n'a pas encore récupéré tous ses moyens. Sa passion pour le go l'a aidé à faire passer les longues soirées en compagnie de Mirumoto Shinbei, féru comme lui de jeux de stratégie.

Il s'inquiète vraiment pour le sort de cet homme et a déjà commencé une petite enquête discrète à ce sujet. Selon sa conception du monde, un amateur éclairé comme lui ne pouvait partir sans emporter le luxueux goban d'ivoire et d'ébène avec lequel ils jouaient tous deux le soir.

Et qui est toujours dans sa chambre.

Kakita Tetsumori est un artisan de la famille éponyme, réputé dans tout l'empire pour la finesse de ses origamis et la vie qu'il arrive à y insuffler. Vieil homme acariâtre que des rhumatismes chroniques gênent dans sa pratique de « l'art », il est venu ici pour soulager ses articulations douloureuses et retrouver la souplesse légendaire de ses doigts.

Sous cette apparence se dissimule Kitsuki Kunichiro, surnommé par ses condisciples œil de Faucon en hommage à sa capacité d'observation hors du commun. C'est un magistrat d'expérience, rompu aux différentes techniques d'interrogatoire et aux redoutables talents d'enquêteur.

Venu ici pour retrouver son ami Mirumoto Shinbei, il ratisse la propriété à la recherche du moindre indice et passe au crible tous les détails qui pourraient le conduire à lui. Il a vite compris que ces samurais ne croyaient pas du tout à la version servie par les moines et n'aura de cesse de les convaincre de se lancer à la recherche du disparu.

Ce qui ne devrait pas être trop difficile.

Note : en tant que « donneur d'ordre », ce personnage peut être un PJ ou un PNJ. Si vous en faites un PJ, assurez-vous que le joueur collabore avec vous, pour le bon déroulement du scénario.

Acte 1 : Mais où est passé le patient de la chambre 12 ?

Voilà déjà plusieurs jours que Mirumoto Shinbei, le samurai avec lequel les autres personnages ont sympathisé, est parti. Outre le fait que sa compagnie manque à certains, il se pose un autre problème : ses compagnons sont à peu près persuadés qu'il n'est pas simplement parti, mais qu'il a disparu.

Et voilà à présent qu'un vieil homme irritable nommé Kakita Tetsumori, arrivé depuis peu, commence à poser des questions sur lui. **Hida Koichi** a pu l'entendre sur un simple jet de **Perception** alors qu'il fouinait dans les buissons autour du quartier des serviteurs, à la recherche d'un de ses précieux flacons de shochu. À moins que **Bayushi Yori** ne l'ait aperçu du côté de la chambre de Shinbei et ne l'ait suivi (**Agilité + Discrétion ND 15** pour les deux personnages), puis l'ait trouvé examinant avec attention les tatamis et les cloisons de la pièce, à la recherche de quelque chose.

Il ne leur en faudra normalement pas beaucoup plus pour commencer à s'intéresser à cet artisan un peu trop curieux. Et sans doute pour coincer ledit artisan dans un coin afin de savoir ce qu'il veut (faites confiance au Crabe pour adopter une approche directe). →

Bayushi Yori

Air 3 (Réflexes 3, Intuition 4), **Terre** 3 (Constitution 3, Volonté 3), **Feu** 3 (Agilité 4, Intelligence 3), **Eau** 3 (Force 3, Perception 4), **Vide** 3
Honneur 2.5, **Statut** 2.0, **Gloire** 1.0
École/Rang Courtisan Bayushi 3
Avantages Beauté du diable, Statut social (fils du karo de son daimyo)
Désavantages Incapable de mentir 2
Compétences Calligraphie 4, Courtisan (Commérages) 4, Enquête 4, Étiquette 4, Sincérité (Tromperie) 4, Tentation 4, Connaissance : Bushido 4, Médecine 1

Akodo Tokeru

Air 3 (Réflexes 3, Intuition 3), **Terre** 3 (Constitution 3, Volonté 3), **Feu** 3 (Agilité 4, Intelligence 3), **Eau** 3 (Force 3, Perception 4), **Vide** 3
Honneur 6.5, **Statut** 1.0, **Gloire** 1.0
École/Rang Bushi Akodo 3
Avantages Rapide
Désavantages Compulsion (Séduction) 2, Sombre secret (maladie vénérienne), Mauvaise réputation (Coureur de jupons)
Compétences Art de la guerre (Combat de masse) 4, Connaissance : Histoire 4, Défense 4, Kenjutsu 4, Kyujutsu 4, Sincérité 4, Tentation (Séduction) 3

DAIDOJI ENZAEMON

Air 3 (Réflexes 3, Intuition 3), **Terre** 3 (Constitution 4, Volonté 3), **Feu** 3 (Agilité 4, Intelligence 3), **Eau** 3 (Force 3, Perception 3), **Vide** 3
Honneur 6.5, **Statut** 1.0, **Gloire** 1.0
École/Rang Guerrier de fer Daidoji 3
Avantages Bénédiction de Benten, Clairvoyant, Sens de l'orientation
Désavantages Faible (Constitution, temporaire)
Compétences Art de la guerre 4, Défense 5, Iaijutsu 4, Kenjutsu (Katana) 4, Kyujutsu 4, Discrétion 3

Si les hommes qui connaissaient son ami entrent en contact avec lui, Kitsuki Kunichiro prend les choses en main. Après avoir appris que son départ brutal est aussi suspect pour eux qu'il l'est pour lui, il va organiser un ratissage systématique de la cure et l'interrogatoire des patients qui y séjournent pour quelques temps, mais les informations récoltées par ses yorikis improvisés sont plutôt maigres.

Les résidents n'ont pas grand-chose à dire mais quelques-uns, plus observateurs ou plus chanceux que les autres, ont bien remarqué deux ou trois événements étranges. Pour en apprendre plus, il faudra que nos enquêteurs improvisés réussissent à convaincre leurs informateurs de passer outre la discrétion qui est de mise dans la société rokugani à l'égard des actes d'autrui.

Des jets de **Perception + Enquête** (pour déterminer si le témoin à quelque chose à dire), puis d'**Intuition + Étiquette** (pour le convaincre de parler), et enfin d'**Intuition + Interrogatoire** (pour apprendre ce qu'il sait) seront donc nécessaires.

La base du ND est de 20 à cause du poids des conventions sociales, mais il sera influencé par le degré de réussite du jet d'Étiquette visant à le persuader de collaborer. L'usage des augmentations est donc recommandé puisqu'il diminuera le ND en cas de réussite (mais l'augmentera d'autant en cas d'échec).

(Yoritomo) Jinrô, un riche marchand du Clan de la Mante souffrant d'insomnies, a aperçu un matin très tôt un petit groupe de serviteurs qui quittait le bâtiment où se situe la chambre de Shinbei, portant un long tapis roulé. Outre l'heure étrange (mais les heimin ont pour habitude de commencer très tôt ici) et à bien y réfléchir… Il n'y a aucun tapis nulle part ici. Cela, Jinrô en est sûr car il est spécialisé dans le commerce avec le Clan de la Licorne. L'usage des tapis est rare en dehors de ce clan, ce que confirmera sans problème Shinjo Morito et en plus, certains curistes souffrent d'asthme.

Shosuro Kohime, une délicieuse créature aux yeux de biche et au sourire enjôleur, actrice de son état, se souvient avoir vu Shinbei suivre discrètement un petit groupe de moines quittant la cure. Elle a trouvé cela un peu étrange, bien sûr, d'autant que ces moines ne sont plus revenus ici depuis… Oh, ils sont sous les ordres de Bashô, l'assistant du shinpu (le chef de la congrégation), et maintenant que j'y pense : c'était juste la veille au soir avant que le Dragon s'en aille si vite.

Doji Agatamori, un vieil homme incapable de se déplacer sans sa petite chaise à porteur, prend souvent des bains de boue chaude pour soulager ses articulations déficientes. Il a bien remarqué un jour un homme avec de drôles de taches noires sur la peau… Ce qui fait d'ailleurs penser à Bayushi Yori (qui va souvent se réfugier dans les bains pour reprendre le contrôle de ses émotions) qu'il en a vu deux autres avec des affections cutanées étranges. Sur un jet d'**Intelligence ND 15**, il se souviendra que ces hommes résident dans une aile à l'écart du reste des bâtiments de la cure par mesure de précaution, dit-on. S'il en parle à Agatamori, celui-ci confirmera que le samurai qu'il a vu (un membre du Clan du Phénix) est lui aussi logé à cet endroit.

Une petite servante nommée **Aya** leur donnera plusieurs éléments importants s'ils pensent à étendre leurs recherches du côté des heimin, et s'ils réussissent à la convaincre de parler sur un jet d'**Intuition + Manipulation** ou **Intimidation ND 20**, selon qu'ils optent pour la douceur ou la fermeté.

L'aile où résident les curistes désignés comme potentiellement contagieux a ses propres serviteurs, qui sont également logés à part (ce qui n'est pas en soi choquant). Ils ne sont pas de la région et n'y ont aucune attache, ne

se mêlent pas à leurs homologues des autres bâtiments et sont très peu causants. Cependant, ils prennent grand soin de tenir à l'écart toute personne étrangère à leur groupe et n'hésitent pas à bousculer les curieux, ce dont les autres serviteurs se plaignent.

De grosses sommes d'argent sont données à certains moines en plus du paiement des frais de séjour. Le comptable qui l'avait remarqué et s'en est ouvert à l'assistant du shinpu a eu un bête accident. Depuis, les serviteurs des autres ailes craignent des représailles s'ils se mêlent par inadvertance de ce qui s'y passe.

Les résidents de l'aile font un peu peur à tout le monde mais personne ne peut dire pourquoi. Il faut dire qu'ils ont souvent une apparence difficile à accepter pour le Rokugani moyen, car les difformités sont le signe pour lui d'une malédiction des Fortunes.

acte 2 : mais que se passe-t-il donc au royaume de jurojin ?

Ces quelques interrogatoires et le partage des différentes informations collectées devraient conduire les personnages à réaliser que les choses ne sont pas tout à fait ce qu'elles semblent être dans cet endroit retiré du monde.

Hida Koichi pourra, sur un jet d'**Intelligence + Connaissance (Outremonde) ND 10,** confirmer que les affections cutanées décrites par les différents témoins sont une manifestation de la Souillure, et que les gens qui se tiennent à l'écart du reste des curistes ont été infectés d'une manière ou d'une autre (mais au vu des descriptions que l'on en fait, il est fort probable que ce soit des pratiquants de la maho).

Selon la charte des magistrats d'émeraude, la pratique de la magie du sang est un crime de l'esprit qui relève de leur compétence exclusive. Kitsuki Kunichiro a donc toute autorité pour mettre en œuvre les moyens qu'il estime nécessaires afin d'éradiquer cette menace. Cependant, il faudra identifier tous les complices des résidents du bâtiment avant de pouvoir mettre en place la nasse.

Pour faire simple et comme vous l'avez déjà compris, l'assistant du shinpu est à la tête de cette petite activité parallèle fort lucrative. Aidé de quatre gros bras ronins qu'il fait passer pour des moines, il fournit aux maho tsukai pourris jusqu'au trognon - et aux riches individus infectés par la Souillure sou- →



KAKITA TETSUMORI

Air 3 (Réflexes 3, Intuition 4), **Terre** 3 (Constitution 3, Volonté 3), **Feu** 3 (Agilité 3, Intelligence 3), **Eau** 3 (Force 3, Perception 4), **Vide** 3
Honneur 5.5, **Statut** 2.0, **Gloire** 1.0
École/Rang Enquêteur Kitsuki (Courtisan)
Avantages Statut social (Magistrat d'émeraude), Lire sur les lèvres
Désavantages Sombre secret (Infiltré au sein de l'établissement de cure, temporaire)
Compétences Courtisan 4, Enquête (Interrogatoire) 4, Étiquette (Courtoisie) 4, Kenjutsu 4, Méditation 4, Sincérité 4, Connaissance : Histoire 4, Cérémonie du thé 2

haitant que cela ne soit pas connu - la manière de se refaire une petite santé et d'effacer les signes visibles de leur état.

Bien entendu, les diverses investigations de nos héros ne vont pas passer inaperçues. Cela fait déjà quelques temps que le réseau de Bashô est en place et il est capable d'aller très loin pour sauvegarder son affaire. Les personnages sont donc dans son collimateur, tout comme ils peuvent se trouver dans le collimateur des maho tsukai (qui ne veulent surtout pas être démasqués) et des curistes souillés (qui tiennent à ce que leur état reste un secret) s'ils se mettent à fureter avec insistance de leur côté.

Le moine va donc chercher à se débarrasser des gêneurs, ou du moins à leur faire suffisamment peur pour qu'ils arrêtent de fouiner. Les moyens à sa disposition pour ce faire ne manquent pas. L'imagination non plus. Et c'est normalement le moment de la partie où le meneur de jeu s'amuse.

Le meilleur : faire en sorte de les contaminer pour les obliger à se taire et à devenir complice, sous peine de divulguer leur secret. C'est fourbe mais très efficace.

Organiser quelques accidents bienvenus (et de préférence fatals) pendant les activités des pensionnaires : savonner les escaliers, faire tomber une grosse pierre sur le crâne du curieux qui passe par là, une petite chute du haut de la falaise pendant la promenade digestive des asthmatiques, de la nourriture avariée, une noyade malvenue dans les bains de boue...

Les corrompre : ça pourrait marcher avec certains des personnages pour peu qu'il trouve le bon levier. Un peu hasardeux, mais à envisager si tous les autres moyens ont échoué.

Du côté des joueurs, un rapide état des forces en présence dénombrera une trentaine de serviteurs, qui ne représentent pas un véritable danger, et une vingtaine de curistes probablement atteints par la Souillure, parmi lesquels se trouvent six maho tsukai dont le nombre exact et l'identité sont inconnus des personnages.

Les solutions qui s'offrent aux personnages sont multiples et assez ouvertes :

- Ils décident d'aller chercher du renfort malgré l'éloignement du monastère de la civilisation. Ce faisant, leur absence ne passera pas inaperçue et ils se retrouveront rapidement pour-





suivis par les ronins et peut-être même par certains des maho tsukai.

- Ils optent pour le coup de force contre les curistes souillés et rassemblent une équipe de samurais combattants constituée parmi les patients du monastère. Cette solution n'est pas sans danger puisqu'ils affronteront des adversaires qui n'ont rien à perdre et qui se battront jusqu'à la mort.
- Ils cherchent une issue plus subtile. L'usage de soporifiques, de poisons, de laxatifs ou de toute autre substance du même acabit est dans ce cas fortement recommandé... C'est une façon comme une autre de faire le travail proprement et sans trop prendre de risque.
- Le magistrat d'émeraude réquisitionne des samurais, ferme toutes les issues du pavillon où résident les suspects et met le feu... Radical, mais ça pourra avoir l'air d'un accident... Après tout, c'est lui qui va faire le rapport.

Selon l'option privilégiée par les personnages, la fin de l'histoire risque de tourner à la boucherie. Les maho tsukai n'ont rien à perdre et ils n'ont aucune intention de se laisser prendre vivant. Ne leur faites pas de cadeau mais ne les noyez pas dans la difficulté. Si la solution qu'ils envisagent est ingénieuse, laissez-les faire et n'oubliez pas de potasser les pouvoirs qu'offrent la Souillure à ses adorateurs. Vous pourriez en avoir besoin...

Epilogue : il faut sauver le septieme samurai

Si tout se passe comme dans le plan des personnages (ne rêvez pas, le monde n'est pas parfait), leurs personnages devraient, après avoir éradiqué la menace qui pesait sur la région et pansé leurs plaies, se lancer sur la piste de leur ami disparu.

Après avoir interrogé l'un des faux moines, voire Bashô lui-même, ils apprendront que Shinbei se trouve dans une des cavernes autour du monastère, assez mal en point puisqu'il a quand même résisté avec l'énergie du désespoir à ses ravisseurs. L'assistant du shinpu n'a pas pu se résoudre à le faire disparaître immédiatement (c'est la première fois qu'il se retrouve avec un problème de cette taille sur les bras), et il a préféré le garder prisonnier le temps de réfléchir à une solution.

Selon votre humeur, l'exploration du petit réseau de cavernes pourra être semée d'embûches (pièges et créatures en tout genre) ou rapide. Ils y trouveront les petites économies de Bashô, rangées dans un coffre dans une salle aménagée en bureau, environ 600 kokus en pierres précieuses et en bijoux.

Selon la façon dont s'est déroulé le « traitement » du problème des résidents infectés, il se pourrait que certains joueurs aient des problèmes avec leur conscience. En effet, même s'ils ont fait en sorte de garder leur état secret, la plupart des gens infectés présents dans le pavillon l'ont été par accident ou en combattant des créatures souillées. Organiser une éradication massive en faisant peu de cas des innocents (qui après tout ont essayé de préserver l'honneur de leurs familles et de leurs clans) n'est pas tout à fait honorable.

N'hésitez pas à jouer sur ce levier pendant et après le combat.

Les personnages recevront 5 XP pour leur participation au scénario, plus une gratification de 1 à 3 XP supplémentaires en fonction de leurs idées et de leur interprétation.

Récompensez-les également s'ils participent à la rédaction du rapport remis par le magistrat d'émeraude à sa hiérarchie, s'ils essaient de trouver un moyen de sauver les apparences ou s'ils tirent parti des événements au profit de leur clan.

Kakita Kyoko
***Technique** Raphaël Bombayl*
***Illustrations** issues du* Livre des Cinq Anneaux *et publiées avec la gracieuse autorisation de l'éditeur*

UN SCÉNARIO POUR MISSISSIPPI CASUS BELLI

B.B.G. BLUES

À l'époque de la Prohibition, certains groupes de bootleggers se battaient farouchement pour le contrôle d'une ville, aussi petite fut-elle, si elle était par exemple un point de passage privilégié pour le transport de l'alcool clandestin. C'est le cas de Longstreet où se disputent deux clans : celui des Italiens, dirigé par Filippo Rena, et celui des Irlandais, dirigé par Canis O'Leary.

En quelques mots...

Bienvenue à Longstreet, petite ville de bootleggers que se partagent deux clans mafieux. À la recherche d'un membre de la Légende sous le coup d'une malédiction, les PJ vont découvrir que les réunions de portes-flingues maudits sont une très mauvaise idée. Entre les deux tueurs portant le même nom, sauront-ils reconnaître leur allié ? Et surtout, le feront-ils avant que la ville parte en flammes ?

Fiche technique

TYPE • Bac à sable
PJ • 4 ou 5 personnages
MJ • Expérimenté
Joueurs • Intermédiaires ou expérimentés

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Au début du scénario, les PJ sont à la recherche d'un certain B.B.G., pour « Big Bad Guy » : ce dernier, *Bandit Intrigant* à la gâchette exceptionnelle, est porté disparu depuis qu'il a été maudit par une *mambo*. Désormais, il ne peut plus rester plus de sept jours dans la même ville sous peine de voir arriver les Chiens de l'Enfer, molosses personnels du Malin, craints de tous les acteurs de la Légende et connus pour leur puissance et leur cruauté sans égales. Depuis le début de sa malédiction, B.B.G. a coupé les ponts avec tout le monde et vit en itinérant sous l'identité d'un assassin sans nom, prenant celui de ses futures victimes chaque fois qu'il décroche un contrat. Du côté de la Légende, un moyen a enfin été trouvé pour lever sa malédiction. Lequel ? Les PJ n'en savent rien à leur niveau : leur rôle, d'après Orphée, est de retrouver B.B.G., de le convaincre de les suivre, et de le ramener à Natchez, Mississipi pour qu'il soit encadré par un autre groupe. Après une rencontre avec Tyler, un *bokor* de confiance, les PJ apprennent grâce à une divination vaudou que B.B.G. vient juste d'arriver à Longstreet. Près de trois cent kilomètres (soit une petite journée de route) séparent les deux villes.

Ce que les PJ ne savent pas, c'est qu'un autre personnage majeur de la Légende vient de mettre les pieds à Longstreet et que malheureusement pour eux (et pour les habitants de la ville), celui-ci est lié au Malin. Eris, Âme Damnée, est arrivé la veille. Possédant le pouvoir de la Discorde, il est capable par sa simple présence de provoquer l'anéantissement d'un groupe ou d'une petite ville, montant les gens les uns contre les autres. Longstreet étant une ville de *bootleggers* dont Italiens et Irlandais se disputent le contrôle... cela promet.

À l'arrivée des PJ, le feu a déjà été mis aux poudres : d'après les rumeurs, le fils de l'Irlandais a été surpris à tenter de violer la fille de l'Italien. Fort heureusement pour cette dernière, un étranger, tireur habile, est arrivé pour la sauver à temps, et est depuis dans les petits papiers de l'Italien. L'Irlandais, quant à lui, humilié et désireux de venger son fils, a décidé d'embaucher un assassin étranger, excellente gâchette, mais à l'habitude sinistre de prendre le nom de ses futures victimes. Entre « l'étranger » allié aux Italiens et « l'assassin » embauché par les Irlandais, lequel est le fameux B.B.G. que doivent retrouver les PJ avant que les Chiens de l'Enfer ne mettent Longstreet à feu et à sang ? À moins, bien sûr, que ce soit le pouvoir de la Discorde qui provoque la première l'autodestruction des lieux.

Personnages

Eris

Il y a dix ans de cela, Eris Long était un criminel vendant ses services de porte-flingue sur les docks de Natchez. Il s'occupait alors de l'encadrement de certaines transactions douteuses, de l'élimination des témoins gênants

et de la surveillance de marchandises clandestines. Dans ce dernier cas, pour arrondir les fins de mois, Eris avait pris l'habitude de prélever un peu dans les caisses : en pleine Prohibition, une bonne bouteille d'alcool de luxe pouvait permettre de vivre deux bonnes semaines sans avoir à s'inquiéter du lendemain... Mais il a fini par se faire prendre la main dans le sac alors qu'il travaillait pour un certain Lacroix. Après avoir été malmené par deux de ses collègues, il s'est réveillé sur une chaise, attaché et passablement tabassé. Ce jour-là, pour éviter de finir au fond du Mississippi avec les pieds lestés par un sac de briques, il a tout essayé : apitoyer, entourlouper, corrompre... Jusqu'à finir, désespéré, par vendre son âme au diable, en l'occurrence au Malin. Ses deux tortionnaires commen- →



Les **Âmes Damnées** sont l'un des problèmes les plus épineux à gérer pour les hommes et les femmes de la Légende. En général, quand un pauvre bougre vend son âme au Malin, il se fait duper : les termes du contrat ne sont pas respectés ou le souhait de la personne est totalement déformé (au point de se changer en malédiction, voire en mort immédiate). Mais, en de rares cas, comme pour Eris, le Malin est plus magnanime (ou calculateur) et il répond à la demande de l'initiateur du pacte en le dotant de pouvoirs surnaturels : déclencher les maladies, répandre la peste, manipuler les émotions et les corps des personnes, provoquer le silence le plus complet quelle que soit la situation… ou, comme dans le cas présent, provoquer la discorde et l'anéantissement progressif des communautés et des groupes de personnes proches. Les manifestations de ces pouvoirs démoniaques sont variables : certains peuvent se déclencher immédiatement, d'autres provoquent des manifestations dont la force augmente progressivement. Dans le cas d'Eris, sept jours sont nécessaires pour provoquer l'anéantissement quasi-total d'un groupe de personnes (lesquelles finissent par s'entretuer). Et tuer une Âme Damnée ne suffit pas, cela peut même aggraver les choses : mieux vaut une Âme Damnée de chair et d'os qu'une autre qui serait fantomatique et continuerait à servir le Malin après sa mort… Seul avantage dans le deuxième cas : l'âme est rappelée auprès du Malin, ce qui peut offrir un léger sursis.

cèrent alors à parler de leur femme respective, d'une absence douteuse et d'un soupçon d'adultère. Le ton monta et quelques minutes plus tard, les deux étaient au sol, en sang, après s'être battus à coups de couteau. Le Malin avait répondu à l'appel d'Eris et, en échange de son âme, lui avait donné le pouvoir de la Discorde. Dès de ce moment, et jusqu'à sa mort, Eris disposerait du pouvoir de monter les gens les uns contre les autres. S'il restait sept jours dans une même ville, les habitants finissaient par s'entretuer. Le jour où il s'éteindrait, le Malin viendrait reprendre son dû, l'âme d'Eris, pour qu'il le serve sous forme de spectre jusqu'à la fin des temps.

Depuis qu'il est devenu une Âme Damnée, Eris sillonne les routes du sud des États-Unis, travaille ici et là, infiltrant et détruisant de petits groupes. Au début du scénario, il est depuis deux jours à Longstreet, petite ville de bootleggers de Louisiane à la frontière du Texas. Deux groupes (les Italiens et les Irlandais) s'y affrontent pour le contrôle de la bourgade car elle est un point de passage privilégié pour l'alcool clandestin en provenance du Mexique. L'occasion idéale pour Eris de mettre le feu aux poudres, avec une situation déjà explosive entre les deux clans mafieux…

Eris

FOR 2, **DEX** 4, **CON** 4, **INS** 5, **INT** 4, **CHA** 5
PV 14, **DGT** Mêlée +2, **DGT** Tir +4, **AC°** 2, **Mojo** 5
Compétences :
Bluff 16, Conduite 9, Connaissances (Légende) 8, Connaissances (Malin) 14, Déguisement 9, Diplomatie 14, Discrétion 11, Escamotage 9, Esquive 10, Idée 10, Influence (Italiens) 13, Intimidation 10, Langue (Italien) 12, Lire et Écrire 10, Mêlée 9, Perception 10, Psychologie 14, Renseignements 11, Réflexes 10, Résistance 10, Tir 9, Volonté 11
Atouts spécifiques :
Chance (2), Baratineur (3), Beau parleur [dK : 1] (3), Charme rital (4), Malandrins (3), Triton du diable [dK : 1], Coup mortel
Équipement :
Un revolver 1D6, un couteau de prédilection 1d6, un costard de très bonne facture, un borsalino, un jeu de cartes



« Big Bad Guy »

Ancien Bandit Intrigant de la Légende en fuite depuis qu'il a été maudit par une *mambo*, il ne peut plus rester plus de sept jours consécutifs au même endroit sous peine de voir les Chiens de l'Enfer arriver à ses trousses. Suite à une première rencontre avec eux, il a été griffé et brûlé au visage et sur tout le torse et porte désormais un foulard pour masquer ses blessures. Depuis qu'il est itinérant, B.B.G. vit comme tueur à gages et prend systématiquement le nom de ses futures victimes (à Longstreet, il se fait donc appeler « Eris »). Arrivé en ville pour assurer le contrat mis sur la tête d'Eris, il réalise rapidement que ce dernier est une Âme Damnée grâce à la lettre d'Andrea Rena (voir plus loin). En raison de ces nouveaux éléments, il va tout tenter pour le faire sortir de la ville sans le tuer. B.B.G. possède un Remington de 1863 qui lui a été offert par son ancien chef dans la mafia, avant son entrée dans la Légende.

Avant d'œuvrer pour la Légende, B.B.G. était homme de main pour un baron de la pègre en Louisiane. Un soir, alors qu'il surveillait un entrepôt à Bâton Rouge, il tomba nez à nez avec un musicien des rues cherchant un endroit au sec pour passer la nuit, et qui tentait de s'introduire dans l'entrepôt. Après l'avoir neutralisé et chargé dans le coffre de sa voiture, B.B.G. prit la direction des bayous pour y abandonner le musicien. Au détour d'un carrefour, dans la nuit, la voiture de B.B.G. percuta Orphée, qui s'apprêtait à récupérer et recruter le nouveau Bluesman. Si le joueur de banjo mort-vivant ne fut que peu affecté par le choc, la voiture fit une embardée et termina sa course dans un marécage. Une rencontre si directe obligea Orphée à révéler une partie de la Légende à B.B.G., afin qu'il laisse partir le Bluesman qu'il comptait tuer dans les bayous. Ce qu'il fit. À plusieurs reprises, ce Bluesman (un certain « Shaking » Casey) revit B.B.G. et lui proposa de travailler avec lui. Ce qu'il fit également.

Italiens

Andrea Rena

Fille du parrain italien de Longstreet, Andrea a longtemps été considérée comme folle après une expérience traumatisante dans sa jeunesse. Elle a en fait déjà assisté à une manifestation du pouvoir de Discorde d'Eris quand elle avait treize ans et en fut à l'époque la seule survivante. En va-

cances chez son oncle et sa tante dans une petite ferme près de Springhill, Louisiane, à la frontière de l'Arkansas, Andrea ne pouvait être préparée à ce qui allait s'abattre sur elle. Sa famille avait quelques employés pour tenir le domaine et engageait de temps à autres des *hobos* de passage. Au cours de ces vacances funestes, un *hobo* blanc (en réalité Eris) s'était arrêté en quête de travail et avait été recruté. En l'espace de quelques jours, les employés commencèrent à se battre, la tante coucha avec l'un d'eux, l'oncle se plaignit de perdre l'inspiration à cause du bruit fait par les *hobos* fêtards. Et au terme d'une atroce semaine, tout le monde s'entretua, à l'exception d'Eris qui jubilait du spectacle, et d'Andrea qui s'était enfermée dans un placard. Après ce drame, Andrea fut retrouvée et ramenée auprès de son père où elle sombra dans un mutisme total de plusieurs mois, passant pour folle auprès des hommes de main de la famille. Les nombreuses morts de Springhill furent attribuées à Rob Silveria, *hobo* tueur réputé pour ses escales sanglantes.

Après des années, avec l'aide de Jessy Ruocco, son garde du corps, Andrea a réussi à reprendre contact avec le monde extérieur et à tirer un trait sur son traumatisme passé. Elle entretient une relation clandestine avec Jimmy-Pete O'Leary, fils du parrain des irlandais, et a été manipulée et utilisée par Eris afin de provoquer un conflit avec les Irlandais. Ayant reconnu Eris, elle tente de le charmer pour endormir son attention et lui tendre un piège. Andrea est un allié potentiel de premier ordre pour les PJ.

Jessy Ruocco

Garde du corps d'Andrea Rena, ce quadragénaire se considère comme un second père pour la jeune fille qu'il protège depuis cinq ans. Il l'a couverte dans sa relation avec Jimmy-Pete O'Leary. Amoureux de Suzy, l'une des prostituées travaillant près de Longstreet pour Jenna Lestombes, il espère pouvoir bientôt prendre sa retraite et lui faire arrêter son activité de passes pour s'acheter une fermette au Texas ou en Arkansas et vivre une petite vie rangée. Malheureusement, à cause des manipulations d'Eris auprès de Filippo Rena, il est considéré comme fautif parce qu'il aurait bu au lieu de protéger Andrea, et il finira par être accusé d'avoir trahi son camp au profit des Irlandais.

Filippo Rena

Chef du camp de *bootleggers* italiens de Longstreet, il dispose d'une trentaine d'hommes qu'il mène à la baguette. Il considère sa fille comme la prunelle de ses yeux et n'hésite pas à tuer lui-même ceux qui la salissent, ne serait-ce que de réputation. À l'arrivée d'Eris, il est complètement manipulé par ce dernier, qui lui dit avoir interrompu une tentative de viol menée par Jimmy-Pete O'Leary. Blessé dans son estime, il accorde une confiance totale à Eris et met tous les moyens à disposition pour venger sa fille de l'affront fait par les Irlandais.

Luigi Rina

Cousin de Filippo, Luigi est habituellement son bras droit, l'éminence grise dans la gestion de ses affaires, étant plus terre-à-terre et moins sentimental que son chef. Malheureusement, depuis l'arrivée d'Eris, il perd largement en influence au profit de ce dernier. Il pressent qu'il y a quelque chose de louche concernant l'Âme Damnée et cherche à récupérer la place qu'il occupait, soit en réalisant un coup d'éclat, soit en salissant la réputation de l'étranger qui l'a remplacé auprès de Filippo. Pour ces motifs, le voilà tout à fait prêt à engager du monde de manière officieuse pour pallier à la perte de ses hommes ou pour tenter de mettre des bâtons dans les roues d'Eris. →

« Big Bad Guy »

FOR 3, **DEX** 5, **CON** 3, **INS** 4, **INT** 5, **CHA** 3
PV 18, **DGT** Mêlée +3, **DGT** Tir +5, **AC°** 3, **Mojo** 5
Compétences :
Acrobatie 13, Athlétisme 7, Bluff 11, Conduite (Voiture) 11, Connaissances (Légende) 12, Déguisement 15, Discrétion 13, Escamotage 11, Esquive 9, Fouille 10, Influence (Irlandais) 8, Intimidation 9, Langue (Italien) 10, Mêlée 9, Perception 10, Réflexes 12, Résistance 8, Tir 15, Volonté 8
Atouts spécifiques :
Sang chaud (2), Couteau de prédilection (4), Vif, L'effet couteau papillon [dK 2], Triton du diable [dK 1]
Équipement :
Un revolver 1D6, un couteau de prédilection 1d6, des vêtements amples et des attributs pour cacher son visage, le médaillon d'un ancien partenaire mafieux, un trèfle à quatre feuilles

Irlandais

Jimmy-Pete O'Leary

Plus jeune fils de Canis O'Leary, chef du camp de *bootleggers* irlandais, Jimmy-Pete n'accorde que peu d'importance aux affaires familiales et à la lutte permanente entre les Italiens et les Irlandais. Il cherche en fait à se détacher un maximum de son père, ce qui conduit parfois à des disputes mémorables. Il entretenait depuis peu une relation avec Andrea Rena, fille du parrain italien de Longstreet, et espérait pouvoir bientôt quitter la ville avec elle. Après avoir été agressé par Eris et avoir été accusé à tort du viol d'Andrea, Jimmy-Pete tente de défendre sa cause auprès de son père, mais sans succès. Il cherche donc à faire éliminer Eris par tous les moyens. C'est un allié potentiel pour les PJ.

Colorado

Indien natchez trentenaire au service de Canis O'Leary, Colorado est chargé de la surveillance de Jimmy-Pete, pour son plus grand malheur. Colorado est d'une très grande loyauté, au père, son chef, mais aussi au fils, dont il a la responsabilité et qui est le futur chef. Il vit très mal le détachement insolent de Jimmy-Pete vis-à-vis de Canis et de l'entreprise criminelle paternelle. Mais plus souvent au contact du fils, et dans l'espoir de le faire changer d'avis, Colorado a établi une certaine complicité avec Pete, et s'est ainsi retrouvé amené à couvrir les escapades du jeune irlandais avec Andrea Rena.

Canis O'Leary

Chef du gang de *bootleggers* irlandais de Longstreet, Canis dispose de vingt-cinq hommes. Pour compenser son infériorité numérique face à Filippo et ses hommes, il arrose allègrement le shérif en whisky écossais. Il a les italiens en horreur et ne supporte pas l'idée que son fils puisse entretenir une relation avec Andrea Rena. Afin de laver l'affront fait à son nom (agression de Jimmy-Pete, accusation de viol) et pour ne laisser aucun témoin de cette amourette contre-nature qui lie son fils à la fille de son ennemi, il fait appel à B.B.G. en tant qu'assassin d'élite.

Cassius

Afro-américain travaillant pour Canis depuis l'époque où le boss n'était qu'un simple petit mafieux, il est désormais son bras droit et l'aide à gérer ses affaires à Longstreet. Colossal, il n'est pas pour autant idiot. Il n'accorde pas vraiment d'importance aux Italiens, et le seul problème qu'il voit dans la tentative de viol de Jimmy-Pete sur Andrea Rena tient aux pertes humaines qui ont suivi, de fusillades en règlements de compte.



Habitants de Longstreet

Bill Sheppard

Shérif de la ville, Bill est incapable de gérer les luttes régulières entre Irlandais et Italiens. Dépressif, alcoolique, il a été acheté par Canis O'Leary qui l'alimente en whisky écossais de bonne qualité en contrepartie de son silence et de rapports très vagues lorsque

l'A.T.F. réclame des comptes sur les trafics d'alcool de la localité. Cette corruption est un fait connu des Italiens, lesquels le font régulièrement chanter à ce sujet. Question autorité, Bill est donc pieds et poings liés, et il se contente de passer ses journées à boire et à se plaindre d'avoir raté sa vie.

Suzy

Prostituée d'une trentaine d'années travaillant pour Jenna Lestombes, elle a une relation régulière avec Jessy Ruocco. Très jalouse en dépit de sa profession, elle harcèle régulièrement le malheureux mafioso, vivant mal sa proximité avec la jeune Andrea Rena.

Jenna Lestombes

Mère maquerelle de Longstreet âgée d'une cinquantaine d'années, elle tient une maison close à l'extérieur de la ville, une zone neutre où Irlandais et Italiens se croisent et dépensent leur solde pour des filles et de l'alcool.

Emmet Smith

Seul docteur de la ville, il passe la majorité de son temps à soigner les criminels des deux camps ainsi que les civils qui écopent des balles perdues. Il se fait souvent réveiller en pleine nuit par des blessés en quête de soins réalisés en toute discrétion.

Murray

Hobo unijambiste vivant près du carrefour central de Longstreet. Connu et apprécié de tous en ville, il est totalement indépendant. Si les PJ souhaitent connaître le fonctionnement de la bourgade, il fera une excellente source d'informations.

Chronologie

Cette timeline est présentée à titre indicatif. Les divers événements décrits à partir du jour 4 sont les événements supposés se produire si les PJ n'influent pas sur le cours de l'aventure. Ils sont soumis à modification en fonction des décisions et actes des joueurs. Les PJ arrivent en ville au jour 4, les événements des jours 1, 2 et 3 se seront donc déjà produits.

Jour 1

• Rendez-vous d'Andrea Rena (italienne) et de Jimmy-Pete O'Leary (irlandais), aidés par Jessy (italien) et Colorado (irlandais), qui se tiennent chacun à l'écart.

• Arrivée d'Eris (l'Âme Damnée). Eris neutralise Jessy, frappe et tire sur Jimmy-Pete, assomme Andrea et la ramène chez Filippo Rena (italien). Il se fait passer pour un sauveur, accusant Jimmy-Pete d'avoir tenté de violer Andrea. Il accuse également Jessy d'avoir bu ce soir-là et de ne pas avoir pu protéger correctement la fille de Filippo.

• Colorado ramène Jimmy-Pete chez son père, Canis O'Leary (irlandais).

Jour 2

• Jessy est tabassé par Filippo Rena et plusieurs de ses hommes parce qu'il aurait bu alors qu'il était chargé de surveiller Andrea.

• Andrea Rena se réveille chez elle. Son père lui annonce la version d'Eris, et le lui présente comme son sauveur. Elle le reconnait et se souvient l'avoir vu à l'époque du massacre chez son oncle et sa tante. Elle parvient à n'en rien laisser paraître.

• Andrea, une fois seule, rédige une lettre à l'attention de Jimmy Pete, lui expliquant l'épisode de la ferme de Springhill et lui demandant de faire attention à lui. Elle demande à Jessy de transmettre ce message.

