CHRONIQUES OUBLIÉES | BESTIAIRE + OBJETS MAGIQUES

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli
black-book-éditions.fr

casus belli

#3 Mai | Juin 2012

Le magazine de référence des jeux de rôle

Cthulhu | Icons | Marvel Heroic | Fiasco

Clef en main : Shadowrun



RÉTRO : TUNNELS & TROLLS !

SCÉNARIOS : Pathfinder, CO, Z-Corps, L'AdC, Eclipse Phase & Terres perdues

IG Magazine 20

Actuellement en kiosque



l'esprit du jeu vidéo

268 pages sur tout le jeu vidéo tous les 2 mois



ÉDITO

Il n'est jamais bien drôle d'endosser le costume du lapin blanc. La montre à gousset a du style mais le fun s'arrête là. Quant à vous faire enfiler le rôle d'Alice, même si le blond vous va bien, cela ne tient que si on a correctement rempli le terrier. Petite revue de détails d'une grosse revue en chantier permanent.

Avec ce numéro 3, les rouages de la machine commencent à accélérer leur mouvement. De nouvelles rubriques très attendues démarrent, d'autres se consolident, et dans les coulisses, les futurs stars de papier s'agitent en attendant leur passage sur presse prévu cet été. Des partenariats naissent, nos premiers lauréats brûlent les feux de la rampe et présentent leurs livres interdits. Les campagnes initiées fin 2011 arrivent à leur conclusion et la relève se prépare à prendre d'assaut vos tables de JdR. Un long chemin a déjà été parcouru et il est temps de jeter à grands traits le programme des opus qui se dessinent à l'horizon. L'heure est au premier bilan… et aux perspectives d'avenir. Comme dans le paradigme des non-rôlistes en fait.

Jusque-là, l'aventure n'a pas été de tout repos. Elle ne l'est jamais et cela fait partie de son charme. Ce n'est pas pour rien que le navire nécessite deux capitaines. Il y a eu des imprévus, des changements de dernières minutes, d'excellentes surprises et de belles rencontres aussi… Personne n'imaginait parvenir à une telle cohésion entre les différentes générations d'auteurs au sein de la troupe qui brave pour vous les dangers des routes de Chimérie. Au quotidien, il y a des hauts et des bas, et beaucoup de retards, mais la tendance reste à l'émulation, à la découverte et à l'entraide. La fine équipe de conteurs et d'aventuriers se tient soudée dans l'adversité et fait front pour vous offrir le meilleur magazine possible.

Des choses restent à peaufiner, une foule de détails et quelques éléments majeurs, comme notre aptitude à vous délivrer vos sauf-conduits vers l'impossible dans les temps. Le costume de lapin nous pèse, croyez-le ; mais qu'on se le dise, la qualité ne sera pas sacrifiée sur l'autel de la ponctualité. Reste maintenant à vous assurer les deux, notre défi pour les batailles à venir. Parce qu'il ne faut pas oublier que *Casus* est votre magazine, qu'il n'existerait pas sans vous, et la meilleure surprise a sans conteste été votre accueil, votre confiance dans le projet fou de relancer (une nouvelle fois) le plus ancien des zines dédiés au JdR.

Aussi, pour vous, l'équipe se prépare à affronter milles dangers et s'élance vers une nouvelle quête, la plus ancienne de toutes, celle du temps perdu. Parallèlement, elle est très fière de vous remettre enfin ce numéro qui a été tant… remis. Prêts pour le Pays des Merveilles. Plongez à notre suite au fond du terrier, ouvrez grands les yeux et préparez-vous à voyager !

Stéphane Gallot & Didier Guiserix
***illustration** DGx*





sommaire

En direct - Édito 1
En direct - Sommaire 2
En direct - Le courrier des lecteurs 4
En direct - Buzz mon rôliste 6

Actualité - Nouvelles du front (Feat. Monghol & Gotha) 12
Actualité - À l'ouest du nouveau 24
Actualité - Avant-première : Pavillon Noir 28
Actualité - Grandeur nature 32

Nouveauté - Cthulhu 38
Nouveauté - Interview - Kenneth Hite 42
Nouveauté - Interview - Robin D. Laws 46
Nouveauté - Marvel Heroic Roleplaying 50
Nouveauté - Icons 54
Nouveauté - Legend 58
Nouveauté - Fiasco 62
Nouveauté - Les Terres perdues 64
Nouveauté - Les Errants d'Ukiyo 66
Nouveauté - All for one 68
Nouveauté - Terra Cthulhiana 70
Nouveauté - Romance érotique 72
Nouveauté - Ennemis de l'Empire 73
Nouveauté - Stormchasers (Milles-marches) 74
Nouveauté - Skin walker (BIA) 78
Nouveauté - Crysalis (Crimes) 79

L'étagère du rôliste - L'actu des jeux de figurines 76
L'étagère du rôliste - Pathfinder Battles 80
L'étagère du rôliste - Silent Hill : Downpour 82
L'étagère du rôliste - Syndicate 84
L'étagère du rôliste - Uncharted : Golden Abyss 86
L'étagère du rôliste - Eclipse 88
L'étagère du rôliste - Risk Legacy & JdP sélection 90
L'étagère du rôliste - Johannes Cabal, le Nécromancien 92
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 93
L'étagère du rôliste - Romans Polaris 94
L'étagère du rôliste - Sandwave.com 95
L'étagère du rôliste - Inspis 96

Scénario : La Gorge avant Fafnir (Pathfinder) 102
Scénario : Étoiles propices, épisode 3
Un regard vide et impitoyable... (AdC) 114
Scénario : Les Seigneurs de l'hiver, épisode 3
Seigneurs de l'été (Chroniques Oubliées) 128
Scénario : Hypercapitalism : a love story
(Eclipse Phase) 142
Scénario : Into the pit (Z-Corps) 152
Scénario : Le trône d'argile (Terres perdues) 160

Jeu complet - Chroniques Oubliées, encore ! 166

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°3 : Le consulat... 192
Aide de jeu - Clef en main : La vie du monorail 208
Aide de jeu - MJ only : Partager la narration 214
Aide de jeu - PJ only : Le vilain petit Charisme 220
Aide de jeu - Concours AdC : Le Puits des Songes 224

Rétro - Portrait de famille : Tunnels & Trolls 228
Rétro - Entretien : Ken St Andre 232
Rétro - Archéo-rôlisme : Prince Valiant 236
Rétro - 30 ans de Casus : Casus belli n°8, 69 & 13 240

Interview people - Éric Bourgier 242
Enquête - Les JdR virtuels 248
Carnets de voyage - Bucarest : Le palais du peuple 250
Récit - Les fées n'ont que ce qu'elle méritent 252
Concours - Avis aux intrépides voyageurs ! 254
Casus Belli - Dans CB#04... 255
Kroc - Les mémoires de Kroc-le-bô 256

Abonnements 227

Casus Belli édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr/casus*. N°3, janvier/février 2012. **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) : Farid Ben Salem, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Damien Coltice, Anthony « Yno » Combrexelle, Laurent « Bob Darko » Devernay, Julien Dutel, Willy Favre, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, Patrice Greille, Olivier Guillo, Didier Guiserix, Marc Laperlier, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Yoshiaki Mimura, Philippe Rat, Julien « Selpoivre » Rothwiller, Manuel Rozoy, Léo Vesperini et Vincent Ziec.

Image de couverture Wayne Reynolds (c) Paizo Publishing.

Illustrateurs, cartographes et photographes Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Laurent Bernasconi, Éric Bourgier, Damien Coltice, Laurent Emonet, Willy « Brain Salad » Favre, Hal Foster, Godass, Gotto, E. Guillaumot, Didier Guiserix, Holbein le jeune, Jérôme « Jee » Huguenin, Renaud Maroy, Jean-Baptiste Reynaud, Role, Anne Rouvin, Stéphane et Thierry Ségur.

Toutes les illustrations sont (c) leurs auteurs et leurs éditeurs.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, Éric Bourgier, les copains de *Di6dent*, le Département des Sombres Projets, l'équipe de l'Œuf-Cube, Gensériс Delpâture, Jean-Jacques Cortes, Martin Carayol et la communauté facebook, Kenneth Hite, Robin D. Laws, Margaret Weis Productions, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard, Emmanuelle Bonavent, Ken Saint-Andre, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Cédric Delobelle, Neko, Florrent, Gary Gygax, Jawad, Franck Plasse et les XII Singes, les éditions Mnémos, Sylvain, Gaétan, Xavier, Nico et Fredator, Invalys, Koup, Jarvin, Eloi Morterol, Pitche, Laurent et Corinne Rambour, les participants au concours « Créez votre Livre du Mythe », Greg Stafford, Jérôme Wiwezar, Hal Foster, Catalyst Lab, Arnaud Cuidet, la communauté de www.jdrvirtuel.com et Pierre Rosenthal. Et toute l'équipe graphique de l'excellent *IGmag*..

Impression Néotypo. **Diffusion boutiques** Millennium.

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

Abonnements : voir page 227 de ce numéro.

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 978-2-36328-107-4. Dépôt légal : juin 2012.

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

SPÉCIALISTE DU JEU DEPUIS 1977

WWW.OEUFCUBE.COM

LA BOUTIQUE EN LIGNE DE L'ŒUF CUBE OUVRE ENFIN SES PORTES !



JEUX DE RÔLE



JEUX DE PLATEAU

JEUX DE FIGURINES

JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

ACCESSOIRES, GOODIES...

L'Oeuf Cube

24 RUE LINNÉ
75005 PARIS
01 45 87 28 83

SPÉCIALISTE DU JEU DEPUIS 1977

WWW.OEUFCUBE.COM

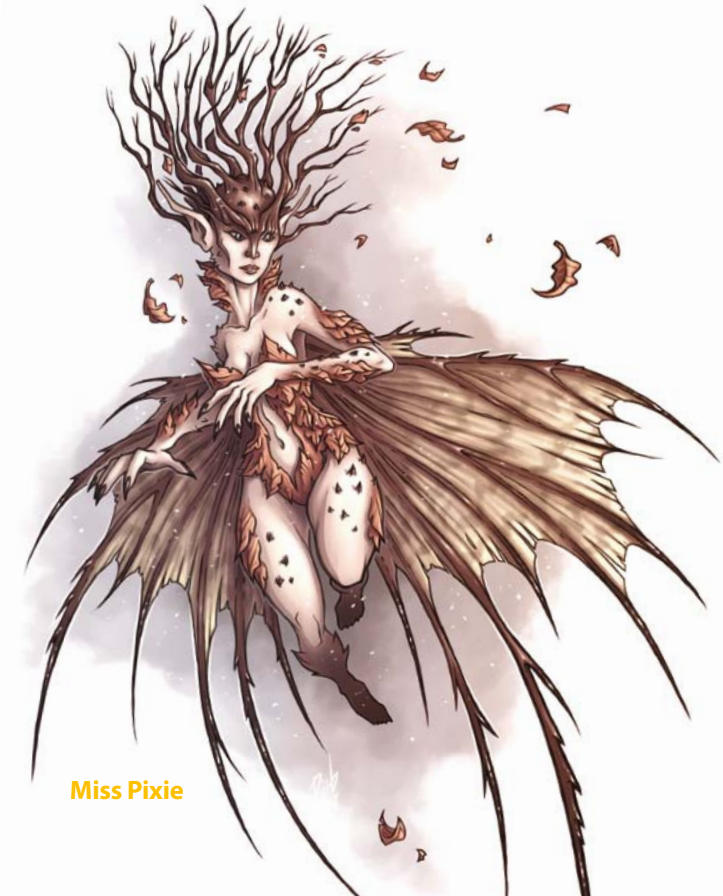
Le courrier des lecteurs

Écrivez-nous !

À peine le nouveau président de la France élu, le syndicat des rôlistes a fait savoir par l'intermédiaire de sa secrétaire général, Miss Pixie, que l'état français devra impérativement ratifier la règle d'or rôliste dans sa constitution, afin que tous les personnages nés en 2012 puissent partir à la retraite après 60 annuitées d'aventures.

Pin-up Donj'

Ce bimestre, nous accueillons **Miss Pixie**, l'envoyée spéciale du syndicat des rôlistes, par Jean-Baptiste Reynaud.



Miss Pixie

Pour des aides de jeu et scénarios rétro

Une suggestion : créer une rubrique d'aides et de scénarios pour les vieilles versions des JdR comme AD&D 1, Stormbringer, Méga, JRTM/MERP. D'avance merci.

Jean-Jacques Cortes (via Facebook)

Cher Jean-Jacques,

Derrière votre suggestion au style télégraphique (un peu froid d'aspect), vous posez une question que la rédaction du magazine s'est elle-même posée. Car après tout, *Casus* a déjà ouvert ses pages aux JdR rétro, alors pourquoi ne pas proposer en plus des interviews et autres portraits de famille old-school des aides de jeu et des scénarios pour des jeux et des systèmes anciens ?

Déjà, il est a noté qu'il existe déjà un magazine qui s'emploie à faire cela (notre confrère *Di6dent*, avec qui nous entamons d'ailleurs une collaboration sur une campagne COPS, dans notre prochain numéro).

Ensuite, *Casus Belli* est le produit de son temps et souhaite soutenir les acteurs *actuels* du marché du JdR, ces auteurs et ces maisons d'édition qui se démènent pour nous faire découvrir de nouveaux horizons, avec ferveur et talent le plus souvent.

Enfin, la plupart des jeux que vous citez jouissent ou s'apprêtent à jouir d'une nouvelle édition (sauf *Méga*, mais qui sait ?), donc gageons que ces jeux bénéficie(ront) de notre attention.

Vous pourrez constater que nous proposons dès ce numéro un scénario hommage à *AD&D1* avec une *Gorge de Fafnir* revue et corrigée par nos soins. L'adaptation aux règles d'*AD&D1* (ou *AD&D2*) ne devrait pas être si compliquée et vous y retrouverez, nous l'espérons, le charme de ces jeux anciens qui ont gardé une place particulière dans notre cœur !

Ne tirez pas sur l'ambulance !

Le 24 avril dernier, la *Fédération Française de Jeux de Rôle* (FFJDR) a publié un communiqué en réaction à un article du *Progrès* assimilant la pratique de l'airsoft (en gros du Paint ball sans peinture, c'est dire comme cette activité apparaît dangereuse !) à un jeu de rôle.

Ce communiqué a sucité l'émoi des nombreux rôlistes-qui-ne-supportent-plus-aucun-communiqué-de-la-FFJDR-en-général, les autres s'en foutant éperduement. Alors comme il n'est pas toujours de bon ton de tirer sur l'ambulance, la rédaction de *Casus Belli* a décidé de demander à l'éminent Kroc le bô s'il fallait apporter un éclaircissement aux problèmes soulevés par la FFJDR (comme le fait d'écrire JdR en majuscule ou avec un "d" minuscule entre le "J" et le "R").

La réponse de Kroc : « Non. »



Suivez nous sur *facebook* et *Twitter* !

Nous vous invitons à nous rejoindre sur les réseaux sociaux de référence pour réagir à nos annonces et échanger des points de vue sur la toile.

Débat J'aime/J'aime moins

Répondant à la demande du Mouvement des Rôlistes de France, la rédaction a eu un débat sur la présence ou la suppression des « J'aime/J'aime moins » qui conluent toutes les critiques du magazine.

Avant d'enteriner notre décision finale, nous vous invitons à lire les quelques arguments ci-dessous et à en ***discuter avec nous sur le forum de Casus*** *(www.black-book-editions.fr/forums).*

> Pour la suppression

« Quand un lecteur n'a pas envie de lire une critique, il se contente de cette synthèse qui du coup grossit les choses. On se retrouve alors à véhiculer les clichés et les interprétations de clichés. »

Un homme en noir

> Contre la suppression

« Je pense aussi qu'il faut les garder et que nombre de lecteurs y sont attachés. »

Un auteur de jeu

« Je suis pour les garder, car ça permet de prendre une position [...] et d'aborder parfois un point mineur non traité dans l'article. »

Un ancien rédac chef d'un mag de JdR

LES INVESTIGATEURS

Ils s'en vont explorer les ruelles d'Arkham,
Chercher un lourd grimoire au Caire ou dans l'Annam,
Combattre de Cthulhu les terribles séides
Et de Nyarlathotep les sectateurs livides ;

Marcheurs dans le désert, dans les cités sans nom,
Perdus dans les horreurs du Necronomicon,
Regards hallucinés fixés sur les grands vides
De l'espace cosmique et des gouffres turpides,

Ils cherchent sans espoir à sauver leur santé
Mentale menacée de pure insanité
Par l'étude forcée de sacrilèges Bibles.

Et si Shub-Niggurath et ses mille chevreaux
Se dressent face à eux, cernés de noirs flambeaux,
Bravement ils font face aux êtres indicibles.

Martin Carayol

Poème

Martin Carayol a publié sur le mur *facebook* de *Casus* un sonnet poulpique que vous pouvez apprécier ci-dessus.

Nous lançons d'ailleurs un appel à témoin : en effet, les joueurs participant aux campagnes *Cthulhu* de Martin ont disparu récemment dans d'étranges circonstances après une soirée jeu de rôle. *M6* prépare un documentaire choc et recherche des témoins susceptibles de faire monter leur audimat !

Annabella Belli & Joe Casus


DE NOUVEAUX ENNEMIS
RIEN QUE POUR VOUS !
MYTHES ET MAGIE EN PROVENANCE DE
L'AUTRE CÔTÉ DE L'OCÉAN
BESTIAIRE 3

PATHFINDER©
LE JEU DE RÔLE

LE TRYPTIQUE DE BASE
+ MANUEL DES JOUEURS REGLES AVANCEES
+ BESTIAIRE 2 + L'ART DE LA MAGIE
+ L'ART DE LA GUERRE + BESTIAIRE 3



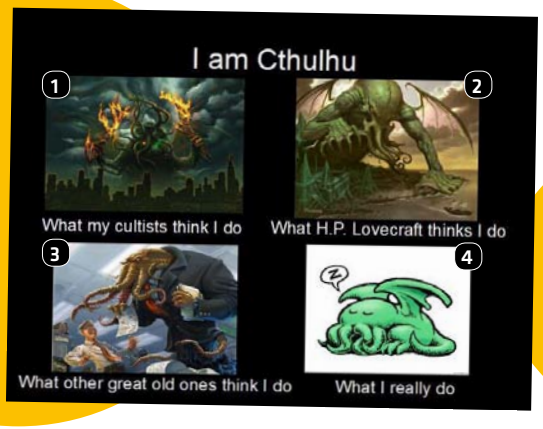
paizo PUBLISHING

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

BLACKBOOK EDITIONS

BUZZ MON RÔLISTE

Cloisonnés pendant des décennies, les rôlistes sévissent désormais partout sur la toile ! Voici un petit florilège de buzz estampillés « rôlistes » et d'infos publiées qui ne devraient pas buzzer que par chez nous !





Des images comme celles-ci fleurissent sur la toile ! Le principe ? Décliner un thème, un métier ou une activité sur plusieurs cases en s'interrogeant sur la façon dont ils sont perçus par différents groupes de personnes. Pour les anglophobes, voici la traduction de ces deux échantillons :

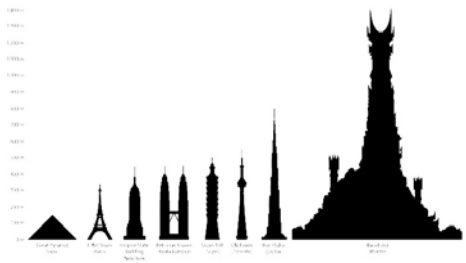
Je suis Cthulhu : 1 Ce que mes cultistes pensent que je fais. **2** Ce que H.P. Lovecraft pense que je fais. **3** Ce que les autres Grands anciens pensent que je fais. **4** Ce que JE fais réellement.

Le jeu de rôle : 1 Comment les gens voient le JdR. **2** Comment ma mère voit le JdR. **3** Comment mes voisins voient le JdR. **4** Comment JE vois le JdR.



Ma dague de sacrifice... en papier !

Vue sur la toile, cette magnifique dague de sacrifice à imprimer chez soi ! Si vous êtes fort en découpage et en pliage, cet accessoire culte est fait pour vous !



Qui a la plus grande ? L'Egypte avec sa pyramide ? Paris avec sa tour Eiffel ? New-York avec l'Empire State Building ? Dubaï ? Non, bien sûr, c'est Sauron avec Barad-dûr !

Casus 2 photogénique !

Casus 2 a visiblement ravit ses lecteurs, à tel point que certains d'entre eux nous ont fait partager leur plaisir d'avoir reçu le précieux magazine en photo et avec des petites mises en scène sympathique. À commencer par Bruno Bellamy (l'illustration de la sale petite fée de ce bimestre, c'est lui), qu'on remercie au passage !

Pour le prochain numéro, lâchez la bride à votre imagination et envoyez-nous vos photos de *Casus 3* sur facebook ou par mail !



Le T-Rex de Bruno Bellamy a faim de Casus !





Casus Belli en compagnie de deux amis de 30 ans (merci à Genseric Delpâture) et sur une commode Indiana Jones (merci à Pierre Balandier).

//////// Infos du monde ////////

(retrouvez tous les liens vers les articles ci-dessous dans la version PDF de *Casus* : abonnez-vous, elle est offerte !)

Japon : les esprits errants des morts sans sépulture hantent les villes meurtries

Croyez-le ou pas, un article paru dans *Le Monde a* parlé le plus sérieusement possible de ces Japonais qui s'inquiètent des fantômes des morts sans repos de Fukushima, un an après le tsunami.

Ireland : qui a volé le coeur du saint patron de Dublin ?

Les voleurs se sont introduits dans la cathédrale, ont ignoré les objets précieux qu'elle contient et forcé le reliquaire pour récupérer le coeur de saint Lawrence O'Toole. Un rapport avec les vols récent de trois morceaux de la Vraie Croix à Tipperary et du reliquaire de la mâchoire de sainte Brigid (sans la mâchoire, qui en avait été retirée peu avant), également à Dublin ? Collectionneur fou ? Sorciers à la recherche de composants ?