• Canis O'Leary demande des comptes à son fils, apprenant qu'il aurait essayé de violer Andrea Rena. Jimmy-Pete s'en défend, explique qu'il entretient une relation avec elle et qu'il a été agressé par Eris. Canis balaye les sentiments du jeune homme et décide d'engager un assassin pour se →





débarrasser d'Eris afin de venger l'humiliation de son fils et ne pas laisser de témoin de cette relation. Il lance un appel via ses contacts pour trouver la meilleure gâchette disponible. Jimmy-Pete couvre Colorado en disant qu'il l'avait semé ce soir-là et qu'il n'était pas au courant de ses escapades avec la fille des Italiens.

• Jessy, mal en point, rencontre Colorado et lui fait passer le message d'Andrea à l'attention de Jimmy-Pete. Il est aperçu par un autre italien.

• Big Bad Guy entend parler de l'annonce de Canis O'Leary et décide de se rendre à Longstreet.

• Une première rencontre a lieu entre Eris et Big Bad Guy dans une ruelle : ils s'en sortent indemnes, mais deux Italiens tombent sous les balles.

Jour 3

• Les animaux (chiens, chats, chevaux) sont particulièrement nerveux.

• Jessy est accusé de trafiquer avec les Irlandais : il est puni par Filippo Rena qui le fait à nouveau tabasser. Il lui fait couper les deux pouces et tirer une balle dans chaque pied, puis le balance comme un chien dans la rue.

• B.B.G. tente de tendre une embuscade à Eris mais échoue : il ne parvient qu'à le toucher à l'épaule.

• Andrea, à présent persuadée qu'Eris est bien l'homme qu'elle a rencontré cinq ans plus tôt à la ferme de Springhill, décide de le charmer pour endormir sa méfiance.

• Jimmy-Pete rencontre B.B.G. et lui parle du message envoyé par Andrea : l'assassin commence à penser qu'Eris est peut-être une Âme Damnée et en déduit qu'il est préférable de l'éloigner de la ville plutôt que le tuer.

• Une fusillade éclate dans un quartier de la ville entre plusieurs irlandais et italiens (trois morts).

• Les PJ arrivent à Longstreet dans la soirée **[début du scénario]**

Jour 4

• L'arrivée prochaine des Chiens de l'Enfer provoque des comportements étranges chez les animaux. Les chiens sont surexcités et font preuve d'une violence inhabituelle, on évoque même une épidémie de rage. Dans la campagne proche, le cadavre d'un *hobo* est retrouvé dévoré.

• La pression monte en ville entre les deux camps. Les habitants de Longstreet commencent à être pris à partie par les Irlandais et les Italiens. La Discorde s'installe : dès la soirée, les PJ subissent un malus de -5 à leurs tests de *Diplomatie*.

• Jessy est recueilli par Suzy, une prostituée avec qui il entretient une relation par intermittence. Elle l'héberge et le soigne au bordel de Jenna Lestombes.

• B.B.G. se rend en pleine nuit chez Emett Smith, le médecin, pour obtenir de quoi le calmer : ses cicatrices et ses brûlures le font affreusement souffrir. Un jeune garçon italien l'aperçoit en train de sortir du cabinet du docteur et s'en va avertir son père.

Jour 5

• À partir de ce jour, les PJ sont affectés par les effets de la Discorde : pris à parti par les mafieux (ou autre), ils risquent de subir régulièrement des agressions physiques ou verbales qui mettront leurs nerfs à vif (test de *Volonté*/10 pour résister à ces provocations).

• Plusieurs chiens domestiques disparaissent. Certains ont été aperçus en train de partir vers la campagne, surexcités.

• Une dispute violente éclate au bordel de Jenna Lestombes entre Jessy et Suzy. Cette dernière apprend qu'il a été tabassé et mutilé parce qu'il a couvert la relation de Jimmy-Pete O'Leary et d'Andrea Rena. Suzy le prend comme une insulte personnelle, pensant que Jessy est plus attentif à la jeune ita-

lienne qu'à elle. La dispute peut être entendue depuis les autres pièces.

• Deux hommes de main italiens se rendent chez le docteur Emett Smith pour lui demander des comptes sur sa rencontre de la veille avec l'assassin des Irlandais.

• Plusieurs irlandais se rendent en soirée au bordel de Jenna Lestombes dans l'intention de tuer Jessy, alors que quelques hommes de main de Filippo Rena sont venus dépenser leur solde avec des prostituées.

• Dans la nuit, des hurlements sinistres (chiens sauvages, loups et coyotes) se font entendre. Quelques hommes armés exaspérés décident d'aller les chasser.

Jour 6

• Certains habitants et des trafiquants venus rejoindre chacun des camps pour livrer des caisses d'alcool témoignent de la présence de meutes de canidés aux abords de la ville. Ils les ont vus se regrouper en bandes de dix à vingt individus, dont certains se battaient à mort.

• Jimmy-Pete O'Leary a une altercation avec deux Italiens à propos de sa supposée tentative de viol sur Andrea Rena. Alors qu'il s'apprête à dégainer son arme, il est abattu par le shérif Bill Sheppard, sorti ivre mort de chez lui.

• Dans la soirée, Bill Sheppard est reçu par Luigi Rina, cousin et bras droit de Filippo, afin de transmettre la gratitude de ce dernier au shérif après l'assassinat de Jimmy-Pete O'Leary. Des hommes de main irlandais assistent à la rencontre, ferment les issues du bâtiment et y mettent le feu.

• B.B.G., aidé par Andrea, tente de précipiter une confrontation avec Eris pour pouvoir le capturer et le sortir de la ville. Sans aide extérieure, il se fait prendre dans une embuscade tendue par l'Âme Damnée et est fait prisonnier. Il est emmené à la maison de Filippo Rena pour y être interrogé dans les sous-sols. Andrea, quant à elle, est tuée par Eris. Filippo, persuadé qu'il s'agit d'une vengeance de Canis O'Leary, rassemble ses hommes pour attaquer les Irlandais le lendemain et venger sa fille.

Jour 7 : Discorde

• Les cadavres des chiens, loups et coyotes qui hurlaient la veille sont retrouvés aux abords de la ville et jusque dans les rues. Il n'y a plus aucun bruit dans la campagne. Un vent violent se lève, annonciateur de la venue proche des Chiens de l'Enfer.

• Les effets de la Discorde atteignent leur paroxysme : partout, en ville, civils comme mafieux commencent à se battre pour des prétextes divers et variés (regard de travers, adultère, histoire de famille ou de voisinage, racisme, etc.). Dans les rues, dans les maisons, les gens s'empoignent, se frappent, s'entretuent parfois. Une fois pris dans une rixe, les envoûtés ne prêtent plus attention au monde qui les entoure, si bien qu'ils ne réalisent pas que la situation est en train de se généraliser dans toute la ville.

Jour 8 : l'arrivée des Chiens de l'Enfer

• Durant la nuit, la Discorde a pris des proportions démesurées. Les gens s'entretuent désormais sans aucun motif particulier.

• Au petit matin, au milieu de la tempête, les Chiens de l'Enfer se présentent à trois, de front, en arrivant du sud par la rue principale. Ils sont venus chercher B.B.G. et attaquent tous ceux qu'ils trouvent sur leur passage.

Christophe « Tirodem »



Conception originale *Christophe « Tirodem » Gérard, Thomas « Kilakato » Bra*

Illustrations *Olivier « Akae » Sanfilippo (Eris), Yohan « Yoh » Vasse (italiens, irlandais, remington 1863, S&W 1917)*

Chroniques Oubliées

« Chroniques Oubliées » (CO) est un système de jeu simple générique et complet, mis à votre disposition pour jouer les scénarios publiés dans Casus Belli. *Des aventures seront conçues exclusivement pour CO mais vous pourrez aussi employer ce système pour jouer d'autres scénarios paraissant dans nos pages, avec quelques rapides modifications.*

Sommaire

Règles de jeu 180
Création de Personnages 182
Système de jeu 183
Règles optionnelles 186
Univers Fantasy 188
Races 189
Profils des personnages 190
Équipement & créatures 204
Feuille de personnage 206
Devenir MJ 207
Qu'est-ce que le JdR ? 208
Mini-aventure découverte 214
Les seigneurs de l'hiver 138
License OGL 241

Remerciements

À tous les membres du forum de Chroniques Oubliées, *en premier lieu à Kouplatête pour ses conseils et ses idées mais aussi à Philippe K, Benjamin L, Jarvin, Gatchaman, Invalys, Karoom, Bordox et j'en oublie certainement.*

Laurent B.

Illustrateurs

Un grand merci à Jean-Baptiste Reynaud, Anne Rouvin et Anthony Geoffrey.



Au départ, il y eut *Chroniques Oubliées*, le jeu d'initiation édité par Black Book Éditions. La boîte marron était dédicacée à tous ceux qui ont rêvé en ouvrant la fameuse « boîte rouge », la toute première boîte de *Donjons et Dragons*™.

Outre son aspect pédagogique et ses scénarios destinés à l'initiation, la grande réussite de *Chroniques Oubliées* tenait dans ses règles qui regroupaient sous une seule forme (les Capacités) tous les talents des divers personnages : magie, compétences, aptitudes particulières, etc.

Ce système pouvait largement dépasser le cadre de l'initiation. Sa prise en main facile, ses mécaniques fluides et son système compatible avec la plupart des jeux employant le d20, dont *Pathfinder* et *D&D*, ont ainsi conquis de nombreux joueurs et MJ expérimentés. Pour qui a découvert le JdR avec des jeux récents, CO est une porte d'entrée, un moyen de « goûter » ces types de règles qui furent longtemps un socle commun pour tous les rôlistes, et qui demeurent les mécaniques les plus employées pour jouer, en France comme ailleurs dans le monde.

Initialement, *Chroniques Oubliées* n'avait pas été conçu pour aller au-delà du niveau 4 (comme la « boîte rouge » à son époque) et de nombreuses zones d'ombre subsistaient dans ses règles.

Aujourd'hui, grâce à Black Book Éditions, *Casus Belli* a le privilège de pouvoir reprendre ces règles simples pour les compléter et en faire un système de jeu générique intitulé « *Chroniques Oubliées ...* », avec des points de suspensions que l'on pourra remplacer au gré des univers de jeu : *Chroniques Spatiales, Chroniques des Ombres, Chroniques indicibles*, etc.

Le jeu est présenté en kit : dans *Casus Belli* n° 1 et 2, vous trouverez tout le nécessaire pour jouer à *Chroniques Oubliées Fantasy*, la version médiévale-fantastique de CO. Pour débuter, nous avons pris le parti de présenter les règles à travers le filtre de la *fantasy* la plus classique. Les pages qui suivent développent donc la version CO des elfes et des nains, des guerriers et des magiciens, des épées et des cottes de mailles. Pour les Zeppelins, zombies, galions et sabres laser, il faudra patienter un peu...

Ce numéro contient les indispensables pour commencer à jouer : création de personnage, règles, listes, un micro-scénario de découverte et l'ouverture d'une campagne, *Les Seigneurs de l'hiver*, en page 138. Dans *Casus* n°2, nous vous proposerons des règles additionnelles, la possibilité d'incarner de nouveaux types de personnages et les moyens de jouer à de plus hauts niveaux d'expérience.

Chroniques Oubliées est un jeu héroïque qui favorise l'action et les personnages colorés. Il a été pensé pour permettre une progression rapide, surtout dans les petits niveaux, et chaque passage de niveau apporte un gain de puissance non négligeable. Ce choix implique une contrepartie : le système se prête bien aux mini-campagnes de douze à quinze aventures mais moins aux campagnes longues étendues sur plusieurs années (lesquelles sortent de toute façon du cadre du magazine). Une règle optionnelle permet toutefois une progression plus lente si vous le souhaitez.

Le système sera par la suite décliné vers différents thèmes et vous trouverez régulièrement dans nos pages des options et des personnages supplémentaires pour vos univers de jeu favoris.

Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice et la rédaction

Débutant ?

La présentation de cette version de *CO* part du principe que la plupart des lecteurs de *Casus* savent ce qu'est le jeu de rôle. Mais si vous êtes tout à fait débutant, nous avons mis pour vous, après les règles, une section qui vous est destinée :

- page 208, un guide illustré « *Qu'est-ce que le jeu de rôle ?* » expliquant ce qu'est le jeu de rôle et comment y jouer ;
- page 207, un guide très complet pour les Meneurs de Jeu débutants, ce poste nécessitant un peu plus de détails et conseils ;
- page 214 un court scénario d'initiation, rapide à jouer, et lui aussi guidé pas-à-pas.

Et pour faire un cadeau à un débutant, pensez à la très belle version boite originale, plus simple et qui contient tout le matériel utile (dés, écran du MJ, fiches de personnages prétirés, scénarios, etc) : **www.black-book-editions.fr**

Petit lexique rôliste

Background : terme anglais désignant le passé d'un personnage ou le contexte général de l'univers de jeu ou d'un lieu.
Campagne : suite de scénarios formant une même saga.
MJ : Meneur de jeu
PJ : Personnage-Joueur
PNJ : Personnage Non-Joueur. Tous les personnages joués par le MJ.
Roleplay (ou RP) : terme anglais signifiant « interprétation ». Le roleplay est la manière d'incarner son personnage à la table de jeu.
Rôliste : nom désignant un joueur de jeu de rôle.

Création de personnage

Les dés



CO utilise les dés suivants :

Dé à 4 faces (**d4**)
Dé à 6 faces (**d6**)
Dé à 8 faces (**d8**)
Dé à 10 faces (**d10**)
Dé à 12 faces (**d12**)
Dé à 20 faces (**d20**)

Prévoir un set de dés par joueur et un pour le MJ. Les dés spéciaux sont disponibles dans toutes les boutiques de jeu spécialisées et sur Internet.

Table des Carac.

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Carac. par répartition

Cette méthode est plus équitable mais moins fun. Répartissez 6 pts pour obtenir des Mod. de Carac. compris entre 0 (moyen) et +4 (très élevé). Puis, en utilisant le tableau ci-desssus, notez les valeurs de Carac. correspondantes (choisissez 3 scores pairs et 3 scores impairs sans dépasser 18). Vous pouvez assigner une fois un Mod. de -1 à une Carac. pour ajouter 1 pt à une autre.

Voici les éléments et les étapes qui vous permettront de créer les personnages qu'incarneront les joueurs (les Personnages Joueurs, ou **PJ**). La création d'un PJ devrait se faire en collaboration entre le Meneur de Jeu (**MJ**) et le joueur concerné.

Si vous pensez être MJ et avez besoin de conseils, lisez *Devenir MJ* (p.207) puis reprenez ici votre lecture.

Un personnage est défini par :

- Ses **caractéristiques**, c'est à dire ses grands traits physiques et mentaux.
- Son **profil** (métier) et son **niveau**, qui lui confèrent ses **capacités** (y compris celles de combat), et son « **dé de vie** » dont dépendent ses **points de vie**.
- Sa **race**, dans les univers où l'humain coexiste avec d'autres races pensantes.

Feuille de personnage

À la fin des pages dédiées à *Chroniques Oubliées*, vous trouverez une **feuille de personnage** où noter les scores qui définissent votre personnage et déterminent ce qu'il peut faire.

Cette feuille est également disponible en téléchargement gratuit sur le site Internet de *Casus Belli* (**www.black-book-editions.fr/casusbelli**) en compagnie d'un **dossier de personnage** *Chroniques Oubliées* (une feuille de personnage plus complète et sur plusieurs pages).

Imprimez ou photocopiez la feuille de personnage (ou le dossier de personnage), car il en faut une par joueur !

Enfin, des **personnages prétirés** sont téléchargeables sur le site Internet de *Casus*. Ils peuvent vous servir comme modèles ou de personnages « prêts à jouer ».

1 • Caractéristiques et « Mod. »

Le personnage est défini par six caractéristiques (**Carac.**), dont les scores s'échelonnent usuellement de 8 à 18 (6 à 20 pour un personnage non humain), le score « moyen » pour un PJ humain étant de 10.

Les scores de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 très bonnes, 16 à 19 exceptionnelles, et 20 à 21 surhumaines.

- La **Force** (**FOR**) mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Dextérité** (**DEX**) évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Constitution** (**CON**) représente la santé et l'endurance.
- L'**Intelligence** (**INT**) représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **Sagesse** (**SAG**) relie le personnage à l'univers : volonté, intuition, perception.
- Le **Charisme** (**CHA**) traduit la force de persuasion, la présence et la capacité à commander.

En jeu, on utilise rarement les valeurs des Carac., mais plutôt les modificateurs (**Mod.**) qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs de Carac. et Mod. se trouvent en marge ci-contre.

Pour créer un personnage, lancez **quatre dés à six faces** et faites la somme des trois meilleurs résultats (si le total est inférieur à 8, inscrivez 8), à 6 reprises, puis répartissez les scores obtenus dans les différentes Carac., modifiez-les selon la race du PJ et déduisez-en les Mod.

2 • Race

Dans certains univers de jeu, votre personnage peut être humain ou appartenir à une autre **race**. La race choisie influe sur le caractère du PJ et

sur ses rapports avec les autres peuples humanoïdes. Choisissez-là dans la partie *Univers* page 188, puis reprenez ici votre lecture. Dans *CO Fantasy*, vous trouverez les races les plus typiques des mondes de *Fantasy* : demi-elfe, elfe, nain, halfelin et demi-orc.

Votre choix effectué, modifiez les valeurs de vos caractéristiques comme indiqué et reportez la capacité spéciale de votre race sur la feuille de personnage.

3 • Profil

Dans CO, le « métier », l'occupation principale du personnage, s'appelle un **profil**. Chaque profil donne accès à des capacités réparties dans plusieurs voies (généralement 5) et détermine les points de vie et l'équipement que le personnage peut utiliser. Chacun de ces paramètres est détaillé dans le profil correspondant.

Choisissez un des profils présentés dans la partie *Univers* et notez les paramètres qui lui sont liés (dé de vie, armes et armures utilisées).

4 • Voies et capacités

Chaque profil donne accès à des « capacités ». Réparties entre plusieurs voies (généralement 5), elles s'échelonnent sur **5 rangs de puissance**, de 1 (faible) à 5 (très puissant).

Tous les personnages débutent au **niveau 1 de leur profil** et doivent choisir **2 capacités de rang 1** parmi les voies que propose leur profil.

Les autres capacités (celles des autres voies et celles de rang 2 et plus) s'acquièrent au fur et à mesure des scénarios (voir *12 · Progression*, p.182).

Important : un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi toutes les capacités de rang inférieur dans la voie concernée. Autrement dit, il lui faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour choisir la capacité de rang 3 dans cette voie. Il ne peut pas non plus choisir une capacité d'un rang supérieur à son niveau : pas de capacité de rang 4 avant le niveau 4 par exemple.

Capacité limitée (L) : Certaines capacités sont très puissantes et leur usage est donc limité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule capacité limitée (L) par tour (voir *Le tour de combat*, p.183).

5 • Dé de vie & Points de vie

Tous les personnages possèdent des points de vie (**PV**). Ce nombre représente leur capacité à encaisser les dommages.

Au niveau 1, le nombre de PV de votre personnage est égal **au résultat maximum du « dé de vie » de son profil, auquel** on ajoute son **Mod. de CON**.

Récupération : Les personnages ne récupèrent pas naturellement de PV entre les combats. Après une nuit de repos cependant, chaque personnage blessé récupère un nombre de PV égal au jet de son **dé de vie** auquel s'ajoute le **niveau** et le **Mod. de CON** du personnage (*résumé ainsi : dé de vie + niveau + Mod. CON*).

6 • L'Initiative

L'initiative (**Init.**) d'un personnage représente sa vitesse de réaction. Au départ, le score d'initiative est égal à la valeur de DEX du personnage, mais il peut ensuite évoluer différemment, ce score est donc noté à part.

7 • La Défense

La **Défense** (**DEF**) d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés. La DEF de votre personnage est égale à **10 + Mod. de DEX + éventuels modificateurs de capacités et d'armure** (*Équipement*, p.204 et l'exemple en marge ci-contre).

Profil

Profil est le terme générique que nous utiliserons pour décrire l'activité principale qui caractérise un personnage, celle qui va définir toutes ses compétences et aptitudes. Selon les univers de jeu, ce terme pourra se traduire par métier (époque historique), classe de personnage (jeux de *fantasy*), corps (space-op militaire), etc.

Dés de vie Fantasy

Voici les dés de vie des profils de personnage décrits dans *CB n°1* :
Barde : 1d6
Guerrier : 1d10
Magicien : 1d4
Moine : 1d8
Prêtre : 1d8
Rôdeur : 1d8
Voleur : 1d6

Plus de PV

Si, pour une démonstration ou une aventure unique, vous souhaitez un jeu plus fun et héroïque dès le niveau 1, au lieu du Mod. de CON ajoutez directement la moitié de la valeur de CON aux PV. Cela permettra au personnage d'encaisser plusieurs coups avant de sombrer dans l'inconscience.

Exemple (La Défense) : *Krush porte une cotte de mailles (+5 à la DEF) et son modificateur de DEX est de +0. Sa DEF est donc de 10 +5 +0 = 15. S'il porte son bouclier (+2 à la DEF), sa DEF passe à 17.*

Progression et réalisme

Par souci de réalisme, certains MJ souhaiteront que les personnages doivent disposer d'un temps d'apprentissage pour acquérir ses nouvelles capacités entre deux aventures (environ un mois en solitaire ou une semaine avec un maître à bas niveau, et bien plus à haut niveau).. Il revient au MJ de ménager des pauses dans la chronologie de sa campagne afin d'obtenir un rythme cohérent, de sorte que plusieurs années devraient être nécessaires pour qu'un héros passe du niveau 1 au niveau 12 !

Hasard et dés de vie



Le meneur de jeu peut décider d'assigner un score fixe pour chaque dé de vie pour éviter que de mauvais tirages ne faussent trop l'équilibre des personnages lors de sa progression (généralement d4 : +3PV ; d6 : +4PV ; d8 :+5PV ; d10 : +6PV ; d12 : +7PV).

Niveau 10 et au-delà

À partir du niveau 10, votre personnage aura accès à de nouvelles options. Celles-ci seront développées dans notre prochain numéro.

8 • Les Attaques

En situation de combat, il existe trois types d'attaques : l'**attaque au contact** (poing, épée, bâton, sabre laser), l'**attaque à distance** (arc, dague de lancer, fusil) et l'**attaque magique** (sorts, pouvoirs psychiques).

Le score d'attaque d'un personnage est égal au **niveau du personnage** auquel s'ajoute un modificateur dépendant du type d'attaque :

- Le **Mod. de FOR** pour les attaques au contact.
- Le **Mod. de DEX** pour les attaques à distance.
- Le **Mod. d'une carac. définie par le profil du personnage** pour les attaques magiques (le magicien utilise l'INT par exemple). Pour plus de précisions, voir les profils.

9 • Les Dommages

Les dommages (**DM**) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés en fonction de l'arme utilisée (voir *Équipement*).

- Le Mod. de FOR s'ajoute aux DM des armes de contact.
- Les lanceurs de sorts ajoutent aux DM magiques le Mod. de la Carac. qu'ils utilisent pour leurs attaques magiques.

10 • L'Équipement

Votre personnage débute avec un équipement qui dépend de l'univers de jeu, et de son profil ou métier. Reportez vous au chapitre *Équipement* pour trouver et noter le vôtre.

11 • La Touche Finale

Il ne vous reste plus qu'à donner un nom et un peu d'épaisseur à votre personnage pour vous lancer à l'aventure et le faire entrer dans la légende !

Vous pouvez le créer en partant de zéro ou l'imaginer en vous inspirant de personnages connus de BD, de films ou de romans. Les quelques questions suivantes sont là pour vous aider :

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ? De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ? A-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ? Quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ? D'où vient-il ? Quel événement l'a poussé à quitter son foyer ? Quel est son but (devenir riche, puissant, célèbre, rendre la (sa) justice, servir sa nation, répandre ses idées, percer des mystères, réparer une humiliation...) ?

12 • Progression & Niveaux

Les progrès d'un personnage se mesurent avec **le passage des niveaux**. Un personnage débutant commence au **niveau 1**. En montant d'un niveau, il acquiert de meilleures capacités.

Pour chaque aventure que votre personnage mène à son terme, le personnage peut passer au niveau supérieur. Une aventure représente plus ou moins huit heures de jeu et cela correspond notamment au rythme de progression adopté dans la plupart des jeux basé sur le *Système d20* (*Pathfinder*, *D&D*) et donc sur les mêmes principes fondamentaux que *Chroniques Oubliées*.

Les effets du passage de niveau : À chaque passage de niveau, le joueur lance le dé de vie de son personnage et ajoute le résultat et son Mod. de CON aux PV de son PJ. Ses scores d'attaque augmentent également de +1.

Le personnage reçoit de plus **2 points de capacité**. Il peut les utiliser pour acquérir *deux capacités à 1 pt* (les capacités de rang 1 et 2 coûtent 1 pt), ou *une capacité à 2 pts* (les capacités de rang 3, 4 et 5 coûtent 2 pts).

Système de jeu

Les Actions

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a deux possibilités :

- il décide lui-même du résultat, généralement lorsqu'il sait que l'action ne peut que réussir ou échouer, et dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- il a recours à un **test**, si le résultat de l'action est incertain.

Résolution d'un test

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ, selon qui agit) jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la Carac. concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la difficulté du test :

d20 + Mod. de carac ≥ difficulté

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et malus au test en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus à son résultat en fonction de certaines capacités.

Le test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. **Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.**

Si l'un des participants obtient une réussite critique (voir ci-contre) et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat de l'adversaire.

Série de test

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition.

Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est ainsi moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés.

Le Combat

Le tour de combat

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Elle est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

Surprise

Un personnage qui a l'avantage de la surprise gagne une action de mouvement ou une attaque normale au choix avant le premier tour de combat. Il peut transformer cette action en un bonus de +20 en initiative pour le tour suivant.

Initiative

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre vont jouer les combattants. Celui qui a le plus haut score d'initiative joue en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative.

En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre des joueurs, départagez-les avec le score de SAG.

Les actions

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- 1 **action limitée**
- ou **1 action de mouvement + 1 action d'attaque**
- ou **2 actions de mouvement**

Table des difficultés

Difficulté de l´action	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25

Résultats critiques

Réussite critique : « 20 naturel ». Si vous obtenez un résultat de « 20 » sur le d20, votre action réussit automatiquement, quelle que soit la difficulté du test (sauf bien sûr si l'action était dans tous les cas vouée à l'échec). En combat, quand un personnage obtient une réussite critique, les DM de son attaque (*au contact, à distance ou magique*) sont doublés.

Échec critique : « 1 naturel ». Si vous obtenez un résultat de « 1 » sur le d20, votre action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Exemples de tests en opposition

Bras de fer : FOR contre FOR

Course à pied : CON contre CON

Immobiliser quelqu'un : FOR contre FOR (*il faut réussir un test d'attaque au contact au préalable*)

Jouer aux cartes : INT contre INT

Ligoter un prisonnier : DEX contre DEX

Mentir/bluff : CHA contre SAG

Passer inaperçu : DEX contre SAG

Conflits de capacités

Si une capacité d'un personnage entre en contradiction avec celle d'un autre (par exemple, un rôdeur qui tend une « Embuscade » à un voleur disposant de la capacité « Surprise »), le personnage ayant le plus haut niveau obtient l'avantage et applique son pouvoir. En cas d'égalité, les deux capacités s'annulent et les règles normales s'appliquent.

PJ incompétent



Manier une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de -3 au test d'attaque. **Manier un bouclier** pour lequel on n'est pas formé impose un malus de -3 en initiative, en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX. **Porter une armure** pour laquelle on n'est pas formé impose également un malus de -3 en initiative, en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.

Exemple **DM temporaires :** Brutus souhaite interroger un gobelin à qui il reste 3 PV. Il lui porte un coup du plat de l'épée (avec un malus de -2 en attaque) et lui inflige 8 points de DM. Le Gobelin avec +1 en Force subit 7 points de DM temporaires. Cela fait 4 points de plus que le nombre de PV qu'il possède. Il restera donc assommé pendant au moins 4 minutes.

On distingue 4 types d'actions.

L'action limitée (L) :

- utiliser une capacité limitée

L'action de mouvement (M) :

- se déplacer de 20 m environ
- se relever
- ramasser une arme
- boire une potion
- dégainer une arme

L'action d'attaque (A) :

- effectuer une attaque normale de son choix

Résolution des attaques

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (contact, distance, magique). La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la Défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages. Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Résolution des dommages

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages qu'elle inflige (DM) en lançant le dé de dommages de l'arme ou du sort employé et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (FOR au contact ; INT, SAG ou CHA pour la magie)

Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché (**rappel :** *sur une réussite critique, les DM sont doublés*).

Combat à mains nues : Un personnage qui ne possède pas de capacité particulière pour se battre à mains nues inflige des dommages égaux à 1d4 + Mod. de FOR. Ces dégâts sont toujours des DM temporaires.

DM temporaires : Un personnage peut choisir d'infliger des DM non-létaux s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature mais simplement l'assommer. On appelle ces dégâts des DM temporaires.

Dans ce cas, les tests d'attaque subissent un malus de -2 sauf si le personnage emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.). On retranche ensuite aux DM temporaires le Mod. de FOR de la cible (en général, le Mod. de FOR d'une créature est égal à son bonus aux DM).

Les DM temporaires ne sont pas retranchés aux PV mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restant de la créature, elle est assommée (voir *exemple* ci-contre). Une créature récupère 1 point de DM temporaire par minute.

DM temporaire et critique : En tentant d'assommer quelqu'un, il arrive qu'on lui porte un sale coup potentiellement mortel ou encore qu'un coup de poing bien placé brise un os et fasse bien plus que des DM temporaires.

Pour simuler ces aléas, lorsqu'une attaque devant infliger des DM temporaires est un échec critique, les dommages deviennent normaux (létaux et doublés puisque c'est un critique, oups !).

Inconscience et mort

Quand un personnage (ou une créature) **tombe à 0 PV** (on ne compte pas les PV perdus en dessous de 0, sauf dans le cas des DM temporaires), il tombe au sol, inconscient, et ne peut plus agir. S'il n'est pas soigné à l'aide d'un sort, d'une potion de soins ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit, il meurt définitivement. Pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif...

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV, mais pour

des raisons de vraisemblance, le délai avant sa mort peut être réduit (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.).

S'il récupère des PV grâce à des soins, le personnage reprend conscience et peut de nouveau agir normalement.

Règles additionnelles

Chaleur et froid

Au-dessus de 40°C, un test de CON difficulté 10 s'impose chaque demi-journée. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 de DM. Le malus de DEF de l'armure peut s'appliquer pour ce test. Au-dessus de 45°C, la difficulté passe à 15 et au-dessus de 50°C, le test doit être renouvelé toutes les heures.

Jusqu'à 0°C, des vêtements corrects suffisent à se protéger. De 0°C à -20°C, si le PJ ne porte pas de vêtements adaptés, un test de CON difficulté 15 doit être réussi toutes les 6 heures. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 de DM. À partir de -30°C, demandez un test même si le PJ est bien équipé. À partir de -40°C, exigez un test toutes les heures.

À titre d'exemple, les records de température en France sont de 44°C/ -40°C et en Alaska de -78°C/ 58°C.

Chutes

Les DM de chute sont de 1d6 par tranche de 3 mètres pour un maximum de 10d6 (30 m). Un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.

Feu

Prendre feu ou traverser un incendie inflige 1d6 de DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance (difficulté 5 +2/tour).

Poisons

Affaiblissant : en cas d'échec d'un test de CON difficulté 10* la victime subit un malus de -2* à tous ses tests pendant 1d6 heures. *Effet* après 1d6 tours.

Lent : en cas d'échec d'un test de CON difficulté 10* (à faire chaque jour), le poison inflige 1d6 de DM. *Effet* après une journée.

Rapide : 2d6 de DM, en cas de réussite d'un test de CON difficulté 10* les DM sont réduits de moitié. *Effet* immédiat.

Violent : test de CON difficulté 10* signifiant la mort en cas d'échec ou infligeant 2d6 de DM en cas de réussite. *Effet* après 10 minutes.

** peut varier en fonction de la virulence du poison.*

Enduire une arme de poison nécessite un test d'INT difficulté 14, en cas d'échec la dose est gaspillée. Un échec critique sur ce test signifie que le personnage s'empoisonne lui-même. Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.

Sauter

La difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan est égale à 3 × la distance à franchir en mètre.

Soulever une charge

Difficulté du test de FOR pour soulever une charge au-dessus de sa tête :

Son propre poids : 15

La moitié de son poids : 10

Jusqu'au double de son poids : 20

Jusqu'au triple de son poids : 25

Si le personnage souhaite porter la charge dans ses bras sur quelques mètres il bénéficie d'un bonus de +5 à son test et s'il souhaite traîner la charge sur quelques mètres, un bonus de +10.

Modificateurs d'attaque

À Couvert : Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 à -5 (-5 si un allié masque la cible, -2 autrement).

Au sol : En combat au contact, un personnage tombé au sol est plus facile à toucher et est dans une très mauvaise posture. Il subit un malus de -5 à sa DEF et à toutes ses attaques. Se relever est une action de mouvement.

Conditions de luminosité :
Jour : aucun malus.
Pluies fortes : -2 aux tests physiques (attaques inclues)
Pénombre : -5 aux attaques à distance.
Noir total ou aveuglement : malus de -5 aux attaques au contact et en DEF. Malus de -10 aux attaques à distance. Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Effets répétés : Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées. Le MJ peut assigner un malus cumulatif de -5 en attaque pour chaque réutilisation d'une capacité sur une même cible durant un même combat.

Portée Longue : Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5 (si la cible est immobile ou surprise ce malus passe à -2).

Sans défense & surprise : un personnage sans défense ou surpris subit un malus de -5 à sa DEF.

Règles optionnelles

Créez, partagez !

Fidèle à l'esprit **OGL*** de CO, nous vous invitons à créer vos propres règles optionnelles et à rejoindre le **forum Chroniques Oubliées**** pour les partager avec nous. Les meilleures options feront l'objet de tests et seront publiées dans nos colonnes !

Participez au devenir de CO et n'hésitez pas à nous proposer vos idées !

** La licence libre qui permet à chacun d'utiliser des règles de D&D 3.5.*

**** www.black-book-editions.fr/forum

Signalétique

Toutes les options sont signalées par un des deux icônes ci-dessous. Le premier (une simple épée) indique que la règle optionnelle a été conçue pour une ambiance « *low Fantasy* », c'est-à-dire une ambiance plus médiévale que fantastique, pour un jeu plus dur et plus réaliste.

Le second (une épée enflammée) indique que la règle a été conçue pour une ambiance « *high Fantasy* », c'est-à-dire une ambiance héroïque où la magie et les PJ sont plus puissants que la normale.

Exemple **Coup mortel :** Karius encaisse 25 points de DM d'un coup alors qu'il ne lui restait que 6 PV et que sa CON est de 15. Il doit réussir un test de CON difficulté 10 (25-15) ou mourir…

Les règles présentées ici ne sont pas vitales pour jouer à Chroniques mais peuvent apporter des améliorations, une réponse à un problème particulier ou vous permettre d'adapter le système à votre univers ou style de jeu. Leur utilisation doit être annoncée au groupe en début de partie.

Points de chance

Les **points de chance** (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance de tirer leur personnage des mauvais pas où la malchance les a jetés. Cela peut même être la clef d'une aventure mémorable ! Accessoirement, ce score ajoute une dimension intéressante à une caractéristique qu'il ne faut pas sous-estimer : le Charisme.

PC = 3 + Mod. de CHA

Chaque PC dépensé permet d'ajouter +10 sur un jet de d20. L'utilisation d'un point de chance se fait après avoir pris connaissance du résultat.

Les PC se récupèrent seulement à chaque passage de niveau.

PC et roleplay

Les PC sont aussi un outil pour le MJ afin d'inciter les joueurs à faire du roleplay. En effet, le MJ peut récompenser un beau moment d'interprétation du personnage par la récupération immédiate de 1 PC.

Points de récupération

Cette règle est vitale si le groupe de personnages ne comprend pas de prêtre : elle leur permet de récupérer des PV entre les combats.

Chaque personnage possède **5 points de récupération** (PR). Il faut se reposer 5 minutes et dépenser 1 PR pour gagner un nombre de PV égal à :

[1 dé de vie + Mod. de CON + niveau] PV

Fatigue et PR

Les PR peuvent aussi servir à simuler la fatigue des personnages (effort épuisant, nuit blanche, etc.) : chaque épreuve consomme 1 PR.

Cette solution est plus facile à gérer que celle consistant à imposer des malus aux futurs tests des personnages (et qui implique pour le MJ de nombreuses prises de notes ou un difficile exercice de mémorisation).

Nuit de repos : chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, le personnage regagne l'ensemble des PR perdus. Le MJ a toute latitude pour ne rendre qu'une partie des PR en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.

Séquelles et morts

Tomber à 0 PV n'est pas en soit dramatique dans les règles de base et cela risque d'induire chez les joueurs des habitudes du type « taper d'abord, réfléchir ensuite », un comportement qui peut aller à l'encontre de l'intérêt du jeu et du scénario. Les deux règles qui suivent induisent un jeu plus prudent, voire plus sombre.

Inconscience : tout personnage à 0 PV tombe inconscient et en garde des séquelles. Il subit une pénalité -2 à tous les tests de d20 et à ses PV maximaux jusqu'à ce qu'il ait pu prendre une nuit complète de repos.

Coup Mortel : lorsqu'un coup amène le personnage à 0 PV et que les DM subis sont supérieurs au score de CON du personnage, c'est un « coup mortel ». Le joueur doit alors réussir un test de CON dont la difficulté est égale aux DM moins sa valeur de CON. En cas d'échec, le personnage est tout simplement… Mort.

Magie régulée

Les règles s'appuient sur un usage illimité des sorts. Si cela ne convient pas à votre vision de la magie ou au monde dans lequel évoluent vos personnages, voici deux options possibles (et cumulables).

Dans les deux cas, pour compenser la limitation du nombre de sorts lancés et conserver un équilibre de puissance entre les profils, nous vous conseillons d'augmenter d'une catégorie la valeur de tous les dés utilisés en magie : 1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10.

Exemple : Le Projectile magique passe ainsi à 1d6 DM, la Boule de feu à 4d8, Flou dure 1d6 tours, etc.).

Épuisement magique

Le score d'épuisement est à l'origine égal à 0. À chaque fois que le personnage lance un sort, ce score augmente d'une valeur égale au rang du sort. Pour réussir à lancer un sort, le magicien doit réussir un test d'INT de difficulté égale au score d'épuisement (test de SAG pour un prêtre, CHA pour un barde). En cas d'échec, il peut faire un nouvel essai au tour suivant. Après une nuit de repos, le score d'épuisement redescend à 0.