France : des tombes apparaissent dans le Limousin !

De mystérieuses tombes, fleuries et entretenues, ont surgi dans le cimetière communal. Poussé par la population, le maire les ouvrent - elles sont vides - et les fait raser - elles réapparaissent au bout de quelques mois...

OMG ! Des Lego SdA !

Après les Legos *Star Wars*, vous allez enfin pouvoir décorer votre bibliothèque (celle que vous cachez à votre belle-famille) avec des scènes du *Seigneur des anneaux* ! Elle est pas belle la vie ?







LEGO THE LORD OF THE RINGS

Damien Coltice, Tristan Lhomme et Philippe Rat

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



Le Chemin des Cendres, 144 pages.

- Présentation de l'univers
- Des règles complètes et le premier volet de la campagne *Le Chemin des Cendres*

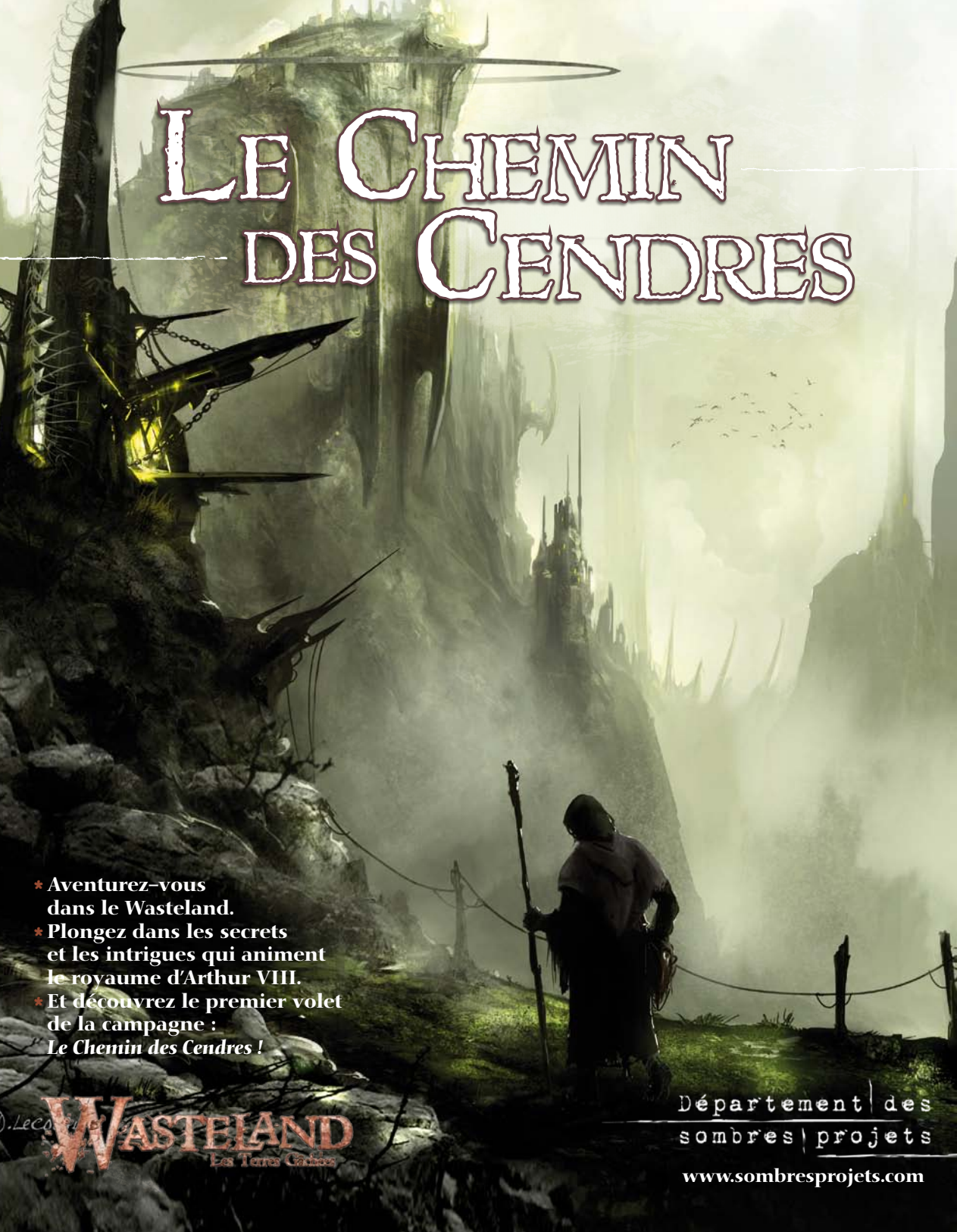


L'écran

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

Département des sombres projets

www.sombresprojets.com


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 Gâchées
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 les sorties à venir et les rumeurs du moment. Nous nous attachons ici à ce qu'il se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons page 24 pour les sorties anglo-saxonnes, de plus en plus nombreuses !

BBE | PATHFINDER

Devine qui vient dîner ce soir ?



Le ***Bestiaire 3*** pour *Pathfinder* est disponible en précommande et déjà mis à disposition en pdf pour les souscripteurs. Avec plus de 300 monstres, de nouvelles races jouables, compagnons, familiers et toutes sortes de surprises, c'est peu de dire qu'il renouvèle les possibilités de rencontres (et de baston !) dans les sombres recoins de Golarion. Un must-have pour les MJ vicieux qui aiment dérouiller leurs joueurs et pour les gentils MJ qui donnent de bons monstres. Critique complète dans notre prochain numéro.

ÉDITIONS DU MATAGOT | METAL ADVENTURES

Du rhum, des femmes… et l'espace nom de dieu !



Metal Adventures continue son chemin et le supplément ***La Belle et la Bête*** est dès à présent disponible chez votre dealeur habituel.

Difficile de parler de ce supplément sans en dévoiler le contenu, mais notez qu'il lève le voile sur certains des secrets les plus importants de l'univers et n'est vraiment pas à mettre entre les mains de tous les joueurs !

Un supplément très attendu, donc, et qui offre de surcroît le dénouement de la campagne *El Barco Del Sol* à nos chers pirates.

JOHN DOE |PATIENT 13

Vous reprendrez bien un peu de Depresofan



Si *Patient 13* ne doit pas connaître de suivi de gamme officiel, certains fans ne l'ont pas entendu de cette oreille. Amatsu et Janus, aidés par quelques membres du forum dédié au jeu chez John Doe ont ainsi décidé de bâtir eux-mêmes leur supplément !

Le résultat : un joli pdf de 105 pages qui répond au doux nom d'***Abattoir***, propose de nouveaux patients, de nouveaux lieux, des membres du personnel de l'Hôpital et même un nouveau type de résidents : les non-conformes. Le tout servi par une maquette et des illustrations proches de celles du livre de base.

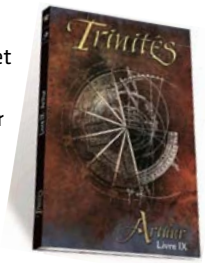
Le supplément s'adresse plus volontiers à des joueurs et un MJ qui connaissent déjà l'Hôpital et ajoute honnêtement pas mal de choses intéressantes voire très stimulantes.

Le sieur Yno en personne apparaît dans la liste des relecteurs et donne un parfum de légitimité bien mérité au travail offert dans ces pages. Vous retrouverez d'ailleurs sur son blog toutes les adresses utiles pour vous procurer la bête disponible gratuitement :

www.misterfrankenstein.com/wordpress/?p=2608

Si vous n'êtes pas encore devenu fou, c'est le moment ou jamais !

Trinités - Livres IX et X



Discrètement mais d'un pas assuré, les XII Singes continuent leur bonhomme de chemin et assurent toujours leurs sorties avec un rythme de métronomes.

Après la grande campagne du ***Livre IX*** de *Trinités* qui s'attaquait de front au mythe d'Arthur (présent dans les ombres depuis les premières heures de la gamme et son *Livre I*), le *Livre X* est arrivé en boutiques début mai pour offrir un éclairage inattendu sur douze figures importantes de la mythologie occulte de *Trinités*. De l'inévitable Aleister Crowley à l'insaisissable Simon, d'Alexandre à Cagliostro, le voyage promet des détours savoureux. Chaque figure s'accompagne aussi de deux aventures lui étant liées ; aucun MJ ne se trouvera ainsi désarmé devant les révélations qui l'attendent à chaque page.

Nécropolice



Assidus sur leur gamme phare, les XII Singes ne négligent pas pour autant les autres projets et les derniers mois ont ainsi vu paraître ***Nécropolice*** dans la collection Intégrales. Membres de la section Medium qui lutte contre les narcotrafiquants au Brésil, les PJ disposent de capacités surnaturelles pour les aider dans leur lutte. Comme toujours dans cette collection, le jeu s'organise en deux livres distincts, le premier exposant les bases de l'univers, les règles de jeu et la création de personnages tandis que le second se focalise sur les secrets connus du seul MJ et invite à l'aventure avec cinq scénarios prêts-à-jouer. Un écran 3 volets complète le lot.

Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part



Folle uchronie, ***Terra Incognita*** offre comme terrain de jeu l'Europe des années 1710, mais pas seulement l'Europe et certainement pas celle des livres d'Histoire. Plutôt celle des livres d'histoires. Le principe est que les contes et utopies de l'époque sont réels et non de pures fictions. Ainsi, le Chat Botté et d'autres animaux anthropomorphes peuvent croiser Fouquet et le Roi-Soleil pour discuter tranquillement de la prochaine conquête de la Lune.

Les amateurs de fantaisie baroque et d'univers foisonnant ne manqueront pas de s'intéresser à cette intrigante nouveauté en boutiques dès le 26 mai. Le premier ouvrage de la gamme, *Voyage aux Pays de Nulle Part*, donnera déjà beaucoup à jouer et à voir en attendant le *Livre du Maistre*, destiné à paraître début juillet, qui amènera du matériel supplémentaire et sera accompagné par l'écran du jeu.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



PULPFEVER

Space Adventure Cobra

Vous vous souvenez de *Cobra*, la série anime, le manga ? Vous vous rappelez de Johnson qui se rêve flibustier galactique avant de comprendre que cela n'a rien d'une chimère ? Toute une génération s'en rappelle avec plaisir. Et un éditeur a décidé que le rêve méritait d'être vécu à nouveau !



Voici donc le projet ***Space Adventure Cobra*** lancé en JdR par PulpFever Éditions, la maison qui ne recule devant aucune folie. À l'heure où sont écrits ces mots, le contrat avec les propriétaires de la licence nippone a été reçu, traduit et devrait probablement être signé sous peu.

LUDOPATHES | AMI

Les mers d'Arcadie

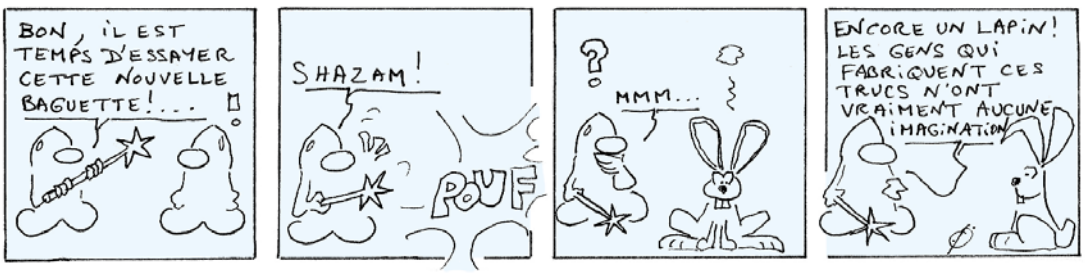


Les gentlemen du Club Arcadia l'attendaient avec ferveur, le second tome de ***L'Almanach Arcadien*** est enfin sorti des presses et il vient tout juste d'atteindre les boutiques spécialisées des deux mondes. S'intéressant de près à différentes mers de la Surface et du Monde Intérieur, *L'Almanach* s'attaque aussi aux implantations des nations coloniales dans le monde souterrain, présente des décors, développe une nouvelle menace, apporte son lots de nouveaux Archétypes, Legs, Invitations… et surtout, marque le commencement d'une grande campagne qui sent l'iode et l'aventure.

En attendant de pouvoir replonger dans les années 1888 pour vous offrir une vraie critique de cet ouvrage, nous vous laissons admirer sa superbe couverture par David Lecossu.

MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédué



EDGE | L'ANNEAU UNIQUE

Le retour du précieux



Attendu comme le messie par une frange des fans de Tolkien (décrié par les autres, clivage quand tu nous tiens…), ***L'Anneau unique*** se présente comme le renouveau du JdR dans la Terre du Milieu. Proposant de jouer des aventures cinq ans après les évènements de *Bilbo le Hobbit*, l'ouvrage de 332 pages accompagné de deux cartes couleur propose en une fois le Livre de l'Aventurier et celui du Gardien des Légendes dans un écrin qui s'orne de forts belles illustrations. Le projet de suivi est aussi intéressant puisqu'il ambitionne de présenter de nouvelles régions de la Terre du Milieu tout en faisant progresser la chronologie, bien connue et très détaillée, au fil des suppléments.

Une bataille furieuse va faire rage à la rédaction pour obtenir la critique de ce précieux. Quant à savoir si cette version finira par les gouverner toutes ou par les lier dans les ténèbres, nous vous en dirons plus dans notre numéro 4.

7ÈME CERCLE | NIGHT'S BLACK AGENT

Jason Bourne contre les vampires



Dernier jeu né de la collaboration de Kenneth Hite et Robin D. Laws (tous deux interviewés p.42 et 46), ***Night's Black Agents*** donne à jouer des agents secrets passés à l'ombre ou complètement cramés façon *Nikita*, *Jason Bourne* ou *Ronin*. Voilà pour le « Black Agents ». Mais pourquoi le « Night's » ? Parce que nos chers PJ, non contents d'être traqués par les autorités et leurs anciens patrons humains, ont eu la bonne idée de découvrir que les boss de leurs boss, les gars tout en haut de la pyramide, étaient des vampires.

Pas question d'aller voir les autorités, l'info ferait rire la presse, et dur de trouver à qui faire confiance, non seulement parce que la paranoïa est votre mode de vie mais aussi parce qu'il est impossible de savoir qui est déjà dans leur poche. Et comme il est évident que ces créatures feront absolument tout ce qui est nécessaire pour préserver le secret de leur existence et de leurs complots, il ne reste qu'une solution : les tuer avant d'être tué, abattre ces enfants de salaud et mettre à bas leur empire, tout ça sans jamais quitter les ombres.

Vaste programme donc et jeu ambitieux qui propose un système modulaire pour que chaque MJ élabore sa propre conspiration. Même si les joueurs savent qu'ils feront face à des vampires avant de s'assoir autour de la table, ils ne pourront jamais savoir exactement à quel type de menace ils devront s'opposer. Judicieux et bien fichu.

Pourquoi en parler ici et pas quelques pages plus loin dans la rubrique VO ? Parce que le 7e Cercle a acquis les droits de ce qui s'annonce comme un petit bijou pour tous les fans d'espionnage, d'action et de conspiration… sans oublier bien sûr les fans de vampires ! Avis aux amateurs.

MAGAZINES DE JDR

Di6dent n°5 dans les bacs



Le nouveau numéro de nos amis de ***Di6dent*** est sorti en ce mois de mai dans toutes les bonnes crèmeries avec un théma qui sent le soleil et le sable chaud : « Rôliste, voyageur immobile ? »

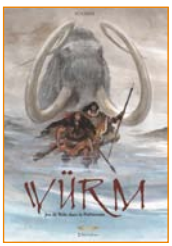
Comme toujours, ce numéro est plein à craquer de très bons articles et vous retrouverez toutes vos rubriques habituelles avant un petit coup de neuf qui soufflera sur le numéro 6 et verra certaines rubriques disparaitre (Rétro, Y A Pas Que Le JdR Dans La Vie, etc.) au profit d'autres, toutes neuves et prêtes à en découdre.

Côté scénarios, le théma s'intéresse à *Hollow Earth eXpeditions* et *Terra Incognita* ; quant à la rubrique Play, elle propose un set pour *Fiasco* et des aventures pour *Cthulhutech*, *Adventure Party : les Terres Perdues*, *COPS* et *Mutant Chronicles*.

> Le scénario *COPS* marque au passage un renforcement de la collaboration entre nos deux équipes : construit en deux parties bien distinctes, il débute dans ce numéro de *Di6dent* et s'achèvera dans votre prochain *Casus* !

GROG D'OR 2012

Entre deux palmarès cannois…



…les équipes du Guide du Rôliste Galactique ont élu en interne le jeu de l'année pour la douzième année consécutive. Après *Tenga* (John Doe) et *Te Deum pour un massacre* (Éditions du Matagot), respectivement sur la première et la seconde marche du podium en 2011, les Grog d'Or et d'Argent de l'année 2012 reviennent à ***Würm*** (Éditions Icare) et *On Mighty Thews* (La Boîte à Heuhh). Félicitations aux vainqueurs !

Les curieux pourront retrouver leurs critiques dans nos deux précédents numéros.

JOHN DOE | BLOODLUST

Bloodlust dans les starting-blocks



À l'heure où ces lignes sont écrites, ***Bloodlust Édition Métal*** est bouclé et les gars de John Doe font un dernier tour de chasse aux coquilles. L'impression de ce remake tant attendu est donc imminente et nous pouvons espérer retrouver ce jeu culte dans les boutiques avant l'été.

Abondamment illustré, le nouveau bébé des hommes en blouses blanches va peser son poids avec pas moins de 416 pages, de quoi amplement justifier sa date de sortie plusieurs fois repoussée.

7E CERCLE

Un petit pas pour l'éditeur, un grand pas vers la modernité

C'est officiel, le 7e Cercle a enfin passé le cap et rejoint les autres éditeurs ayant pignon sur Facebook.

Les rôlistes connectés au géant des réseaux sociaux pourront à présent suivre ses actualités avec plus de facilité.

SANS-DÉTOUR | L'APPEL DE CTHULHU

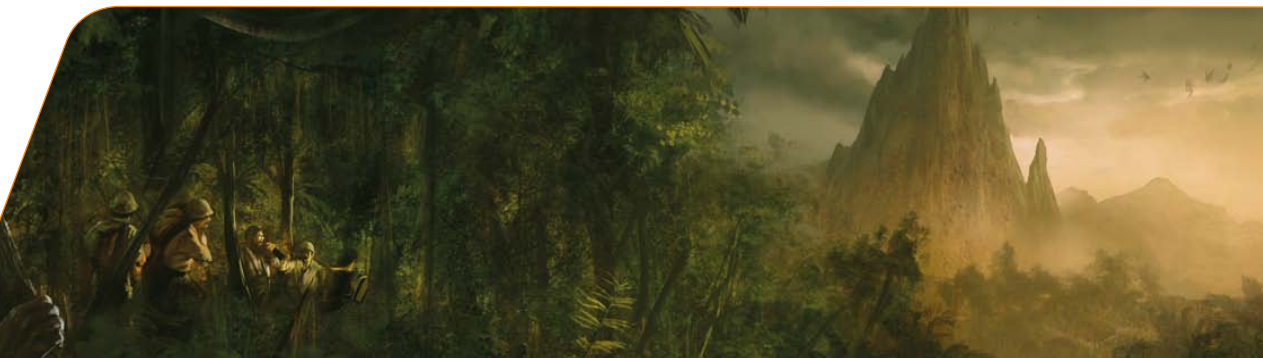
Le tour du monde en 80 poulpes

Les Masques de Nyarlathotep, la magnifique et mythique campagne pour *L'Appel de Cthulhu*, revient début juin dans une toute nouvelle édition, pour le plus grand bonheur des investigateurs chevronnés, le malheur des autres et la joie des MJ qui aiment le grandiose.

Cette toute nouvelle version d'une des plus grandes aventures jamais écrite pour les amateurs de poulpes est impressionnante. Huit livrets remplissent le coffret pour un total de 672 pages, accompagnés par une boîte d'allumette, joli clin d'œil adressé aux connaisseurs. L'ensemble, largement révisé par l'équipe du célèbre TOC (le site de référence absolu sur tous les sujets dotés de tentacules, www.tentacules.net), est annoncé comme une édition ultime corrigeant les erreurs des précédentes versions (notamment le taux de mortalité des investigateurs). Quant à l'apparence et au contenu de la boîte, c'est peu de dire que la campagne a subi un lifting. Verdict de nos Grands Anciens rendu dans notre prochain numéro.



Pour les plus fanboys d'entre vous, sachez qu'une version collector pleine de goodies (dont un **écran**) existe, déjà *sold out* en précommande sur le site (les éditions Sans-Détours ont du s'y reprendre à deux fois pour proposer cette version en ligne ; à la première date annoncée, le nombre de connexions a été si important que tous leurs serveurs ont sauté…). Des exemplaires seront bien vendus en boutiques, mais préparez-vous à une apparition qui sera au mieux fugace et armez vos dés en prévision de jets de TOC difficile, la saison du poulpe va s'ouvrir dans la fureur cette année.



SCRIIIPT

Blanche-Neige au format Chroniques Oubliées



Au cinéma dans pas moins de deux films cette année, dans plusieurs comics dont l'excellent *Fables*, à la télévision dans *Once upon a time*, Blanche-Neige est décidemment très à la mode en ce moment. Besoin d'une preuve supplémentaire ? La célèbre princesse issue d'un conte germanique est au centre du numéro 4 du webzine rôliste ***Scriiipt***. L'occasion de se pencher sur quelques inspis, d'étudier des pistes d'adaptation du mythe vers le JdR, de découvrir le profil de Princesse pour *Chroniques Oubliées – Fantasy* et les caractéristiques des 7 nains, de la Méchante Reine et du Chasseur.