Points de mana

Chaque lanceur de sorts possède un nombre de **points de mana** (PM) égal à son niveau + Mod. d'INT.

Les sorts de rang 3 coûtent 1 PM, les sorts de rang 4 coûtent 2 PM et ceux de rang 5 coûtent 3 PM. Déclinez cette règle (PM = rang -2) avec le Mod. de SAG ou de CHA pour les profils correspondant.

Avec cette option, vous ne limitez pas l'usage des sorts de rang 1 et 2 mais seulement ceux des rang 3 à 5 (les plus puissants). Le PM ne sont utilisés qu'à partir du niveau 3 du personnage, ce qui laisse du temps pour qu'un joueur débutant puisse se familiariser avec le système de jeu de CO.

Équipement interdit

En fonction de son profil, un personnage peut se voir « interdire » l'usage de certaines armes ou défenses. Le barde, par exemple, ne peut utiliser le bouclier et les armures encombrantes qui, effectivement, l'empêcheraient d'exercer son « art » et donc de profiter de ses capacités. Mieux vaut s'y tenir, mais le MJ peut en autoriser un usage exceptionnel, par exemple si le barde veut traverser une cour sous un bouclier pour se protéger d'un archer.

S'il y a combat, on applique simplement la règle optionnelle *Personnage incompétent*, p.184, mais avec deux autres restrictions :

- Le personnage ne peut utiliser aucune de ses capacités.
- L'interdiction peut être morale : une vision fondamentale de la vie, un idéal, un tabou. Par exemple, pour un prêtre qui n'a pas le droit de « faire couler le sang », l'usage d'une arme tranchante est interdite. Dans ce cas, le joueur devra impérativement jouer le choc psychologique découlant de son infraction (coup de folie, prostration passagère, pénitence, etc.).

Combat à deux armes

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise **1d12 au lieu du d20 habituel** et inflige des DM normaux.

Cette solution simple peut parfois procurer un avantage, ce qui en fera un choix tactique pour vos joueurs. Un combattant à deux armes doit manier une arme légère dans sa main faible (1d6 de DM maxi).

Points de chance de groupe

Cette option est particulièrement intéressante car elle peut amener une certaine cohésion voire de la solidarité au sein d'un groupe. Pour chaque idée particulièrement ingénieuse, drôle ou roleplay, les joueurs peuvent mettre un jeton dans une coupe au centre de la table. Lorsqu'il y a autant de jetons que de joueurs autour de la table le groupe obtient un PC de groupe. Celui-ci pourra être utilisé par n'importe quel joueur sous réserve que tous les autres joueurs soient d'accord.

Points de chance de combat

Cette règle a pour but de rendre la gestion du combat plus tactique et plus dynamique (elle peut aussi équilibrer certaines classes « faibles » en combat). À chaque combat, le personnage obtient un nombre de d6 de combat égal à son nombre de PC maximum. Il peut ajouter ces d6 à son gré au résultat de ses tests d'attaque, de caractéristique, aux DM et même à sa DEF contre un test d'attaque en particulier.
Le plus simple est d'avoir un lot de nombreux petits d6 semblables que chaque joueur place sur sa feuille de personnage au début du combat. Chaque dé utilisé est retiré de la feuille de personnage et ne sera récupéré qu'à la fin du combat. Ces dés ne peuvent pas être utilisés en dehors du combat.

Univers Fantasy

Chroniques Oubliées *se conjugue désomais entre* ***un système de jeu générique*** *et* ***des règles spécifiques par univers de jeu****. Voici un condensé des informations nécessaires pour jouer dans l'univers médiéval-fantastique de* Chroniques Oubliées Fantasy.

Les races

Vous trouverez page suivante les races principales de la *Fantasy* et leurs particularités en terme de règles et de création de personnage.

D'autres races seront publiées dans Casus Belli n°2 : le gnome, l'elfe noir, l'elfe sylvain, etc.

Les profils

Vous trouverez dans les pages suivantes **7 profils** de personnages pour *CO Fantasy*, avec leurs 5 voies comprenant chacune 5 capacités. Devant chaque capacité, un chiffre indique son rang.

D'autres profils seront publiés dans *Casus Belli* n°2 : l'arquebusier, le barbare, le druide, le nécromancien, etc.

La feuille de personnage

Cette feuille est également disponible en téléchargement gratuit sur le site Internet de *Casus Belli* (**www.black-book-editions.fr/casusbelli**).

L'équipement et les créatures

De quoi garnir vos scénarios....



Les races

Demi-elfe

Le **demi-elfe** a hérité des qualités de ses deux parents (humain et elfe). Il est généralement traité avec condescendance parmi les elfes et est considéré comme un elfe parmis les humains.

Carac : +2 SAG, -2 CON

Capacité raciale • Sang mêlé : Le demi-elfe choisi entre Lumière des Étoiles et Instinct de Survie.



Demi-orc

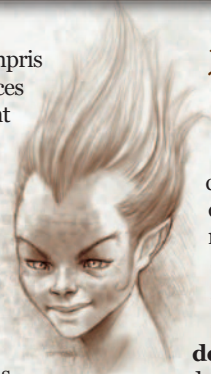
Le **demi-orc** est de grande taille. Issu de l'union souvent forcée d'une humaine et d'un orque, il possède une force physique hors du commun. Il est généralement méprisé par les autres races, en particulier par les nains et les elfes.

Carac :+2 FOR, -2 DEX, -2 CHA

Capacité raciale • Vision dans le noir : Dans le noir total, le demi-orque voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Halfelin

Le Halfelin est la plus petite des races jouables. Toujours bon vivant, souvent vif, curieux, et parfois farceur, c'est un incompris que les autres races considèrent souvent comme turbulent, pénible, voire parfois comme un voleur.



Carac : +2 DEX, -2 FOR

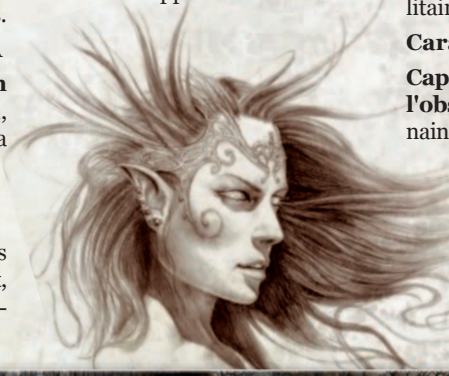
Capacité raciale • Petite taille : Le Halfelin obtient un bonus de +1 en DEF et de +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, les armes halfelines sont plus petites et infligent donc des DM moins importants. Réduisez leurs DM d'une catégorie : 1d12 et 2d6 deviennent 1d10, 1d10 → 1d8, 1d8 → 1d6, 1d6 → 1d4 et 1d4 → 1d3 (*1d6 divisé par 2*).

Haut elfe

Le **haut elfe** est un être féerique qui vit extrêmement longtemps. Il est méprisant envers les nains et arrogant envers les autres races. Proche de la nature, il maîtrise aussi bien les arts de la magie que ceux de la guerre.

Carac : +2 CHA, -2 FOR

Capacité raciale • Lumière des étoiles : Pour un haut elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.



Humain

L'**humain** se distingue par sa capacité d'adaptation et son instinct qui le pousse à coloniser tous les territoires qui l'entourent. La race humaine est la plus représentée et la plus répandue dans les zones dites « civilisées ».

Capacité raciale • Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).



Nain

Le **nain** est petit mais robuste. Célèbre pour sa barbe, il aime les profondeurs de la terre, dont il extrait des métaux et des pierres précieuses. Isolé, il est généralement ouvert et chaleureux, mais la société naine peut paraître sévère car le travail et l'entraînement militaire y sont des obligations.

Carac : +2 CON, -2 DEX

Capacité raciale • Vision de l'obscur • Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

Barde

Dé de vie du barde

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le barde sait manier les armes à 1 main. Il peut porter jusqu'à la cuir renforcée et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique du barde

Le barde utilise son Mod. de CHA pour calculer son score d'attaque magique.

*Le **barde** est un personnage polyvalent qui utilise la magie et le spectacle pour divertir et parvenir à ses fins. Il est aussi habitué aux ruses qu'à la diplomatie.*

Voie de l'escrime

1. Précision : Le barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.

2. Intelligence du combat : Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.

3. Feinte (L) : Le barde effectue une attaque fictive pour déséquilibrer son adversaire et réaliser ensuite une attaque mortelle. Faites un test d'attaque normal à ce tour mais n'infligez aucun dégât. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +5 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2d6 aux DM.

4. Attaque flamboyante (L) : Le style de combat du barde est flamboyant et surprenant : avec cette Capacité, il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de DM égal à son Mod. de CHA.

5. Botte mortelle : Lors d'une attaque au contact, s'il obtient un score total d'attaque supérieur ou égal à la DEF de son adversaire +10 points, le barde obtient un bonus de +2d6 aux DM de son attaque.

Voie du musicien

1. Chant des héros (L) : Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5+ Mod. de CHA] tours.

2. Attaque sonore (L) : Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.

3. Zone de silence (L) : Le barde crée une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6+ Mod. de CHA] tours. Tous les son émis dans cette sphère sont annulés. La zone n'empêche pas le lancement des sorts mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

4. Danse irrésistible (L) : Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4+ Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.

5. Musique fascinante (L) : Le barde joue de la musique pour fasciner et « contrôler » toutes les créatures de son choix (rats, gobelins, humains, etc.) dans un rayon de 30 m. Seules les créatures dont les PV sont inférieurs ou égaux à [5 + Mod. de CHA] du barde répondent. Les créatures sortent de leur cachette et se dirigent vers le barde, elles le suivent tant qu'il continue à jouer. Quand il utilise cette capacité le barde peut également se déplacer de 10 m par tour.

Voie du saltimbanque

1. Acrobate : Le barde obtient un bonus de +2 par rang à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.

2. Grâce féline : Le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).

3. Lanceur de couteau : Une fois par tour, en plus de ses autres actions,

le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'Attaque à Distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne [1d4 + Mod. de DEX] de DM.

4. Esquive acrobatique : Une fois par tour, le barde peut réaliser une esquive en réussissant un test d'Attaque à Distance contre une Difficulté égale au score obtenu par son adversaire lors de son attaque. En cas de réussite, le barde ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même des DM normaux (et annule donc l'effet critique « dégâts doublés »).

5. Liberté d'action : Le barde est immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit ou le corps (possession, charme, paralysie, ralentissement, etc.).

Voie de la séduction

1. Charmant : Le barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.

2. Dentelles et rapière : Le barde ne met pas d'armure, cela ne sied point en société. Sa seule armure est la dentelle, sa seule défense, la rapière.

Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le barde obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.

3. Arme secrète : Une fois par combat, le barde peut utiliser un subterfuge de séducteur pour surprendre et déstabiliser un adversaire du sexe opposé. Ce peut être un baiser fougueux soudainement délivré au cœur d'une mêlée, un sein qui s'échappe d'un bustier par mégarde, une main qui s'égare par le plus grand des hasards…

Il doit réussir un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire. En cas de succès celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.

4. Suggestion (L) : Une fois par jour, le barde peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'attaque magique avec pour difficulté les PV maximum de celle-ci. En cas de réussite la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort).

5. Charisme héroïque : Le barde augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du vagabond

1. Rumeurs et légendes : À force de voyager, le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par Rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.

2. Compréhension des langues (L) : Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.

3. Débrouillard : Le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).

4. Déguisement (L) : Ce sort permet au barde de prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm). S'il veut imiter une personne en particulier, il lui faudra réussir un test de CHA difficulté 15 (20 s'il ne la connaît pas mais l'a seulement vue, 10 s'il la connaît très bien). Le sort a une durée de 10 minutes.

5. Touche à tout : Le barde peut choisir n'importe quelle capacité de Rang 1 à 3 de son choix au sein d'un autre profil de *Chroniques*.



Guerrier

Dé de vie du Guerrier

On utilise **1d10** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le guerrier sait manier toutes les armes de contact et à distance. Il peut porter jusqu'à la demi-plaque et manier le bouclier.

*Le **guerrier** est un combattant émérite qui n'a pas peur du danger et qui affronte ses ennemis l'arme à la main.*

Voie du bouclier

Pour utiliser les capacités suivantes, le guerrier doit obligatoirement manier son bouclier.

1. Protéger un allié : Le guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'initiative. C'est une action gratuite.

2. Absorber un coup (L) : À son tour, le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance d'un adversaire. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée par le bouclier.

3. Absorber un sort (L) : À son tour, le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque magique (Mod. de SAG) en opposition à un test d'attaque magique qui le visait. En cas de réussite, le sort est absorbé par le bouclier et n'a aucun effet sur le guerrier.

4. Armure lourde : Le guerrier peut porter une Armure de Plaque. Celle-ci lui confère une DEF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).

5. Renvoi de sort (L) : Le guerrier peut décider de renvoyer un sort qu'il vient d'absorber grâce à sa capacité Absorber un Sort. Au lieu d'être annulé, le sort absorbé le tour précédent est retourné contre son expéditeur : le lanceur du sort subit alors les effets de sa propre attaque !

Voie du combat

1. Vivacité : Le guerrier gagne +3 en Initiative.

2. Désarmer (L) : Le guerrier réalise une attaque au contact et sa victime doit faire un test d'attaque opposé. Si le guerrier obtient le plus haut score, l'arme de son adversaire tombe au sol (une action de mouvement doit être employée pour la ramasser). S'il le guerrier réussit son test avec au moins 10 points de plus que son adversaire, il empêche celui-ci de récupérer son arme (en posant le pied dessus, en l'envoyant hors de portée, etc.). Cette capacité est évidemment sans effet sur les armes naturelles (griffes, crocs, épine dorsale, etc.).

Les adversaires qui utilisent des armes à 2 mains sont plus difficiles à désarmer, infligeant un malus de -5 au test.

3. Double attaque (L) : Le guerrier peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.

4. Attaque circulaire (L) : Le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.

5. Attaque puissante : Le guerrier peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.

Voie du maître d'armes

1. Arme de prédilection : Le guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple épée longue ou hache à 1

main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.

2. Science du critique : Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).

3. Spécialisation : Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.

4. Attaque parfaite (L) : Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.

5. Riposte : En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, le joueur obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

Voie de la résistance

1. Robustesse : En prenant cette capacité, le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.

2. Armure naturelle : Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.

3. Second souffle (L) : Le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.

4. Dur à cuire : Le guerrier reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.

5. Constitution héroïque : Le guerrier augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du soldat

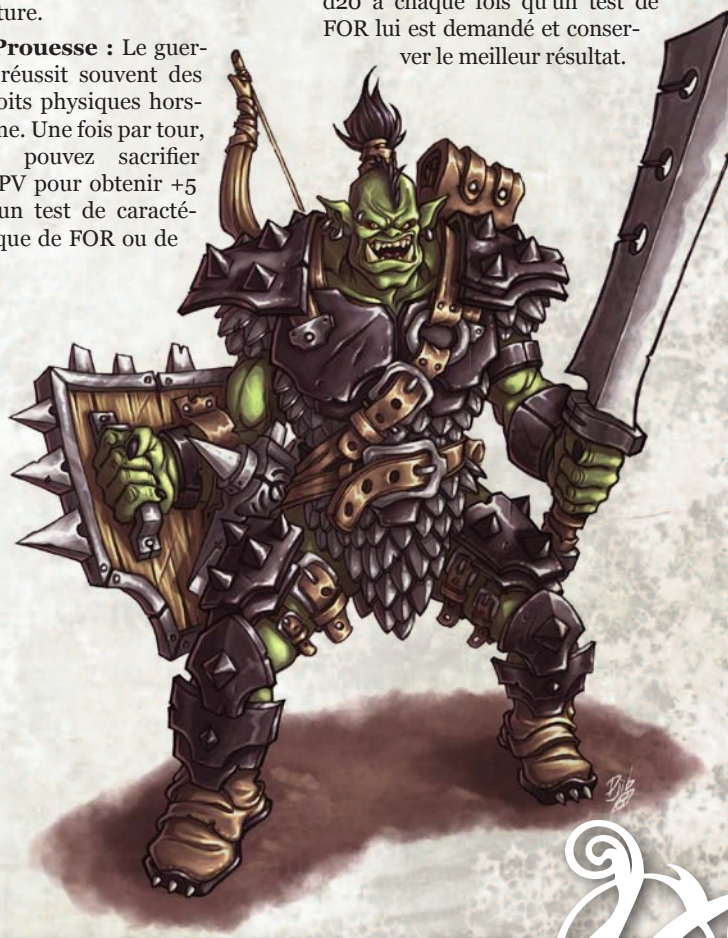
1. Posture de combat : Au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 par rang soit en attaque, DEF ou DM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, DEF ou DM jusqu'à votre prochain tour.

2. Combat en phalange : Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié, vous gagnez +1 en attaque et en DEF par allié au contact avec vous et avec la créature.

3. Prouesse : Le guerrier réussit souvent des exploits physiques hors-norme. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de caractéristique de FOR ou de DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de carcatéristique.

4. Dernier rempart (L) : Le guerrier effectue uniquement une attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.

5. Force héroïque : Le guerrier augmente sa valeur de Force de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Magicien

*Le **magicien** n'est pas qu'un rat de bibliothèque. Il fait aussi appel à ses sorts pour se débarrasser de ses ennemis et pour aider ses compagnons.*

Dé de vie du Magicien

On utilise **1d4** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le magicien sait manier la dague et le bâton et ne porte que des vêtements en tissu, donc aucune armure.

Attaque magique du magicien

Le magicien utilise son Mod. d'INT pour calculer son score d'attaque magique.



Voie de la magie des arcanes

1. Agrandissement (L) : Le magicien ou une cible volontaire (au contact) voit sa taille augmenter de 50% pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne +2 aux DM au contact et aux tests de FOR. Pataud, il subit un malus de -2 en DEF et aux tests de DEX.

2. Forme gazeuse (L) : Le magicien prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte) mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Il ne subit pas non plus de DM, à l'exception des sorts de zone occasionnant des DM (comme Boule de feu). Le sort a une durée de 10 minutes.

3. Hâte (L) : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magicien voit son métabolisme s'accélérer. Il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, le magicien ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

4. Téléportation (L) : Le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu par le magicien.

5. Désintégration (L) : Le magicien projette un rayon mortel dont la portée est de 20 mètres et qui annule la cohésion de la matière, ne laissant derrière lui qu'un amas de poussière. Un test d'attaque magique réussi permet de toucher une créature et d'infliger [5d6 + Mod. d'INT] DM. Si le magicien vise un objet porté par une créature, le jet d'attaque subit un malus de -5. Les objets magiques sont insensibles à ce sort, les objets normaux sont réduits en poussière. Aucun objet de plus de 50 kg ne peut être affecté par ce sort : inutile donc de tenter de creuser un tunnel par ce biais. En revanche, vous pourrez ainsi désintégrer une porte (ou même une pierre dans un mur).

Voie de la magie destructrice

1. Projectile magique (L) : Le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 points de dégâts (pas de test d'attaque nécessaire). À partir du Rang 4 dans cette Voie, les DM passent à 1d6.

2. Rayon affaiblissant (L) : Le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de dégâts, pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.

3. Flèche enflammée (L) : Le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Si son attaque magique réussit, la cible encaisse [1d6 + Mod. d'INT] DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour de combat suivant, le feu inflige 1d6 dégâts supplémentaires. Sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent et le sort prend fin.

4. Boule de feu (L) : Le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le magicien et ses compagnons) se trouvant dans

un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse [4d6 + Mod. d'INT] de DM et doit effectuer un test de DEX difficulté 10 + Mod. d'INT du magicien pour ne subir que la moitié des DM. Quand le test d'attaque est un échec, la cible subit automatiquement la moitié des DM (pas besoin de faire le test de DEX).

5. Rituel de puissance : Sur une attaque magique, le magicien peut utiliser un d12 en attaque au lieu du d20 habituel. Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité s'utilise uniquement avec les sorts nécessitant un test d'attaque et infligeant des DM.

Voie de la magie élémentaire

1. Asphyxie (L) : Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1+Mod. d'INT] tours.

2. Protection contre les éléments (L) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à son 2 fois son Rang dans cette Voie.

3. Arme enflammée (L) : Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1D6 DM de feu.

4. Respiration aquatique (L) : Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.

5. Peau de pierre (L) : Le magicien obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5+ Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

Voie de la magie protectrice

1. Armure du mage (L) : Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat.

2. Chute ralentie (L) : Le magicien affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.

3. Flou (L) : Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.

4. Cercle de protection (L) : Le magicien peut tracer un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage situé dans le cercle (par un test d'attaque magique), le magicien fait un test d'attaque magique en opposition à celui de l'adversaire. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet.

5. Arrêt du temps (L) : Le magicien arrête le temps pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple). Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.

Voie de la magie universelle

Pour chaque Rang dans cette Voie, le magicien obtient un bonus de +2 aux tests d'INT basés sur la connaissance et l'érudition.

1. Lumière (L) : Le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de Ténèbres lancé par un nécromancien de niveau inférieur.

2. Détection de la magie (L) : Le magicien se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent.

3. Invisibilité (L) : Le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Vol (L) : Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

5. Intelligence héroïque : Le magicien augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Note : les effets d'un même sort ne sont pas cumulables. Lancer 2 fois Armure de Mage n'octroie pas +4 en DEF ; et Rayon Affaiblissant ne se cumule pas pour affliger ses ennemis d'un malus de -4. Deux sorts de Flèches Enflammées ne cumulent pas non plus leurs DM, pas plus que des Armes Enflammées à deux reprises.

Moine

Dé de vie du Moine

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le moine ne peut pas porter d'armure. Il sait manier toutes les armes, y compris celles à 2 mains, mais la plupart des moines n'y font pas appel et sont plus efficaces à mains nues.

Notes

Bien que d'inspiration asiatique, ce moine est un moine-guerrier qui peut être adapté à de nombreux mondes fantastiques. Si cela ne colle pas avec votre univers, vous pouvez facilement transposer les capacités de combat à mains nues avec une arme (l'épée par exemple) afin d'occidentaliser ce profil.

*Le **moine** combat à mains nues et utilise le contrôle qu'il a sur son esprit et son corps pour transformer ce dernier en arme de chair.*

Voie de l'énergie vitale

1. Mains d'énergie (L) : Par un effort de concentration, le moine peut rendre ses mains intangibles et ignorer le bonus d'armure de sa cible pour ce tour s'il accomplit une attaque à mains nues normale. De plus, toutes les attaques à mains nues du moine sont considérées comme magiques (même lorsqu'il n'utilise pas Mains d'énergie).

2. Pression mortelle (L) : Le moine frappe les points par lesquels circule l'énergie vitale d'une créature vivante. En touchant un point précis, il libère ensuite des effets dévastateurs.

Lorsqu'il combat à mains nues, le joueur peut choisir de ne pas infliger immédiatement les DM de ses attaques. À tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une « Pression Mortelle ». Il doit alors réussir un test d'attaque contre la cible, ce qui libère instantanément la totalité des DM infligés jusqu'alors.

3. Invulnérable : Le Moine ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources « élémentaires » : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.

4. Projection du ki (L) : Le moine projette une vague de force avec son corps et son esprit à une distance maximum de 20 mètres. Un test d'attaque magique réussi (Mod. de SAG) lui permet d'infliger [2d6 + Mod. de SAG] de DM.

5. Ascétisme : Le moine peut subsister sans nourriture, sans eau et sans sommeil pendant [5 + Mod. SAG] jour. Il ne subit aucune pénalité durant cette période. De plus, il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la maîtrise

1. Esquive du singe : Pour chaque Rang dans cette Voie, le moine gagne +1 en DEF et à tous ses tests de DEX pour effectuer des acrobaties.

2. Morsure du serpent : Le moine obtient des DM critiques (multipliés par 2) sur un résultat de 19 à 20 au d20 du test d'attaque à mains nues ou avec une arme de contact, et sur des résultats de 18 et 20 avec une rapière ou une Vivelame.

3. Griffes du tigre : Les DM des attaques à mains nues du moine sont désormais des jets sans limite : s'il obtient les DM maximum sur son dé, le joueur le relance et ajoute le nouveau résultat à ses DM. Tant que le dé donne le meilleur résultat possible, il est relancé et son score comptabilisé. Les dés en bonus (Puissance du Ki par exemple) ne sont jamais relancés, seulement ceux des DM à mains nues.

4. Fureur du dragon (L) : Une fois par combat, le moine peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement [2d6+ Mod. de FOR] de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber au sol.

5. Moment de perfection : Une fois par combat, le moine peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...

Voie de la méditation

1. Pacifisme : Tant que le moine n'a réalisé aucune action offensive dans

un combat, il bénéficie d'un bonus en DEF de +5.

2. Transe de guérison : Une fois après chaque combat, le moine peut méditer pendant 10 minutes et récupérer ainsi [niveau + Mod de SAG] PV.

3. Maîtrise du ki : Le moine utilise son intuition et son empathie avec le monde pour augmenter son efficacité en combat. Il ajoute son Mod. de SAG à son Initiative et sa DEF.

4. Projection mentale (L) : Le moine entre en méditation et projette son esprit hors de son corps. Celui-ci ressemble à un ectoplasme de couleur blanche qui se déplace en volant à la vitesse de 10 m par tour.

Il peut passer au travers des murs mais pas des êtres vivants, et il reste relié à son corps d'origine par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de [valeur de SAG] tours. Le moine ne perçoit le monde que via sa projection mentale mais ressent si des DM sont infligés à son corps.

5. Sagesse héroïque : Le Moine augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du poing

1. Poings de fer : Lorsqu'il combat à mains nues, le moine peut (s'il le souhaite) utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] de DM létaux (cf. *DM temporaires* page 184). Ces DM passent à 1d8 au Rang 3 et à 1d10 au rang 5.

2. Parade de projectiles : Le moine peut dévier un projectile (flèche, javelot,...) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre)...

3. Peau de fer : Le moine gagne un bonus de +2 en DEF.

4. Déluge de coups (L) : À son tour, le moine peut effectuer 2 attaques à mains nues sur des cibles de son choix ou 2 attaques avec une arme.

5. Puissance du ki : Le moine peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec « Déluge de coups » ou « Projection du ki » par exemple.

Voie du vent

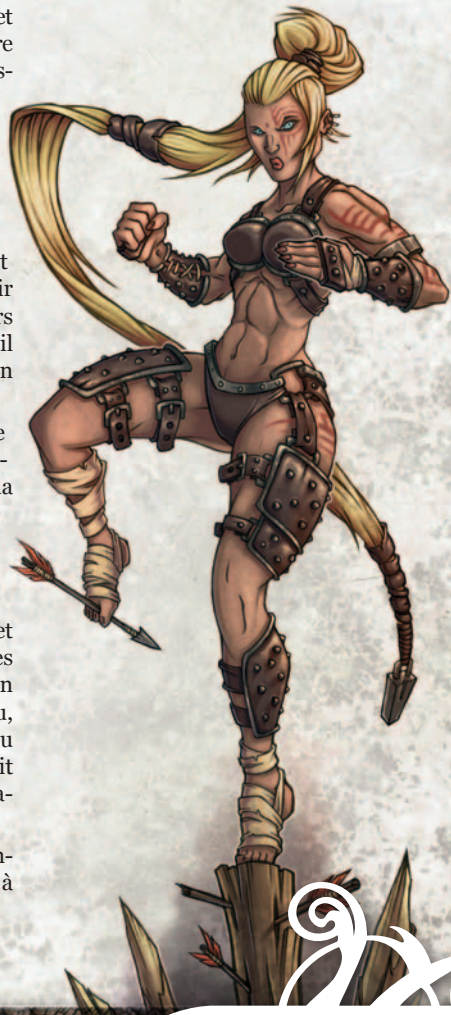
1. Pas du vent : Le moine peut se déplacer avant et après avoir attaqué (mais il couvre toujours une distance normale). De plus, il gagne +1 par rang dans la voie en Intiative.

2. Course duvent : Le moine se déplace à une vitesse surhumaine. Il couvre le double de la distance d'un personnage normal à chaque tour et se relever est pour lui une action gratuite.

3. Course des airs : Le moine défie les lois de la pesanteur et peut se déplacer sur des surfaces qui ne devraient pas supporter son poids. Il peut se déplacer sur l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou courir sur un mur vertical. Il doit commencer et terminer son déplacement sur une surface normale.

4. Lévitation (L) : En se concentrant, le moine peut « léviter » à une vitesse de 10 m par tour.

5. Passe-muraille (L) : Le moine peut rendre son corps intangible le temps de passer au travers d'un mur d'une épaisseur maximum de [Mod. de SAG] mètres. Il ne peut rester immatériel qu'un court instant et reprend corps dès qu'il émerge du mur. Il est insensible aux attaques tant qu'il est entièrement dans le mur, sauf si le mur est détruit.



Prêtre

*Le **prêtre** utilise l'énergie transmise par son dieu pour mener à bien ses missions avec la force de la foi mais aussi celle des armes si nécessaire.*

Dé de vie du Prêtre

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le prêtre sait manier les armes contondantes à une main (marteau, masse) plus une arme sacrée qui dépend de son dieu. Il peut porter une chemise de mailles et manier le bouclier.

Attaque magique du prêtre

Le prêtre utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Pouvoirs divins

Les voies présentées ici sont génériques mais chaque dieu est particulier. Afin de personnaliser votre prêtre, inventez vous-même (ou choisissez parmi les voies des autres profils) un pouvoir de rang 1 ou 2 que le personnage prendra en remplacement d'une capacité de même rang et qui symbolisera fortement sa religion.

Exemple : un prêtre d'Abadar (dieu du commerce et de la loi dans *Pathfinder*) remplacera sa capacité de Destruction des Mort-vivants par Ennemi Juré (voleurs) provenant de la voie du Traqueur du profil de Rôdeur. Son arme sacrée est l'arbalète légère.

Voie de la foi

1. Parole divine : Pour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.

2. Arme d'argent (L) : Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.

3. Ailes célestes (L) : Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.

4. Foudres divines (L) : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.

5. Charisme héroïque : Le Prêtre augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la guerre sainte

1. Arme bénie : Le prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.

2. Bouclier de la foi : Le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

3. Marteau spirituel (L) Le prêtre effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du prêtre va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.

4. Châtiment divin (L) : Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son Mod. de SAG.

5. Mot de pouvoir (L) : Une fois par combat, le prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Cela dépasse l'entendement des mortels et ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.

Voie de la prière

1. Bénédiction (L) : Le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.

2. Destruction des morts-vivants (L) : Le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.

3. Sanctuaire (L) : Quand le prêtre lance ce sort, tous les adversaires qui veulent l'attaquer doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAG] tours, mais s'il tente la

moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.

4. Intervention divine : Le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.

5. Sagesse héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des soins

Soins légers et soins modérés peuvent être utilisés un nombre de fois par jour égal au Rang que le prêtre a atteint dans cette Voie. Au Rang 2 par exemple, il peut utiliser chaque capacité 2 fois par jour.

1. Soins légers (L) : Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.

2. Soins modérés (L) : Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.

3. Soins de groupe (L) : Une fois par combat, le prêtre peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.

4. Guérison (L) : Une fois par jour, le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.

5. Rappel à la vie : Une fois par jour, le prêtre peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG du prêtre] heures par un rituel de 10 minutes. Il doit connaître personnellement la personne rappelée et posséder une relique lui appartenant. Le personnage revient à la conscience avec 1d6 PV.

Voie de la spiritualité

1. Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).

2. Protection contre le mal (L) : Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie).

3. Délivrance (L) : En touchant sa cible, le prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, etc.).

4. Marche des plans (L) : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le prêtre peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le temps et l'espace sont déformés. Il se déplace dans une sorte de brouillard gris où le paysage défile à toute vitesse. Pour chaque tour de « Marche des Plans », il se déplace en réalité de 10 km. Le lieu de sortie n'est cependant pas très précis et le MJ doit déterminer une position au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).

5. Messie : Une fois par aventure, le prêtre entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur et qui permet des actes légendaires comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...



Rôdeur

Dé de vie du Rôdeur

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le rôdeur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, il peut porter toutes les armures à base de cuir mais ne manie pas de bouclier.

Compagnon animal

Si vous jouez dans un monde moins fantastique ou plus exotique, vous pouvez remplacer le loup par un chien ou par tout autre animal adapté à vos aventures (hyène, panthère, chacal…). Un ours ou un aigle sont aussi des possibilités acceptables mais demandent une adaptation de la voie du compagnon.

*Le **rôdeur** est à l'aise dans les forêts ténébreuses, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses ou, au contraire, se fait l'ami des bêtes et le protecteur des lieux sauvages.*

Voie de l'archer

1. Sens affutés : Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc.

2. Tir aveugle (L) : Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.

3. Tir rapide (L) : Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.

4. Flèche de mort (L) : Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts de la flèche sont doublés.

5. Dans le mille : Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Tir Rapide ou Flèche de Mort par exemple.

Voie du Compagnon animal

Le rôdeur obtient un loup pour compagnon animal dès qu'il prend au moins un Rang dans cette Voie.

1. Dressage (odorat) : Le loup du rôdeur détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.

2. Dressage (surveillance) : Le loup est constamment sur ses gardes. Le rôdeur a donc un temps d'avance quand des ennemis essaient de l'attaquer par surprise : il peut faire une attaque à distance AVANT que ne débute le premier tour de combat.

3. Dressage (combat) : Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur, avec un bonus de +5 et inflige 1d4+2 points de dégâts. Le loup possède 12 PV et 15 en DEF.

4. Animal fabuleux : Le loup devient une créature fabuleuse. Il attaque en même temps que le rôdeur, avec un bonus de +7 et inflige 1d6+3 de DM. Le loup possède 20 PV et 17 en DEF.

5. Empathie animale (L) : Le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup). Le score d'attaque au contact du loup est égal au niveau du rôdeur +2.

Voie de l'Escarmouche

1. Chasseur émérite : Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces.

2. Traquenard (L) : Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.

3. Attaque éclair (L) : Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.

4. Repli (L) : Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.

5. Dextérité héroïque : Le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la Survie

1. Endurant : Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Nature nourricière : Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang qu'il possède dans cette voie. En passant 1d6 heure(s) et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le joueur alloue les d6 correspondant aux plantes médicinales à sa guise.

3. Grand pas : Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

4. Increvable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui… Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

5. Constitution héroïque : Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du Traqueur

1. Pas de loup : Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.

2. Ennemi juré : Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des ennemis jurés. Contre ces créatures, il bénéficie d'un bonus égal à son Mod. de SAG pour ses attaques et il inflige +1d6 de DM. Le rôdeur peut changer d'ennemi juré une fois au cours de chaque niveau.

3. Embuscade : En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, le rôdeur et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers ne peuvent pas agir lors du premier tour du combat.

4. Second ennemi juré : Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie. Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.

5. Perception héroïque : Le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



Voleur

Dé de vie du Voleur

On utilise **1d6** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le voleur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance. Il peut seulement porter une armure de cuir simple et ne manie pas de bouclier.

*Le **voleur** crochète les portes, détecte les pièges et préfère piller les cadavres des ennemis que se salir les mains pendant le combat.*

Voie de l'assassin

1. Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette voie.

2. Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le voleur inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie (notez que les dés d'Attaque sournoise ne sont pas multipliés en cas de critique).

3. Ombre mouvante (L) : En réussissant un test de DEX difficulté 10, le voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le voleur réapparait à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, si le voleur a l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise.

4. Surprise : Le voleur n'est jamais surpris. Lorsqu'il surprend un adversaire, il obtient un tour complet de jeu AVANT que débute le premier tour du combat (au lieu d'une action de mouvement).

5. Ouverture mortelle : Une fois par combat, le voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des dégâts multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'attaque sournoise, eux aussi multipliés.

Voie de l'aventurier

1. Sprint : Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.

2. Provocation (L) : Le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !

3. Grâce féline : Le voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).

4. Feindre la mort : Une fois par combat, le voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever, le voleur gagne +1d6 PV et il obtient une action de mouvement suplémentaire en plus des actions normales autorisées à son tour.

5. Charisme héroïque : Le voleur augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du déplacement

1. Esquive : Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.

2. Chute : Le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n´a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute).

3. Acrobaties : Si le voleur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'attaque sournoise).

4. Esquive de la magie : À chaque fois qu'un sort le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le voleur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2. Au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par 2, ils seront au total divisés par 4.

5. Dextérité héroïque : Le voleur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du roublard

1. Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket…

2. Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.

3. Croc-en-jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.

4. Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.

5. Attaque en traître : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

Voie du spadassin

1. Attaque en finesse : Le voleur peut utiliser son score d'Attaque à Distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une Rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.

2. Esquive fatale : Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.



3. Frappe chirurgicale : Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact. Par exemple, Alonzo (INT 14/+2) obtient à présent un critique sur 17 ou plus au d20 lorsqu'il emploie la rapière (19 – Mod. d'INT).

4. Ambidextrie : Le voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.

5. Botte secrète : Lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

Equipement

Système monétaire

Tous les prix sont exprimés en pièces d'argent (pa) et pièces de cuivre (pc). Les pièces d'or (po) sont rares et précieuses, la plupart des paysans n'en ont jamais vu une !
1 po = 10 pa = 100 pc

À l'auberge

Pour connaître les prix pratiqués dans une auberge typique, consultez le *Bâtisses & Artifices* de ce numéro !

Armures

Elles sont classées par ordre croissant de handicap aux mouvements. Lorsqu'un profil indique par ex. « peut porter jusqu'à la chemise de mailles », cela signifie : du début du tableau jusqu'à cette armure incluse.

Malus d'armure



Les armures octroient des malus aux tests de DEX : ajoutez le score de DEF de l'armure à la difficulté de tous les tests de DEX effectués par le personnage. Pour certains tests de survie (CON), vous pouvez aussi imposer ce malus.

Munitions

Nous vous conseillons de ne pas tenir compte des dépenses de munitions, c'est fastidieux et il est souhaitable de ne pas pénaliser les profils qui combattent à distance. Si cel aest nécessaire, considérez que la norme est de 20 à 50 projectiles de réserve.

Équipement de départ des PJ

Votre personnage débute avec un sac d'aventurier qui contient : une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle et une bourse de 5 pièces d'argent. Chaque profil offre de plus les objets suivants.

Barde : rapière, dague, instrument de musique, armure de cuir. **Guerrier :** épée longue, épée ou hache à 2 mains, bouclier et cotte de mailles. **Magicien :** grimoire, dague, bâton et potion de soins. **Moine :** bâton, sandales. **Prêtre :** marteau de guerre, bouclier et chemise de mailles.**Rôdeur :** arc, carquois de 20 flèches, épée longue, dague et armure de cuir renforcée. **Voleur :** rapière, 5 dagues, outils de crochetage, armure de cuir.

Acheter de l'équipement

La liste d'équipement qui suit n'est pas exhaustive et le meneur de jeu doit décider ce qui est localement disponible, et de ce qui ne l'est pas, ainsi que des tarifs à appliquer. On n'achète pas sur cette page mais en jeu !