L'ensemble est disponible gratuitement parmi d'autres surprises sur le site : www.scriiipt.com

CDS | ACHÉRON

Enquête et horreur dans l'Empire du Milieu

Après un chouette suivi réalisé en ligne (notamment via le webzine *Le Maraudeur*), la gamme *Achéron* retrouve le chemin des boutiques avec un premier supplément papier intitulé ***Les Reflets de Shanghaï***.

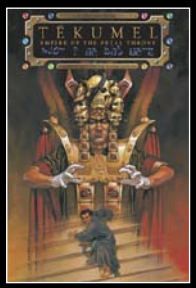
L'ouvrage s'intéresse aux spécificités historiques, géographiques et occultes de la cité la plus peuplée de l'Empire du Milieu. Contexte, règles, détails sur les religions et traditions, nouvelles créatures surnaturelles (le bestiaire était un des points forts du livre de base) et autres surprises précèdent un long scénario, second volet de la campagne *Le Voile du Dragon* initiée en février sur la toile.



Sceptique, initié ou indécis, si vous n'avez pas encore choisi votre camp, rassurez-vous, nos valeureux journalistes sont là pour vous aider et n'hésiteront pas à aller jusqu'en Chine pour la bonne cause.

NÉCROLOGIE

Le Tupànkólumel est mort !



Un autre Grand Ancien a rejoint la Grande Partie. Le Professeur Muhammad Abd-al-Rahman (MAR) Barker nous a quitté le 16 mars. Auteur du tout premier JdR publié par TSR en 1975, *Empire of the Petal Throne*, les plus anciens d'entre nous se souviendront longtemps de *Tékumel*, le fascinant monde extra-terrestre précurseur des *Jorune* et autres *Glorantha*.

Très fortement influencé par le parcours personnel de son auteur, *Tékumel* inclut des éléments culturels d'Amérique Centrale et d'Asie du Sud-Est offrant un cadre atypique et fabuleusement riche qu'il serait vraiment dommage de ne pas (re)découvrir. Et si le Quenya ou le Sindarin de Tolkien vous passionne, essayez donc le Tsolyáni. Adieu et bonne route Professeur !

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

Vers une réincarnation ?

Les mauvaises nouvelles que nous pressentions ces derniers mois se sont confirmées avec la disparition de la Bibliothèque Interdite. Une minute de silence s'impose donc pour saluer la fin de ce valeureux camarade qui a œuvré dans le milieu du JdR et traduit de très grands jeux (sans compter d'innombrables ouvrages issus des licences Games Workshop) au cours de ses années d'existence.

Mais quitter le milieu n'est pas chose facile une fois le virus transmis et l'entité BI pourrait revenir sous une nouvelle forme et dotée d'un nouveau nom, *Arkhane Asylum*, dès le mois de septembre.

Il se murmure aussi dans les couloirs que ce retour sera assuré par la publication de véritables locomotives. Nos meilleurs vœux les accompagnent en attendant de plus amples informations sur le sujet !

LA BOÎTE À HEUHH

Et s'il pleut pendant les vacances ?

La Boîte à Heuhh pense à vos vacances et devrait sortir trois jeux en juin :



Perfect – Unrevised *! Le meilleur des mondes*, vous connaissez ? *1984*, *Equilibrium*, *Brazil*, *V pour Vendetta* et toutes ces œuvres où tout est verrouillé et « optimal » ? Dans *Perfect*, vous vivez dans une société victorienne où tout est parfait. Tout…sauf vous !

Comme *On Mighty Thews* (Grog d'argent 2012), *S/Lay W/Me* est un jeu court de *Sword and Sorcery* façon *Conan le Barbare*. Mais la ressemblance s'arrête là. *S/Lay W/Me* se joue à deux et a été conçu pour pouvoir jouer tout en lisant le livre pour la première fois au cours de la partie. Intriguant !

Enfin, pour ceux qui hésitent encore entre *Marvel Heroic Roleplaying* et *Icons*, la Boîte à Heuhh proposera *Superclique*, un jeu suédois de super-héros où les joueurs tiennent leur propre rôle, quelques supers-pouvoirs en plus. Petite curiosité : ce jeu est entièrement présenté sous la forme d'une BD couleur.

DI6DENT | FIX

Première bougie

Voilà déjà plus d'un an que nos confrères du magazine *Di6dent* assurent une newsletter hebdomadaire consacrée à notre loisir favori, quelques pages livrées chaque lundi et qui permettent de constater avec plaisir que pas une semaine ne passe sans qu'une nouvelle ne vienne animer notre énergique microcosme. Chapeau bas à toute leur équipe pour sa constance et pour la qualité de leur travail.



BBE & 7ÈME CERCLE | REPORTS, RETARDS ET LÉGÈRES INQUIÉTUDES

Deadlands Collector/Eclipse Phase

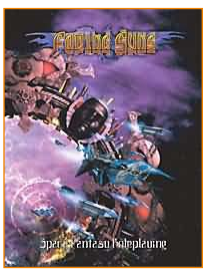


Les coffrets reçus pour l'édition collector de *Deadlands* n'étant pas aux dimensions requises et ne pouvant pas accueillir l'ouvrage auquel ils étaient destinés, le dernier bijou de Black Book va devoir souffrir un nouveau retard estimé à quelques courtes semaines. Le sort s'acharne décidemment sur cette édition spéciale, à croire que les esprits du *Weird West* ne veulent pas voir leurs secrets révélés.

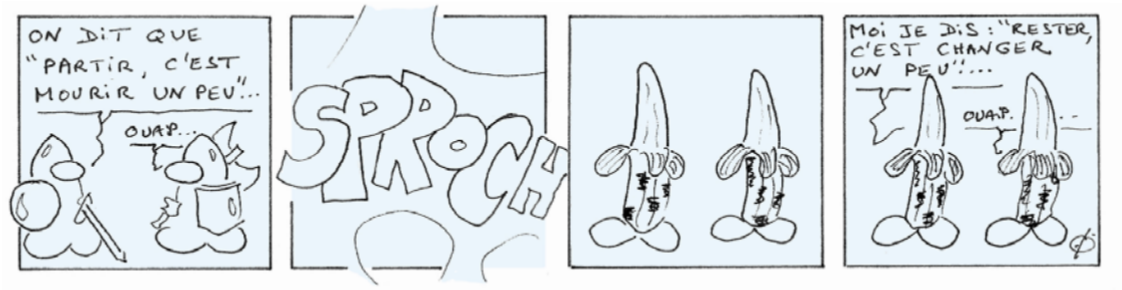
Une fois cette édition collector enfin délivrée, les hommes en noir ne pourront pas pour autant goûter aux délices d'un repos bien mérité et il leur faudra ensuite s'inquiéter des malédictions venues d'outre-espace qui retardent la sortie d'*Eclipse Phase* en version papier. Dans l'ouest sauvage comme dans les cités-dômes de Mars, la vie d'éditeur n'est décidemment pas facile.

Fading Suns 3

La récente éviction du développeur principal de *Fading Suns 3*, qui vient d'être remercié par ses patrons (voir À l'*ouest du nouveau* pour plus d'informations), fait planer une sourde inquiétude quant à l'avenir de cette gamme. La troisième édition verra-t-elle finalement le jour ? Peut-être. Et si elle le fait, il faudra se demander sous quelle forme… Une très mauvaise nouvelle qui repousse évidemment la sortie VF que nous concoctait le 7e Cercle dans la foulée de l'édition américaine.



MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



LAPIN MARTEAU | RYUUTAMA

4 heures chrono



Ryuutama est un jeu médiéval-fantastique nippon dans lequel les joueurs incarnent des voyageurs. Inspiré de notre moyen-âge, influencé par le folklore asiatique et porté par des visuels ultra *kawai*, ce monde ne ressemble à aucun autre. Façonné par des dragons qui personnifient les phénomènes naturels, ***Ryuutama*** propose un décor de fantasy occidentale tel que les japonais le perçoivent et, autre originalité majeure, offre un univers fondamentalement positif à la façon des films d'animation du studio Ghibli (*Mon voisin Totoro, Le château ambulant, Arrietty, le petit monde des chapardeurs*, etc.). Laissant les combats à l'arrière-plan, le jeu se focalise sur la communauté des joueurs et les péripéties de leur voyage. Enfin, le MJ a lui aussi un personnage à incarner, un homme-dragon qui veille sur le groupe des PJ et sur leurs aventures et qui dispose de sa propre fiche de personnage détaillant ce que peut faire, ou non, le Meneur, rendant son exercice plus ludique tout en établissant un pont facile à franchir vers la maîtrise.

Traduit du japonais et destiné à paraître simultanément en France, aux US et au pays du soleil levant (où il s'agira de sa seconde édition), *Ryuutama* sera la première parution du nouvel éditeur Lapin Marteau et le premier jeu de rôle à bénéficier d'une sortie simultanée sur trois continents. Les ajouts des auteurs français qui contribuent à l'édition francophone – Laurent « Bob Darko » Devernay, Anthony « Yno » Combrexelle, Le Grümph, Jérôme « Brand » Larré - devraient normalement être traduits et proposés aux joueurs japonais.

La date de parution est fixée pour la fin de l'été et est désormais assurée suite à un appel à souscription lancé le 13 mai sur Ulule, et qui a atteint son objectif en à peine 4 heures (!!!) avant d'atteindre 200% de la rançon dans la nuit du 14 mai et 300% le 15. Un record de vitesse qui fait passer Jack Bauer pour le dernier des amateurs !

Si le jeu vous intrigue, la souscription est toujours ouverte et l'équipe de Lapin Marteau cherche de nouveaux lots à mettre à disposition, parmi lesquels pourrait figurer un écran exclusif à la version française.

Lien : fr.ulule.com/ryuutama/

JDRA | NOTHINGNESS

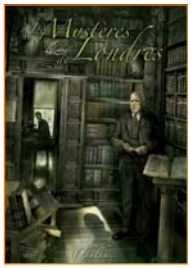
La bible de Weröl



Après le *Codex* et l'*Atlas*, la gamme *Nothingness* accueille un nouveau supplément : ***Le Lectionnaire***. Publié en avril, celui-ci présente en détails les divinités, mythes et religions de Weröl et s'attarde un peu au passage sur les courants philosophiques qui animent la Seconde Création. Dans cet univers *fantasy* sombre et désespéré qui a connu le Grand Théolocauste et où les différentes formes de foi revêtent un caractère capital, ce nouvel ouvrage lourd de 264 pages riches en informations s'annonce comme un indispensable.

7ÈME CERCLE, SANS-DÉTOUR | MYTHE DE CTHULHU

Londres ploie devant les Grands Anciens, Lyon est menacé



La géographie des années 20-30 chères à Lovecraft et aux investigateurs de *Cthulhu* et de son auguste aîné ne cesse de se développer et de se dévoiler au fil des suppléments denses que proposent les équipes concurrentes de Sans-Détour et du 7e Cercle.

Le dernier cadre de campagne ainsi sorti est ***Les Mystères de Londres***, tout juste arrivé en boutiques, qui propose de plonger dans les rues sombres de la capitale anglaise en tant que Chasseur de Livres, un métier pas comme les autres dont le potentiel avait incontestablement été mis en valeur par le film *La Neuvième Porte* voilà quelques années. Outre la découverte d'un contexte riche en secrets et aventures, le supplément présente de nouvelles professions et compétences, de nombreuses informations relatives à la vie des Chasseurs de Livres (données sur les livres anciens, bibliothèques, ventes aux enchères, etc.) et un scénario inédit : *Lettre Noire à Whitechapel*.

Le prochain cadre offert aux amateurs de poulpe sera une création 100% française assurée par les éditions Sans-Détour et proposera de découvrir la ville de Lyon sous l'angle du Mythe et de ses fidèles. Il nous tarde de découvrir les malheurs de la capitale des Gaules revus à la sauce lovecraftienne.

MONGOOSE PUBLISHING

Tout Mongoose dans la langue de Molière

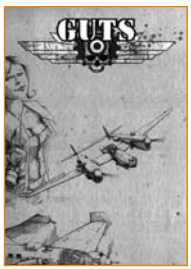




Après s'être un temps éloigné du marché francophone, la maison d'édition anglaise Mongoose Publishing a opéré ces derniers mois un retour sur la scène rôlistique française avec de belles ambitions. Les gammes *Traveller*, *Hawkmoon* et *Deus Vult* sont ainsi à nouveau disponibles, parfois à prix réduit, et quelques nouveautés en VF ont grossi son catalogue, comme *Légende* (voir notre article *De Runequest à* ***Legend***, p.58) et ***Les Marches Directes***, un cadre de campagne complet pour *Traveller*.

LAPIN MARTEAU | GUTS

Cible en vue. À longue portée… mais en vue !



Les rôlistes virils alléchés par nos articles sur ***Guts*** dans les numéros 1 et 2 de *Casus Belli* vont malheureusement devoir patienter encore un peu avant de montrer à leurs petits camarades qui est le patron depuis des bolides volants à plus de 400 km/heure. La sortie de *Guts* a finalement été annoncée et se fera au mois d'octobre lors de la convention OctoGônes.

Les amateurs de mondes déjantés peuvent cependant se consoler en sachant que ces mois vont permettre de peaufiner le jeu. Des chapitres supplémentaires qui n'avaient pu trouver leur place dans le projet initial de parution vont être ajoutés dès le livre de base, tout comme une cinquantaine d'illustrations additionnelles ; de quoi justifier l'attente et faire ronger leur frein même aux plus impatients. On avait déjà fait le coup avec *Eclipse Phase* et nos investigateurs confirment encore ici leur sérieux : quand l'équipe *Casus* présente une avant-première, elle ne rigole pas !



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS | WASTELAND

Visite gratuite du Malroyaume



Ça ne chôme pas au Département des Sombres Projets et leurs ambitions pour les Terres Gâchées semblent sans limite. Leur dernière arme secrète pour assurer l'extension du Malroyaume vers les franges des autres terres rôlistes est d'une cruelle subtilité : un kit de démonstration mis gratuitement à disposition en ligne sur leur site. Un piège terriblement attrayant. Une abomination de 63 pages couleur aux illustrations dangereusement séduisantes qui pourrait tracter vers *Wasteland* tous les rôlistes innocents n'ayant pas encore goûté au fruit défendu.

Comble de l'horreur, ce superbe kit s'enorgueillit d'un grand scénario et de personnages prétirés au lieu de se contenter de proposer des règles. Prenez garde, vous êtes en danger de succomber aux délices du méd-fan post-apo !

Lien : http://sombresprojets.com/

BBE | PATHFINDER

Du soleil à l'ombre, du sable à la poussière







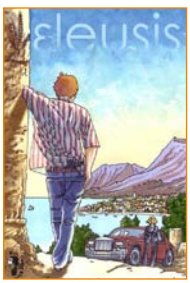
Après *L'Héritage du Feu*, la campagne *Pathfinder* ambiance *Mille et une Nuits* que les souscripteurs ont reçu en version pdf et qui leur parviendra sous peu en version papier dans un très joli coffret, les équipes de BBE s'attaquent à un genre bien différent avec leur nouvelle campagne : l'horreur gothique mêlée de *dark fantasy*.

S'aventurant sur le terrain de prédilection de feu *Ravenloft*, la campagne *La Couronne putréfiée* entend mener vos groupes au cœur de l'Ustalav, le royaume de la terreur. Vous savez, ces histoires que l'on s'échange la nuit pour se faire peur entre amis… En Ustalav, ce ne sont pas des contes, c'est la raison qui vous pousse à barricader vos fenêtres et à barrer votre porte.

Comme les autres campagnes *Pathfinder*, *La Couronne putréfiée* se compose de six tomes que complètent un ***Guide du Joueur*** et un guide de la région, ici dédié à la « Transylvanie avistane ». Le premier et le second volume (***PF#43 – Les Fantômes de Roctourment*** et ***PF#44 - Le Procès de la bête***) et les deux guides destinés aux joueurs et au MJ sont d'ores et déjà disponibles en pdf en cas de précommande.

JOHN DOE

Effervescence à la morgue

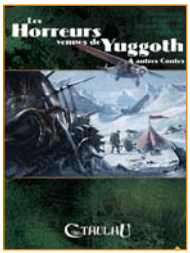


L'écurie John Doe a décidemment de l'énergie à revendre et avance sur plusieurs projets simultanément. Non content d'annoncer la sortie de *Bloodlust* avant l'été, les auteurs continuent à donner des nouvelles de *La Justice des anges* (campagne pour *Hellywood* dont les illustrations avancent à grand train), d'***Eleusis*** (sorti de correction au début du mois de mai) et de l'écran d'*Icons* (dont l'illustration sera de Greg Lowfé).

D'excellentes et rassurantes nouvelles qui laissent augurer du meilleur pour les mois à venir.

SANS-DÉTOUR |LES HORREURS VENUES DE YUGGOTH & AUTRES CONTES

Livraison de pulp !



Pour faire suite aux aventures résolument pulp des *Ombres de Leningrad & autres contes*, publiés originellement par Goodman Games, les Éditions Sans-Détour poursuivent la livraison de scénarios poulpiques avec *Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes*, un recueil de quatre scénarios bien décidé à prouver aux investigateurs combien le monde peut être un lieu dangereux.

Des périls du Tibet à ceux de l'Amazonie en passant par les cavernes de Sumatra, les PJ n'ont pas fini d'en voir et d'en baver dans un esprit d'aventure débridé des plus réjouissants. Nos héros en mode stetson et fouet vous livreront leur rapport dès leur retour d'expédition.

RUMEUR

Un salon rôliste ? À Paris ? En Septembre ? Serait-ce ?

Sous l'impulsion d'éditeurs motivés et volontaires, un salon dédié au jeu et très orienté Jeux de Rôle/Jeux de Plateau pourrait être relancé en région parisienne dès cette année. Nos agents infiltrés évoquent une date autour des 29/30 Septembre. Le lieu envisagé serait l'Espace Condorcet dans le Parc des Congrès de la Villette (Paris 19ème). Plus d'infos dès notre prochain numéro !

Stéphane Gallot assisté par Tristan Blind, Damien Coltice, Jérôme Larré et Philippe Rat

BLACK BOOK ÉDITIONS

Avalanche de carton !



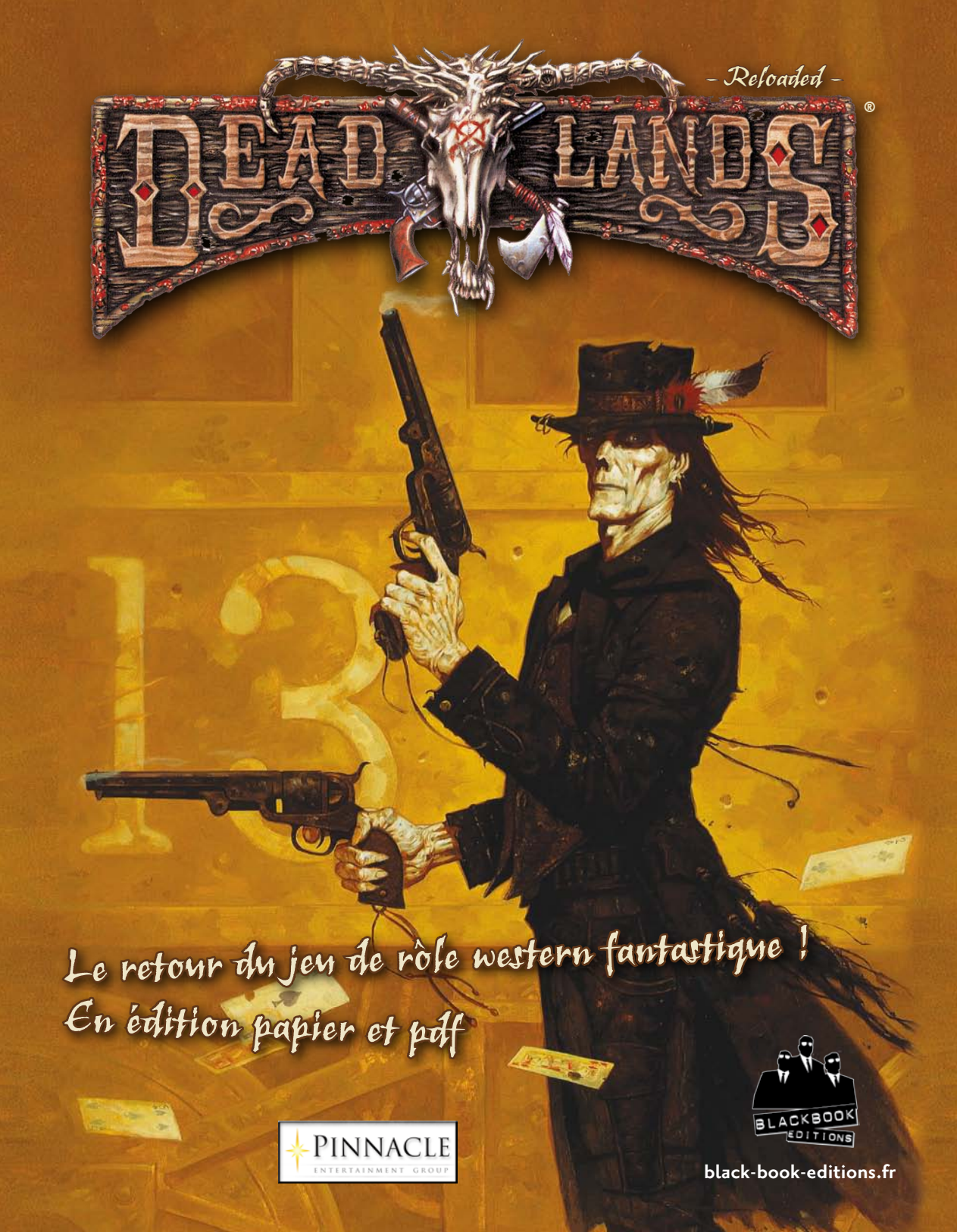
Nostalgie du temps où les JdR étaient publiés sous forme de boîte ? (rouge, noire ou avec un beau portrait d'Elric ou de Hawkmoon...) En tous les cas, c'est une avalanche de boîte cartonnées que nous promet Black Book Éditions pour *Pathfinder,* avec les précommandes de la ***Boîte d'initiation Pathfinder*** (dont nous parlerons dans le prochain numéro), de la ***Boîte à monstres*** (un gros bloc contenant plus de 300 figurines cartonnées représentant les streums du *Bestiaire Pathfinder*) et les ***Trésors du MJ - Les cartes de jeu*** (rassemblant tous les jeux de cartes plus ou moins utiles pour *Pathfinder*, notamment le Jeu du Tourment et surtout les cartes de coup critique et de fumble).