Armes de contact	DM	Prix
Gourdin	(1d4)	1 pa
Bâton (1)	(1d4)	-
Bâton ferré (1)	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Épée bâtarde (1) (3)	1d12	9 pa
Épée courte	1d6	5 pa
Épée longue, hache	1d8	6 pa
Épée à 2 mains (1)	2d6	10 pa
Masse, marteau	1d6	4 pa
Rapière (2)	1d6	6 pa
Vivelame, katana (2) (4)	1d10	12 pa

(1d4) = *DM temporaires possibles.*

(1) Arme tenue à 2 mains. (2) Critique sur 19-20. (3) DM 1d8 à une main, 1d12 à 2 mains. (4) DM 1d6 à une main, 1d10 à 2 mains.

Armes à distance	DM	Prix
Arbalète de poing (1) (10 m)	1d6	8pa
Arbalète légère (1) (2) (30 m)	2d4	10 pa
Arbalète lourde* (2) (60 m)	3d4	12 pa
Arc Court (2) (30 m)	1d6	4 pa
Arc Long (2) (3) (50 m)	1d8	5 pa
Dague (5 m)	1d4	3 pa
Fronde (20 m)	1d4	-
Hachette (5 m)	1d6	2 pa
Javelot (20 m)	1d6	6 pa

*(1) Rechargement : nécessite une action de mouvement. (2) Arme tenue à 2 mains. (3) Minimum 13 en FOR pour l'utiliser * Rechargement : nécessite une action limitée.*

Armures	DEF	Prix
Vêtements elfiques (1)	+1	25 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir renforcé	+3	8 pa
Chemise de maille	+4	15 pa
Cotte de maille	+5	20 pa
Demi-plaque	+6	50 pa
Plaque complète (2)	+8	200
Petit bouclier	+1	2 pa
Grand bouclier	+2	4 pa

(1) Très rare. (2) Fabriquée sur mesure, aucun profil de départ n'est formé au port de cette armure.

Autres biens	Prix
Briquet à silex	1 pa
Corde (15m)	2 pa
Couverture	1pa
Grappin	2 pa
Lanterne à huile	3 pa
Matériel d'écriture	5 pa
Huile (6 heures)	1 pa
Torches (3) (1 heure)	1 pa
Outils de crochetage*	5 pa
Potion de Soins** (soigne 1d8 PV)	10 pa
Ration (1 semaine)	4 pa
Sac à dos	1 pa

** Sans ces outils, une pénalité de -10 est infligée au test de DEX. ** Soumis à autorisation du MJ.*

Montures	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

Créatures

Inévitablement, les personnages vont être amenés à rencontrer de nombreuses créatures, certaines belliqueuses, d'autres non ! Dans *CO Fantasy*, le terme « créatures » recouvre les animaux sauvages, les monstres et les races humanoïdes instinctivement hostiles aux races jouées par les PJ.

La place manque ici pour décrire tout un bestiaire, mais les statistiques de certains monstres apparaîtront au fur et à mesure des scénarios. En attendant, voici une méthode pour convertir facilement les adversaires des scénarios *Pathfinder, Système d20* ou *OGL 3.5* que vous pourriez vouloir faire apparaître.

Correspondance avec Pathfinder/OGL 3.5

Le tableau ci-contre récapitule à gauche les termes de jeu qui caractérisent une créature *Pathfinder/OGL3.5*, et à droite la correspondance dans *Chroniques Oubliées*, soit à l'identique, soit, si nécessaire, avec une méthode pour convertir la valeur chiffrée.

Classes de personnage

Les PNJ et créatures de *Pathfinder/OGL3.5* peuvent avoir des niveaux de casse de personnage, l'équivalent des profils de CO. S'il s'agit d'une race jouable, vous pouvez recréer complètement toutes les statistiques d'un personnage de même niveau en appliquant les règles dévolues aux PJ, mais c'est une lourde tâche.

Si vous n'en avez pas envie ou s'il s'agit d'une créature avec des niveaux, vous pouvez vous contenter de garder les valeurs converties par le tableau et de choisir quelques Capacités représentatives des voies du profil correspondant (environ une pour 2 niveaux).

Attaques multiples

De nombreuses créatures ont des attaques multiples. Il faut en distinguer deux sortes : les attaques indépendantes et les routines d'attaques.

Les attaques indépendantes correspondent à des créatures avec plusieurs moyens d'attaque (par exemple des griffes et une morsure), ces attaques multiples sont reproduites à l'identique dans *Chroniques*.

Les routines d'attaques correspondent à une même arme utilisée pour porter plusieurs attaques avec des bonus d'attaque différents (en général décroissant de 5 en 5). Ces routines ne correspondent pas à une règle existant dans *Chroniques*. Vous pouvez ne garder qu'une seule attaque (au meilleur bonus) et remplacer les attaques multiples en choisissant une capacité par attaque supplémentaire, dans cette courte liste : Double attaque, Attaque circulaire, Attaque puissante, Riposte (voir dans les voies du guerrier).

Sorts

Les créatures qui lancent des sorts ont souvent des niveaux de lanceur de sort. Trouvez l'équivalent de ces sorts dans les voies de magicien, prêtre, druide*, ensorceleur*, nécromancien* ou encore choisissez directement un sort de votre choix par niveau de lanceur de sort de la créature (*profils développés dans *Casus Belli n°2*).

Pouvoirs

Lorsque les pouvoirs des créatures sont décrits, gardez les mêmes effets : remplacez les jets de sauvegardes de Réflexes par un test de DEX, ceux de Vigueur par un test de CON et ceux Volonté par un test de SAG. Dans *Pathfinder/OGL 3.5*, la difficulté des tests est appelée DD, il faut généralement diminuer ce DD de 3 points pour les tests de *Chroniques*. Il en va de même pour les tests destinés à échapper à des pièges ou d'autres sources de DM.

Conversion

Path./OGL	CO
FP	Niveau de Créature (équivalent)
Classe	Profil
Init	Initiative (= 10 + 2 x Init)
Sens	Pas d'équivalent mais vous pouvez utiliser les bonus aux tests de SAG (perception)
CA	DEF (équivalent)
pv	PV (équivalent)
JS Réflexes, JS Vigueur, JS Volonté	N'existe pas, remplacé par remplacé par CON et SAG pour résister aux sorts et aux pouvoirs spéciaux
VD	Déplacement (VD 9 m = déplacement normal ; VD 12 m = +10 m par tour ; VD 15 m = +20 m par tour, etc.)
Corps à Corps	Attaque au contact (équivalent) Voir attaques multiples ci-contre
À distance	Attaque à distance (équivalent)
Sorts	Attaque Magique (= 10 + FP)
Statistiques	Caractéristiques (équivalent : For, Dex, Con, Int, Sag, Cha)

Personnage

Profil | Niveau | Race | Sexe | Âge | Taille | Poids

CARAC.

	Valeur	Mod.	
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
SAG Sagesse			
CHA Charisme			

CAPACITÉ RACIALE

COMBAT

			Total
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTAQUE À DISTANCE	DEX	NIV	
ATTAQUE MAGIQUE		NIV	
INITIATIVE	VALEUR DEX		

VITALITÉ

DV Dé de Vie	
PV Points de vie	

Points de vie restants :

DM temporaires :

DÉFENSE

						Total
DEF Défense	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	

ARME

	ATTAQUE	DM	SPÉCIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			

Équipement	Objets de valeur
	Bourse :

Tous droits réservés à Casus Belli et Black Book Éditions, 2011. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Devenir MJ

Pour jouer à *Chroniques Oubliées* (CO), il faut un meneur de jeu (MJ). C'est celui ou celle qui va mener la partie, permettre à l'aventure d'exister. C'est un rôle excitant et gratifiant pour celui qui l'assume. Alors pourquoi pas vous ? Ce guide du MJ est une checklist assez exhaustive pour vous aider à assurer dès votre première prestation. Et pour le reste, vous pouvez compter sur l'indulgence des joueurs.

Guide universel, adapté à CO

Cet article et ses exemples sont adressés à celles et ceux qui veulent devenir MJ avec les règles de *Chroniques Oubliées* (page 182). Mais la plupart des conseils suivants s'appliquent aussi à tous les autres jeux de rôle.

Et pour les débutants ?

Comme pour les règles de jeu de *Chroniques Oubliées*, nous supposons que vous avez déjà joué, ou au moins vu jouer, une partie de jeu de rôle.

Si vous êtes tout à fait débutant, tournez la page et lisez le petit guide illustré qui s'y trouve !

Didier Guiserix



Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

« Le jeu de rôle, c'est des règles pour pouvoir vivre le même rêve ensemble. »

Définition du jeu de rôle (issue du QUID)

Les joueurs interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l'histoire (le scénario), puis anime et arbitre la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogues : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées (les caractéristiques) permettent au joueur de choisir les capacités de son personnage, qui servent en cours de jeu à vérifier, par un jet de dés, si chaque action hasardeuse tentée par le personnage réussit ou échoue.

Chroniques Oubliées est un jeu de société d'un genre bien particulier : c'est un **jeu de rôle**. Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête… Le jeu de rôle se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement des amis, des dés, des feuilles et des crayons.

Comme un dessin vaut mieux qu'un long discours, nous vous invitons à lire l'*Exemple de partie en cours* ci-contre !

Les ingrédients du jeu

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin au minimum :

- d'un **meneur de jeu** (ou MJ),
- d'un groupe de **joueurs** (un à cinq),
- d'une **aventure** (ou **scénario**), qui décrit les évènements que vont vivre les joueurs au cours de la partie.
- de **feuilles de personnages** (une par joueur),
- de **dés**, certains aux formes bizarres,
- de **crayons à papier**, de **gommes**, d'une **table** et de **chaises**, pour être bien installés.

Le meneur de jeu

Comme vous pouvez le remarquer avec l'image ci-contre, le MJ a un rôle essentiel. Il est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- c'est lui qui **décrit les situations** aux joueurs,
- **il tient le rôle** de tous les **adversaires** et de tous les **personnages du jeu** (hormis celui des joueurs),
- **il s'assure du bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie),
- enfin, il est **l'arbitre**. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Le rôle du MJ est primordial pour le déroulement de la partie. Cela dit, le MJ n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque le scénario de l'aventure et les règles sont là pour le guider.

Les personnages

En jeu de rôle, les personnages tiennent à la fois des pions des jeux de plateau et des héros de film.

Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités précises, indiquées sur sa feuille de personnage. C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la 3ème personne (*« Krush parle au gobelin »*), à la 1ère personne (*« Je parle au gobelin »*), ou comme s'il était son personnage (*« Eh toi, le gobelin ! Que fais-tu là ? »*). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est jamais complètement écrit à l'avance. C'est à votre personnage de prendre l'aventure à bras le corps et de faire, en toute liberté, les choix qui lui semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, les joueurs ne peuvent pas se permettre de faire tout et n'importe quoi, et le MJ est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souvenez-vous : c'est lui qui a le dernier mot en cas de litige !

Exemple de partie en cours

La partie a commencé il y a une bonne demi-heure et les personnages qu'incarnent les joueurs sont en train d'explorer un mystérieux souterrain : une vieille mine naine abandonnée-voilà plus de 500 ans.

Le meneur de jeu (MJ), **Marc** (**1**), décrit la scène aux joueurs : « Vous pénétrez dans une grande pièce souterraine. L'endroit est sombre et poussiéreux, et mis à part un puits ancien et quelques meubles usagés en bois, la pièce est étrangement vide... et ne présente aucune issue. »

Théo (**2**) prend alors la parole : « Dès qu´on est entré dans cette salle, **Krush** se met en quête d´un passage secret et commence les recherches en inspectant les environs du puits abandonné. »

« D´accord. Fais un *test de perception* pour voir si ton personnage repère quelque chose », demande **Marc**.

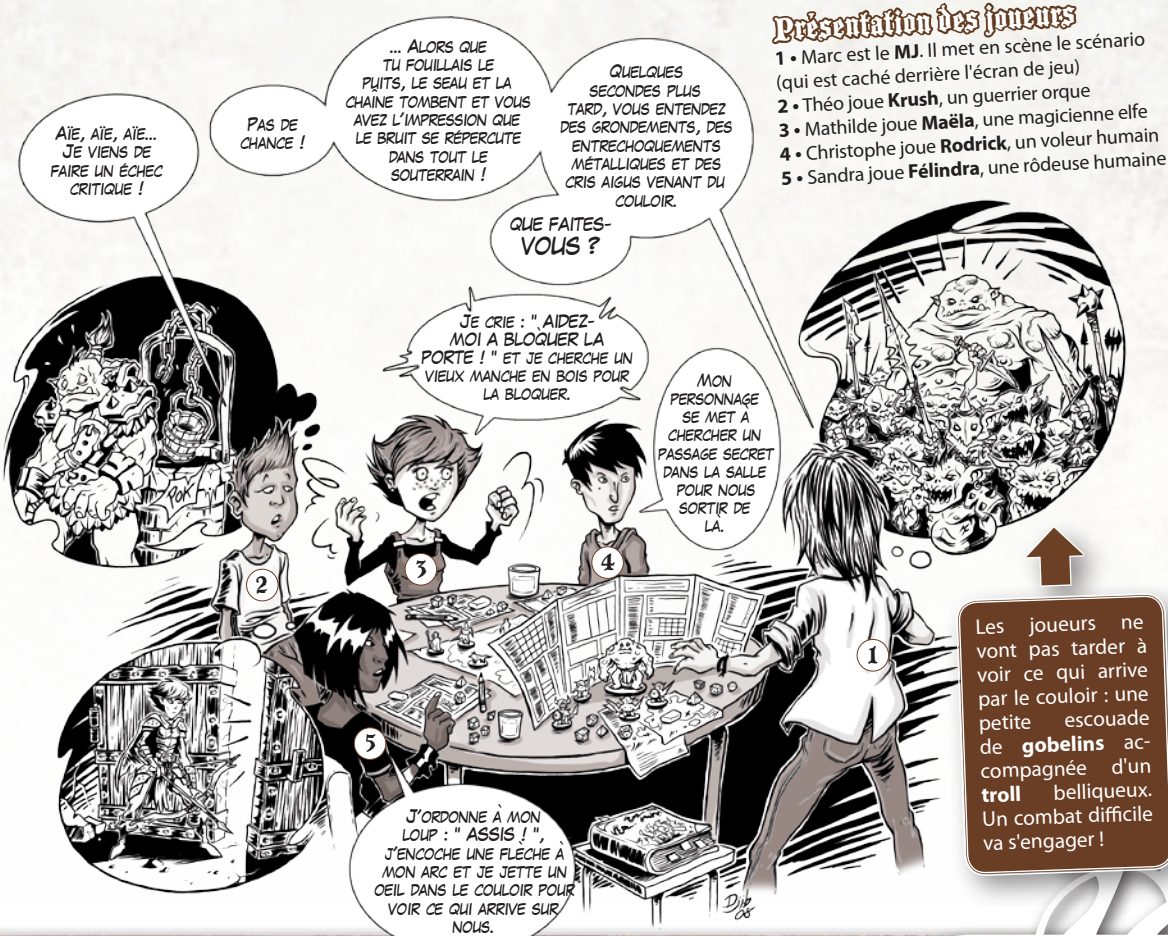
(Au moment où commence la scène illustrée ci-dessous, Théo vient de lancer un dé à vingt faces pour connaître le résultat de son test de perception. Malheureusement, le pauvre a obtenu le plus mauvais résultat possible : un « 1 », synonyme d'échec critique ! Marc, le MJ imagine une conséquence plus grave qu'un simple échec...)

Vous avez déjà vu cette scène quelque part ?

Vous l´avez peut-être remarqué, cette situation de jeu est très librement inspirée d'une scène de la *Communauté de l´anneau*, le premier volet de la trilogie *Le Seigneur des Anneaux*. Si vous n'avez jamais vu les films ni lu les romans de cette grande saga fantastique, nous vous conseillons d'y jeter un oeil : ils sont une formidable source d'inspiration pour le jeu de rôle.

Présentation des joueurs

1 • Marc est le **MJ**. Il met en scène le scénario (qui est caché derrière l'écran de jeu)
2 • Théo joue **Krush**, un guerrier orque
3 • Mathilde joue **Maëla**, une magicienne elfe
4 • Christophe joue **Rodrick**, un voleur humain
5 • Sandra joue **Félindra**, une rôdeuse humaine



Les joueurs ne vont pas tarder à voir ce qui arrive par le couloir : une petite escouade de **gobelins** accompagnée d'un **troll** belliqueux. Un combat difficile va s'engager !

Avant la 1ère partie

Il faut des dés !

Procurez-vous au moins deux « sets » de dés spéciaux (voir règles) à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Ou empruntez-en à un « roliste » (négociez le prêt de 5 ou 6 « sets » : il en faut au moins 1 pour le MJ et 1 pour les joueurs, mais il vaut mieux que chaque joueur ait le sien. On en trouve dans les boutiques de jeu et sur Internet à partir de 7€ le set.

Jouer et rejouer

Pour les joueurs, un scénario se découvre comme une « enquête/mission à vivre », et **un groupe de joueurs ne peut jouer qu'une fois un scénario**.

Si ce groupe fait une nouvelle partie de jeu de rôle, ce sera avec un nouveau scénario, comme s'enchaînent les épisodes d'un feuilleton.

Par contre, si vous, MJ, avez apprécié un scénario, vous pouvez le faire jouer à autant de groupes que vous le souhaitez. Seule condition, ces futurs joueurs ne doivent pas avoir eu connaissance de l'histoire par d'autres.

Bien lire les règles

La création de personnage : cette partie détaille les traits qui vont caractériser les personnages des joueurs (PJ), les valeurs chiffrées qu'on va leur attribuer et comment ces éléments vont servir en jeu.

En connaissant bien cette phase, vous pourrez aider les joueurs à créer leur personnage.

Et puis, le MJ est un peu joueur, car vous allez interpréter, brièvement, chaque personnage-non-joueur (PNJ) que rencontrent les PJ, lesquel auront une feuille de personnage simplifiée mais basée sur le même modèle.

Le système de jeu : c'est le passage à connaître le mieux. En cours de jeu, vous allez annoncer quels jets de dés sont à faire, quelle caractéristique doit être utilisée par un joueur à tel moment du jeu, etc. Et vous utiliserez ces mêmes points de règles pour faire agir vos PNJ.

L'univers : cette partie présente les éléments qui permettent de donner vie au monde où évoluent les personnages : le type de civilisation, les métiers (profils) des personnages (très importants, leur comportement va être un outil avec lequel s'amuser !), les équipements disponibles (et leur prix), les créatures qui le peuplent…

Bien lire le scénario

Chaque partie de JdR consiste à faire jouer un scénario. Le scénario donne un point de départ, un but aux PJ, et détaille les étapes qui permettent d'y arriver. Il décrit les lieux à parcourir, les épreuves qu'il faudra surmonter, le comportement des divers PNJ qu'on pourra affronter ou gagner à sa cause. Mais il ne dit pas ce que les PJ doivent faire pour y parvenir, car ce sont les joueurs qui vont en décider. Quoique, pour vous guider, il prévoie leurs actions les plus probables, et ce qui en découle.

Que vous ayez déjà prévu de jouer ou pas, lisez-donc le mini-scénario *Caraverne*, page 216 : il est conçu pour tester *Chroniques Oubliées* avec vos amis en une partie très courte, mais vous permet aussi de suivre les conseils de cette rubrique avec un exemple concret.

En le lisant, demandez-vous, si vous étiez un héros confronté à telle situation, ce que vous tenteriez de faire…

Si votre première partie vous donne envie de rejouer, vous pourrez enchaîner sur *Les Seigneurs de l'Hiver*, page 138.

Organiser la partie

Un groupe de joueurs : Pour jouer, il faut un groupe d'amis. Pour débuter, l'idéal est 3 ou 4. Il vaut mieux aussi qu'ils apprécient les films ou les romans d'aventure, car ils vont être les héros d'une histoire de ce type.

Agenda : Pour un tout premier essai avec le mini-scénario *Caraverne*, 1h de jeu est à prévoir, avec une 1/2h ou 1h « d'à-côtés » (création de personnage, fin de partie, pause chipssodas).

Un scénario standard dure 6-8h environ. Les rôlistes y consacrent un long après-midi, une grosse soirée, ou coupent l'histoire en deux séances de 3-4h. Voyez avec votre groupe le jour et l'heure qui convient à tous.

Où jouer : Une pièce isolée est l'idéal ! S'il y a du bruit ou des gens autour, les joueurs auront du mal à s'évader dans le récit, et eux-mêmes risquent de perturber l'entourage durant le jeu ! Mieux vaut jouer sur une table afin que chacun ait devant lui sa fiche de perso, ses dés, des notes. Le MJ occupe le bout de table et cache son scénario et ses jets de dés derrière un paravent (un ou deux classeurs feront l'affaire).

Créer les personnages

La première tâche est de faire créer les personnages par les joueurs. Si les joueurs ignorent comment choisir un perso, demandez-leur quel personnage ils aiment dans les films, les romans ou les jeux médiévaux, et indiquez-leur la race et le profil de CO qui s'en rapprochent le plus... Au fonceur, conseillez le guerrier, au tacticien prudent le magicien, à l'amuseur le barde, au puriste le moine, au sage autoritaire le prêtre, au petit malin le rôdeur ou le voleur, etc.

Soyez déjà le meneur de jeu. Prévoyez de guider les joueurs dans cette étape, qu'ils n'aient pas à lire les règles. En les connaissant bien, vous pourrez les lire et les commenter en même temps, sauter les passages optionnels et déjà plonger votre auditoire dans l'ambiance médiévale (« ... et en tant que prêtre, donc guérisseur, tu seras choyé(e) autant par les petites gens que les seigneurs... »)

Indiquez à chacun ce qu'il faut faire, dans l'ordre indiqué dans le chapitre *Création de personnage*.

Illustrez ce qu'est un test par un exemple. Avant la création de perso, expliquez qu'en jeu les joueurs vont faire des « tests ». Présentez une situation de jeu qui nécessite un test et en utilisant un des PJ prêts à jouer, faites-le vraiment : dites quelle Carac. est requise, donc quel Mod. est appliqué, quelle difficulté, lancez les dés, et enfin annoncez la réussite ou l'échec (voir l'exemple en marge).

Démarrez la partie

Les trois coups. Chacun est devant sa feuille de personnage... et ça discute. Pour faire entrer les gens dans le jeu, il faut un petit effet... Prenez un ton un peu théâtral, et décrivez la scène d'intro : voir le premier texte à lire de la mini-aventure, p.214.

Beaucoup d'aventures médiévales commencent par « Vous êtes dans une auberge... ». Si c'est leur première rencontre, demandez aux joueurs de décrire *brièvement* leur perso. Soit cash : « je suis un guerrier, ça se voit : musclé, fier, en armure, le visage balafré, le cheveux blond, long un peu crado... », soit subtil, plutôt que dire « je suis un voleur », dire « Je suis assez maigre, l'expression ironique, coiffé d'une toque et vêtu de cuir, un peu comme un chasseur... »

Cette présentation doit être brève, enchaînez tout de suite sur la 2e scène d'intro (2e texte à « conter » plutôt qu'à lire), puis posez la question rituelle du JdR, « Que faites-vous ? »

En cours de jeu

« Que faites-vous ? »

Les joueurs doivent tout de suite comprendre que c'est à eux de décider et de décrire ce que fait (ce que tente...) leur personnage. Pour cela, posez la question en les regardant tous : « Que faites-vous ? » Et embrayez au mieux sur la première proposition intéressante (« Un boulanger ? Je vais voir s'il a du pain. ») pour lui donner vie : « Tu entres et l'odeur du pain sorti du four te remonte le moral. Mais tu vois qu'il ne reste déjà plus que quelques miches à vendre. Que fais-tu ? » (et aux autres joueurs : « Vous l'avez suivi ou vous êtes restés dehors ? ».

Un exemple de test

Les sentinelles de la forêt

À faire « jouer » à un participant : « *Mettons que tu sois une Rodeuse, qui veut approcher deux sentinelles dans la forêt sans être repérée. Voyons si tu y réussis ou pas...*

Pour ne pas faire de bruit, tu dois faire un test de DEX, où tu as un Mod. de +2. Comme tu as la capacité Pas de Loup *au rang 1, tu ajoutes encore +2, soit +4 au total. L'action est Difficile, car la sentinelle est attentive (mais pas alarmée), donc la difficulté est de 15 (voir le tableau, p.183). Lance le dé 20...tu obtiens combien ?...12 ? 12 plus 4, donc 16 au total, tu as réussi ! Tu peux rester là et écouter la conversation des sentinelles* ».

Ou bien « *tu as fait 9 ? Même avec le +4, ça fait 13, tu rates, une branche craque sous tes pas. Les deux sentinelles bandent leurs arcs et crient : Qui va là ? Montrez-vous !* ».

Le joueur qui réinvente le scénario

Pour une première partie, évitez de jouer avec un scénariste de BD ou de films, ou un écrivain, qui risque de s'emparer de l'histoire : si vous avez décrit une porte fermée, un joueur vous annonce normalement « je l'ouvre, qu'y a-t-il derrière ? ». Un scénariste peut s'emballer et en décider lui-même : « J'ouvre la porte... Derrière, je sens un souffle chaud et humide, une odeur de soufre, et... ». Stop ! Le joueur n'invente que ce que dit et *tente* de faire son personnage. Les conséquences, c'est le MJ qui s'en occupe !

Les variantes du « Que faites-vous ? »

Posez cycliquement ces questions aux PJ. Les joueurs ne doivent pas savoir à l'avance si vous faites juste avancer le scénario, ou bien s'il y a un danger qui menace ou un indice à repérer...

- Que faites-vous ?

- Qui fait quoi ?

- Donnez-moi l'ordre de marche.

- Vous êtes en file indienne ou plusieurs côte à côte ?

- Faites un test de perception !

- Vous faites ça ? (laissez un silence en observant les joueurs, puis :) *Bon, il ne se passe rien.*

- Vos personnages disent cela à voix haute ? (si les joueurs échangent des propos confidentiels (plan d'action, moquerie) également dits par les perso alors qu'ils sont dans un lieu où ils peuvent être entendus, auberge, tunnel qui résonne, etc.)

- Vous avancez vite et sans précaution, ou avec attention mais lentement ?

- Qu'avez-vous en main ? (Armes, torche, accessoires peuvent être utiles, mais aussi gêner en cas de chute, faire gagner ou perdre du temps en cas de mauvaise rencontre)

Bien décrire pour imaginer les actions possibles

Pour inventer leurs actions face à une situation, les joueurs doivent « voir » la scène, y compris ce que le MJ n'a pas décrit en détail, afin de profiter de tout ce qui peut leur être utile. Puiser dans votre vécu des détails cohérents avec le lieu et l'aventure.

Si les personnages « sont dans une forêt » où des kobolds se cachent, c'est qu'elle est dense, vous pouvez en rajouter : « une forêt touffue, encombrée de troncs abattus par d'anciennes tempêtes et de racines torturées, de grandes fougères qui gênent la vue, de branches basses qui giflent les distraits... ». Un PJ sans arme peu ainsi réagir : « je cherche et je ramasse ou je casse une branche lourde pour me faire un gourdin », « OK, tu vois une belle branche, mais trop grande. Fais un test de Force pour la casser... »

Chaque fois que possible, comparez le décor à une image très connue d'un film. « Des montagnes à l'infini, comme dans le *Seigneur des Anneaux*... » « Un vaisseau spatial très fatigué, comme le Millenium Falcon de Han Solo... ».

Autorisez les initiatives imprévues. Si les PJ « arrivent au port », il y a sans doute des grues, et un PJ peut vouloir y grimper. Mais un responsable (un PNJ improvisé) peut aussi lui interdire...

Et ne vous laissez pas embobiner par une déclaration péremptoire : « je grimpe en haut d'un arbre, de la haut je verrai *forcément* ce qu'on cherche ! ». Le PJ peut (tenter de) grimper, mais pas tout en haut si le tronc est trop fin, et si le feuillage est dense, il ne verra pas grand-chose...

Si les joueurs se séparent

Pour vos premières parties, vous pouvez leur demander d'être gentils avec vous et de rester groupés...

Par la suite, s'ils se séparent, par exemple en explorant un lieu ou pour enquêter en ville, jouez 5 minutes maxi avec un sous-groupe et demandez aux autres de s'éloigner pour ne pas entendre le récit d'une scène que leurs personnages ne voient pas. Alternez entre les sous-groupes. Une fois réunis, à eux de se raconter ce qu'ils ont pu voir et trouver...

Ordre de marche

Si le chemin est étroit (sentier dans un bois dense, passage entre des rochers, tunnel) demandez l'ordre de marche : qui est devant, qui le suit, jusqu'à celui/celle qui ferme la marche. En cas de piège ou d'embuscade, ceux qui sont en tête seront les premiers concernés. Mais s'ils sont attentifs, ce sont eux qui feront les tests (pour remarquer le piège, pressentir l'embuscade). En cas d'attaque à revers, c'est le dernier qui est concerné... Et un PJ au centre du groupe ne peut utiliser une arme (ou un sort) de tir direct (arc, boule de feu) que si ceux de devant se sont décalés.

Séquence de jeu

Tout le jeu est fait de dialogues entre le MJ (qui décrit la scène, les actes et paroles des éventuels PNJ puis pose la question rituelle « que faites-vous ») et les joueurs. Les conséquences des actions des joueurs suscitent une nouvelle description par le MJ, et ainsi de suite. Seuls le rythme et l'ordre de parole changent selon les circonstances.

Au calme

Si les PJ agissent de concert au calme, laissez-les discuter un petit instant et annoncer leur décision: « On pourrait s'équiper un peu mieux, non ? » « Oui mais je préfère retourner vite au chariot accidenté, il peut y avoir des bandits qui vont l'attaquer », « OK (au MJ :), on retourne au chariot ».

Si toutefois les palabres entre joueurs s'éternisent, coupez court par un péremptoire « Bon ! Que faites-vous ? » ou un pernicieux « Un quart d'heure est passé... ».

S'il rien n'est censé se passer de spécial, un long délai peut être résumé en une phrase : « Le voyage se déroule sans problème ».

En milieu incertain

Sur un lieu, les PJ vont souvent agir individuellement selon leur talent : « je fais le feu», « je cherche des indices sur le sol ou sur les arbres », « je monte la garde, mais dans un arbre où je peux me dissimuler avec mon arc », « je ramasse des herbes pour soigner ».

Interrogez chacun dans l'ordre autour de la table. Selon leurs actions, répondez :

- **En premier aux plus brefs à renseigner :** « Toi tu allumes le feu, ça va te prendre quelques minutes ».
- **Puis à ceux qui doivent faire un test aux conséquences simples :** « Toi tu ramasses des herbes médicinales, mais la nuit tombe, fait un test de SAG (perception) Difficile, tu dois faire 15... réussi ? Ok, tu en trouves mais ça va te prendre ¼ d'heure. »
- **Et en dernier** à ceux pour qui votre réponse va entrainer d'autres questions et réponses : « Tu cherches des indices ? Fais aussi un test de perception. », « Réussi », « Bien, tu remarques de petites empreintes de pieds griffus qui s'enfoncent dans le bois » « Est-ce que je peux estimer combien ils sont ? » «Refais-moi un test de SAG, difficulté 20 cette fois ! » « Ah, raté ! », « Hmmm, ils sont... plusieurs ».

En combat

En combat, c'est la règle de l'initiative et éventuellement la position des PJ sur le plan des lieux qui détermine l'ordre de parole et d'action.

S'il y a embuscade ou effet de surprise réussi, ce sont les agresseurs qui agissent en premier.

Chacun, à sa phase d'initiative, décide de ce qu'il fait (y compris vous, MJ, pour les PNJ qui sont présents, avec ou contre les PJ) : s'abriter, fuir, attaquer tel adversaire à sa portée, soigner un blessé, parlementer ou vociférer des cris de guerre, etc. Appliquez les conséquences en suivant les règles de combat (et la fiche du PNJ, qui peut être un couard et fuir à la première blessure). Puis on passe au perso suivant.

Il faut presser un peu les joueurs : un tour de combat représente 10 secondes, pas le temps de réfléchir, et puis chacun doit décrire précisément ses gestes au MJ, et il ne faut pas que les joueurs patientent trop entre 2 tours de jeu !

Plan et figurines

Prévoyez des feuilles (A3 si possible) ou un Velleda pour dessiner les lieux à explorer (salle d'un château, caverne, baraques à l'entrée d'une mine, etc.).

On ne dessine pas tout, mais en cas de (risque de) danger ou de combat, il est important de voir qui est où, qui peut combattre qui, qui peut accéder à une porte, monter sur un meuble, qui déclenche un piège. Il existe des figurines 25 mm destinées au JdR pour identifier chaque personnage. Vous pouvez aussi récupérer des pions dans divers jeux pour figurer les positions et les déplacements des perso sur votre plan.

À un autre niveau, il est bien aussi de préparer une carte générale des environs de l'action (type carte routière, mais médiévale dans *CO Fantasy*) pour que les joueurs se repèrent.

Fin de partie

Débriefing. Repassez-vous le film, dévoilez les ressorts de l'intrigue. Les joueurs sont curieux de savoir s'ils ont raté une piste, s'il n'y avait vraiment rien à découvrir à tel endroit où ils ont raté un test, ce qui se serait passé si... Et demandez au groupe de ne pas dévoiler l'histoire à des amis susceptibles de jouer votre scénario prochainement !

Le « je »

Le joueur vivant l'action via le personnage, il va le plus souvent dire au MJ « Je fais ceci, je tente cela, je dis ceci... ». Mais il peut aussi rester en retrait, à la 3e personne : « Rold, mon perso, allume un feu puis fait le guet... ». Le MJ, qui peut jouer divers PNJ en même temps, précise toujours qui il joue à la 3e personne : « la boulangère vous interpelle : Ah étranger, goûtez-donc mon pain ! » « Le bandit de gauche semble indécis, mais celui de droite sort son épée et fonce vers vous... »

Perception : raté, rien ?

Pour un test de perception, le MJ demande souvent son score au joueur et lance le dé à sa place, caché par son écran. Ainsi, s'il annonce « tu ne remarques rien », le joueur ignore s'il n'y a rien a remarquer, ou s'il y a quelque chose mais qu'il a raté son test (dans le second cas, cela vaut le coup d'insister, dans le premier, du temps va passer et un danger peut survenir...)

Typer les PNJ

Pour donner vie à vos PNJ et pour aider les joueurs à les voir, les mémoriser et sentir leur attitude, jouez un peu leur personnalité en plus de les décrire. Par une *petite* modif de votre voix (rude, douce, d'enfant, chevrotante de vieille dame, accent italien ou asiatique, lente, hésitante, sifflante, affectée, etc.). Par le vocabulaire (« *Bienvenue, preux chevalier* », ou « *Qu'est-ce qu'y veut le grand brutal, là ?* »). Sans faire du théâtre, par une mimique : grimace, regard au ciel, air niais ou soupçonneux, etc.

Mini-aventure : Caraverne !

Cette mini-aventure pourra également servir à intercaler un peu d'action lors d'un voyage entre deux communautés éloignées.

En quelques mots...

Pour sortir une caravane de la boue dans laquelle est elle empêtrée, les PJ rejoignent le dernier village qu'ils ont croisé sur la route. Après avoir récupéré du matériel, ils retournent à la caravane et découvrent qu'elle a été attaquée pendant leur absence et que ses membres ont disparus. Les traces des assaillants les mènent vers une caverne située non loin, au fond de laquelle des créatures espiègles se sont installées et vénèrent une déesse sanguinaire qui se révèle être... une maman ours enragée.

Avis aux MJ

Cette petite aventure est idéale pour s'initier avec des amis ou initier de nouveaux joueurs. Elle peut être jouée en une heure, mais comptez une petite demi-heure de plus pour la création de personnage.

Fiche technique

TYPE • Linéaire (exploration)
PJ • 2 à 6 personnages de niveau 1
MJ • tout niveau
Joueurs • tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆

Une fois que les joueurs ont pris connaissance de leurs personnages, expliquez-leur que ceux-ci sont des amis aventuriers et lisez à voix haute le texte suivant :

> Depuis deux jours, vous escortez une caravane marchande en direction de la ville de Laëlith, où sa précieuse cargaison de vins et liqueurs sera vendue. Les voyages menant à la célèbre cité sont très dangereux à cause des brigands et des créatures sauvages qui sévissent sur le chemin, c'est pourquoi trois amis marchands vous ont demandé de vous joindre aux deux braves soldats qui veillent sur la caravane, contre un salaire de 5 pièces d'or chacun. Salaire qui sera remis une fois arrivé à Laëlith dans une dizaine de jours.

Avant de poursuivre, demandez à chaque joueur **de lire la description de son personnage**. C'est fait ? Alors poursuivez :

> Cette deuxième journée de voyage a été particulièrement désagréable. Des torrents de pluie matinaux ont rendu le chemin boueux et les roues du chariot ont finies par s'enfoncer profondément dans le sol. Sans planches de bois suffisamment larges à mettre sous les roues, impossible de dégager le lourd chariot. Munis d'une bourse contenant 6 pièces d'argent, vous êtes retournés au village de Deux-ponts, traversé dix minutes plus tôt, afin de récupérer des planches et du matériel auprès du charpentier local.

Les PJ arrivent sans encombre au village que vous devez **décrire** rapidement grâce aux quelques informations ci-dessous. Demandez-leur ensuite « **que faites-vous ?** » et laissez-les faire ce qu'ils veulent dans le village.

• **Le village** est composé d'une place centrale avec un puits, et d'une quizaine de maisons, dont quelques échoppes donnant sur la place : celle du charpentier, de l'épicier et du boulanger.

Le charpentier de Deux-ponts est un jeune gars roux et rustre qui n'articule pas quand il parle. Il a un a priori négatif pour tous les représentants des races non-humaines. Si c'est un non-humain qui lui fait la demande de planches ou de matériel, il demandera un prix **deux fois** plus élevé ! Voici le matériel qu'il est possible d'acheter : planche (1 pa), corde de 15 m (2 pa) et pelles (2 pa les 3).

Caravane

Une fois que les PJ ont récupéré le matériel dont ils ont besoin, ils devraient retourner à la carvane :

> Vous quittez le village muni de votre matériel et prenez le chemin quand soudain...

Demandez à chaque joueur d'effectuer un test de SAG (perception) :

• **résultat de 10 ou - :** Vous entendez des cris provenant de la forêt autour de vous !

• **résultat de 11 à 15 :** Vous entendez des cris de terreur ainsi que des bruits métalliques provenant certainement de la caravane qui ne devrait plus être très loin !

• **résultat de 16 ou + :** Vous entendez des cris de terreur, d'étranges hurlements stridents et des bruits de chaînes métalliques, tous provenant de la forêt, dans la direction de la caravane qui ne devrait plus être très loin !