Et pour que les plus collectionneurs d'entre vous puissent ranger leurs *Campagnes Pathfinder*, des ***étuis cartonnés*** (vides) à l'effigie de chaque campagne déjà parue (ou publiée actuellement) sont également proposés sur le site des hommes en noir.




- Reloaded -
DEAD LANDS
Le retour du jeu de rôle western fantastique !
En édition papier et pdf
PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP
BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

ACTUALITÉ USA + UK

à l'ouest, du nouveau

À l'ouest, du nouveau est une chronique des nouveautés anglophones publiées aux États-Unis et dans le Royaume-Uni. Dans cette rubrique, les sorties sont regroupées par maison d'édition et un produit particulièrement remarquable, le « coup de cœur », se voit accorder une place d'honneur.



Daring Entertainment

Les créateurs de la dantesque saga *War of the Dead* (une excellente campagne de longue haleine au milieu d'une pandémie de zombies) annoncent que le quatrième et dernier volet de la saga est déjà disponible en précommande.

Catalyst Game Labs

Pour *Shadowrun 4* : Catalyst sort un scénario nommé *Colombian Subterfuge : Horizon Adventure 3* qui débouche sur une campagne, ***The Twilight Horizon***, dont on a pu feuilleter les premières pages et qui devrait enfin révéler les secret de la jeune mégacorpo. Est également sorti le supplément ***Conspiracy Theories***, qui ajoute une sous-couche de conspiration à l'univers déjà riche de *Shadowrun* et *Jet Set*, dont le titre parle de lui-même. Enfin le livre de *base* ***Shadowrun 20th Anniversary Edition*** est réimprimé avec tous les erratas déjà inclus. Si vous voulez acheter la version US la plus à jour, c'est probablement la plus appropriée.

Chaosium

Sortie sans trompettes ni fanfare de la troisième édition de ***Cthulhu by Gaslight*** qui contient tout ce qu'il faut pour jouer *L'Appel de Cthulhu* à l'époque victorienne (la précédente version datait quand même de 1988). Ce classique est pour l'instant disponible en pdf uniquement.



Cubicle 7

Cet éditeur britannique (dont les titres clefs sont *Qin*, *Doctor Who RPG*, *Cthulhu Britannica* et *Victoriana*) met à l'affiche le ***Laundry Agent's Handbook*** pour le JdR *The Laundry* dans lequel des agents « très spéciaux » combattent des monstruosités tentaculaires au cours des années 80 (le jeu est l'adaptation des romans de Charles Stross « *The Laundry Files* »).

Fantasy Flight Unlimiteð

Si jouer un Acolyte inquisitorial, un Libre-Marchand, ou un Space-Marine ne vous excite plus, essayez donc d'incarner un Marine du Chaos ! ***Black Crusade Collector Edition*** sera disponible en commande directe seulement (pour des raisons de coût) et devrait être bientôt disponible. Le livre de base et le kit de MJ sont déjà disponibles en pdf sur le site FFG. Une grosse aventure, *Hand of Corruption,* est aussi disponible en format papier. Dans la gamme *Rogue Trader*, ***The Koronus Bestiary*** est une compilation de xénos, créatures et autres ennemis que les



libres-marchands peuvent rencontrer au cours de leurs lucratives expéditions. On trouve également dans ce supplément des accroches d'aventures et un générateur de créatures. Du côté de *Warhammer 3e édition*, *Hero's Call* permet de faire monter sa campagne en puissance avec de nouvelles carrières avancées, de nouvelles races et des sorts inédits pour booster ses aventuriers.



Gun Metal Games

Cet éditeur a adapté son univers cyberpunk *Interface Zero* (jusqu'ici motorisé en d20 et *True20*) au système Savage Worlds en 2010 et vient de sortir un troisième supplément pour ce jeu sous le titre *Ruins of San Francisco*. Celui-ci décrit la ville tombée en ruine depuis le grand tremblement de terre de 2066 qui a détruit la majorité de la Californie.

Miskatonic River Press

Miskatonic River Press est une petite société fondée par feu Keith «Doc» Herbert (un des « Grands Anciens » de l'époque classique de l'*AdC* chez Chaosium). Elle publie uniquement des suppléments pour *L'Appel de Cthulhu*, lesquels sont généralement de très bonne facture. Après avoir sorti une campagne très développée pour *Cthulhu InVictus* intitulée *The Legacy of Arrius Lurco*, l'éditeur publie *Lux In Tenebras* qui est à la fois un supplément et un recueil de scénarios (dont certains qui étendent la campagne) pour cette même période de jeu.



Mongoose Publishing

Dans la gamme *Traveller*, le *Campaign Guide* est un gros supplément destiné à aider les MJ ~~paresseux~~ à générer des mondes, lieux, stations spatiales, etc. La nouvelle gamme *Légend* s'étoffe avec deux nouveaux volumes : *Monsters of Legend*, qui regroupe les descriptions et statistiques des créatures traditionnelles dans les mondes médiévaux-fantastiques, et *Arms of Legend*, qui détaille du matériel et de l'armement supplémentaire ainsi que des règles de navigation et d'enchantements des objets. Enfin, Mongoose reprend la traduction de ses produits en français, en commençant par la gamme *Légende/Legend*.

Palladium

Pour les fans de *Rifts*, *Rifts® Lemuria* est sur les rails et devrait bientôt sortir. Palladium travaille sur plusieurs projets pour ce jeu, et devrait réimprimer plusieurs produits épuisés.

Paizo publishing

Le rythme ne ralentit guère du côté de *Pathfinder* et les *Compagnons du joueur* vont désormais paraître tous les mois au lieu de tous les deux mois. Dans le viseur, on attend avec impatience l'*Advanced Race Guide* qui permettra de jouer avec toutes les races cultes (et toutes les races inutiles) de la *Fantasy* donjonesque. Le *Giant Revisited* devrait tirer son épingle du jeu alors que la campagne sur la thématique des pirates, *Skull & Shackles*, démarre en trombe (les deux premiers volumes sont disponibles et semblent prometteurs sans être particulièrement originaux).

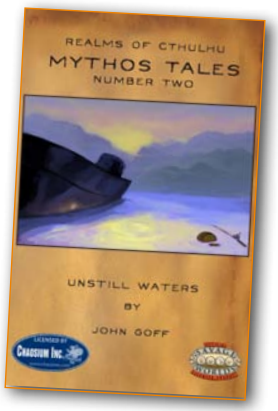
Du côté des licences, notez que les premiers *comics Pathfinder* sortiront cet été et que les premières images sont plutôt sympathiques ! Affaire à suivre.

Le Delta Green nouveau !

Arc Dream Publishing a posté une annonce assez capitale pour les fans de *L'Appel de Cthulhu* et de *Delta Green* : les Grands Anciens du JdR poulpique se sont rencontrés et ont parlé : Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, John Tynes (les trois créateurs originaux de *DG*), John Ivey (de Arc Dream Publishing, qui a notamment repris le magazine 100% Cthulhien *Unspeakable Oath*), Greg Stoltz (contributeur sur *DG* et *Unknown Armies*), Kenneth Hite (créateur de *Trail of Cthulhu*) ont formé la Delta Green Partnership et vont travailler sur une *nouvelle édition de Delta Green* : celle-ci utilisera toujours les sections du système Basic Role Playing et de *L'Appel de Cthulhu* qui sont sous License Ludique Libre, mais ne sera pas sous license directe Chaosium (afin de garder plus de liberté créative). L'historique du jeu sera mis à jour jusqu'à 2011 (enfin !) et sera compatible avec les ouvrages précédents. Le système de santé mentale inclura des notions liées aux syndromes post-traumatiques.







Pelgrane Press

Sortie d'un scénario d'investigation intitulé ***Terra Nova*** pour *Ashen Stars* (jeu de science-fiction de Space-Opéra sombre, motorisé par Gumshoe) qui utilise une mécanique de jeu intéressante déjà vue notamment dans un scénario d'*Ex Cathedra* (une campagne pour *Deus Vult*) : au début de l'aventure, le MJ lui-même ne connait pas l'identité exacte du coupable parmi les suspects !

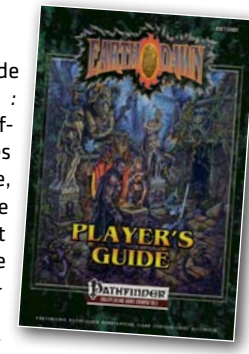
Pinnacle Entertainment

La nouvelle gamme de figurines pour *Deadlands : Reloaded* vient de s'étoffer de quelques monstres (dont les tiques de prairie, leur reine et aussi l'infâme Glom). Ils annoncent également la sortie de plusieurs BD pour cet univers, la dernière en date est ***Deadlands : Black Water*** (chez Image Comics). Et comme c'est la mode (voir par ailleurs), l'éditeur prépare un nouveau setting financé via Kickstater[1] : *Deadlands Noir* ! À suivre…

Reality Blurs

Spécialisé dans les produits utilisant le moteur *Savage Worlds*, l'éditeur qui a créé une adaptation de l'univers lovecraftien pour ce système sous le titre *Realm of Cthulhu* vient de sortir deux aventures pour cet univers, *Mythos Tales #1: Belly of the Beast* et ***Mythos Tales #2: Unstill Waters***. Plus intéressant encore ces derniers mois : la sortie du jeu d'espionnage modulaire à tendance surnaturelle : *Agents of Oblivion*. Toujours pour Savage Worlds, cet univers est une boîte à outil particulièrement bien ficelée. Pour se fabriquer sur mesure un univers de films d'espionnages, le MJ choisit 5 paramètres : Influence Extraterrestre, Conspiration, Occultisme, Horreur, Technologie. En modulant ces cinq facteurs, le MJ peut créer une campagne allant du simple film d'espionnage (*Ronin*, la trilogie *Jason Bourne*) à la conspiration extraterrestre (*X-Files*), en passant par l'espionnage haute technologie et « gros budget » (façon *James Bond*). C'est très bien conçu et il y a beaucoup d'éléments « clé en main » pour faciliter le travail du MJ.