Quand les PJ arrivent en vue de la carvane, lisez le texte suivant :

> La caravane est toujours enfoncée dans la boue, mais il n'y a personne à part le corps d'un des deux soldats, criblé de petits carreaux d'arbalètes. La caravane et sa cargainson sont curieusement intacts.

Suivre les traces

L'embuscade des kobolds a laissé de nombreuses traces autour de la caravane. Demandez à tous les joueurs qui les cherchent d'effectuer un test de SAG (perception) :

• **résultat de 15 ou - :** les traces que suivent les PJ les mènent vers une caverne située à moins de 2 mn, mais en faisant de multiples détours autour de la caravane, leur faisant perdre du temps.

• **résultat de 16 ou + :** les traces que suivent les PJ les mènent directement vers la caverne et révèlent que les assaillants ont de petits pieds griffus !

Caverne

Conseil : dessinez le plan de la caverne au fur et à mesure que les PJ avancent.

Au détour d'une petite clairière d'herbes hautes derrière laquelle pousse une colline couverte d'arbustes, vous apercevez l'entrée d'une caverne naturelle d'où s'échappent de lugubres cris d'angoisse et des hurlements sauvages.

1. L'entrée. La caverne est sombre et sans torche, les PJ subissent un malus de -2 à tous les tests basés sur la vue (notamment les tests d'attaque).

2. Le couloir piégé. Pour ne pas subir 1d4 points de dégâts dus à une chute de pierres depuis le plafond, il faut réussir un test de SAG (perception) difficulté 14 puis un test de DEX difficulté 18 pour désamorcer le mécanisme ingénieux des kobolds.

3. La prison de la bête. Dans cette grande caverne hérissée de stalagmites humides, les kobolds implorent la clémence de leur « déesse sanguinaire » en jetant dans ses griffes des membres de la caravane... mais ce qu'ils prennent pour une déesse est en fait une maman ours enragée qui n'aspire qu'à être libérée de sa prison. Elle est enchainée par la patte gauche à la paroi et un test de DEX (crochetage) difficulté 15 pourra la libérer.

Une question de temps

La rapidité avec laquelle les PJ ont rejoint la caverne est très importante. Pour chaque perte de temps indiquée ci-dessous, un des quatre survivants de la caravane aura été sacrifié à la déesse avant (ou pendant !) l'arrivée des PJ :

• **les PJ se sont attardés dans le village** au lieu de récupérer le plus rapidement possible le matériel.

• **les PJ ont tardé à rejoindre la caravane** après avoir entendu les cris (par exemple en ne se mettant pas à courir immédiatement vers la caravane).

• **les PJ ont suivi les mauvaises traces**, celles qui font perdre du temps.

• **les PJ ont tardé à pénétrer dans la caverne**, par exemple en discutant trop longtemps (+ de 10 mn de jeu).

Suite fin ?

Si les PJ sont parvenus à vaincre les kobolds et qu'il y a des survivants chez les caravaniers, ces derniers les remercient et offrent à chaque PJ **une prime de 5 po par survivant** pour acheter un meilleur équipement.

Si vous voulez poursuivre l'aventure, vous pouvez vous lancez dans la campagne *Seigneurs de l'hiver* en page 138 de ce numéro ou imaginer d'autres péripéties sur le chemin de Laëlith...

Damien Coltice
***Plan** Fred Lipari*



Les kobolds

De créatures reptiliennes d'à peine un mètre remuent leur museau aplati. Elles possèdent des écailles noir brillantes et sont munies de petites lances et d'arbalètes en mauvais état.

Il y a 2 kobolds de plus que de PJ.

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -1
DEF 15 **PV** 5 **Init** 13
Lance +1 **DM** 1d6
ou **Arbalète** +3 **DM** 1d3
Faiblesse malus de -2 à tous les tests basés sur la vue quand ils sont exposés à la lumière du jour.
Tactique Chaque PJ qui pénètre à l'intérieur de la salle (3) est attaqué par au moins un kobold. Sur les deux kobolds restant, l'un tire avec son arbalète sur le PJ qui paraît le plus dangereux tandis que l'autre tient les caravaniers en joue. Le dernier kobold encore en vie essaie de fuir.

L'ours enragé

Une immense créature bestiale couverte de fourrure et aux pattes griffues gesticule dans tous les sens. Sa gueule est garnie de dents acérées et projette des flots de bave et de sang.

Pour l'ambiance, ne révélez pas qu'il s'agit d'un ours avant la fin du combat !

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT -4 **SAG** +1 **CHA** -2
DEF 14 **PV** 20 **Init** 12
Griffes +5 **DM** 1d3+4
ou **Gueule** +2 **DM** 1d6+4
Tactique L'ours est limitée à 5 m de déplacement à cause de la chaîne qui la retient au mur (voir sur le plan ci-contre) et elle attaque tout ce qui passe à portée de griffes !

Bâtisses & Artifices n°1

L'AUBERGE DE LA GRIFFE

Au jeune aventurier fougueux les missions simples confiées par un mystérieux individu à l'auberge de son bourg natal. Mais pour les commanditaires d'affaires de haut vol, discrétion et voies tortueuses sont les bases pour éviter tout retour de bâton quand cela tourne mal. La Griffe *est l'un de ces lieux où un groupe de vieux requins burinés peut trouver des quêtes à sa mesure, parfois contradictoires pour des personnages concurrents, en toute discrétion, mais non sans entrer dans le jeu de ces précautionneux paranoïaques... Vous n'êtes pas dans une simple auberge, vous êtes à* La Griffe *!*

Avis aux lecteurs

Dans la grande rubrique des « Rencontres », ces scènes chargées de possibles qui propulsent les aventuriers dans l'action, **Bâtisses & Artifices** est un des plus anciens rendez-vous de *Casus Belli*, celui où se révèle un bâtiment avec ses fonctions connues et ignorées, ses occupants et visiteurs, ses usages, ses mystères, ses ressorts d'aventure et de roleplay. Dans le même esprit mais dans un cadre plus flou, les « Confrontations » vous révèleront plus spécifiquement les motivations et rouages d'un personnage ou d'un groupe, tandis que les « Clé en main » mettront la priorité sur l'intrigue.

Et pour la petite histoire...

La rubrique **Bâtisses & Artifices** est apparue pour la première fois dans les pages du *Casus Belli* n°30 (1985) et décrivait une ferme fortifiée typique. Les fans de cette célèbre rubrique se souviennent pourtant que le numéro précédent de *Casus* proposait le premier vrai article du genre et qu'il décrivait... une auberge !

AINSI SE BÂTIT UNE LÉGENDE...

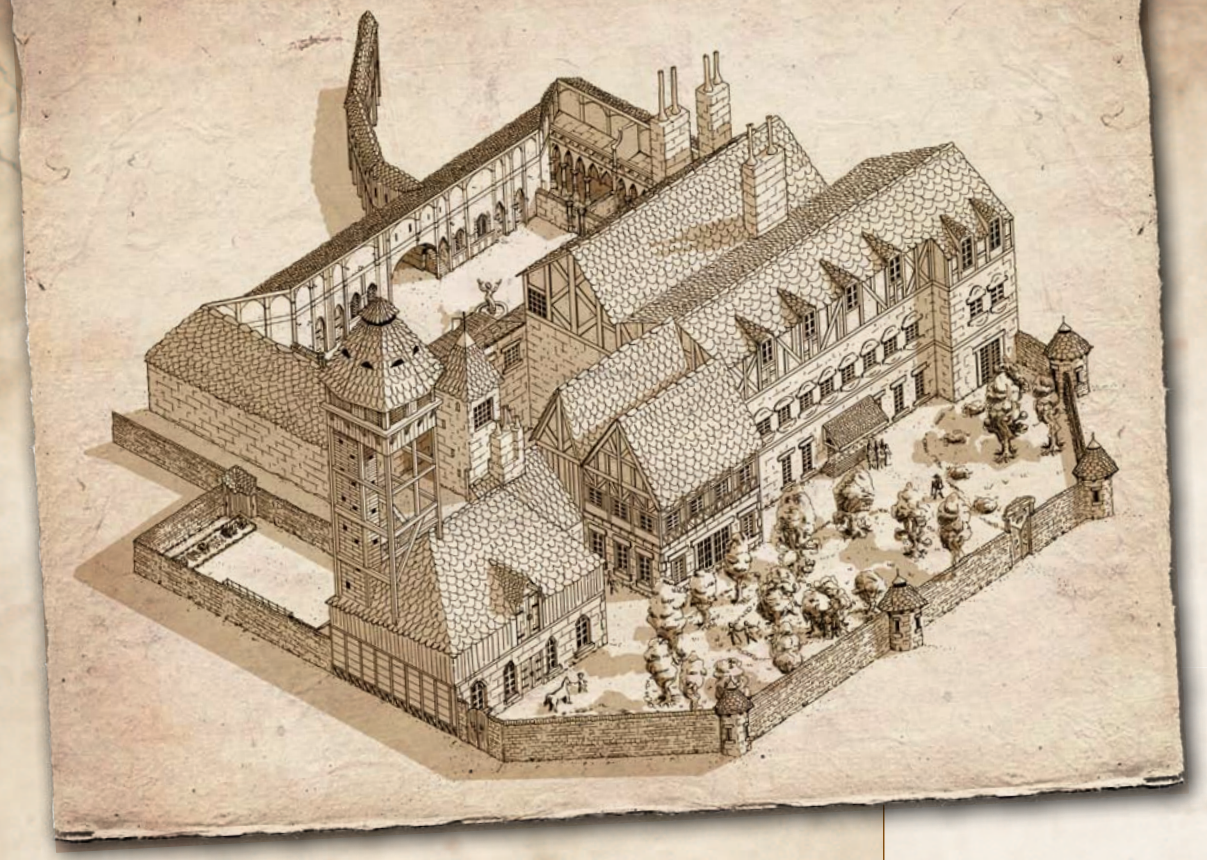
Ceux qui vivent là depuis plus de trente ans s'en souviennent. Arghan, aventurier marqué, rachète alors l'auberge du Quartier, fermée pour cause « d'histoires familiales ». Après travaux, elle reprend vie, et au mur trône désormais une impressionnante griffe de dragon. Pour la populace, elle ne peut appartenir qu'à Fafnir, le légendaire dragon de la contrée. Qu'importe si des jaloux chuchotent qu'il n'y a pas plus de Fafnir que de beurre de bouc, l'établissement s'est trouvé un nom.

La *Griffe* démarre doucement, avec Arghan et un cuisinier, une seule salle, quelques chambres aménagées et d'autres encore encombrées de fatras anciens. Les prix sont modiques pour un gîte et un couvert honnêtes. La clientèle est d'abord locale : la Grande Halle de Bouches n'est pas loin, c'est ouvert très tôt le matin. Les relations avec le guet sont franches et cordiales. Et pour les fêtes locales, Arghan « squatte » la cour d'entrée du bâtiment voisin, à l'abandon, pour faire danser le Quartier.

Peu à peu se constitue une clientèle d'aventuriers de passage appréciant de se retrouver entre pairs. Arghan recrute d'autres employés, et la place manque (l'auberge d'origine occupait le bâtiment de l'actuelle salle **9**).

Acquisition est faite du vaste bâtiment voisin, dont son auberge fut autrefois une aile, et d'un terrain vague situé du côté opposé. L'espace est réaménagé, donnant sa physionomie actuelle à l'établissement. Le terrain vague est ceint d'un haut mur et on y construit une écurie flanquée d'une petite forge. Un ancien soldat y emménage avec sa femme (qui devient la seconde serveuse de la *Griffe*) et son fils. On agence une cave à vin et des réserves dans les sous-sols. On cure un vieux puits laissé à l'abandon.

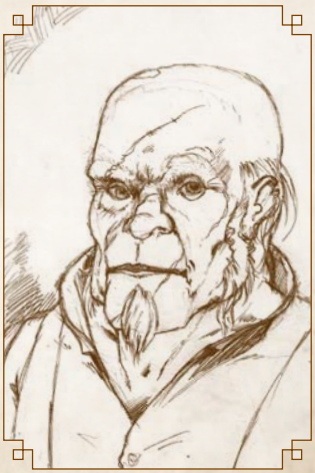
La Griffe élargit sa réputation, les négociants de la halle y traitent d'importantes affaires tandis que nombre d'aventuriers en font leur « base arrière », ce qui attire l'attention et... les ennuis. Car Arghan commet des bévues : par exemple en faisant venir du charbon plutôt que la malodorante tourbe « traditionnelle ». En en faisant (petit) commerce, il provoque la Guilde des tourbiers, qui lui rend un soir une visite punitive musclée. Son passé et la présence d'aventuriers amis lui permettent de repousser l'assaut, mais cet incident le force à se positionner dans la vie de la cité. Pas son genre de se laisser dicter sa conduite, mais il ne peut plus faire cavalier seul et ignorer ses voisins, qui deviennent soit des alliés à entretenir, soit des adversaires à contrôler. Il y aura bien d'autres « casus belli ». Comme avec la Guilde des



Voleurs, à cause d'un « ami trop actif » d'Arghan.

Les choses deviennent plus sérieuses lorsqu'un réseau de notables, de fonctionnaires et de chefs de guildes entraîne progressivement la ville dans la zizanie sans en prendre vraiment le contrôle. Secrètement liés par des relations vaguement sectaires et psychopathes (on apprendra qu'ils se nomment *Les Véritables*), agissant légalement, à tour de rôle, usant de leur richesse et de leur position sociale, jouant sur la passivité des autorités de la ville et de la région accaparées par divers troubles, ils sont insaisissables. Au bout de quelques années, la ville s'enfonce dans le chaos, et la *Griffe*, devient le principal foyer de résistance face aux *Véritables* : intimidations, règlements tatillons, blocage des approvisionnements, tentatives d'incendie, tout y passe. Un soir, l'auberge est attaquée par des hordes de « citadins révoltés », en fait des mercenaires déguisés. L'agression est écrasée après une nuit de bataille, par ce qui devient officieusement la « *Compagnie de la Griffe* ». Finalement, des preuves sont réunies et les coupables exécutés. Ceux qui récupèrent leur poste et les autorités locales se souviendront du service rendu par Arghan et ses amis.

De cette période troublée naît l'idée que *la Griffe* est un lieu à part en Ville, une « baronnie » ayant ses propres règles et les moyens de se faire respecter, que ce soit vis-à-vis des autorités (bien qu'Arghan collabore toujours quand il le faut) mais aussi à l'égard des différents corps constitués, des milieux interlopes ou des religieux. D'ailleurs, peu après, Arghan s'intéresse au prieuré se trouvant contre l'arrière de l'auberge. L'endroit, peu entretenu, appartient au temple voisin. Les relations avec le Grand Prêtre étant excellentes, l'affaire est conclue, le prieuré intégré...



ARGHAN

Locataires à l'année

En plus du personnel, deux locataires sont installés à l'année dans des chambres de la *Griffe*. Avec le temps, le distinguo client/personnel est devenu assez flou bien qu'Erinna se rappelle à leur bon souvenir les jours de loyer...

Géraud, estudiant, paillard invétéré, pilier de bordel, poil à gratter permanent du guet, musicien correct, poète méconnu, collectionneur compulsif d'enseignes en fer forgé du Quartier et évidemment fils d'aristocrate, âgé de vingt ans. Ses intérêts du moment sont l'étude anatomique des pendus et la fille de l'apothicaire.

Théobert, « Léonard de Vinci » humain légèrement timbré, très distrait et parano sur les bords. Sa chambre est envahie de livres, parchemins et autres grimoires du sol au plafond. Il possède sa propre maison qu'il n'habite plus par manque de place et qui est reliée à la *Griffe* par un passage secret (**29**).

Si vous voulez bien me suivre...

Sauf demande explicite de clients de confiance, les déplacements « incognitos » sont planifiés par Erina, et escortés par Eusébia, Giseldrulis, Emerth, et Colin si nécessaire.

De fait, *La Griffe* est aujourd'hui un endroit étonnamment « neutre » ou deux rivaux en affaires jouent ensemble au glic tandis qu'une entrevue discrète a lieu quelque part dans les bâtiments entre le Bailli, la Guilde des Voleurs et les marchands ...

Les Habitants de la Griffe

Arghan, maître à bord, reste attentif à la gestion de son auberge, mais délègue tout sauf les relations publiques : fêtes du Quartier, discussions avec les hôtes remarquables ou non, petits cadeaux discrets, secrets anciens jamais trahis, « services » rendus sans même admettre être intervenu, il sait consolider ses liens avec tous.

Actuellement, le personnel se compose de treize personnes :

Erinna, **chambrière/servante** devenue Seconde d'Arghan, gère l'auberge au quotidien. Halfeline très corpulente, elle est travailleuse, maniaco-perfectionniste et très autoritaire avec le personnel. Peu amène, elle est dure en affaires et tient serrée la bourse. L'auberge est son village et le personnel sa famille.

Sigrun , barwoman. Naine en rupture de clan, elle ronchonne, jure, boit et surtout tape fort. Dernièrement, elle a fait la connaissance d'un certain Thorgrün. Depuis, elle est rêveuse, s'entretient souvent en privé avec Erinna et est particulièrement irritable sur certains sujets.

Ming-Li, **cuisinier**. Ex-moine errant humain du lointain Orient ayant voué sa vie à la recherche d'une composition culinaire digne de son Dieu. Il prépare un pain d'aventure pas loin d'égaler le pain elfique et a une bonne connaissance des poisons d'origine animale ou végétale. C'est aussi le Grand Maistre des Goulus, la confrérie en charge du concours culinaire de la foire semestrielle. Prosélyte, il forme trois apprentis : **Liphard**, gamin timide de treize ans qui vient d'arriver, **Yerel**, dix-sept ans, potagier accompli s'occupant du jardin et **Harlinde**, vingt ans, jeune femme qui seconde et remplace le Chef en cas d'absence.

Colin, **palefrenier/forgeron** : Grand gaillard rouquin humain. Fils du précédent palefrenier, quelques années d'aventures en compagnie de rangers ont développé son empathie naturelle envers les équidés. Marié à Griseldrulis, il a deux jumeaux de treize ans, **Odon** et **Ogier,** « fournisseurs officieux » de la collection de Géraud.

Ghael Andal, **caviste/sommelier**. Cet ancien magicien humain retiré s'occupe de la Cave dans laquelle il passe le plus clair de son temps lorsqu'il ne traite pas avec les producteurs de la région. Il peut vendre quelques potions de faible puissance sur demande et lancer un *refuge du mage* en cas d'influence.

Eusebia, Mariette et Giseldrulis, **servantes/chambrières** : Eusebia, la mère de Colin, supervise les chambres et l'étuve. Mariette est une jolie brunette étourdie qui rêve de devenir « une Dame ». Giseldrulis, femme de Colin, passe carrément inaperçue mais possède une mémoire photographique phénoménale.

Eulade, ivrogne mascotte des lieux. Ancien sous-officier, ce Münchhausen est un conteur dont on ne se lasse pas. Théoriquement veilleur de nuit quand il n'est pas trop saoul, tchatcheur, menteur, gentiment escroc, il a ses entrées partout en ville et est capable d'y dénicher l'introuvable.

Emerth , veilleur. Ce colosse muet, plus malin qu'il n'en a l'air, dort le jour, fait office de videur le soir et patrouille la nuit discrètement un peu partout y compris dans les passages souterrains. C'est lui qui, sur commande, garde la porte des clients

inquiets. Il dort généralement dans la salle de guet (**43**). Plutôt doux, c'est un colombophile averti.

Les plans de la Griffe

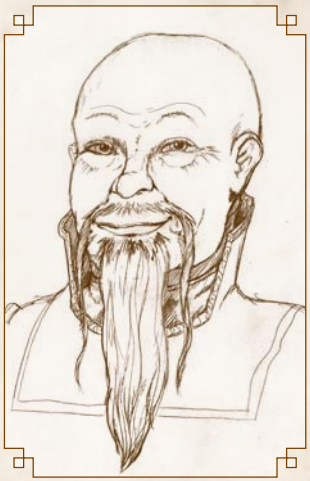
Sans être une forteresse inviolable (les portes sont ouvertes dans la journée), *la Griffe* est relativement protégée quant à ses accès. L'ensemble du périmètre est ceint d'un mur de 2,50m au faîte garni de tessons et doté d'une espèce de chemin de ronde.

Toutes les portes permettant de sortir du périmètre de l'auberge ou d'entrer dans les bâtiments sont en chêne épais renforcé. Toutes sont équipées d'une solide serrure difficile à crocheter, peuvent être renforcées d'une poutre de bois et disposent d'un petit judas grillagé.

Arghan étant méfiant vis-à-vis de la magie, son usage se réduit au minimum, à l'éclairage de la grande salle et à quelques gadgets et glyphes de protection. On y perd en facilité mais ça rassure les clients.

Rez-de-chaussée

1. Accès principal donnant sur la rue du Haut-Pavé et signalé par une enseigne en forme de griffe. La porte est ouverte de cinq heures du matin jusqu'au passage du guet vers la →



MING-LI



Rez-de-chaussée

minuit. Une cloche permet de se signaler hors de ces horaires. Il donne sur une cour spacieuse arborée où peuvent être organisées des réceptions. C'est le repaire d'Anciens commentant les derniers potins.

2. Accès à la cour de la forge-écurie. Un portail permettant le passage d'une diligence donne sur une cour pouvant contenir trois chariots. On y trouve un abreuvoir. Des anneaux permettant d'attacher les bêtes sont scellés aux murs.

3. Écuries. On y loge jusqu'à dix chevaux dans des box en plus de *la Noire* et du *Brun*, les deux robustes chevaux de l'auberge et de *Frère Anselme,* l'âne utilisé pour le ravitaillement quotidien.

4. Forge-remise. C'est modeste mais suffisant pour des travaux basiques de ferronnerie, un ferrage ou une réparation de roue. À l'opposé de la pièce sont remisés une petite charrette et un chariot.

5. Porche. Trois marches volontairement très grinçantes permettent d'y accéder.

6. Grande salle. La « taverne ». Le premier étage forme mezzanine et la hauteur de plafond évite la stagnation des effluves de vinasse, de graillon et de sueur. Chacun boit et mange à côté de quelqu'un d'autre sur de grandes tables rectangulaires en étant assis

PARLONS ARGENT

La *Griffe* dans sa configuration actuelle coûte environ 20 000 po + grosso-modo 2500 po de matériels et de stocks. Elle rapporte 2D20+30 po/jour, pour des frais journaliers de fonctionnement tournant autour de 3D10+ 5 po/jour. Les employés sont payés 6 po par mois pour les adultes et de 1 à 3 po pour les apprentis.

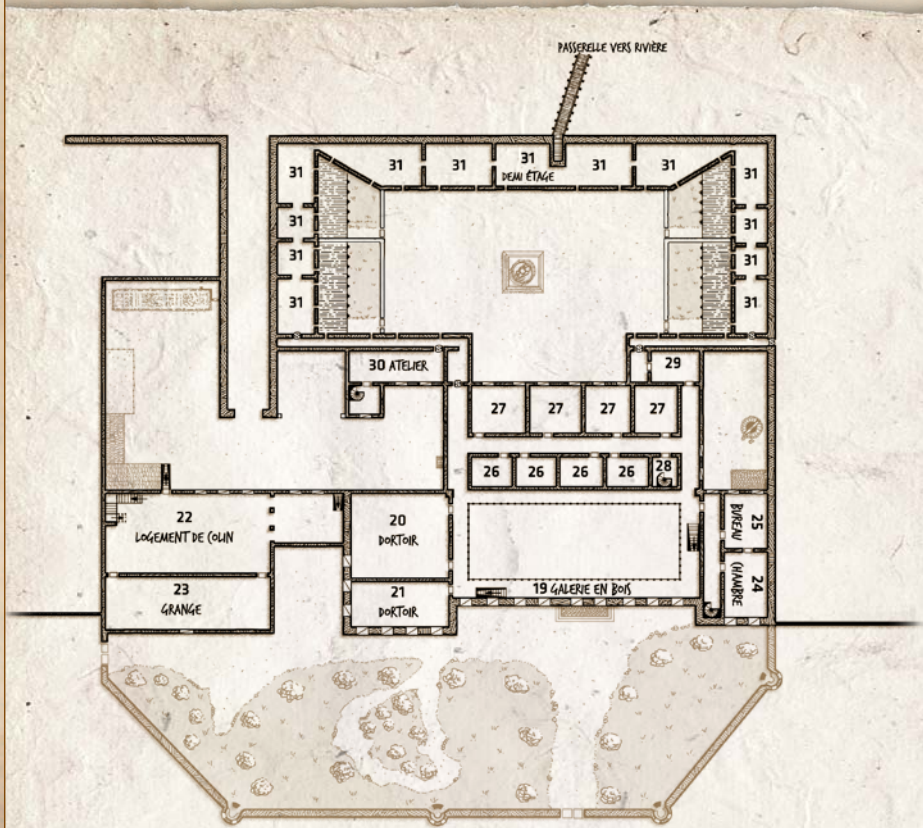
Boissons

Tarifs au verre pris à la « taverne » (+25% en **7** et **8**, +30% en **19**, +50% dans les **chambres et les cours**). On offre gratuitement des lamelles de lard très salé qui font boire…

CARTE DES BOISSONS

Lait	2 pc*
Jus de fruit	3 pc*
Cidre	1 pc*
Bière	3 pc
Vin (normal)	5 pc*
Vin (fin)	1 pa*
Vin (bouché)	6 po/bouteille
Hypocras	1 pa*
Flamme de Fafnir	1 po

** Pichet 5 verres prix × 4.*



Premier étage

sur des bancs. Cela favorise les rencontres et limite l'usage du mobilier lors des bagarres. Deux gros bahuts le long des murs encadrent une imposante cheminée parfaitement entretenue. Les murs sont couverts de trophées divers et variés offerts par des habitués. On y trouve aussi quelques cibles à fléchettes. Dans un angle se trouve le comptoir en chêne du bar. En dessous, deux barriques (bière et vin) et un petit tonneau de vin supérieur. Au dessus, suspendue au plafond, se trouve la fameuse *Griffe de Fafnir*. Une trappe permet de se rendre directement à la cave. Le soir, deux grands globes irradiant une lumière perpétuelle par magie sont descendus. Deux escaliers mènent à l'étage.

7 & 8. Salles annexes. Contiguës à la « taverne », elles sont plus tranquilles (coûts majorés de 25%). Le mobilier se compose de cinq tables pour quatre personnes avec des chaises, d'une cheminée plus petite et d'un bahut. On trouve généralement ici des voyageurs fatigués, des marchands en affaires et quelques aventuriers étudiant la désormais célèbre carte de la région finement gravée sur une table (**7**).

9. Salle de banquet et spectacles. Cette vaste salle, vide la plupart du temps, est utilisée pour de grandes occasions ou bien des représentations lorsque des gens du spectacle se présentent à l'auberge. Arghan n'hésite pas à offrir gîte et couvert en échange d'une prestation. Une petite scène ainsi qu'une petite « coulisse » y ont été aménagées.

10. Cuisine. Elle est dotée de deux grandes cheminées dont une équipée d'un impressionnant tournebroche perpétuel imaginé par Théobert (35% de panne). Deux fours, deux grands éviers alimentés par l'eau tiède des thermes du Quartier et une grande table centrale complètent cette ruche qui ne s'arrête presque jamais. Les murs sont garnis d'étagères où s'empile la vaisselle. Tout y est propre et à sa place. Un escalier de service conduit à l'étage.

11. Celliers. Le premier est destiné aux produits secs, aux condiments, à l'huile et au vinaigre. On y trouve aussi les fromages et quelques barriques conservant du poisson. Le second contient des produits frais provenant du jardin ou achetés aux halles. De la charcutaille est pendue au plafond.

12. Accès cave et réserves. Un escalier et une rampe permettent de descendre à la cave. Au fond de cette réserve, une petite porte dotée d'un petit hublot interdit l'accès à une « chambre froide » (3° grâce à un bâtonnet de froid enchâssé dans le mur).

13. Cour. En pressant une pierre du mur légèrement plus saillante que les autres, on ouvre un passage secret donnant dans les cours des maisons voisines. Le chemin donnant derrière l'auberge passe sous un sombre porche voûté d'environ trois mètres de long doté d'une imposante porte cochère.

Outre un puits (**52**), on y trouve un « déféquoir », pièce unique avec un pourtour en maçonnerie doté de trous espacés régulièrement permettant à quatre personnes de s'y soulager. L'encens brûlant dans un petit brasero tente d'assainir les lieux et la fosse est régulièrement nettoyée magiquement par Ghael.

14. Cour de service. Même porte cochère qu'en **13**, théoriquement fermée le soir par Eulade. La cour donne dans une petite ruelle calme par où sont livrées le matin les marchandises et fournitures de l'auberge. Le « petit coup » est de tradition pendant qu'Erinna scrute chaque paquet. Une réserve à outils abrite un escalier conduisant à l'atelier du premier étage.

Nourriture

Portion prise à la « taverne » (+25% en **7** et **8**, +30% en **19**, +50% dans les **chambres et les cours**)

Ming-Li propose 2 fois par jour un solide plat du jour avec légumes, un fruit et un peu de pain pour 9 pc pour les habitués du Quartier.

« À LA CARTE »

C'est plus cher, mais ça le vaut largement...

Bifteck	1 pa
Bol de soupe	3 pc
Chou au lard	1 pa
Civet de lièvre	3 pa
Cochon de lait rôti	1 po
Cochonnaille	8 pc
Côte de bœuf	3 pa
Côtelette d'agneau	3 pa
Friture de poisson	2 pa
Fromage	6 pa
Fruit	1 pc
Gigot	4 pa
Lapin	5 pa
Navets bouillis	5 pc
Pain, la miche	2 pc
Poisson grillé aux herbes	3 pa
Pouding	1 pa
Poulet rôti	3 pa
Ragoût	3 pc
Saucisse grillée	1 pa
Tarte aux pommes	2 pc
Tourte aux rognons	1 pa
Truite	3 pa
Viande en sauce	2 pa

Autres plats, banquet, etc. : *selon Ming-Li*

SERVICES

Adresse fiable en Ville : pourboire
Affûtage arme : 1 à 5 pa
Alarme magique chambre : 2 po / nuit (cri « au voleur »)
Bain eau chaude et propre : 1 pa*
Bain eau froide et sale : 2 pc*
Bois supplémentaire de chauffage : 6 pc / nuitée
Blanchissage simple : 5 pc / vêtement
Blanchissage + désinfection (non magique et non dangereux) : 1 pa / vêtement
Blanchissage + désinfection (non magique mais dangereux) : min. 2 po / vêtement
Cadenas : 2 pc
Change : +20% du taux officiel
Coffre-fort : 2 po / objet / jour
Course en Ville : 5 pc / h
Couverture supplémentaire : 5 pc
Écurie : 1 pa / animal / j
Entretien vêtement (raccommodage ou ravaudage) : 1 pa / pièce
Entretien chaussures (nettoyage, cirage, ferrage) : 2pc-4pc-1pa / paire
Escorte en ville : 5 pa à 5 po / personne et selon service demandé + prime événementielle
Ferrage : 1 po / fer
Garde armée devant une chambre ou un chariot : 1 po / nuit
Location chariot : 9 pc / l'heure + caution
Location cheval : 1 po / h + caution

15. Jardin. On y trouve des légumes, quelques fruits mais aussi un petit carré de simples et quelques herbes qui sont des composants de sort plantés par Ghael. Un petit cabanon à outils dissimule un passage secret donnant hors de la propriété. Juste avant, se trouvent une basse-cour (une vingtaine de poules et Monseigneur, le coq qui sert de réveil au voisinage) et des clapiers à lapins. Colin y a aménagé un enclos pour parquer quelques moutons, deux chèvres et des montures.

16. Cour du prieuré. Au centre, se trouve une statue du Dieu du temple voisin sur un socle assez large. Une volée de marches conduit à une crypte (**51**).

17. Patios. Quatre petits patios herbus avec des bancs de pierre entourés d'une galerie à arches qui sont autant d'endroits idéaux pour de discrètes rencontres. Une terrasse les couvre à moitié.

18. Chambres de marque. Les anciennes cellules des religieux sont identiques à celles décrites en **27**. La moitié dispose d'un petit vestibule. Deux sont louées à l'année par des guildes, les (rares) hôtes du Temple y sont logés gratuitement.

Premier étage

19. Galerie en bois. Elle comporte quelques tables pour les clients fortunés désireux d'être tranquilles (coûts majorés de 30%).

20. Dortoir commun. Ce n'est pas cher donc assez rudimentaire : des lits trois places avec un drap formant sac de couchage y sont alignés avec au dessus des lits de quoi suspendre ses affaires à une corde se terminant par un crochet.

21. Dortoir commun. Plus cher car il s'agit de lits clos à deux places avec un drap sac de couchage. Un coffre pouvant être cadenassé est aménagé dessous.

22. Logement de Colin. Séjour/chambre à coucher pour le couple et une chambre où dorment Odon, Ogier et Liphard sous la surveillance d'Eusebia.

23. Stock de paille. Une trappe permet de jeter directement le fourrage dans l'écurie. Sur la façade, une grande porte avec un treuil permet l'approvisionnement.

24. Chambre d'ami. Identique à **27** et réservée aux hôtes très importants ou aux vrais amis.

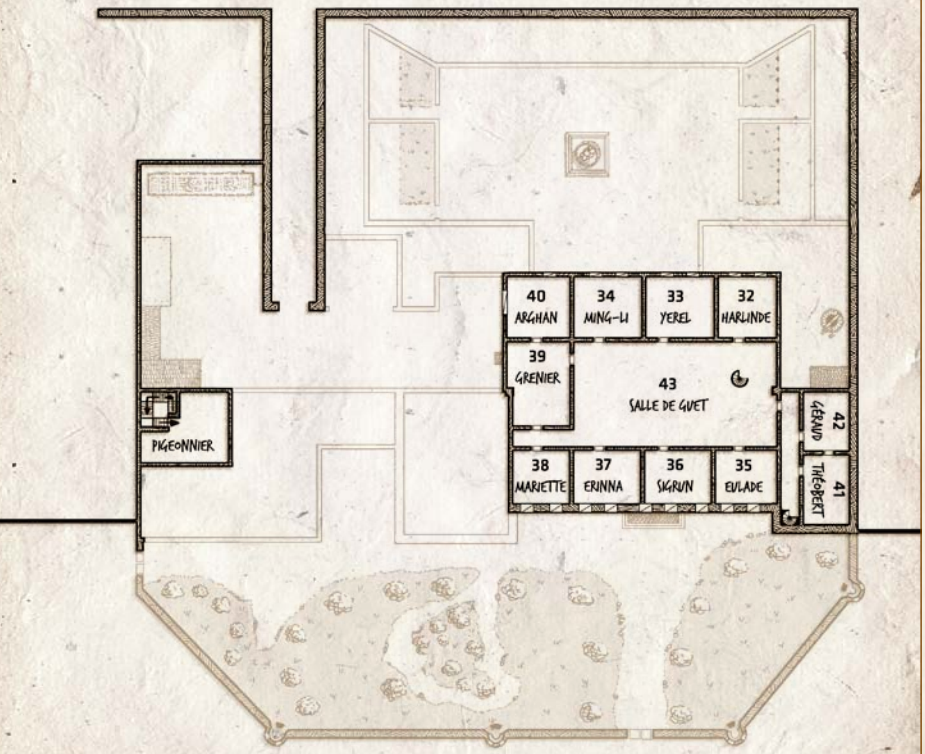
25. Bureau. Le cœur de l'administration. On y trouve les livres de comptes et un gros coffre-fort (contenant des papiers et l'équivalent de 600 po). Son ouverture nécessite deux clés portées en permanence par Arghan et Erinna.

26. Chambres individuelles. Assez sommaires, lit double avec deux draps, une petite armoire. La porte ferme à clé. De petits vasistas laissent passer un maigre jour dans ces pièces presque aveugles.

27. Chambres individuelles « luxe ». Fermant à clé, un ou deux lits individuels avec deux draps et une couverture, une armoire, un coffre, un nécessaire de toilette et un tapis au sol. Fenêtre avec volet donnant sur le cloître.

28. Buanderie. Stock de draps et de serviettes sur des étagères. Un escalier à vis relie la pièce à la cuisine (**10**) et au grenier (**43**).

29. Bains. Un grand cuveau pour six personnes et deux baignoires individuelles. L'eau provient d'une canalisation reliée aux thermes du Quartier transitant par des tuyaux d'arrivée et d'évacuation se trouvant dans le « tunnel » (**13**) et est réchauffée par une chaudière se trouvant dans la petite pièce d'à côté. Eusebia alimente la chaudière et change



Second étage

l'eau deux fois par jour. Les tarifs sont donc variables en fonction du moment du bain... Un passage secret à côté de la chaudière ouvre sur un corridor permettant d'atteindre le demi-étage (**31**) ou de poursuivre dans le mur séparant les propriétés voisines pour déboucher dans la maison de Théobert.

30. Atelier. Dans un capharnaüm de choses diverses et variées, on distingue un établi, un tour de potier, une meule à aiguiser, bref tout ce qui peut être utile pour bricoler et entretenir une auberge. Un passage secret conduit au demi-étage (**31**).

31. Demi-étage. Formé par le toit du cloître, c'est une succession de pièces vides assez basses. Des meurtrières noyées dans du lierre grimpant couvrent toute la cour. Les patios (**17**) étant à demi couvert, une petite terrasse (accessible par une échelle) peut recevoir un garde. Le son y est cependant très étouffé et il est difficile d'entendre ce qui se dit en bas. Un passage secret permet d'emprunter le corridor pour rejoindre le reste de l'auberge.

Second étage

32 à 38. Chambres du personnel : Harlinde (**32**), Yerel (**33**), Ming-Li (**34**), Eulade (**35**), Sigrun (**36**), Erinna (**37**) et Mariette (**38**). Chaque chambre reflète les goûts et la personnalité de son occupant.

Services (suite)

Location d'une pièce de l'auberge : 1 pa / h
Messager : 1 pa (1 po / Km hors de la Ville)
Nuitée (21) : 2 pa / nuit
Nuitée (20) : 1 pa / nuit
Nuitée (26) : 3 pa / nuit**
Nuitée (27) : 5 pa / nuit**
Nuitée (18) : 1 po / nuit**
Pansage et nourriture cheval : 8 pc / j
Parking chariot : 2 pa / j
Petite réparation sur matériel d'aventure : 25% prix du matériel ordinaire
Plan de la Ville : 9 pc
Pot de chambre : 2 pc
Prière : selon temple voisin
Recours à un Sage : selon Théobert (qui peut aussi mettre en relation fiable gratuitement)
Savon : 1 pc
Sellerie (entretien & petites réparations) : 20 pa / pièce
Soins vétérinaires : 5 pc à + selon Colin (qui peut aussi mettre en relation fiable gratuitement)
Soins (non magiques) : 5 po / jour + ingrédients
Sorts et composants magiques : selon Ghael
Sorts prêtrise : selon temple voisin
Surveillance particulière : 5 pc à 5 pa selon type / heure
Travaux de forge (basiques, selon MJ) : min. 1 po (selon Colin)

** × 3 si baignoire individuelle*

*** 50 po / mois ou 100 po / mois ou 200 po / mois selon endroit*

ÉGOUTS

Un très ancien réseau d'égouts, témoin du luxe du Quartier à l'origine, passe sous *la Griffe*. On y accède par un conduit doté de barreaux scellés dans le mur (et fermé par une bouche protégée magiquement) se trouvant dans la cour de service (**14**). L'égout est étroit et bas de plafond, une corniche permet de le parcourir, courbé mais au sec. Un autre tunnel passe le long de la Griffe et évacue l'eau des Thermes. Ici aussi, un étroit chemin permet d'inspecter ce conduit glissant saturé de vapeur d'eau. Sigrun s'est chargée de relier les deux réseaux par un passage secret.



SIGRUD

39. Grenier. Cette vaste pièce a servi de « centre de commandement » à la *Compagnie de la Griffe*. Des amis sûrs peuvent y être logés en toute discrétion en cas de besoin, ou si des réunions tendues nécessitent un « service d'ordre » exceptionnel durant quelques temps. Quelques armes bien entretenues sont stockées sur des supports et des racks.

40. Chambre d'Arghan. Sobre mais fonctionnelle et confortable.

41. Chambre de Théobert. En train de devenir une bibliothèque annexe aux piles très instables mais le lit y est fait chaque jour par le personnel !

42. Chambre de Géraud. Un discret chemin d'accès le long de la façade a été aménagé par le coquin. Seul Arghan est au courant.

43. Grenier. Géraud l'utilise pour donner des leçons d'escrime et de gymnastique aux gamins du personnel. Ce vaste espace commence à être envahi par les caisses de livres de Théobert.

43. Salle de guet. Suffisamment haute pour avoir une vue panoramique étendue sur le Quartier et au-delà des remparts, cette petite pièce sert aussi de pigeonnier et contient une lunette astronomique.

Sous-sols

44. Soute à charbon.

45. Réserve de bois.

46. Cave. On y trouve du vin bouché et sept gros fûts de vin en train de vieillir. Ghael, Théobert et Ming-Li (et Eulade !) y font des études d'œnologie. Un vrai-faux tonneau (plein de bière en façade, vide au raz du mur) cache un passage conduisant à la crypte.

47. Pièce secrète. Chambre forte de l'auberge. Protégée par un puissant sort et très difficile à détecter, on y trouve un coffre contenant environ 6000 po plus quelques armes et objets magiques appartenant à Arghan. Apprenant son existence, Sigrun a eu l'idée du passage dans le faux tonneau pour tromper d'éventuels voleurs.

48. Réserves. Patates et pommes conservées dans le sable, charcuterie en train de sécher, viande séchée, etc…

49. Chambre/laboratoire de Ghael Andal. Un petit laboratoire dans un coin de la pièce. Le lit est aménagé dans un gros tonneau qui est sa propriété personnelle.

50. Distillerie. Les compères y distillent une liqueur, «*le souffle de Fafnir*» qui est dans le top 3 des alcools violents de la Ville. Outre les alambics, on y trouve une petite cheminée.

51. Crypte du cloître. Vide à l'exception d'un sarcophage au fond. C'est le domaine de **Cerbière**, un chien à trois têtes adopté tout bébé par Colin. Affectueux, discret et noctambule, la rumeur de sa présence calme les amateurs d'explorations nocturnes.

52. Salle octogonale. Le curage du puits a permis de découvrir un passage débouchant sur une vaste salle voûtée octogonale aux constructeurs et à l'usage encore inconnus de nos jours. Le souterrain se prolonge et débouche hors de la Ville dans un petit bois. Trois autres tunnels partent de la salle pour aboutir dans divers lieux du Quartier (thermes, maison situées deux rues plus loin et dans une remise des halles). Une très ancienne écriture couvre les murs (Théobert cherche toujours…) et son centre est occupé par un petit pilier torsadé. Les réunions les plus secrètes ont lieu ici. De temps en temps, la pièce sert d'entrepôt temporaire pour un peu de contrebande.

Il y a 2 jours...

Une terrible tragédie a eu lieu : au petit matin, Arghan a été retrouvé mort dans son lit. Pour la première fois depuis trente ans, l'auberge est fermée. Alors que le Quartier est venu en nombre rendre un ultime hommage au défunt, qui sera inhumé dans la crypte du prieuré, le personnel, inconsolable mais néanmoins anxieux, attend les nouveaux propriétaires, des aventuriers choisis par Arghan et expressément recherchés par le notaire.

À suivre dans *Casus Belli* numéro 2 : *Votre auberge...*

Philippe Rat
Illustrations *Didier Guiserix*
Cartographies *Fred Lipari*

L'échoppe

Fréquentée par nombre d'aventuriers, la *Griffe* vend du tabac (2 pa les 250 gr) et du matériel de base (selon MJ) de qualité normale à des tarifs identiques à ceux de la Ville + 5%. Ming-Li peut aussi préparer du Pain d'aventure sur demande (3 po / 1 kilo) ou des rations.



Sous-sols



CRÉATION DE PERSONNAGE

Mon premier rôle

Quoi ? C'est votre première fois ? Votre premier « vrai » personnage ? Celui que vous créez de vos propres mains et pas un vulgaire prétiré ? Si vous avez peur de passer à côté de votre (premier) rôle, voici quelques petits conseils qui ne serviront pas uniquement aux débutants.

Le temps des premiers choix

Au moment de créer votre personnage, et encore plus lorsqu'il s'agit du premier, vous avez grosso modo le choix entre deux types d'approches.

La **première**, souvent proposée par les jeux du commerce, consiste à imaginer d'abord ce que va être votre personnage, pour ensuite essayer de faire coller les critères de création à l'image que vous en avez. Si cette approche fonctionne très bien avec les jeux aux règles légères et peu contraignantes, elle n'est pas forcément la meilleure option pour la plupart des autres jeux. Il sera souvent difficile de faire correspondre l'idée (le fantasme ?) que vous avez de votre personnage et les différents paramètres de la création, qui imposent toujours contraintes et limites. Vous courez alors le risque d'être frustré ou déçu par votre personnage, la faute à des mécanismes de création incompatibles avec vos idées ou à une imagination difficile à canaliser.

La **deuxième** approche, plus libre, consiste au contraire à suivre chaque étape de la création du personnage (choix du peuple/race, de la profession/classe, des avantages/défauts, etc.) en essayant d'imaginer le personnage et son histoire au fur et à mesure des choix, de manière intuitive (voir l'exemple ci-contre).

Exemple

Jérôme choisit de jouer un nain, prêtre pour ne pas jouer un énième Gimli du *Seigneur des anneaux*. Au moment de choisir son dieu, il tire au hasard un dieu de la magie des runes. Son nain sera donc un érudit au sein de son peuple et peut-être aura-t-il trouvé la foi dans les antiques grimoires familiaux, s'attirant l'antipathie de ses frères combattants. Au moment de choisir son équipement (une étape souvent bassement technique et parfois même pénible), Jérôme se porte naturellement acquéreur de matériel magique au détriement de l'achat d'une armure (pas assez d'argent). Ce choix renforce ses idées de background et la personnalité de son nain : traumatisé par ses frères, il exècre tous les guerriers vêtus de lourdes armures et ne veut absolument pas leur ressembler. Le nain de Jérôme ne portera pas d'armure, mais il aura un caractère bien trempé !

Le but de cette deuxième approche est de chercher à lier **chaque élément de la création du personnage** (aléatoire ou non, technique ou non) au caractère ou au background du personnage. À la fin de la création, vous disposerez alors de nombreuses pistes pour affiner l'idée que vous vous faites de votre alter ego !

Il y a une vie après la création de personnage

Certains rôlistes considèrent étrangement que la création de personnage est l'unique moment permettant de le définir. Ce point de vue a un avantage (une fois que le personnage est fait, on ne se pose plus de questions) mais un gros inconvénient car il n'évolue plus autrement que du point de vue des règles. Ne vous interdisez pas de futures bonnes idées : laissez des zones d'ombre dans le passé de votre personnage afin d'inventer en cours de partie des éléments de background qui justifieront des actes ou des évolutions de caractère que l'on ne soupçonnait pas au cours des premières séances de jeu. Et surtout, poursuivez son évolution en jeu : les aventures qu'il va vivre vont forcément avoir un impact sur lui, ce qu'il est, son caractère, sa description physique parfois et ses réactions dans certaines situations.

Les incontournables

La plupart du temps, la création de personnage a lieu juste avant de commencer la partie, ce qui vous laissera peu de temps pour peaufiner votre précieux PJ. Pour autant, ne vous lancez pas dans la partie sans avoir eu le temps de poser au clair, à l'écrit si possible (pour ne rien oublier), les éléments suivants :

1. Le nom. C'est une évidence, mais on a déjà vu des joueurs se lancer dans l'aventure sans. Or bien choisir son nom permet de mettre en avant le personnage par rapport au joueur (ce qui facilite ensuite les rapports de joueur à joueur ou de personnage à personnage) et de faire passer des informations implicites (un nom typiquement noble, ou primitif, etc.). Évitez les noms trop longs ou compliqués à retenir. On sait que l'on a bien choisi un nom quand les joueurs autour de la table s'en souviennent et l'emploient pour les discussion de PJ à PJ.

2. Son caractère. Il n'est pas facile de jouer le caractère d'un personnage en jeu de rôle. Une partie de JdR n'est pas une séance d'impro théâtrale et les opportunités ne sont pas si nombreuses pour glisser des interventions qui mettront en valeur la personnalité de votre PJ. Limitez-vous de préférence à deux aspects. Vous aurez tout le loisir d'en ajouter par la suite, à mesure que vous (et les autres joueurs) connaîtrez de mieux en mieux votre personnage. Et parmi ces deux aspects, choisissez-en toujours au moins un de négatif, un vrai défaut appuyé (les qualités étant beaucoup plus dures et moins fun à « placer » dans le jeu). Le but est de faire participer le caractère de votre personnage, à travers ses actes et ses discussions. Comme pour le nom, si les autres joueurs se souviennent du caractère ou des défauts de votre personnage, c'est que vous avez réussi votre coup !

3. Sa description. Rituel très important (initiatique même) de la première partie de jeu de rôle, la description physique du personnage face aux autres joueurs est un moment fort qu'il convient de préparer. Comme souvent, coucher les bases de votre description physique sur le papier vous donnera l'assurance d'avoir la matière nécessaire au moment où le MJ vous demandera de vous décrire aux autres personnages ! Comme dans la vie, la première impression est importante, donc ne négligez pas votre description ! N'ayez pas peur de la lire s'il le faut (en essayant de lever les yeux de la feuille et d'y mettre du coeur pour rendre l'écoute attrayante !) mais ne faites pas de description longue : elle risquerait de perdre l'attention de l'auditoire. Allez à l'essentiel, faites efficace (et cela vous facilitera la vie) ! Ne décrivez pas le caractère de votre personnage : ce dernier doit avant tout être dévoilé à travers les actes et les discussions en cours de partie. Trop de joueurs décrivent un profil psychologique au moment de la description physique, ce qui tue dans l'œuf le plaisir de la découverte du caractère d'un personnage et peut faire penser à tort que ce dernier est connu de tous et n'a pas donc plus besoin d'intervenir ni d'être mis en avant pendant la partie.

Avant de partir

Souvenez-vous aussi qu'à trop vouloir préparer, vous risquez de vous enfermer dans des idées que vous n'arriverez pas forcément à exploiter en jeu. À l'inverse, sans préparation, vous jouez à la loterie et vous vous exposez au risque de ne pas être en phase avec votre personnage. Conclusion : préparez, mais en priviligiant ce que vous pourrez mettre en pratique en jeu facilement.

Damien Coltice

J'ai préparé quinze pages de background !

La passion créatrice est parfois débordante au moment de préparer son premier personnage. Nous connaissons tous au moins un rôliste qui a écrit une dizaine de page de background racontant la vie de son *alter ego* avant même d'avoir jouer une seule aventure... Si cette démarche n'est certainement pas à bannir, il faut garder à l'esprit que trop définir un personnage peut aussi poser des problèmes avec le scénario, le MJ ou ce que les autres joueurs vont amener à la table. Dans tous les cas, demandez à votre MJ son avis, et modifiez en conséquence.

Citations typiques

Il est parfois difficile d'avoir la répartie suffisante pour lancer une phrase bien sentie sur le vif. Imaginez, avant le jeu ou durant le début de partie, une ou deux expressions typiques correspondant au profil de votre personnage, ce qui vous permettra d'avoir quelque chose à placer facilement pendant la partie... Vous jouez un religieux ? Préparez deux trois expressions divines (« L'œil d'Odin est sur nous ! »). Un enfant des rues ? Révisez vos gros mots ! Un personnage de noble naissance ? Imitez un homme politique précieux « Je vous demande de vous arrêter ! ».



CRÉER LE GROUPE DE PJ A POSTERIORI

(ou comment souder son groupe sans rien faire !)

Entre la création des personnages et le début d'un premier scénario, qu'il s'agisse d'un one-shot ou d'une campagne, un problème se pose pour tous les maîtres de jeu : comment réunir ce beau monde au début de l'aventure ? En d'autres termes, comment créer le groupe ?

À qui s'adresse cette aide de jeu ?

À des groupes de joueurs vétérans pour apporter un peu de changement et de surprise. Les joueurs ayant un penchant pour les techniques « narrativistes » devraient apprécier.

LE CLICHÉ DE LA TAVERNE

Quiconque a un minimum roulé sa bosse dans le JdR connaît les combines classiques et en a usé et abusé : le contact commun à tous les joueurs, le commanditaire qui assemble le groupe pour une mission spécifique, la taverne où les PJ se trouvent par hasard installés à une même table… Des ficelles grosses comme des poutres que les PJ connaissent par cœur et qu'ils ne raillent même plus, c'est dire si la chose est éculée.

Pour anticiper l'écueil, les habiles meneurs usent pourtant parfois d'autres subterfuges. La valse complexe des liens tissés à la création de perso (« tu es le frère de X, Y est un ancien compagnon d'armes, Z est le cousin de V, etc. ») alterne dès lors avec les événements de lancement « dynamiques » intégrés au scénario : oncles morts, accidents communs aux joueurs, réveil enfermés à 6 dans une cellule, téléportation en un lieu inconnu… Hélas, ces astuces montrent aussi leurs limites.

Pour qui regarde honnêtement la situation, le constat est affligeant. Le cliché règne en maître quasi absolu sur les ouvertures de partie… Et c'est un problème parce que les bouts de scotchs posés à la va-vite pour faire tenir le groupe risquent de sauter à la première occasion, que cela demande à chaque fois un travail supplémentaire pour le meneur, et enfin, parce qu'à la longue, c'est lassant des deux côtés de l'écran, surtout pour les vétérans.

LE REMÈDE MIRACLE DE DEB ROUYEVÛ

En tant que meneur, il est temps de vous poser une question : pourquoi ce boulot devrait-il être le vôtre ? L'idée : laissez faire vos joueurs. Qu'ils se débrouillent pour éviter les clichés puisqu'ils sont si forts. Voici la recette miracle :

1. Lancez votre groupe *in media res* dans un scénario, une campagne, etc. Ne passez pas par la case départ. Faites comme s'ils avaient dit oui au job des jours plus tôt, déjà avancé dans l'intrigue, rencontré leurs vis-à-vis, tout le toutim. Allez-y franco.

L'avantage : avec ce départ sur les chapeaux de roue, non seulement vos joueurs seront intrigués mais en plus, ils auront un train de retard qui va les occuper une partie de la soirée.

2. Ne justifiez en aucun cas l'existence du groupe de joueurs en tant que tel : pas de rencontre dans une taverne, pas de réunion orchestrée par un mystérieux commanditaire lors d'un scénar n°1, etc. Le parti pris est que le

groupe fonctionne de concert depuis un moment. Aux questions des joueurs type « *mais comment on se connaît, les autres PJ et moi ?* » et « *depuis combien de temps on tourne ensemble* ? », faites-vous plaisir : donnez des réponses type « *c'est mon problème ?* » ou « *qu'est-ce que j'en sais ?* ».

3. Puis, amenez la solution. Lors d'une halte des personnages, qu'elle soit en pleine nature, chez l'habitant ou dans une auberge, faites intervenir un curieux quelconque – voyageur assis à la même table, guide du groupe dans les marais, marchand qu'ils escortent… qui demandera aux PJ comment ils se connaissent ? depuis combien de temps ? et insistera pour se faire raconter le récit de la grande aventure qui les a soudés.

Le moment opportun

À vous de décider quand vous souhaiterez donner un passé à votre groupe de joueurs. Dès la première heure de jeu comme après des semaines de campagne, cela ne dépend que de vous, et de l'impatience de vos aventuriers.

Peut-être même trouverez intéressant de laisser planer le mystère durant de multiples parties… pour finalement ne rien révéler.

4. À partir de là, laissez vos joueurs inventer collectivement l'histoire de leur groupe. Vous venez de vous débarrasser officiellement de cette charge.

5. Pour les recadrer, interprétez leur auditoire. L'interlocuteur des PJ n'aimera peut-être pas se voir pris pour un idiot s'ils racontent n'importe quoi, il demandera des précisions, des détails. Vous pourrez aussi insérer des éléments à votre guise dans le récit en usant de ouï-dire et autres colportages. Il suffit d'intervenir avec une formule du genre : « *j'ai entendu parler de cette affaire* ». À vous ensuite de moduler avec des « *ce n'était pas plutôt X le coupable/dans telle région/…* » et autres : « *je me rappelle de ceci ou cela* ». qui vous permettront d'ajouter vos grains de sel.

Enfin, un conseil. Ne bridez pas vos joueurs. Le but de cette méthode est qu'ils s'amusent et il s'agit après tout d'une histoire contée : ils peuvent donc se permettre des exagérations ou le luxe de quelques zones d'ombre. De toute manière, une fois les éléments clés entre vos mains, vous pourrez les réagencer à votre gré. Qui sait si la mémoire de vos joueurs ne les aura pas trompé sur certains points ?

Stéphane Gallot
Crapougnats *Didier Guiserix*

Effets secondaires

Outre le règlement des questions liées à la naissance du groupe, cette méthode offre quelques avantages. Ainsi, au lancement d'un nouveau jeu, après vos multiples tentatives de présentation du background, cette recette vous permettra de distinguer les pans d'univers que vos amis souhaitent voir mis en valeur. Non seulement le ton de leur récit et les péripéties qu'ils auront inventées pour l'occasion vous donneront un aperçu du type d'aventures qu'ils attendent, mais surtout, vous saurez ce qu'ils ont retenu de vos explications et ce qu'ils perçoivent du jeu que vous leur proposez. Un atout supplémentaire dans votre manche.

Enfin, petit bonus non négligeable, les rôles qu'ils se donneront au cours de cette aventure narrée les positionneront au sein du groupe. Un petit effort en moins pour vous, et un grand pas pour souder davantage le groupe et propulser efficacement votre campagne.





LA VIE DU RAIL

Tous les MJ sont confrontés, dans les scénarios ou dans leur façon de les jouer, à des questions de linéarité ou de dirigisme qui, mal gérées, peuvent transformer une partie honorable en véritable désastre. Ce « MJ Only » fait donc le tour sur la façon de les aborder autour d'une table de jeu.

NOTE AUX LECTEURS DE *CASUS BELLI* :
La première partie de cet article était parue dans le dernier numéro de la précédente incarnation de *Casus Belli*. Afin de ne léser aucun de nos lecteurs, nous avons décidé de publier cette aide de jeu en intégralité dans ce numéro, en reprenant les bases déjà posées. .

UN NUMERO D'EQUILIBRISTE

Mener implique de proposer quelque chose d'intéressant aux joueurs en contrepartie de leur attention et de tout mettre en œuvre pour maintenir leur intérêt durant la partie. Peu importe que ceux-ci soient captivés par une intrigue écrite à l'avance ou par une improvisation qui rebondît constamment à partir de leurs interventions. Que vos idées vous viennent d'un scénario issu du commerce, d'un film vu la veille ou d'une de vos créations, cela ne les concerne finalement que très peu. Vous êtes le seul responsable de ce que vous leur proposez et devez l'assumer, notamment en palliant les éventuels défauts de votre matériau d'origine. Cela ne veut naturellement pas dire que vos joueurs n'ont qu'à se taire et à vous écouter, ou qu'ils ne sont pas autant acteurs que vous dans l'histoire que vous vous apprêtez à vivre, mais tant que le résultat fonctionne autour de la table et aussi longtemps qu'ils sont captivés, nul ne trouvera rien à redire. Parallèlement, les joueurs ont aussi une responsabilité envers vous : quel que soit leur état de fatigue ou la semaine qu'ils ont passée, s'ils sont autour de la table, ils se doivent d'être actifs et attentifs.

Ceci conduit à un paradoxe auquel sont confrontés tous les meneurs, qui, dans la mesure du possible, doivent concilier deux principes en grande partie antinomiques :

• respecter une des principales spécificités du jeu de rôle en donnant le sentiment aux joueurs qu'ils « sont » leurs personnages et qu'ils sont libres de faire ce qu'ils veulent tant qu'ils respectent l'intégrité du jeu (univers, règles, ambiance, etc.) ;

• proposer une histoire (ou un cadre permettant d'en faire émerger une) capable de susciter et de maintenir leur intérêt comme leur attention. Concrètement, cela veut dire les surprendre ou les étonner tout en leur offrant une trame à la fois efficace et cohérente, compréhensible, et sur laquelle ils peuvent agir. Impossible de recourir à une simple esbroufe ou à un vulgaire tour d'illusionniste qu'ils auraient tôt fait de démasquer. Par contre, et surtout si on aime improviser, rien n'empêche de se servir de ce qu'ils amènent en cours de jeu et de limiter son travail de préparation, même si la partie sera toujours meilleure avec que sans.

DEUX NOTIONS PROCHES

Généralement confondues et perçues comme des facteurs négatifs, les notions de **linéarité** et de **dirigisme** sont pourtant distinctes et présentent parfois leur utilité. Si une partie peut être ruinée par un dirigisme pesant, elle peut aussi retomber comme un soufflé ou partir en vrille du fait d'une trop grande liberté accordée aux joueurs.

La linéarité caractérise un scénario où les événements s'enchaînent sans



que les personnages aient le choix de l'orientation générale ou puissent dévier du chemin prévu. Tout est sur des rails et, après une scène donnée, une seule autre peut prendre la suite.

Dans un genre différent, le dirigisme est l'attitude d'un meneur qui, quelles que soient les alternatives perçues par les joueurs, tente d'imposer la direction que va prendre la suite des événements.

Concrètement, on peut très bien faire jouer de façon dirigiste un scénario ouvert, y compris pour de bonnes raisons (comme éviter de louper le dernier métro), et on peut adopter une attitude réactive sur un scénario dont l'intrigue est initialement linéaire, notamment en restant à l'écoute des propositions de sa table ou en développant son contexte. Cette façon de faire, reposant sur une intrigue simple dopée par l'attitude ouverte du meneur, est souvent une méthode très efficace.

Mais l'essentiel reste ce que les joueurs *perçoivent* de la partie. S'ils sentent que leur liberté d'action est artificiellement limitée au-delà de ce qu'ils jugent raisonnable, vous avez déjà échoué. Et même si vous n'en êtes pas la cause, cela reste de votre responsabilité. Après tout, si le scénario est mauvais, peu importe son origine : non seulement c'est vous qui l'avez choisi mais surtout, personne ne vous a obligé à le respecter à la lettre. De même, à quelques rares exceptions près, si les joueurs n'ont pas pu discerner leurs moyens →

d'agir ou n'ont pas osé le faire, c'est sans doute que vous avez mal jaugé la difficulté, oublié de vous adapter, ou ne leur avez pas rendu les choses assez claires. Soyons honnête, il n'y a rien de plus dur pour un meneur que de gérer une table passive. Mais son rôle est de maintenir l'intérêt des joueurs en les surprenant et en faisant en sorte qu'ils comprennent à tout moment, sinon le fin mot de l'histoire, au moins comment ils peuvent y participer.

Cela dit, s'ils se plaignent de la linéarité d'un scénario, cela veut dire une chose de façon certaine : qu'ils ont voulu faire quelque chose, qu'ils n'ont pas pu (ou cru ne pas pouvoir le faire), et qu'ils pensent que cela est injustifié. Le plus souvent, ils l'attribuent soit à un autoritarisme mal maîtrisé, soit à une faiblesse du meneur (incapacité à suivre, flemme, etc.). Si l'on excepte les cas où il ne s'agit que de l'expression d'une mauvaise foi passagère, c'est le signal qu'il faut, outre se remettre en question, davantage clarifier certains points : la toute-puissance perçue d'un pouvoir, la capacité de nuisance insoupçonnée d'un PNJ, la gravité d'une situation et les enjeux ou les conséquences d'un choix…

Paradoxalement, le problème n'a rien à voir avec le fait d'aider ou pas les personnages. Il s'agit en réalité de savoir qui impose sa volonté à l'autre, et avec quelle dose de subtilité ou de brutalité. Typiquement, pour de nombreux rôlistes, un compagnon omnipotent ou un *deus ex machina* protégeant les personnages sont plus vécus comme de frustrantes pertes de liberté que comme des gestes de sympathie ou des éléments légitimes du scénario. Dans le pire des cas, ils seront même vus comme des artifices grossiers démontrant l'impuissance du meneur à sauver sa partie. Souvent à raison. À l'inverse, une montée de la pression directement liée à leurs actes et/ou décisions apparaîtra comme un défi plutôt que comme une agression.

ADAPTER UN SCENARIO EN ANALYSANT SA STRUCTURE : EXEMPLE

Si l'on veut rejouer *l'Empire contre attaque* du point de vue des passagers du Faucon Millenium, on a plus ou moins quatre grandes phases : Hoth, la course poursuite dans l'espace, l'arrivée dans la cité des nuages et la confrontation avec les forces impériales en embuscade. Les transitions sont respectivement la fuite, le besoin de trouver des pièces pour réparer le vaisseau et la rencontre avec Dark Vador. De fait, pour rejouer l'essentiel du film, vous n'avez que quelques contraintes à respecter :

• **les PJ sont attaqués** par des troupes impériales en surnombre. À vous de leur donner suffisamment de corps et d'avoir du répondant face à leurs réactions. Récompensez leurs idées en permettant de sauver des alliés, de mettre des adversaires hors de combat ou par la destruction d'un ennemi coriace (comme un quadripode)…

Suite en marge page suivante...

ELOGE DE LA LINEARITE

De l'autre côté de l'écran, imposer sa volonté à quelqu'un d'autre par la force porte, parmi d'autres, un nom peu élogieux : le *bourrinisme*. D'une certaine façon, le dirigisme n'est rien d'autre qu'une forme de bourrinisme appliquée par le meneur sur ses joueurs. Mais, comme le savent ces derniers, cela a parfois du bon.

En effet, sans tomber dans l'excès, tout devient beaucoup plus agréable avec des objectifs clairs, une visibilité réelle sur les moyens à sa disposition, quelques conflits lisibles, et, à défaut d'une implication préalable, une bonne connaissance du contexte. Ainsi, même si une attitude ouverte est généralement plus intéressante qu'une posture dirigiste, condamner cette dernière par principe revient à se priver d'un instrument parfois très utile de la « boîte à outils des MJ ». Elle est une option à considérer lorsque :

• le temps manque ;

• on veut privilégier la simplicité et l'efficacité, notamment dans le premier ou le dernier épisode d'une campagne ;

• la qualité d'une partie, loin de dépendre uniquement de l'intrigue ou du sentiment de liberté des PJ, repose sur d'autres éléments : interprétation, scènes viscérales, ambiance, suspense, émotions, défis, découverte de certains aspects spécifiques (de l'univers, des personnages, etc.) ;

• les joueurs commencent à perdre de vue la dynamique générale et ont besoin de se recentrer ;

• ils ne savent pas gérer facilement la pression, la liberté ou leur propre imagination. Surtout s'ils ont tendance à craindre la pression ou l'échec.

Dans la plupart des parties, il est important de réussir à concilier le sentiment de liberté (dont ont besoin les joueurs) avec les avantages de la linéarité et du dirigisme (cohérence, effica-

cité, lisibilité…). L'idéal est généralement d'utiliser des trames parallèles. Tandis que les personnages sont guidés par l'une d'elles, plusieurs autres leur permettent d'exprimer leur créativité. Il peut aussi s'agir de leur laisser le choix des objectifs qu'ils se fixent ou des moyens de les réaliser, en évitant toutefois de cumuler les deux car, contrairement à une idée reçue, préparer un scénario consiste autant à briser le côté linéaire de certains passages qu'à en accentuer d'autres.

MODULER LA LINEARITE DE L'INTRIGUE ?

Comme expliqué précédemment, à moins que les joueurs soient d'une passivité qui frise l'irrespect, le meneur est seul responsable du degré de liberté laissé à ces derniers lors d'une partie. Ainsi, s'il estime la base de son intrigue insuffisamment ouverte ou, au contraire, pas assez directive et donc probablement trop difficile, il lui appartient d'en adapter la linéarité. Ceci est d'autant plus important que s'il existe dans le commerce nombre de très bons scénarios, rares sont ceux qui multiplient les approches et solutions, faute de place le plus souvent.

Pour ne pas se retrouver prisonnier de son scénario, le MJ dispose de trois options principales :

• Ne pas le faire jouer, même si on a souvent tendance à oublier que cela reste un choix aussi légitime que les autres ;

• Compenser ses lacunes par une préparation accrue ;

• Réagir en jeu et improviser pour réussir à retomber en permanence sur ses pattes (cf. ci-dessous).

ADAPTER UN SCENARIO…

Naturellement, il est souhaitable de cumuler adaptation en amont de la partie et improvisation durant cette dernière, surtout si les deux démarches sont menées de façon complémentaire. Voici quelques éléments relatifs à la préparation d'une session de jeu.

…EN ANALYSANT SA STRUCTURE

La première chose à faire est généralement de s'assurer d'avoir bien compris la structure du scénario. Qu'il s'agisse d'un bac à sable où les PJ peuvent évoluer à leur gré ou d'une succession plus rigide de scènes scriptées, toute aventure comporte quelques grandes phases qu'il est important d'isoler. Ne serait-ce qu'un début, un milieu et une fin.

En identifiant les enjeux de chaque phase et les transitions qui permettent de passer de l'une à l'autre, vous aurez presque tout le nécessaire pour improviser tout en conservant une base solide. En effet, durant la partie, vous n'aurez à vous préoccuper que de ces transitions. Votre tâche sera donc de les amener subtilement et de profiter de l'inventivité de vos joueurs entre celles-ci (*voir l'exemple en marge ci-contre*).

Même si les transitions peuvent apparaître artificielles à la lecture, intercaler des scènes prenant réellement en compte les désirs des joueurs suffit à les dissimuler sans grand effort. Vous pouvez les laisser exprimer leur créativité : vous savez exactement de quel élément vous avez besoin, la prochaine transition, et vous avez tout votre temps pour l'obtenir. En restant ouvert sur le reste, la partie devient plus intéressante pour tous. En effet, même le meneur finit par s'ennuyer s'il ne donne pas aux PJ la possibilité de le surprendre.

…EN REGARDANT COMMENT LES SCENES S'ENCHAINENT

Si vous bénéficiez de plus de temps ou que vous voulez aller plus loin, vous pouvez passer à l'échelle de la scène. Cette méthode réduit souvent un →

Suite…

• **ils doivent fuir.** Assurez-vous qu'ils veulent le faire, voire qu'ils en prennent l'initiative, et donnez-leur les moyens de quitter l'endroit où ils se trouvent. S'ils optent pour la dissimulation, rajoutez des déchets largués par un croiseur. S'ils préfèrent les sensations fortes, lancez une capture puis une exploration dudit croiseur ou une course-poursuite dans un champ d'astéroïdes…

• **ils réussissent à s'échapper, mais s'aperçoivent que leur vaisseau nécessite des pièces de rechange**. Ils sont reçus comme des rois là où ils cherchent à s'en procurer. Mais, alors qu'ils profitent de l'accueil…

• **ils sont piégés par leur Némésis.** C'est l'occasion pour les PJ de tout donner et de briller avant un grand final ou un éventuel cliffhanger.

peu l'ouverture, mais elle apporte des moments plus intenses et travaillés. L'idéal étant bien sûr de prendre le meilleur de chaque méthode.

Selon la même logique que précédemment, identifiez toutes les scènes du scénario et notez pour chacune :

• ce qui doit être obligatoirement fait pour la jouer ;

• vers quelles autres scènes elle peut déboucher ;

• ce qu'elle apporte à l'intrigue, au développement des PJ ou des PNJ. Autrement dit : ce qu'on perd à ne pas la jouer, ce qui est essentiel et ce que l'on peut modifier ;

• ce sur quoi peuvent jouer les PJ, notamment en matière d'objectifs (peuvent-ils choisir la prochaine étape ?) ou de moyens (ont-ils une marge de manœuvre quant à la façon de « réussir » la scène ?).

Vous distinguerez alors plusieurs types de scène risquant de poser problème :

• celles qui n'apportent aucun élément indispensable pour l'intrigue ou les personnages. Elles servent habituellement à présenter certains aspects du monde, à insérer des passages d'action ou à introduire une séquence « émotion ». Le plus souvent, vous pouvez vous en dispenser en distillant, par exemple, vos informations sur le décor ou les motifs d'émoi au sein d'une scène principale. Contrairement à une idée reçue, multiplier les scènes inutiles ne brise en rien la linéarité d'un scénario. Cela rend simplement la partie plus longue et parfois plus pénible.

• les scènes qui dépendent d'un élément unique, ou d'une combinaison de conditions difficiles à obtenir en jeu. Vous risquez dans ce cas de devoir rajouter des éléments « flottants » (cf. ci-dessous) ;

• les scènes qui ne peuvent déboucher que sur une seule autre scène. Elles ne sont pas toujours à proscrire mais il vaut mieux utiliser un peu de poudre de perlimpinpin – typiquement une diversion (cf. ci-dessous) – pour que la transition soit indolore ;

• les scènes n'offrant de marge de manœuvre ni sur les objectifs, ni sur les moyens. Celles-ci sont à éviter comme la peste : trouvez un moyen de les contourner en rajoutant de la liberté sur un de ces deux points. Inversement, une scène qui laisse toute licence aux joueurs sur ces deux niveaux a de fortes chances de ne pas être claire, et donc de manquer d'efficacité et de dynamisme.

...EN PREPARANT SES MUNITIONS

Enfin, quelle que soit la partie à jouer, il est toujours bon d'avoir quelques petites aides de jeu sous forme de listes (un post-it suffisant pour chacune), un peu de matériel pour pouvoir improviser beaucoup plus facilement durant la partie. Ces munitions peuvent prendre plusieurs formes :

• **des éléments ou indices « flottants ».** Certains objets ou indications sont absolument nécessaires aux joueurs pour qu'ils comprennent les choix qui s'offrent à eux et qu'ils aillent de l'avant : un vaisseau pour quitter Hoth, un anneau magique appartenant à un vieil oncle, des traces de sang sous la baignoire, etc. Le souci est que si les PJ n'attrapent pas la balle au vol (ou commettent un acte inconsidéré), tout ce que vous aviez prévu va passer à la trappe. Prévoyez donc des solutions de rechange au cas où : voler un vaisseau ennemi, rencontrer Gollum, découvrir une empreinte partielle...

• **des conflits, dilemmes ou oppositions** portés par les PJ ou leur environnement immédiat, ou des problèmes personnels centrés sur les personnages. Le plus simple est

* SOURCES

Même si préparer ces listes prend assez peu de temps, il est parfois agréable de s'épargner cette peine en achetant directement un recueil où en figurent bien plus que l'on ne pourra jamais en écrire. Pour les univers médiévaux fantastiques, les guides du maître de **DD4** et **Pathfinder** en contiennent déjà un grand nombre. Pour les autres genres en revanche, il faut souvent se tourner vers les productions anglo-saxonnes. Les amateurs de jeux futuristes trouveront sans doute leur bonheur dans les suppléments **Traveller** et le *Galactic Campaign Guide* pour **Star wars d20**. Toutefois, si vous êtes prêt à investir, le meilleur recueil disponible est sans doute *The Ultimate Toolbox* d'AEG,un ouvrage à conseiller à tout meneur jouant régulièrement des parties sur le pouce.



de dresser une petite liste de situations (un personnage qui doit, par exemple, choisir entre son « clan » et ses compagnons) mais vous pouvez aussi semer des « graines » destinées à provoquer ces situations : prises de position en public difficiles à tenir par la suite, armes magiques puissantes mais néfastes pour les intérêts ou valeurs du groupe sur le long terme, petits secrets qui entraînent un engrenage infernal, etc.

• **des scènes de diversion**, viscérales – si possible avec la musique associée – et reliées à d'autres passages de votre scénario, que vous pouvez déclencher quand bon vous semble afin de capter toute l'attention des joueurs et les empêcher de trop se sentir « limités » : courses poursuites, combats sur des toits ou des surfaces verticales, décors mobiles ou en train de s'effondrer, etc. Essayez de prévoir à chaque fois un ou deux défis particuliers pour les PJ.

• **des noms de PNJ** correspondant à l'ambiance voulue, complétés si possible avec leur âge, un éventuel mot-clé définissant leur concept et une attitude de base vis-à-vis des PJ, par exemple représentée par un « smiley ».

• **des rencontres ou petites scénettes** prêtes à être insérées sur le pouce qui vous permettront d'introduire de nouveaux éléments au scénario ou de réfléchir au moyen d'utiliser les propositions des joueurs ou de canaliser leurs personnages. *

Improviser durant la partie

Bien sûr, il est impossible de tout prévoir. Des joueurs parviendront toujours à s'enfermer là où vous pensiez que ce n'était pas possible et d'autres réussiront à trouver des sorties à vos souricières. Aussi, voici une compilation de quinze astuces relativement connues mais qui seront très utiles pour moduler la linéarité de vos partie, à la fois pour l'atténuer et pour recentrer les choses quand cela s'avère nécessaire.

Soyez clair, juste, et a l'ecoute

C'est l'évidence même, mais un joueur qui a l'impression que les événements répondent aux conséquences de ses propres décisions n'aura pas l'impression de voir sa liberté limitée, même s'il ne dévie jamais de ce qui est prévu par le scénario.