Redbrick





Redbrick a géré les licences *Earthdawn*, *Blue Planet* et *Fading Suns* ces dernières années et vient d'annoncer de nombreux changements dans leur format de publication : les produits à paraître pour ces gammes seront ainsi en vente en ligne uniquement, via *OneBookShelf* (boutique en ligne imprimant et reliant les livres sur demande), et dans un format plus petit. Bonne nouvelle par ailleurs, *Fading Suns* n'est pas seul à espérer cette année une nouvelle édition (deuxième trimestre 2012), *Blue Planet* est aussi dans ce cas. Des versions ***Savage Worlds*** de *Fading Suns* (basées sur la 2e édition), d'*Earthdawn* (1ère édition) et de *Blue Planet* (2e édition) sont également prévues pour la fin 2012. Enfin, *Earthdawn* et *Fading Suns* ont et auront également droit à une version utilisant le système ***Pathfinder*** (qui remplacera donc le système d20 pour *Fading Suns*). Voir notre coup de gueule du bimestre en marge page ci-contre !

Steve Jackson Games

Mongoose n'ayant plus les droits de *Conan*, il semble que SJG reprenne

partiellement le flambeau en ressortant les suppléments *Conan* pour *GURPS 3e édition*. *GURPS Classic: Conan*, *GURPS Classic: Conan Beyond Thunder River*, et *GURPS Classic: Conan and the Queen of the Black Coast*. Ils sont de nouveau disponibles en pdf à un prix très raisonnable.



White Wolf

Après Paizo pour *Pathfinder*, White Wolf cède et signe un accord pour un MMO dans l'univers de *Vampires the Masquerade*. Au niveau édition papier, White Wolf a démarré un kickstarter (on vous disait que c'était la mode) pour une version collector de l'édition vingtième anniversaire du ***Companion de Vampire the Masquerade***, avec couverture en (vrai) cuir et incrustation argentée.

Wildfire

Cthulhutech n'est pas mort (la preuve, il s'agite encore dans son sommeil) ! Après la perte de sa maison d'impression et de distribution Sandstorm et une période d'hésitation qui a logiquement suivi, les créateurs de *Cthulhutech* ont annoncé sur leur site qu'ils comptent bien poursuivre la gamme. Ils n'ont pas encore annoncé le format (pdf seul, « Print On Demand » ou autre ?), mais c'est déjà une bonne nouvelle pour les fans du jeu.

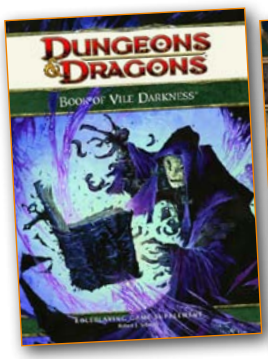
Wizard of the Coast

En attendant la réimpression du désormais classique *AD&D* en avril, le ***Book of Vile Darkness*** est sorti et est réservé aux MJ désireux d'aborder des sujets adultes et « plus noirs que noirs ». Dans le planning, on a le plaisir de voir annoncé un ouvrage sur les ***Forgotten Realms*** présenté par l'éminent Ed Greenwood, auteur principal de cet univers.

Gros donj' inintéressant ou très bonne surprise comme ce fut le cas avec le setting *Neverwinter* ? Réponse cet été pour la sortie de ***Menzoberranzan***, oui, la mégalopole souterraine des elfes noirs !

Franck Florentin et Damien Coltice

[1] *Kickstarter :* système en ligne, de plus en plus populaire aux USA, pour financer la création d'un produit. Les personnes intéressées par le jeu promettent d'acheter le futur produit tout en aidant au financement selon leurs moyens. Des bonus sont proposés en contrepartie comme le fait d'avoir son nom dans les crédits, un PNJ portant son pseudo, etc.







CHANGEMENT D'ÉQUIPES ET AVENIR À REDBRICK LLC ?

À l'heure d'écrire ces lignes, l'éditeur Redbrick, qui jouissait il y a peu encore d'une excellente réputation grâce à son magnifique travail sur la gamme *Earthdawn*, est en proie à de nombreuses controverses et à un mauvais buzz sur la toile.
En effet, les responsables éditoriaux historiques des gammes *Earthdawn* et *Fading Suns* ont semble-t-il été mis à la porte brutalement, engendrant une frustration importante chez les fans.
Ainsi, après 4 ans d'attente et alors que les auteurs venaient d'annoncer que leur travail sur la deuxième édition de *Fading Suns* était arrivé à son terme, Redbrick a annoncé qu'il ne publierait tout simplement pas leurs travaux !
Du côté de *Earthdawn*, le départ de l'ancien responsable de la gamme a déjà donné son triste verdict avec la sortie des livres du joueur de *Earthdawn* pour les systèmes *Pathfinder* et *Savage Worlds* : deux ouvrages au contenu et à la forme tout bonnement bâclés.
Si l'avenir ne s'annonce donc pas très heureux, notre optimisme légendaire nous fait espérer que Redbrick retrouvera ses valeurs au plus vite !



AVANT-PREMIÈRE

Pavillon Noir 2e édition

Interview de Renaud Maroy, auteur de Pavillon Noir

Annoncée il y a déjà plusieurs mois par Black Book Éditions, la seconde édition de Pavillon Noir s'apprête à voir le jour. L'occasion d'en parler avec son auteur, un passionné de piraterie comme il en existe peu !

Casus Belli : Bonjour Renaud, peux-tu présenter et nous parler de ton parcours rôlistique pour les lecteurs de Casus qui ne te connaissent pas encore ?

Renaud Maroy : Outre mon travail dans la recherche en imagerie médicale, j'écris des livres de jeu de rôle (*Pavillon Noir*) depuis 1998 et je crée des jeux de sociétés (non encore édités). Je suis un créatif chaotique par nature, ce qui ne fait que renforcer mon attrait pour le jeu de rôle et l'imaginaire, que j'aime nourrir d'éléments historiques. Mon histoire rôlistique est longue de 20 ans. Elle a commencé bien mal, avec une tentative ratée de jeu inutilement compliqué. J'y ai malgré tout appris qu'un système qui ne convient pas aux joueurs autour de la table peut tuer le plaisir de jeu. J'ai ensuite intégré un groupe qui mettait l'ambiance au cœur de la partie et reléguait les règles et l'évolution des personnages au second plan. J'ai joué avec eux sans compter mes heures et mes parties à *L'Appel de Cthulhu*, *Paranoïa*, *Magna Veritas* et à des jeux créés par mon extraordinaire maître de jeu (souvenir ému). Je suis passé derrière l'écran après quelques années pour maîtriser des campagnes (j'ai un goût prononcé pour les longues campagnes) de *Pendragon*, *Vampire*, *Vampire : l'Âge des Ténèbres* et de petits jeux de ma création. C'est en école d'ingénieur que j'ai découvert d'autres jeux et d'autres façons de jouer : ah, tiens, des règles, ça sert à quelque chose ? des personnages, ça évolue ? Mes joueurs et maîtres de jeu de l'époque sont devenus mes meilleurs amis et le sont encore aujourd'hui, 15 ans plus tard. Aujourd'hui, *Pavillon Noir* est le premier jeu que je maîtrise, avec *Vampire*. Je suis de toute façon plus à l'aise dans la maîtrise de jeux historiques et politiques.



CB : D'où vient cette passion pour l'univers des marins/pirates/corsaires ?

RM : L'univers de la marine fait partie intégrante de ma famille, que ce soit au travers de deux mois de vacances au bord de la mer chaque année, de croisières tous les ans en Bretagne, en Espagne ou sur la Méditerranée, de dériveur, de planche à voile, mais aussi de lectures sur le monde de la mer (romans de marine de guerre, récits de marins, livres de référence sur la piraterie et la flibuste). Pourtant, je me faisais une idée fausse de la piraterie, et lorsqu'un de mes joueurs m'a demandé de transformer une partie d'essai en un jeu de pirates, je m'attendais au pire (prise de navire + carte au trésor = intérêt limité). Mes recherches m'ont, bien au

contraire, immédiatement passionnées, ce qui arrive presque toujours lorsqu'on se plonge en détail sur une période historique particulière. Pour exemple, Jean-Philippe Jaworski, auteur de *Te Deum pour un Massacre*, lorsqu'il décrit les dessous d'une bataille durant les guerres de religions, est capable de faire se tordre de rire les joueurs à sa table à force de détails croustillants.

Pour la piraterie, il en est de même : plus je découvre, plus j'aime. Mon seul regret, c'est qu'à force de lire sur cette période, j'ai appauvri mon bagage sur d'autres sujets, comme la littérature, et que ma piratomania n'est pas terminée…

CB : Comment s'est passée la genèse de PN ?

RM : C'est lors d'une partie one-shot sur la marine de guerre qu'un de mes joueurs (le futur Francis de Vercourt), m'a proposé de m'intéresser aux pirates, puis, après quelques parties qui ont constitué le début de la campagne *Les Cinq Soleils*, m'a incité à faire éditer mon jeu. Une petite phrase, lancée lors d'une partie, a transformé toute une partie de ma vie. En 1998, j'ai consacré cinq heures par jour à l'écriture de *Pavillon Noir*, d'abord comme un flot continu d'informations issues de ma culture familiale, puis de plus en plus entrecoupée par des périodes de recherche. En 2001, une première version était prête. Je l'ai proposé aux différents éditeurs (Multisim, Descartes, Hexagonal, Asmodée…) qui m'ont tous fait la même réponse : il est bien ton jeu, mais :

1) un jeu sur les pirates, ça ne marchera jamais (c'était avant *Pirates des Caraïbes* bien sûr) et 2) nous n'éditons que des jeux que nous développons nous-mêmes.

Devant l'impossibilité de l'éditer, j'ai créé un site web où j'ai mis le jeu à disposition gratuitement. En quelques mois, j'ai été rejoint par sept personnes, qui m'ont proposé de transformer *Pavillon Noir* pour le rendre éditable, puis plus tard par deux autres. Chacun a travaillé sur une partie différente du jeu. La critique de *Pavillon Noir* dans *Casus Belli* a fortement contribué à la popularité de mon site et, par voie de conséquence, à mon accès au monde de l'édition.

Chaque année depuis, je suis retourné au Monde du Jeu pour présenter ma version actuelle du jeu, et j'ai fini par intéresser l'éditeur de *Premiers Âges*, avec lequel les négociations n'ont pas abouti à la signature d'un contrat. Ensuite, c'est les éditions du Yéti, des Humanoïdes Associés, qui m'ont proposé d'éditer *Pavillon Noir* avec des illustrations de dessinateurs de BD. Malheureusement, après une réécriture du livre et un changement complet des règles, les éditions du Yéti ont disparu. Chaque année, le nombre de joueurs de *Pavillon Noir*, version web, croissait. C'est en 2004 que j'ai enfin rencontré Black Book Éditions. C'est alors que, enfin, le livre de base a pu voir le jour, en octobre 2004. Pour moi, *Pavillon Noir*, c'est une masse colossale de travail, mais aussi un plaisir sans cesse renouvelé avec malgré tout quelques overdoses.

Pavillon Noir est caractérisé par un débit relativement lent, avec un supplément tous les 2 ans. Ce n'est nullement parce que je le mets de côté (même si je travaille actuellement sur la version jeu vidéo), mais parce que chaque supplément réclame des milliers d'heures de travail. Comme le jeu de rôle n'est pas mon métier, je peux me permettre de passer un temps indécent