1. Faites toujours bien attention à ce que les joueurs aient **une bonne vision des objectifs** de leurs personnages et de ce qui les motive. De plus, assurez-vous que ces objectifs leur semblent difficiles mais atteignables s'ils s'en donnent la peine. Ceci implique qu'ils aient une direction à suivre, que ce soit sur le long terme (comme avec un objectif de campagne) ou sur une scène donnée. Si les joueurs perdent de vue le but à atteindre, la motivation des PJ retombera et ils commenceront à provoquer des situations nuisibles à la partie. Soit pour s'occuper (bagarre, etc.), soit parce qu'ils chercheront, comme dans certains jeux vidéos, à trouver la solution en « cliquant » sur tout ce qu'ils n'ont pas essayé avant.

2. **Jouez à la dure**. Cela ne veut pas dire que vous devez nécessairement jouer dans un monde noir, réaliste ou décimer les personnages. Par contre, même si vous jouez dans un univers super-héroïque, faites en sorte que les actions des joueurs aient des conséquences et appliquez-les. Ne vous arrêtez pas parce qu'un joueur échoue ou fait un mauvais choix. Continuez la partie en évitant soigneusement de le juger et faites évoluer le monde en fonction. Cette responsabilisation leur donnera rapidement le sentiment qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent, un échec n'arrêtant pas le cours de la partie pour autant.

3. Comme expliqué un peu plus haut, laissez autant que possible le →



PETIT RESUME PRATIQUE

Priviliégier la linéarité quand...

• le temps manque.
• on préfère l'efficacité, comme dans le premier ou le dernier épisode d'une campagne
• la qualité d'un passage repose sur d'autres éléments que l'intrigue ou le sentiment de liberté : interprétation, ambiance, suspense, émotions, défis, découverte d'aspects spécifiques (de l'univers, des personnages, etc.)
• les joueurs perdent de vue la dynamique générale et ont besoin de se recentrer ;
• ils ne savent pas gérer facilement la pression, la liberté, leur propre imagination ou la crainte d'un échec.

PREPARATION

1/ Identifier les enjeux :

C'est à dire résumer toute une séance de jeu à ses phases dites en quelques mots, par ex. (voir marges p218-219):
• Les PJ sont attaqués sur leur terrain.
• Il doivent organiser une fuite générale
• Ils s'échappent mais leur vaisseau nécessite des pièces de rechange.
• Il sont accueillis comme des roi là où ils cherchent à s'en procurer, mais c'est un piège où se déroule un combat final (ou un cliffhanger)
Durant une des phases, se projeter dans la transition qui mène à la suivante.

2/ Ficher chaque scène :

• Ce qui doit d'abord être fait pour la jouer
• Sur quelles scènes elle peut déboucher
• Ce qu'elle apporte à l'intrigue,

choix des objectifs ou des moyens de les réaliser à vos joueurs, en faisant attention à ce qu'ils ne soient pas perdus s'ils peuvent décider de l'un et l'autre. Cela vous permettra de conserver rythme et intensité tout en donnant aux joueurs le sentiment de s'approprier la partie.

4. Sollicitez les joueurs. Lors d'une partie, il y a de nombreux éléments que vos joueurs pourraient décrire à votre place. Par exemple, s'ils cherchent des informations sur un individu, demandez-leur ce qu'ils entendent. La plupart du temps, ils seront contents que vous vous serviez de leurs idées (qui correspondront à ce qu'ils veulent jouer), et cela ne vous empêchera pas de faire ce que vous aviez prévu. Un joueur confronté à un ennemi qu'il a lui-même « créé » devrait avoir bien plus de mal à vous trouver dirigiste, mais ce serait oublier le principal avantage de cette méthode : les contributions elles-mêmes, qui vous sauveront régulièrement la mise.

5. Corollaire du point précédent, **acceptez (presque) systématiquement les propositions des joueurs**, sans chercher en priorité à retomber sur vos pattes. Demandez-vous d'abord comment construire quelque chose d'intéressant autour. Il n'y a presque jamais de situation impossible à rétablir, de tyran tué trop tôt dont un des sbires ne peut prendre la place, de secret connu par une seule personne, etc.

DESARCONNEZ-LES !

Même si vous êtes clair et que vous prenez en compte ce que disent les joueurs, il vous faudra les surprendre pour conserver leur intérêt durant toute la partie. Que ce soit en faisant réellement des choses auxquelles ils ne s'attendent pas ou, plus simplement, en suscitant du jeu entre eux.

6. Déséquilibrez les personnages lors de la création, et jouez dessus. Bien que la plupart des systèmes poussent à faire l'inverse, toute différence (de niveau, de statut social, de groupe ethnique, etc.) permet de créer du jeu et de développer les relations à l'intérieur du groupe. En accentuant ces différences au fil des parties, vous attirez l'attention des joueurs sur autre chose que la complexité de l'intrigue et leur fournissez autant de scènes a priori divertissantes et auxquelles ils se devront de réagir.

7. Cassez des choses. Si possible celles que les joueurs tiennent pour acquises, soit parce qu'ils y sont attachés, soit parce qu'ils pensent qu'elles font partie de leurs personnages. Forcez les à s'adapter. Vous n'avez pas besoin que ce soit définitif, mais brutal et soudain. Et cassez également ce que vous avez mis du temps à construire vous-même. Si les personnages voient un PNJ monter en puissance au fil des parties et pensent qu'il va, par exemple, retrouver son trône légitime, n'hésitez pas à le tuer ou à en faire un méchant juste avant qu'il n'accomplisse ce que tout le monde attend de lui.

8. Inversez les rôles : Prenez une chose positive pour les personnages (un PNJ, leur place dans la société, un objet, etc.) et faites en quelque chose de négatif. Au même moment, prenez quelque chose de négatif de même ampleur et faites en quelque chose de positif. Laissez les joueurs comprendre cette nouvelle donne, en tirer les enseignements et s'adapter. Par exemple, faites leur apprendre par celui qu'ils pensaient être leur pire ennemi que leur mentor les a trahis.

9. Utilisez les habitudes des joueurs contre eux. Cela vaut à la fois en jeu où vous pouvez, par exemple, jouer sur les clichés ou répéter une même situation deux fois avant de la changer spectaculairement, et hors-jeu en faisant, par exemple, semblant d'inventer le nom d'un PNJ pour surprendre vos joueurs qui ne pourront s'empêcher d'en tenir compte.

10. Alternez les charges : À moins que vous ne vouliez faire ressentir un effet d'accumulation positive ou néga-

tive, préférez terminer sur une défaite ou une note triste une scène qui a bien commencé, et inversement. Malgré la simplicité grossière de ce procédé, cela reste le moyen le plus efficace de conserver des rebondissements et du rythme durant toute une partie, en évitant de décourager ses joueurs et de ruiner leur implication avec un style trop permissif.

RECENTREZ LA PARTIE

Enfin, comme expliqué précédemment, il est parfois bon de limiter en douceur les possibilités offertes aux joueurs afin d'éviter que la partie ne perde en efficacité et en intensité. Il s'agit bien de les orienter et de restreindre leur liberté, mais avec l'objectif bienveillant de les remettre en mouvement lorsqu'ils s'enlisent.

11. Jouez la montre. S'ils prennent leur temps et tergiversent en oubliant d'avancer, trouvez un prétexte en jeu (bombe, retour du supérieur, aube précédant la bataille, etc.) et passez en temps réel. Sans que vous ayez à intervenir, ils se chargeront eux-mêmes de faire tout ce qui est nécessaire pour relancer la partie (et qu'ils auraient pu ressentir comme de l'ingérence si l'effort était venu de votre côté de l'écran).

12. Ne dites pas les choses, montrez-les. Et mieux, faites-en des récompenses. Même si les joueurs ont besoin d'un coup de main, évitez le plus possible de donner des indices hors-jeu, de demander un jet de dé ou de faire intervenir un PNJ sans autre raison apparente que la transmission d'une information clé pour la suite du scénario. Personne n'est dupe. Par contre, n'hésitez pas à faire en sorte que le PNJ montre presque la solution, ou que le jet ait l'air légitime, ou intervienne finalement à la demande d'un joueur. Si les PJ ont l'impression d'avoir « gagné » un indice, surtout s'ils pensent qu'il était difficile à obtenir ou qu'il est dû à une idée /déduction ingénieuse, ils s'en serviront de façon presque automatique. Mieux, ils se féliciteront de l'avoir obtenu au lieu de vous reprocher de leur avoir montré. Les scénarios soi-disant infaisables, c'est fini.

13. Multipliez les indices. Presque identique à la précédente et au principe des indices flottants, cette astuce consiste à toujours prévoir au moins trois façons de récupérer une information clé. Cela permet de s'assurer que les joueurs ne passent pas à côté, mais cette technique vous aidera surtout à aiguiller habilement les déductions de votre groupe une fois l'information trouvée.

14. Ne laissez pas un échec (ou une réussite) mettre fin à une séquence de jeu que vous voulez voir arriver à son terme. Fondamentalement, un mauvais jet de dé n'est que le signe d'une bifurcation dans la progression de l'histoire. Rien de plus. Si un personnage échoue, ne résolvez pas l'ensemble de sa tentative, mais, au contraire, profitez-en pour rajouter une complication ou une péripétie, et, donc, de la tension et du suspense. Par contre, continuez dans la direction dans laquelle vous étiez lancé. Ainsi, un personnage loupant un jet de discrétion peut par exemple, se faire remarquer par un autre cambrioleur, ou par un garde qui ne pourra pas donner l'alarme s'il est pris de vitesse. Et il faudra encore que le PJ trouve un moyen de cacher le corps…

15. Enfin, **envoyez les ninjas !** Ficelle éculée permettant de redynamiser une partie, l'arrivée inopinée d'un groupe d'opposants permet, certes, de faire jeter quelques dés, mais aussi et surtout de remettre les personnages sur la voie en leur donnant quelqu'un à interroger ou une nouvelle indication. En variant les interventions des PNJ (assassins, négociateurs, foule manipulée, etc.) et de leurs cibles, vous multiplierez d'autant les informations que vous transmettrez aux joueurs et qui pourront les remettre dans le sens du courant.

Jérôme « Brand » Larré
***Illustrations** Willy Favre, Didier Guiserix*



aux PJ ou PNJ (et que l'on perd si on ne la joue pas), ce qu'on peut y modifier ou pas.
• Si elle n'apporte rien à l'intrigue mais ajoute un certain sel (action, ambiance, émotion), ces éléments sont-ils insérables ailleurs?
• Sur quoi peuvent peser les PJ :
- choix de la scène suivante?
- façons diverses et/ou graduées de "réussir" la scène?
• Si elle dépend d'éléments qui restent aléatoires, prévoir qu'elle va sans doute sauter…
• Si elle ne peut déboucher que sur une seule autre scène, prévoir une diversion
• Si elle n'offre aucune marge sur les objectifs ou les moyens, réduisez-là à une action courte, ou recréez un peu de marge sur ce points.
• Si elle offre trop de marge sur ces points, canalisez les PJ par le décor, par des PNJ ou par des infos.

3 / Préparer ses munitions d'impro

(des listes ou post-it)
• Éléments "flottants", qui remplacent l'élément d'origine raté par les PJ (indice ou objet vital)
• Conflits, dilemmes ou opposition (liés aux ¨PJ) qui rajoutent de l'intrigue secondaire dans une scène linéaire.
• Diversions : poursuites ou combats acrobatiques spectaculaires.
• Des noms de PNJ et leur profil résumé (âge, métier, attitude)
• Rencontres et saynètes insérables un peu à tout moment.



ARMES DE LÉGENDE :

Lire attentivement la notice !

Cédant à leurs réclamations incessantes, vous vous êtes enfin décidé à donner une arme légendaire à vos personnages joueurs. Bien sûr, ce ne sera pas de tout repos pour la récupérer. Mais ce qu'ils ignorent peut-être encore, c'est qu'elle ne leur facilitera pas forcément la vie.

Faire dans la simplicité

Le plus facile pour contre-balancer le pouvoir d'une telle arme est de s'appuyer sur les règles pour l'assortir de quelques défauts, sans la rendre inutilisable. Très simplement, celle-ci peut diminuer l'intelligence de son porteur ou son agilité, affecter durement son charisme en le faisant paraître monstrueux lorsqu'il porte l'arme. Il est envisageable d'en faire une relique intelligente, assortie d'une petite voix réprobatrice et énervante ou capable de se mouvoir par elle-même. Difficile d'expliquer aux autorités pourquoi la nouvelle épée dont le personnage est si fier a servi à commettre des crimes horribles à la faveur de la nuit.

Oh, ses désavantages ne devraient pas apparaître dans l'immédiat... Il est préférable de les mettre en place sur le moyen ou le long terme, à petites doses et de façon progressive. Leur impact n'en sera que plus fort et, ainsi, le personnage aura le temps de s'habituer à sa nouvelle acquisition et de s'y attacher. Le but n'est pas de couper l'envie d'utiliser l'arme mais bien d'en faire un moteur d'intrigue à part entière et de lui donner un peu plus de profondeur qu'une simple babiole bourrine.

Moduler l'opposition

Comment éviter que les parties ne tournent systématiquement à l'utilisation de cette nouvelle magnifique épée-vorpale-qui-crache-du-feu-et-fait-le-café ? Plutôt que d'affecter directement l'arme, une autre voie consiste à placer des adversaires ou des circonstances qui rendent son usage hasardeux ou malvenu. Car une fois son nouveau joujou récupéré, le joueur va être très impatient de s'en servir. S'il ne faut pas l'en empêcher, c'est l'occasion de diversifier l'opposition et d'amener des situations qui ne pourront pas être résolues grâce à cette arme. Modifiez un peu les ressorts du scénario et des PNJ pour laisser plus de place à des négociations ou à de la réflexion. Certains ennemis ne feront pas le poids face à la nouvelle arme mais peuvent très bien devenir utiles si on les épargne et si on prend le temps de parlementer. Ou bien l'annihilation d'un adversaire peut entraîner la destruction de l'objet de la quête. Une autre approche, empruntée aux super-héros, est de proposer un antagoniste qui saura annuler les pouvoirs de l'arme ou les surpasser. Il faudra alors trouver un autre moyen de venir à bout de cet obstacle.

Puiser dans la légende

Une arme légendaire possède de fait une histoire et des légendes qui courent à son propos. En puisant dans celles-ci, il est possible de calmer le personnage dans son utilisation. Pour cela, il peut parfois suffire d'évoquer certaines questions. Pourquoi les porteurs meurent-ils tous jeunes ? Pourquoi finissent-ils tous abandonnés par leurs proches ou trahis par ceux-ci ? Par le passé, cette arme a permis d'accomplir des exploits, mais la véritable question est de savoir pourquoi de tels obstacles se sont mis sur la route des anciens propriétaires ?

Voici quelques pistes de réponse.

- L'arme a la particularité d'apporter à son propriétaire ce qu'il désire. Argent, célébrité, puissance... rien

ne lui manque. Évidemment, cela fait des envieux. Tout le monde voudrait profiter de ces avantages et certains sont prêts à tout. Même les camarades du porteur peuvent petit à petit se sentir dévalorisés, voire laissés de côté. Il semble n'y en avoir que pour leur compagnon ! C'est un désavantage inhérent à presque toutes les armes légendaires : la convoitise. À cause d'elle, les ennuis vont venir d'eux-même au-devant du héros. Certes, il tient là un moyen efficace de pourfendre monstres et démons mais cette méthode ne s'applique pas forcément à de simples humains rongés par l'envie ou la jalousie. Quelle sera sa réaction quand son propre seigneur, s'en jugeant autrement plus digne, lui ordonnera de lui céder l'arme ? Sur le même thème, une question embarrassante peut être de savoir à qui, dans le groupe, revient cette arme légendaire. Après tout, ils ont œuvré ensemble pour mettre la main dessus.

- Et si, plus simplement, ce nouvel objet puisait directement dans la vitalité du personnage ? Il est certes plus puissant mais, au fil du temps, il se sent également plus fatigué, usé. Il n'a bien sûr pas chômé depuis qu'il a cette arme mais cela ne suffit pas à expliquer les rides qui se multiplient et les cheveux qui blanchissent. Plus vicieux encore, cet effet néfaste peut s'étendre à ses proches et expliquer pourquoi la plupart des porteurs meurent seuls. Le pouvoir est-il plus important que l'amour et l'amitié ?
- Par le passé, tous ceux qui sont entrés en possession de cette arme ont été des parangons de malveillance. Le groupe lui-même l'a peut-être récupérée parmi les possessions d'un de leurs adversaires. Au fil du temps, ils peuvent découvrir que cette trouvaille est la raison pour laquelle ces hommes ont commis tant de méfaits. Elle peut affecter leur perception de la réalité, de façon directe (le porteur ou le groupe voit des démons partout) ou plus insidieuse (*je les entends marmonner dans mon dos, je sais ce que veulent dire ces regards en coin, je suis maintenant persuadé de mériter mieux que ça*). Le premier point peut se jouer comme si le porteur et ses amis affrontaient un démon, puis, seulement bien après, l'épisode terminé, ils réaliseront que ce n'était pas le cas, et que le porteur a occis un individu normal. Le second est plus affaire de roleplay entre le MJ et le joueur…



- Dans toutes les représentations qui en sont faites, les porteurs arborent également un bouclier ou une pièce d'armure décorés de façon similaire à l'épée légendaire. Le temps de retrouver cet objet, le personnage ressent en permanence un sentiment de manque de plus en plus pesant au fil du temps. Il sent jusqu'aux tréfonds de son âme qu'il lui manque quelque chose, se sent comme incomplet. Pour y remédier, il devra se lancer à la recherche de cet objet (également spécial)… sans se douter que son propriétaire traverse des tourments similaires et s'est lui aussi mis en quête de l'épée.



- Enfin, quel crédit accorder aux prophéties annonçant que l'un des porteurs de l'arme apportera la fin sur ce monde ? Toujours est-il que certains y croient dur comme fer et semblent bien décidés à l'empêcher.

Mettre la pression

Certains éléments peuvent accompagner l'arme légendaire et compliquer la vie du groupe. Sans être de véritables défauts (au moins au début), ils vont déjà pimenter les prochaines séances.

Là encore, il s'agit de jouer sur l'aura qui entoure l'objet. Suffisamment réputé, celui-ci a pu attirer un groupe d'adorateurs souhaitant rendre hommage à cette relique mais aussi à ses porteurs successifs. Peu après l'avoir récupérée, le personnage reçoit donc la visite d'une poignée d'individus souhaitant le féliciter. Ils acceptent évidemment de se plier à la moindre de ses volontés et, avant qu'il ait eu le temps de souffler, ces disciples inattendus se font de plus en plus nombreux et le suivent partout. Certains sont même très exubérants et tiennent énormément du supporter voire du hooligan si des quidams ne montrent pas la déférence attendue envers le porteur de l'arme. Ils congratulent le porteur à chaque exploit et répandent la nouvelle, drainant chaque jour de nouveau « fans ».

Progressivement, ils en viennent à presser régulièrement leur héros pour qu'il reparte à l'aventure, critiquent certaines actions de ses compagnons puis vont jusqu'à le réprimander s'il ne se montre pas à la hauteur des légendes.

La situation prend une nouvelle tournure le jour où un inconnu se présente comme descendant direct et donc héritier d'un illustre ancien propriétaire de l'arme. Une scission risque de voir le jour parmi les adorateurs, tous ne soutenant pas le même « candidat ». Si le personnage a correctement fait ses preuves, il est également envisageable que le nouveau venu disparaisse dans des circonstances mystérieuses… et que le groupe doive enquêter sur cette disparition causée par les disciples eux-mêmes.

Plus simplement, un barde peut se porter volontaire pour accompagner le porteur de l'arme et faire le récit de ses exploits. Au meneur de jeu de décider s'il souhaite en faire un gentil maladroit un peu pénible ou un sombre escroc cherchant à mettre la main sur l'objet.

S'en débarrasser ?

À mesure que les ennuis s'accumulent du fait de sa nouvelle acquisition, le personnage peut sérieusement songer à s'en débarrasser. Mais cela ne saurait être aussi facile. Sans forcément aller jusqu'à traverser les royaumes ennemis pour balancer l'arme dans un volcan, il faut bien peser les conséquences de ce choix. Laisser cet objet, c'est également courir le risque que quelqu'un d'autre le récupère… et qu'il tombe donc entre de mauvaises mains. De même, il n'est pas envisageable de le céder à un ami de confiance, ce ne serait pas vraiment un cadeau. Le détruire risque d'une part d'être difficile et d'autre part d'attirer de nombreuses inimitiés. Qui voudrait être celui qui a détruit l'épée dont parlent les légendes ? L'arme n'est-elle pas consacrée à une divinité ? Encore un problème épineux qui peut occuper les personnages quelques temps. Mais ne vous inquiétez pas, il ne fait aucun doute que l'esprit tortueux des joueurs ne manquera pas de trouver une fois de plus une solution inattendue à ce problème.

Laurent Devernay
***Crapougnats** Didier Guiserix*

ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI,
LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE



54 € POUR 6 NUMÉROS EN VERSION PAPIER ET PDF SOIT UNE ÉCONOMIE DE 30 € PAR AN !

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE BLACK BOOK ÉDITIONS, AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM ADRESSE EMAIL ET POSTALE, À L'ADRESSE SUIVANTE

Black Book Éditions
14 avenue Gorge de loup,
69009 Lyon

OU ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.b 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. *System Reference Document*. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. *Casus Belli #1 : Chroniques Oubliées*. Copyright 2011, Black Book Éditions, LLC; Auteurs : Laurent Bernasconi, David Burckle et Damien Coltice.

ENTRETIEN

FROIDEVAL : GYGAX ET MOI

L'émotion qui a suivi la disparition de Gary Gygax en 2008 a donné lieu à de vibrants remerciements de joueurs pour son œuvre, mais l'homme lui-même reste finalement assez mystérieux. Pour redonner vie au créateur de Dungeons & Dragons *(et donc au créateur du jeu de rôle sur table), Didier Guiserix a demandé à François Marcela-Froideval, scénariste mais surtout fondateur de* Casus Belli *en 1980 et qui a fréquenté de très près Gary Gygax à l'apogée de TSR, de faire revivre pour nous quelques souvenirs communs avec ce grand bonhomme…*

François Marcela-Froideval Digest

François Marcela-Froideval est né le 10 décembre 1958. Fondateur du magazine *Casus Belli*, il a pendant 4 ans été assistant de Gary Gygax, le président de TSR, la compagnie qui publiait *Dungeons & Dragons*. Après avoir travaillé pour Jeux Descartes puis dans le jeu vidéo (notamment chez Infogrames), il s'est affirmé comme un auteur de BD à succès (*Les Chroniques de la lune noire, 666, Mens Magna*, etc.)

> « À mes yeux de joueur de *D&D*, Gary était un demi-dieu. »

Didier Guiserix : *Comment as-tu fait la connaissance de Gary Gygax ?*

François Marcela-Froideval : C'était en 80/81, j'étais allé à la GenCon - qui se déroulait cette année-là à Kenosha, dans le Wisconsin - voir les dernières sorties US pour le compte de Jeux Descartes, et aussi chercher des infos pour *Casus*. J'ai demandé à rencontrer son « attachée de presse », qui était en fait sa fille Elise Gygax et m'a présenté son père. Gary a levé un sourcil et ses premiers mots envers moi ont été, sur un ton très ours : « What do you want from me, young man ? ».

J'ai eu mes infos, et je suis parti, mais j'ai sympathisé avec Elise. Un peu plus tard, à l'occasion de la Toy Fair, je suis venu avec le directeur de Jeux Descartes à Lake Geneva, où était le siège de TSR, cette fois pour négocier des contrats. L'accueil du Maître (à mes yeux de joueur de *D&D*, Gary était un demi-dieu) tout en restant distant, était beaucoup plus intéressé de ma personne : nous avons parlé jeu de rôle, de plateau, wargames, et plutôt sous forme d'un défi, il m'a demandé si je pouvais créer un jeu dans la nuit. J'ai relevé le défi, et j'ai présenté mon jeu le lendemain, avec des commentaires positifs. Mais il n'y a pas eu de suite, et j'ai supposé qu'il s'agissait d'une sorte de test, avec l'idée derrière la tête de me faire collaborer sur… je ne savais quoi.

De retour à la GenCon l'année suivante, mon séjour devait se prolonger sur l'invitation d'Elise, mais au dernier moment, des changements dans sa vie ont modifié nos plans, et… je me suis retrouvé invité un bon mois chez Gary, dans sa « mansion » dans la région de Lake Geneva.

DG : *Tu as donc carrément vécu un mois avec le Gary Gygax ! Comment se passaient ses journées ?*

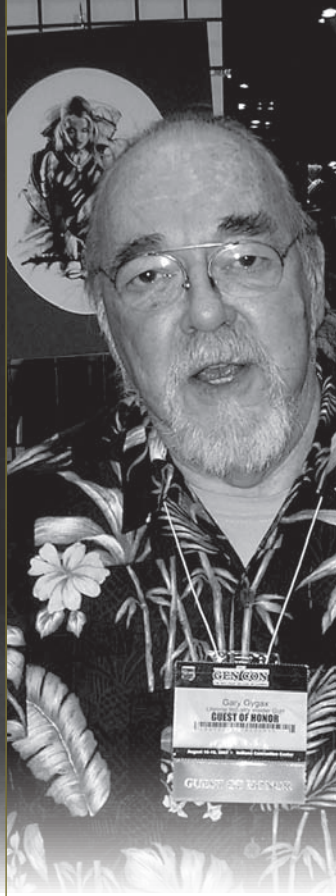
FMF : Gary était un gros travailleur, très productif, mais solitaire. Le matin, il travaillait isolé dans son bureau. C'était une petite pièce, avec un vieux bureau en bois (vieux… à l'échelle américaine, quelques décennies) couvert de notes, de bouquins, un canapé, beaucoup de livres sur les murs.

L'après-midi, soit nous étions à TSR (l'ambiance de la boite était un peu dans l'esprit actuel des bureaux de Google), soit il nous faisait jouer, son fils Luke et moi. Il testait sur nous des scénarios ou nous confrontait aux créatures, aux objets ou aux sorts qu'il avait créés en matinée. Deux soirs par semaine il réunissait chez lui son groupe de joueurs pour ses vraies parties de jeu.

DG : *Qui étaient ses joueurs ?*

FMF : Ses fils, l'aîné Ernie, et Luke avec qui je me suis vite très bien en-





tendu, et des créatifs de TSR : Tom Wham (l'auteur du délirant *Snit's Revenge*), Jim Ward, Don Mathewson, Franck Mentzer, parfois des illustrateurs de TSR.

DG : *Il parait que tu l'as même fait jouer ?*

FMF : Oui. Un après-midi où il n'était pas très inspiré. J'ai proposé de faire jouer quelque chose. Il a levé un sourcil, m'a regardé d'un air dubitatif, et il a acquiescé d'un « grumpf ».

J'ai donc maîtrisé une partie, et le lendemain matin au moment de jouer, l'air de rien, il m'a demandé « Tu aurais autre chose à nous faire jouer ? ». Yes, sir ! C'est plus tard que j'ai su que peu de gens le faisait jouer (Gary devait parfois montrer comment se passait une partie de *AD&D* à des journalistes ou des pros, et il était plus pratique pour lui d'être joueur à la table, et dans ce cas il lui fallait un MJ).

DG : *Quels personnages lui as-tu fait jouer ?*

FMF : Gary alternait entre une petite dizaine de persos principaux, la plupart à des niveaux entre 10 et 15, et à cette époque, le niveau 15 c'était énorme, des années de jeu.

J'ai masterisé pour son perso Mordenkainen et ses plus gros personnages*, et aussi ceux de son fils dont les noms sont bien connus des vieux joueurs d'*AD&D*, Bigsby, Rygby...

DG : *Et quels persos t'a-t-il fait jouer ?*

FMF : Avec Gary comme MJ, j'ai beaucoup joué un paladin haut niveau nommé Parsifal, un prêtre de →

À gauche, François Marcel-Froideval (crédit photo : Rita Scaglia pour Dargaud) et à droite, Gary Gygax, lors de la GenCon 2007.

* **Note de l'intervieweur :** *en jeu, plus encore que ne peuvent l'imaginer les lecteurs de la saga Wismerhill, François avait du répondant scénaristique à offrir aux « gros persos »... Ses joueurs du club de la rue d'Ulm à Paris l'avaient surnommé Cecil B Dix Mille (jeu de mot à partir du nom de Cecil B DeMille , LE cinéaste de la démesure (Les dix commandements, Cléopatre, Les Croisades, etc.)*

> « J'ai de ces moments un peu le souvenir d'un samouraï au côté de son maître... »



Zeus, Ascléphaistos, et un certain... Wismerhill. Mais je tiens à préciser que ce qui est dans les albums de BD n'est pas ce qui lui est arrivé à la table de jeu...

DG : *À quoi jouait-il d'autre en dehors de* D&D *?*

FMF : À plein de choses, il venait du wargame, et il adorait jouer aux jeux de plateau. Je me souviens qu'il avait une belle collection des wargames SPI et Avalon Hill (*NDLR : les deux plus gros éditeurs de wargames*), il aimait bien *Civilization*, mais aussi beaucoup de petits jeux rigolos, comme *Snit's Revenge*. Je l'ai aussi vu pas mal jouer à *Rail Baron* et aux *Colons de Catane*...

DG : *À quoi ressemblait son environnement ?*

FMF : Gary et sa famille habitaient une « mansion », une grande résidence (je me souviens qu'il y avait un serviteur chinois) avec une piscine et des écuries. Ça n'était pas pour la frime, Gary adorait les chevaux. Il ne pouvait pas monter à cause d'une ancienne blessure au genou, mais leur compagnie lui apportait un réel plaisir.

Sa première mansion était près de Clinton, un petit bourg dans la région de Lake Geneva, dans une zone d'habitations du même type, isolées au milieu de la campagne.

Un an plus tard, quand je suis venu travailler pour TSR, Gary avait emménagé dans une autre mansion, Stone Manor, à Lake Geneva, une petite ville qui porte assez bien son nom. À part la montagne, on pouvait effectivement se croire au bord d'un lac suisse. Le long de la rive, cachées dans les arbres, il y avait des résidences et des villas très chic dans un style plutôt européen, et même une sorte de château comme on en faisait au XIX^{ème}.

DG : *Et comment vivait-il ?*

FMF : C'était un épicurien, limite hédoniste, il aimait tout ce qui était « larger than life ».

Plusieurs fois, nous sommes allés boire un coup le soir dans ce qu'il appelait « des bars à bagarre ».

C'était aussi un gastronome, et il s'offrait volontiers des gadgets culinaires. Je me souviens par exemple l'avoir vu se battre pour faire fonctionner un fumoir à poisson qu'il avait acheté par correspondance, sous les rires moqueurs de sa famille !

D'ailleurs, plus tard, quand il est venu négocier avec Infogrames, nous avons pendant dix jours pris nos repas dans les restaurants les plus renommés de Lyon et de France, dont Bocuse, et ce jusqu'à l'indigestion...

Ce qui était plus difficile à gérer était son humour. Il aimait blaguer à froid, on ne savait pas tout de suite si c'était du lard ou du cochon. Il cultivait un air sombre, son « Grumpy mood », vous regardant soudain un sourcil levé et l'autre froncé, et on ne savait pas si on avait enclenché un de ses impressionnants coups de gueule ou... s'il préparait une blague. Car j'ai vite appris aussi qu'il aimait particulièrement raconter des histoires soit disant drôles et surtout interminables, chopées de-ci de-là, l'œil brillant. Au début de mon séjour, quand il débutait une histoire, je ne réagissais pas en voyant sa femme et ses enfants s'enfuir rapidement, et je me suis fait piéger plus d'une fois. Avant d'apprendre à faire pareil !

À côté de ça, il était prêt à renverser des montagnes pour aider ses proches, famille ou amis, dont j'ai fini par faire partie.

DG : *D'où tirait-il son inspiration ?*

FMF : C'était un type très très cultivé. Côté musique, je lui ai vu écouter aussi





*Ci-dessus, Wismerhill, le personnage d'*AD&D *de FMF qu'il a réutilisé pour* Les Chroniques de la lune noire. *Par Olivier Ledroit (C) Dargaud.*

Photos :
Page gauche, Lake Geneva, Baker House (intérieur gothique à souhait !).
Page droite, Stone Manor, où résida Gary Gygax.

bien du classique que de la country. Côté littérature, il lisait, de tout, énormément, des livres d'histoire, médiévale bien sûr. Mais il s'intéressait à toute l'histoire d'Angleterre et de France, en priorité ce qui avait rapport aux grandes guerres, et donc l'époque napoléonienne. Il a d'ailleurs souvent complété ses lectures par des voyages en Europe, en France notamment. Je lui ai fait visiter de hauts lieux historiques et culturels dont Versailles, Fontainebleau, Notre-Dame, le Crazy Horse, les Invalides où nous sommes allés visiter le tombeau de Napoléon…

DG : *Et au fait, ces « tests » qu'il t'a fait faire, qu'en est-il resté ?*

FMF : À l'époque de mon séjour chez Gary, j'étais rédacteur en chef de *Casus Belli* et directeur de collection chez Descartes. Ce qui en a résulté, c'est que vers la sortie du numéro 10 de *Casus*, Gygax m'a fait venir à TSR, aux États-Unis, pour collaborer avec lui. J'ai de ces moments un peu le souvenir d'un samouraï au côté de son maître…

Pour l'anecdote, plus tard, je suis revenu à Paris avec Gary et une délégation de TSR pour discuter avec Jeux Descartes le projet d'une version française de *AD&D*. Quand il a appris les quantités sur lesquelles s'engageait l'éditeur, Gary a été plutôt… désappointé.

DG : *C'est vraiment lui qui a écrit les bouquins d'*AD&D *?*

FMF : Oui, ça se voit au style, non ? Je n'étais pas là pour les trois premiers livres d'*AD&D*, mais je l'ai toujours vu rédiger lui-même les textes qu'il signait. J'ai collaboré directement avec Gary sur l'*Unearth Arcana*, et surtout le *Monster Manual II*, ainsi que sur l'*Oriental Adventure* (dont quelques monstres avaient été publiés dans *Casus*).

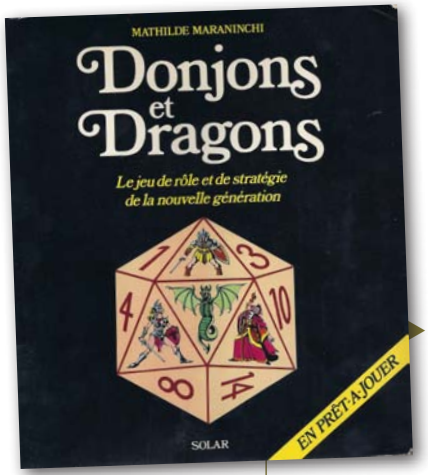
L'influence de Gary Gygax sur la *Fantasy* et la *SF* a été énorme. Coté jeu, c'est lui qui a défini tout le vocabulaire et les principes du jeu de rôle, qui ont été repris dans tous les jeux suivants puis dans les jeux sur ordinateur jusqu'à aujourd'hui. Et côté médiéval-fantastique et SF, c'est le succès de *D&D* puis d'*AD&D* et l'engouement des joueurs qui ont remis en avant ce qui était un sous-genre (en publications). Ça, ce n'est pas moi qui le dit, c'est un toast mémorable de Moorcock affirmant que « sans Gygax l'heroic-fantasy serait oubliée ».*

(NDLR : à l'époque de la sortie de* AD&D*, la renommée du* Seigneur des Anneaux *était la « propriété privée » de discussions dans les nombreux mais petits cercles de la « Tolkien society », aussi pépères que peuvent l'être les hobbits, et les auteurs vivants connus de* Fantasy *auraient tenu dans un tout petit restau…)*

> « Sans Gygax l'*Heroic-fantasy* serait oubliée. »

ARCHÉO-RÔLISME

Les Donjons & Dracons de Maraninchi



1982. Une traduction non-officielle du déjà omniprésent Dungeons & Dragons *version Holmes* circule sous le manteau dans quelques boutiques parisiennes, mais « Donj'» se pratique encore quasi-exclusivement dans un étrange sabir franco-américain. Quand soudain…*

Surgit alors un petit livre noir à la couverture ornée d'un énorme d20 ! De prime abord, l'objet semble être LA traduction tant attendue. Et les fans de jubiler en remerciant l'éditeur Solar et l'auteur, Mathilde Maraninchi.

Oui mais… il ne s'agit pas vraiment de la traduction de *D&D*. Loin de là. Quelques jours plus tard, le livre sera prestement retiré des étals et le stock détruit suite à une lettre de menace de TSR ! Car il apparaît qu'aucune licence n'a été accordée par la firme de Lake Geneva. Pire, il ne s'agit même pas d'une traduction du jeu de Monsieur Gygax ! Il faudra donc patienter jusqu'à la fin de l'année pour acheter enfin en français la boite rouge illustrée par Erol Otus.

Mais alors qu'est-ce ? Un honteux plagiat ? Le premier jeu de rôle français ? Un rétro-clone avant l'heure ? En fait, c'est tout ça, le grain de folie en plus.

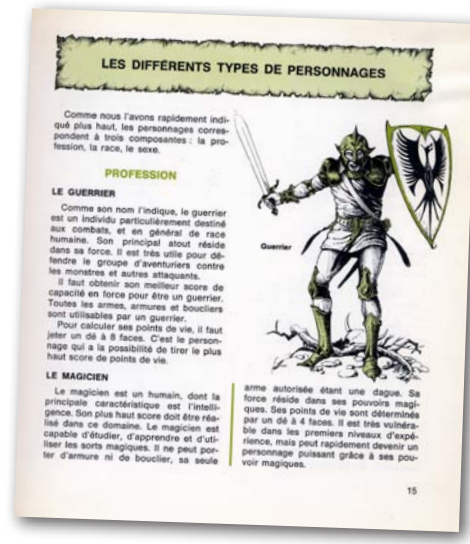
Plagiat ?

C'est l'opinion générale du « Milieu » de l'époque relayée dans *Casus Belli* n° 9. Mais depuis, un Sage n'a-t-il pas dit « n'est plagiat que celui qui se faire chopper » ? L'attitude aurait-elle été la même si la traduction de l'*Otus* n'avait pas été en chantier ? Reste qu'assurément Solar a été étonnement « imprudent » d'un point de vue juridique.

Le 1er JdR français ?

(titre revendiqué par l'Ultime Épreuve, paru en 1983)

Bien que conservant un socle commun, les règles sont suffisamment réécrites pour en faire un *D&D* « Canada Dry ». L'effort didactique y est notable.


LES DIFFÉRENTS TYPES DE PERSONNAGES

Comme nous l'avons rapidement indiqué plus haut, les personnages correspondent à trois composantes : la profession, la race, le sexe.

PROFESSION

LE GUERRIER

Comme son nom l'indique, le guerrier est un individu particulièrement destiné aux combats, et en général de race humaine. Son principal atout réside dans sa force. Il est très utile pour défendre le groupe d'aventuriers contre les monstres et autres attaquants.
Il faut obtenir son meilleur score de capacité en force pour être un guerrier. Toutes les armes, armures et boucliers sont utilisables par un guerrier.
Pour calculer ses points de vie, il faut jeter un dé à 8 faces. C'est le personnage qui a la possibilité de tirer le plus haut score de points de vie.

Guerrier

LE MAGICIEN

Le magicien est un humain, dont la principale caractéristique est l'intelligence. Son plus haut score doit être réalisé dans ce domaine. Le magicien est capable d'étudier, d'apprendre et d'utiliser les sorts magiques. Il ne peut porter d'armure ni de bouclier, sa seule arme autorisée étant une dague. Sa force réside dans ses pouvoirs magiques. Ses points de vie sont déterminés par un dé à 4 faces. Il est très vulnérable dans les premiers niveaux d'expérience, mais peut rapidement devenir un personnage puissant grâce à ses pouvoir magiques.

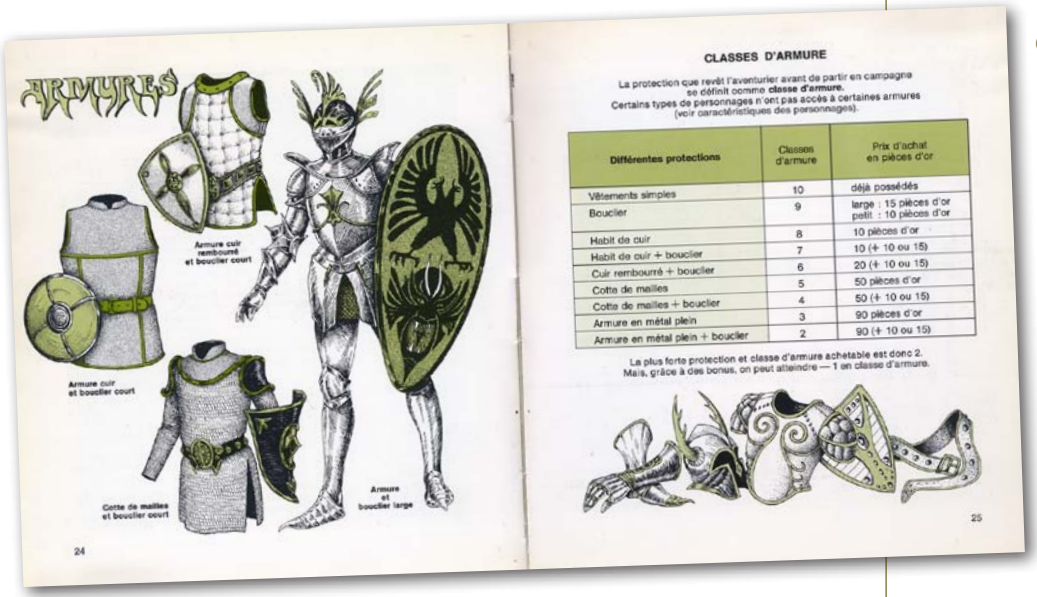
15

*** Version Holmes ?**

Compilation synthétique des 3 livrets d'origine de *D&D* (ceux de 1974) en un seul volume, par John Holmes en 1977.

5 PO la ration mexicaine

Prendre une demi-baguette bien croustillante, l'ouvrir en deux dans le sens de la longueur. À l'aide d'un couteau, étaler sur un des morceaux le contenu d'une boîte de thon en miettes à la tomate, parsemer de grains de maïs cuits et ajouter quelques cornichons au vinaigre. Attendre d'avoir estourbi quelques monstres scrofuleux (le MD qui arrive à placer cet adjectif dans sa prochaine partie gagne un sandwich mexicain) avant de consommer. Préférez les sandwiches au goût pimenté, qui augmentent la combativité des joueurs.



L'auteur y explique et détaille les termes (s'embrouillant parfois dans leur francisation au fil des chapitres), donne de nombreux exemples, fournit des « scénarios », des plans de donjons vierges et même des éléments 3D à découper. Quant aux superbes illustrations de Joël Bordier, elles rompent avec le style TSR. Évidemment, le livre est un joyeux fourre-tout, les règles sont, au final, mal agencées et la limite de progression est bien trop basse pour pouvoir jouer durablement. Mais nous avons ici affaire à un vrai jeu d'initiation.

Rétro-clone avant l'heure ?

Peut-être… Car finalement, la « réécriture » des règles n'est pas nouvelle, nombre d'auteurs américains ayant puisé dans *D&D* pour concevoir des jeux antérieurs au *Maraninchi* (*Archaeron*, *The Fantasy Trip*, *The Complete Warlock*, *What Price Glory !?*, etc.) Et finalement, qu'a fait l'auteur sinon user de la même méthode ?

Hum, certes, avec une bourde de poids : reprendre le titre *Donjons & Dragons*.

Mathilde Maraninchi, bien que mentionnant Gary « Gigax » (sic) comme auteur, semblait croire de bonne foi qu'il s'agissait d'un terme sans propriété juridique (un peu comme « jeu de rôle »), et que l'on pouvait y consacrer une sorte de guide, comme cela se fait pour le jeu d'échec ou l'awélé…

Alors qu'en reste-t-il trente ans plus tard ? Une impression de candeur désuète et une simplicité perdue au regard des productions actuelles. Et puis il y a l'extravagance du ton et des conseils, la surprenante recette mexicaine et les terribles *Dragons à pois* et leurs copains les *Cubes colorés*…

Au final donc, Le *Maraninchi*, c'est surtout un jeu publié à la hussarde au mauvais moment et qui n'aurait probablement pas dépareillé dans la pléthore des rétro-clones actuels.

Le Conservateur & Philippe Rat

60 XP

Comme toujours la valeur financière d'un jeu de rôle est totalement subjective et ne reflète finalement que ce que l'amateur est prêt à débourser pour se faire plaisir. Le prix du *Maraninchi* s'échelonne entre 15 et 100 € selon les sites internet où nous avons pu le voir en vente. Cependant, du fait de son âge, de son retrait rapide de la vente et de la destruction des stocks, le *Maranchini* reste rare. C'est pourquoi 60 € nous parait être un prix honnête s'il est en excellent état. Cela dit, à moins de le vouloir absolument et rapidement via le Net, fouinez plutôt dans les brocantes et autres vide-greniers où vous aurez paradoxalement plus de chances de le dénicher...

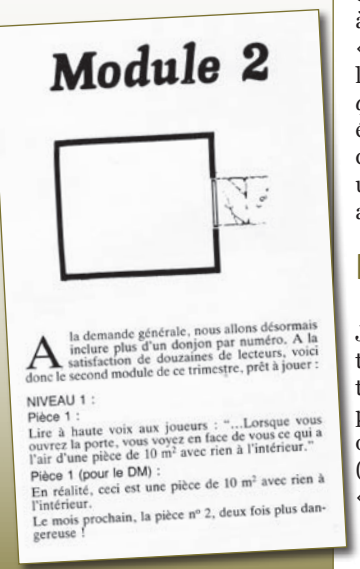
Icono +5

Pas pro coté légalité, ce *D&D* détourné l'était côté image, et illustrait même sa partie « Principe et vocabulaire » d'une table de jeu, d'un gros plan sur des mains de joueurs manipulant dés et figurines, mais aussi avec une des rares photos d'un joueur emblématique, le célèbre Gros Bill !

Trente ans de Casus

Casus Belli, c'est cent soixante six numéros et plus de trente ans d'histoire des jeux de simulation dans l'Hexagone. Tant de choses ont été publiées qu'il serait dommage de ne pas y revenir de temps à autre, que cela soit par nostalgie ou par curiosité. Petit retour sur trois anciens numéros de Casus publiés il y a dix, vingt et trente ans.





L'ami de trente an

En septembre 1981 sort *Casus Belli*, cinquième du nom. Publié en noir & blanc, il coûte 5 Francs et paraît trimestriellement. A l'époque, le célèbre jeu de plateau *Diplomacy* fait la une, au côté d'un certain *Donjons & Dragons* qui divise déjà les joueurs... tout en étant manifestement la seule référence commune. En 1981, on joue donc au jeu de rôle, mais en anglais ! C'est pourquoi *Casus* propose une feuille de personnage « bilingue » anglais/français adaptée à « tous les jeux du moment » (comprenez *D&D*). Au recto, les infos qui ne révèleront pas vos statistiques importantes aux joueurs assis à côté de vous, et au verso, celles que seul le MJ a le droit de voir. Et oui, en ces temps anciens, on craignait plus souvent son voisin de table que les monstres du donjon ! En parlant de donjon et de monstre, je ne résiste pas à l'envie de vous ressortir l'inoubliable « Module 2 » (reproduit ci-contre) et le monstre « Poupée russe » de *Devine qui vient diner ce soir*... où comment un élémentaire de pierre devient un géant des collines après un premier coup, puis un ogre après un second et ainsi de suite avant de finalement devenir un lutin.

Découvreur de talents

Novembre 1991. C'est l'âge d'or du JdR et *Casus Belli* (n°66) est bien installé dans le paysage ludique comme en témoigne le sondage très pointu réalisé par le magazine. Les lecteurs de Casus ont alors une moyenne d'âge de 20 ans (!) et déjà 77% d'entre eux possèdent un « micro-ordinateur ». Ce numéro propose aussi la critique d'un certain *Vampire*, nouveau jeu d'une petite maison d'édition alors connue pour son *Ars magica*. Anne Vétillard avait d'ailleurs écrit dans le numéro précédent : « *Vampire* sera sûrement l'un des grands jeux de ces prochaines années. Déjà excellent pris isolément, il deviendra extraordinaire quand il sera complété par *Werewolf, Magus, Faerie* et *Ghost*... ». Quel nez !

Méchant d20

En novembre 2001, un certain *Casus belli n°10* est dans les bacs, réincarné par une nouvelle équipe proche de l'éditeur Multisim après la mort du magazine « historique » deux années plus tôt. Le ton a changé : on y parle beaucoup (trop) de littérature fantastique et on apprécie guère la déferlante *d20 System* qui règne pourtant sur le compte-rendu de la GenCon 2001 et sur de nombreuses critiques. Du coup, pour détourner les rôlistes du « contact-corrupteur-du-diable-d20 », *Casus* remplace tous les scénarios du cahier central (!) par la version allégée du célèbre système « d100 » *Basic* (celui de *L'Appel de Cthulhu*, *Hawkmoon* et *Nephilim*, dont la v3 est critiquée dans ce numéro... tiens donc !). Avec le recul, ce *Casus* laisse une drôle d'impression.

Novembre 2011. Le *Casus* que vous tenez entre les mains est sorti il y a peu. Aux manettes, un certain Monsieur Guiserix, déjà présent dans chacun des trois numéros sortis du tiroir pour cette chronique. Mais dites-moi, ça lui fait quel âge, au capitaine ?

Damien Coltice

ACHETEZ CASUS BELLI EN VERSION PAPIER OU PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE DE BLACK BOOK ÉDITIONS

www.black-book-editions.fr



DÉCOUVREZ NOS COUPS DE CŒUR JDR DU MOMENT !

LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ

ACHETEZ DEPUIS CHEZ VOUS TOUS VOS JEUX DE RÔLE FAVORIS, EN VERSION *COLLECTOR*, *PAPIER* OU *PDF*, ET PROFITEZ DES PACK PRÉCO BBE (PRÉCOMMANDE AVEC PDF OFFERT)

LES FÉES N'ONT QUE CE QU'ELLES MÉRITENT !

Jasmine en fâcheuse posture

Habitant non loin d'un magnifique château et d'une grande forêt, grand amateur de produits d'origine irlandaise, l'auteur de ces lignes est bien placé pour voir et écouter les histoires des fées qui habitent son voisinage, et nous les rapporter…

Jasmine de Lilofleur a beau être une fée d'excellente famille, une descendante en ligne quasi directe du grand roi (12 cm et demi) Pétole le pourpre, elle n'a jamais su résister à un bon bol de lait. Or, le meilleur lait – en dehors du lait de licorne, ça va de soi – ça reste le lait de vache dont les humains s'emparent et qu'ils enferment dans des récipients bien fermés. Heureusement, certains d'entre eux ont la bonne idée d'en disposer dans des petites jattes, sûrement à l'attention des fées. Il n'y a qu'un seul problème, mais de taille. Tous ces humains, sans aucune exception, possèdent un chat. Et tous ces minets, sans aucune exception, s'imaginent que le lait est posé là pour eux. Je vous explique pas dans quel état de nerf ça la met la princesse Jasmine de Lilofleur, descendante en ligne quasi directe du grand roi (presque 5 pouces, faut le faire) Pétole le rougissant. Car les minous, ça n'a pas plus de respect pour les fées que pour les moineaux ou les jeunes merlettes. J'en ai vu un, une fois, en piéger une au vol. Pas une fée, bien sûr ! Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Une mésange, une jolie plumitive qui s'envolait du nid, et qu'un mistigri à la détente étonnante attrapa d'un seul bond à plus d'un mètre vingt du sol. Je suis certain que tout sujet de Raminagrobis ne rêve que de pareil exploit à l'encontre de la gent elfique. Bon, j'aime bien les matous, j'avoue, mais choper une fée… Le greffier qui y parviendra deviendra sans nul doute une légende au pays des félins.

> « Bon, j'aime bien les matous, j'avoue, mais choper une fée… Le greffier qui y parviendra deviendra sans nul doute une légende au pays des félins. »

C'est pourtant ce qui manque d'arriver par une belle nuit de printemps à Son Altesse Jasmine de Lilofleur, descendante en ligne collatérale pour ainsi dire presque directe de son immense majesté (deux fois la taille normale pour une fée, c'est dire) Pétole l'acnéique. Cette nuit là, victime d'une de ces envies de lait irrépressible, la jeune fée s'approche de la ferme construite peu de temps auparavant (à peine deux cent cinquante et trois années d'humains) au coin du bois. Tout dans l'enceinte dort encore, mais la Princesse Jasmine n'est pas dupe. Elle sait que les minets s'éveillent au lever de la lune, comme les fées. Ça explique qu'ils soient sur la même niche alimentaire, se dit-elle. (Si je dois traduire, la fée pense que les matous et les fées aiment le lait l'un comme l'autre parce qu'ils ont l'un comme l'autre des mœurs nocturnes. Les fées disposent d'une logique à elles, ne cherchons pas à comprendre). Jasmine approche donc avec prudence du coin sombre où elle sait trouver la jatte de lait. Un doute l'assaille. Et si les humains remplissaient de lait ces gamelles pour appâter les fées au profit de leurs greffiers ? Mais non ! Ils sont bien trop balourds pour des idées aussi sophistiquées ! Allons courage, se dit-elle, le lait est là, je le sens. Ce qu'elle ne sent pas, par contre, c'est le chat qui surveille son approche depuis une poutre au dessus de son plat. Parce que, pour le chat, y'a pas le moindre doute. C'est SA galtouse. Ses yeux tentent de suivre la progression rapide, mais erratique, de la bestiole ailée qui s'amène. Les matous sont de bons chasseurs, mais il faut reconnaître qu'ils manquent de jugeotte pour ce qui est du choix de leurs cibles. J'en ai vu s'attaquer à des frelons. Pas très malin de leur part ! Celui-là ne se montre pas plus intelligent que la moyenne et pour lui, y'a pas de diffé-

rence entre un vulgaire éphémère qu'il chope en un coup de patte et croque en deux mâchouillements et la bizarrerie de créature qui s'approche plus ou moins directement de la galtouse. Durant un instant, il reste sur sa poutre, dans l'espoir un peu fou que ce drôle d'insecte va se jeter stupidement entre ses griffes. Son attente est déçue. Pire, et il n'en croit pas ses yeux fendus d'indignation ; la chose est posée sur le bord de la gamelle et... mais ça boit son lait !!! Faut-il penser qu'un autre sentiment s'empare alors du matou ? Peut-on envisager qu'au simple instinct du prédateur vient s'ajouter cette émotion plus forte que nous nommons... la haine ? Toujours est-il que, toute prudence abolie, la bête féroce bondit de son poste d'affût et se jette sur sa proie. Quel fou ! Attraper une fée en lui sautant dessus d'une distance de plus de deux mètres ? Il y a beau temps que la princesse Jasmine de Lilofleur, éminente descendante d'une branche annexe, mais honorable de la généalogie du gigantesque roi (le dira-t-on jamais assez) Pétole le bubonique, a effectué la manœuvre de rétro battage des ailes (modèle déposé) qui sauva avant elle tant de ses congénères de situations plus périlleuses encore. Et notre minet de choir dans sa bassine, renversant tout le lait, ce qui provoque instantanément un bond réflexe accompagné d'un miaulement outré. Cela aurait pu faire rire la fée si le saut n'avait pas amené le greffier exactement sur elle. L'espace d'un centième de seconde, toute une éternité, leurs regards affolés se sont croisés. Puis le chat a replongé vers le sol, non sans essayer quand même d'attraper la bestiole au passage. La fée a senti les griffes la frôler. Effrayée, autant par l'œillade glauque du monstre que par le sentiment d'une éventualité fatale à peine esquivée, elle rétrobat des ailes à qui mieux mieux, ignorante de la présence dans son dos de quelques pots de terre dans lesquels la fermière a planté ces cactus qui lui rappellent leurs vacances chez les cousins émigrés au Nouveau Monde pour faire du bétail dans les grandes étendues de la pampa d'elle sait plus où. Aïe Aïe Aïe !!! Ça fait mal !! Des épines plein les fesses, la fée s'enfuit à tire-d'aile vers la forêt, le seul endroit où on pourra la tirer d'affaire. Effectivement, un korrigan l'aidera à retirer les piquants indélicats. Mais à quel prix ? À quatre pattes sur une belle amanite, Jasmine de Lilofleur, énième descendante d'une longue lignée vaguement apparentée à l'interminable roi (nul n'a jamais pu tenir jusqu'au bout du moindre de ses discours) Pétole le pesteux, livre son postérieur aux soins appliqués du lutin de la lande. Mais... que fait-il ? Retire-t-il les épines ou bien ? Les yeux de la princesse sont-ils agrandis par la douleur ou par l'indignation ? Ses ailes battent en tout sens, mais pour quelle raison ? Allez savoir... Une chose qu'on peut se demander : Cette fée n'a-t-elle que ce qu'elle mérite ?



Marc Laperlier

***Illustration** Branko Bistrovic.*

Tous droits réservés à Paizo Publishing. 2011. Pathfinder JdR.

RÉFLEXIONS RÔLISTES

Les révolutions dans le JDR n'auront pas lieu

Que ce soit du côté des grosses machines américaines ou des micro-éditeurs « indie », les concepteurs de jeu de rôle tentent de repousser les limites de notre loisir, clamant parfois révolutionner notre activité favorite. Mais une fois le buzz retombé, les soit-disantes révolutions du jeu de rôle se font toujours attendre...

Les anglophiles qui ont suivi avec enthousiasme la communication officielle de Wizards of the Coast et de Fantasy Flight Games précédant la sortie de leurs jeux *Dungeons & Dragons 4* et *Warhammer 3* respectivement, se souviennent encore des communiqués évoquant une prochaine révolution dans le jeu de rôle. Les américains n'avaient que ce mot-là à la bouche : « votre expérience de jeu va changer à jamais. Tout sera différent après ça. Préparez-vous à une révolution. » Puisqu'on vous le dit.

Avec le recul et l'échec inédit dans la petite histoire du JdR (voir marge) inventé par ces deux géants pourtant capables par ailleurs du meilleur (*D&D3.5* pour le premier et tous les JdR dans l'univers de *Warhammer 40.000* pour le second), on reste sur notre faim, surtout quand on croyait naïvement à cette révolution annoncée, ou tout du moins à une vraie évolution. De celle qui forcerait tous les éditeurs à s'adapter à la nouvelle donne.

Rétrolution

À l'origine ceux deux annonces était très séduisantes. *D&D4* souhaitait développer un système de jeu carré au possible et transposable sur une table de jeu virtuelle grâce à laquelle on pourrait jouer avec ses amis ou des passionnés de par le monde... On ne saura jamais vraiment ce que ce concept aurait pu donner puisque l'échec commercial du jeu a entraîné, un an et demi après la sortie du jeu exactement, le licenciement du département de développement informatique qui planchait sur cette fameuse table virtuelle. *Warhammer 3*, lui prévoyait que l'accessorisation du jeu (tendance gros jeu de plateau dont l'éditeur s'est fait une spécialité) via des dés spéciaux, des pions, des cartes et que sais-je encore renverrait nos simples d6 et nos feuilles de personnage imprimées au rang de vieux concept ringard. Là en revanche, on vit rapidement que ce pari audacieux et pas inintéressant ne bouleversa en rien les pratiques.

Et comme d'habitude ce fut du côté des veilles recettes que les évolutions les plus notables sont venues avec, par exemple, le choix de Paizo de mettre le modèles des campagnes clef en main au cœur de leur politique éditorial, tout en recyclant les bonnes idées développées depuis l'invention du JdR il y a presque quarante ans (horreur à la *Ravenloft,* le mélange des genres patchwork à la *Forgotten Realms* ou possibilité de devenir un roi et de gérer son propre domaine à la *Birthright*, etc.). Au final donc, pas de révolution.

Révolutions avortées

Dungeons & Dragons qui s'effondre aussi bien aux USA qu'en France où il n'est déjà plus édité : cette situation, inimaginable il y a de cela 2 ans à peine, prouve que même le plus populaire et le plus vieux jeu de rôle au monde peut être inquiété.

Du côté de *Warhammer 3*, c'est également l'échec commercial, avec une première édition en format boite à 99 $. L'éditeur a été obligé et a su faire machine arrière à peine plus d'un an après de la boite, proposant une nouvelle édition dans un format livre plus classique, le matériel de jeu n'étant désormais plus tout à fait indispensable.



Le JdR, une activité archaïque

Quand on y réfléchit, les révolutions dans un domaine d'activité sont souvent le fruit des révolutions techniques : l'imprimerie, la radio, la télé, l'Internet, etc. Alors pourquoi le JdR n'a-t-il pas été inventé avant la fin du XX^{e} siècle ? En effet, le jeu de rôle, c'est quelques dés inventés depuis belles lurettes (un dé à 20 faces a été retrouvé sur un site de fouille remontant à l'époque romaine !), quelques notions de mathématiques de base maîtrisées par l'homme depuis des centaines d'années et quelques amis. Bref, le jeu ne tourne autour d'aucune nouveauté technique et on peut même imaginer que d'autres personnes avant Gary Gygax aient pu inventer il y a longtemps, sans le savoir, le jeu de rôle sur table*.

Mais revenons à nos moutons. Le fait est que le JdR est un jeu archaïque, ou tout du moins, simple comme une histoire qu'on se raconte autour du feu. De ce fait, on peut s'interroger sur sa nature purement sociale et le fait que les évolutions techniques n'ont jusqu'à présent guère changer les pratiques de jeu.

En revanche, chaque idée nouvelle qui s'est inspiré directement du JdR est devenue une activité à part, mais sans jamais remplacer le JdR pour autant. Hé, les gars, si on jouait costumé aujourd'hui ? Invention du grandeur-nature. Hé, les amis, regardez mon bel Atari, si on programmait un jeu de rôle à base de donjons et de dragons ? Invention des RPG.

Et quand on pousse au-delà des deux exemples de *D&D4* et *Warhammer 3* qui ont donné naissance à cet article, aucune « idée géniale ou révolutionnaire » n'a jamais vraiment changé la donne. Le jeu de rôle sans dé ? Ça fonctionne, mais les dés dominent toujours outrageusement la pratique. Le jeu de rôle sans MJ ? Amusant et décalé, mais là encore ultra minoritaire. Le jeu de rôle à plusieurs MJ ? Compliqué. Et le jeu de rôle narrativiste ? Voici un mot parfois sacralisé sur les forums pour se démarquer des gros jeux qui proposent beaucoup de règles. Au final pourtant ce n'est qu'un ensemble de technique de MJ pratiqué par un grand nombre de MJ depuis des années.

Reste que même l'accessorisation du jeu via les figurines, les plateaux, les *battlemaps*, les décors, ou l'utilisation de la musique n'a jamais changé réellement ce qu'il se passait autour d'une table de jeu de rôle et n'a d'ailleurs jamais été considérée comme une véritable évolution dans la pratique du JdR.

Que nous réserve l'avenir ?

Peut-être rien de spécial en fait. Les JdR continueront vraisemblablement à nous proposer des scénarios agréables à jouer, des univers qui nous font rêver, des mécanismes de règles ingénieux et du matériel de jeu de plus en plus luxueux grâce aux outils de production modernes (figurines prépeintes, décors, feuilles de personnage numériques).

En tous les cas, n'attendons pas forcément de révolution dans le JdR, puisque les seuls outil essentiels à notre loisir sont la parole et notre imagination. C'est pourquoi ce jeu est si fascinant et si différent des autres.

Et qu'il n'a nul besoin de révolution.

Damien Coltice

** Peut-être finalement que c'est la société des loisirs que le jeu de rôle attendait pour émerger, puisqu'il a besoin de temps libre et de disponibilité.*



Cette table virtuelle pour *D&D4* et annoncée par Wizard of the Coast ne verra finalement jamais le jour.



La table de jeu dans un futur proche ?

CONCOURS L'APPEL DE CTHULHU

Créez votre livre du Mythe !

Avis aux auteurs confirmés ou en herbe : Casus Belli *et les* Éditions Sans-Détour *vous proposent un concours d'écriture.*

But du concours

Imaginer et décrire un nouveau livre maudit en rapport avec le Mythe. Cette aide de jeu devra faire entre 6.000 et 9.000 signes (espaces compris) et vous pourrez la présenter selon vos désirs. L'œuvre maudite pourra être de toute époque et avoir la forme de votre choix, l'expression « livre du Mythe » n'étant pas forcément à prendre au sens littéral. De l'inscription cunéiforme gravée dans une colonne au fichier numérique lisible sur tablette en passant par le grimoire et le tapuscrit, tous les supports possibles et imaginables sont valides.

Quant au contenu de votre aide de jeu, là encore le mot d'ordre est



liberté : des extraits de l'ouvrage, sa description, son historique, celui de son (ou ses) auteur(s), son contenu précis en terme de sorts ou de révélations, les circonstances dans lesquels un groupe d'investigateurs pourrait le découvrir, un synopsis entourant ce livre mystérieux... faites votre choix parmi ces éléments et mêlez-les à votre convenance. Inventez-en d'autres s'il le faut.

Seule contrainte : pour clarifier la lecture, n'oubliez pas de donner un titre provisoire à chaque élément ou partie de votre présentation (extrait de..., récit de...)

Qu'est-ce qu'on gagne ?

Le choix du vainqueur incombera à un jury mixte de membres de la rédaction de *Casus* et de responsables de la gamme *L'Appel de Cthulhu* chez Sans-Détour. **Le meilleur texte** sera publié dans le numéro 3 de *Casus Belli* et son auteur recevra un exemplaire de *L'Appel de Cthulhu* édition 30e anniversaire.

Vous avez jusqu'au **16 janvier 2012** inclus pour nous envoyer vos chefs-d'œuvre, uniquement par mail, à l'adresse *concours@casus-belli-mag.fr*. Le concours est ouvert à tous*.

MJ, joueurs, sectateurs et passionnés de tous bords, à vos plumes !

Extrait du règlement
Consultable sur notre site :
www.black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « Créez votre livre du Mythe » est ouvert à tous*, mais le prix ne pourra être envoyé que vers une adresse en France, Suisse ou Belgique.

Chaque candidat s'engage à fournir des textes et éléments originaux dont il affirme sur l'honneur être l'auteur.

En cas de non-respect de ce point, leur responsabilité reste entière, et le statut de gagnant sera annulé.

En cas de co-écriture, un seul signataire sera primé et doit être mis en avant comme « auteur principal », les co-auteurs seront mentionnés en signature lors de la publication (au-delà de deux autres signataires, merci de trouver un nom de collectif).

Les envois se feront uniquement sous forme de pièce jointe envoyée par mail. D'autres pièces jointes peuvent être ajoutées, dans la limite de 5 mails au total clairement identifiés comme « partie de x mails » par un titre commun (le nom du **Livre du Mythe**).

Le corps du mail doit contenir les coordonnées complètes du candidat (Nom, prénom, adresse, code postal, ville, un téléphone valide pour être joint) ainsi que l'adresse où doit être envoyé le prix en cas de victoire si le candidat ne réside pas en France, Belgique ou Suisse.

La rédaction accusera réception des mails. Il appartient au candidat de contrôler ses accusés de réception, aucune réclamation ne sera prise en compte pour des textes non reçus et non signalés après le 17 janvier 2012.

Casus Belli et Sans-Détour s'engagent à ne pas faire d'autre utilisation que celle prévue dans ce concours sans autorisation de l'auteur.

L'auteur est averti que de menues modifications orthographiques ou de présentation peuvent lui être suggérées pour correspondre aux contraintes de la publication.

En cas de non-conformité aux critères du jury cité plus haut, *Casus Belli* et Sans-Détour se réservent le droit de ne pas publier le texte gagnant.

** Les membres de la rédaction de Casus Belli et de Sans-Détour ne sont pas autorisés à participer.*

Dans Casus Belli n°2

Janvier | février 2012



Pour débuter 2012 sur le pied de guerre, la rédaction de *Casus Belli* vous a concocté un programme d'enfer à retrouver dans toutes les bonnes boutiques dès le mois de janvier.

Préparez-vous à découvrir les critiques de *Deadlands*, *Eclipse Phase*, *Manga no Densetsu*, *Guts* ainsi que d'autres surprises et non des moindres ! Vous trouverez aussi la suite des scénarios ouverts ce mois-ci pour *L'Appel de Cthulhu*, *Pathfinder* et la seconde partie de la campagne *Chroniques Oubliées* dont le système élèvera ses règles jusqu'à l'héroïque, jusqu'à l'épique même, avec des options avancées, des profils supplémentaires et le volet « haut niveau » de la fiche de personnage...

***L'étagère du Rôliste* sera à nouveau bien chargée** après les fêtes et avec les nouveautés de début d'année. Et bien sûr, vous pouvez compter sur vos chroniqueurs préférés pour revenir en pleine forme et toujours aussi bien accompagnés par les amis crapougnats, Kroc le Bô, Monghol et Gotha et les autres copains.

Vous voulez saliver ? Maintenant qu'on vous a révélé nos premières cartes, essayez d'imaginer ce que l'on garde en main.

La rédaction
***Bellaminette** Bruno Bellamy*

Que font les monstres pendant qu'ils gardent les trésors au plus profond des donjons ? Certains prennent des notes pour écrire leurs mémoires. Pas tous, mais celui-là, oui.



Le monde à Dédé (c'est une expression qu'on a dans mon gang de potes, le monde, quoi), je l'ai parcouru dans tous les sens. Eh bien tout minot gob', à l'école, je l'avais déjà pigé. D'un côté, les monstres, nous. Qu'est-ce qu'on peut espérer pour plus tard quand le prof de morale est un Orc cruel, borné et servile, et le prof de géo un Troll caractériel, borné-encore-pire, et lèche-chausses du Directeur Nécromant?

Soit on va bosser comme garde-trésor, on croit mourir d'ennui dans son trou, et non, on meurt explosé par les Autres.

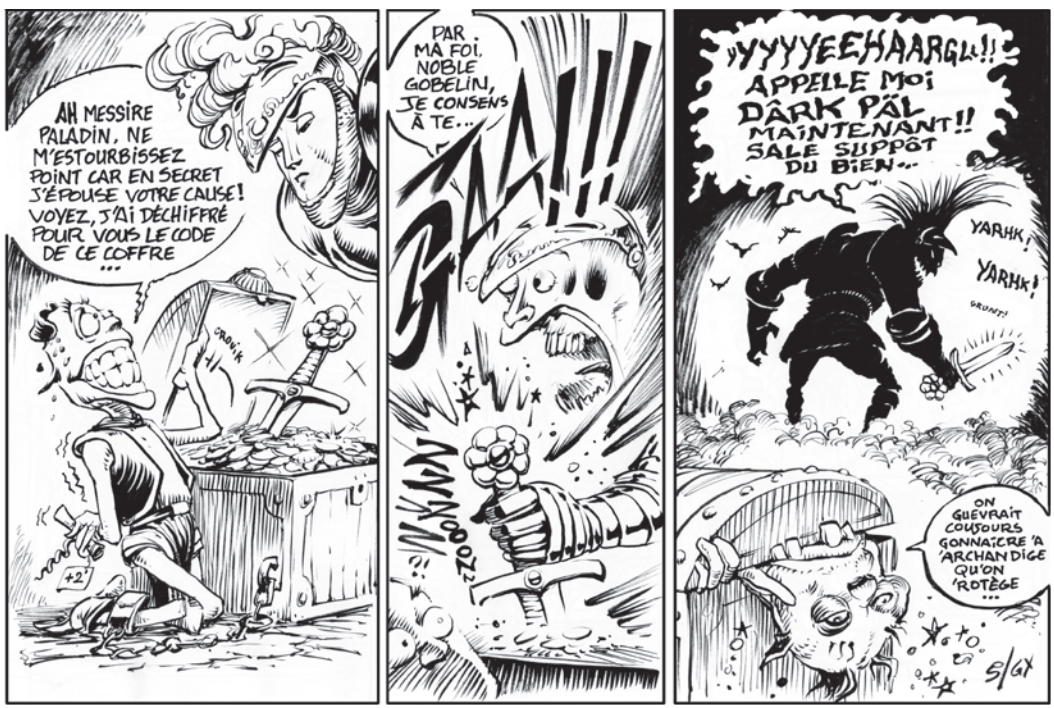
Soit on s'échappe pour aller explorer le monde à Gégé (c'est une expression à nous, le monde, quoi), et on se fait exploser par les Autres.

Sauf que souvent, on est repris par les Trolls recruteurs errants au service du Nécro (qui tient aussi une agence de placement), explosés pour l'exemple, puis rejetés comme sous-garde-trésor au fond d'un donj'.

Les Autres sont nos ennemis car ils incarnent le Bien, et nous (paraît-il) le Mal. Parfois les autres incarnent le Mal aussi, mais ils nous tapent dessus quand même. La grande différence, c'est que les Autres sont mieux équipés. Vraiment beaucoup mieux équipés. Avec des armes qui brillent dans le noir et qui nous Explosent avec un E majuscule. Nous aussi on a de l'équipement. Sauf que le nôtre, il est rangé dans les coffres qu'on garde, avec l'or. C'est la tradition. Les autres viennent, nous Explosent avec leurs Armes qui brillent, pillent les coffres, y trouvent nos Armes (qui brillent encore plus), nous réExplosent et rentrent picoler dans une auberge...

Vous vous demandez comment je suis encore là pour en parler, n'est-ce pas? C'est que j'ai 1 point de vie. Mais indestructible. Je vous raconterai une autre fois, quelqu'un vient...

Kroc-le-bô



ECLIPSE PHASE



Votre esprit est un logiciel. *Programmez-le.*

Votre corps est une coquille. *Changez-le.*

La mort est une maladie. *Soignez-la.*

L'extinction approche. *Combattez-la.*

POSTHUMAN STUDIOS

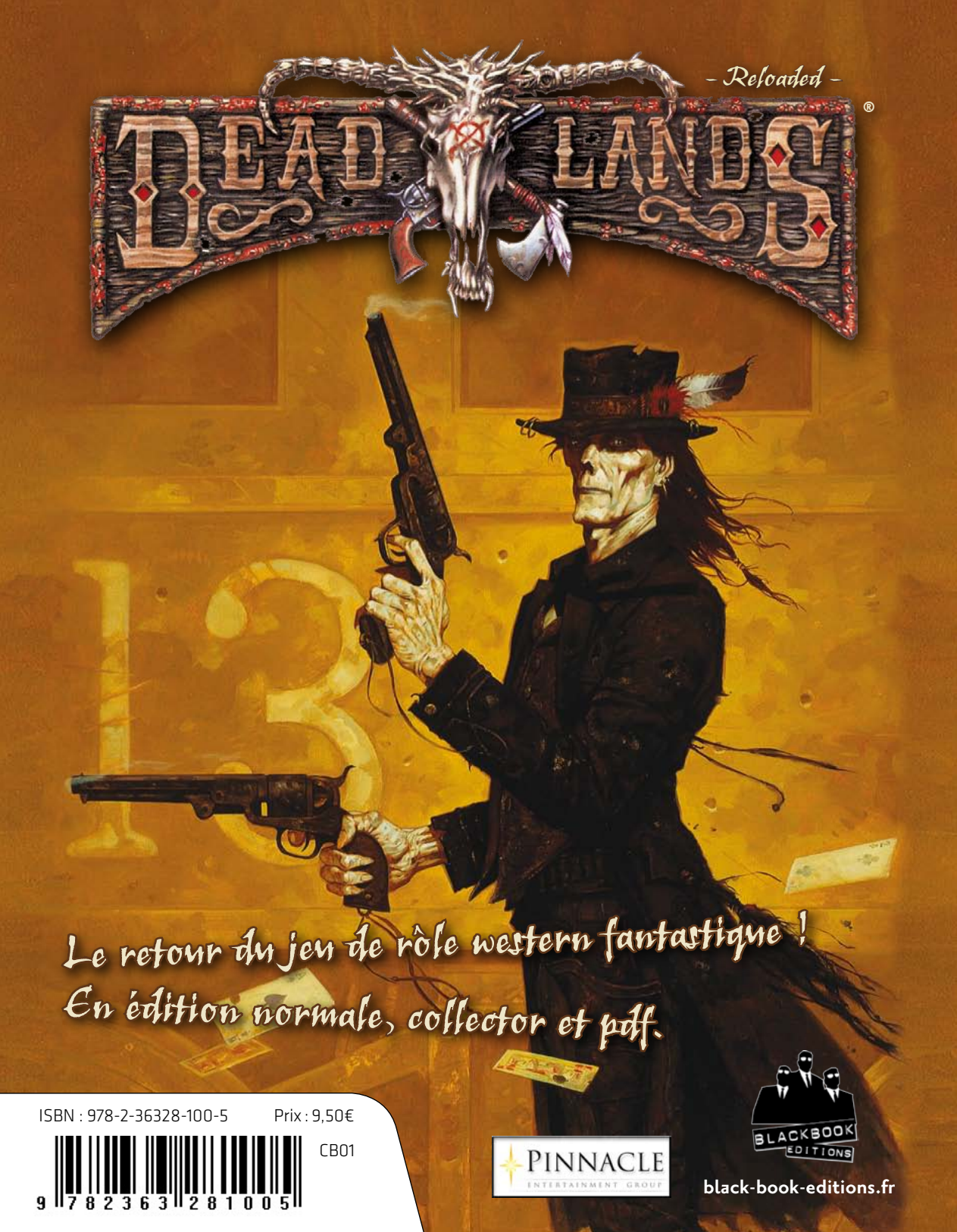
eclipsephase.com

ECLIPSE PHASE

DISPONIBLE PROCHAINEMENT

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr



ISBN : 978-2-36328-100-5 Prix : 9,50€
CB01
PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP
BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr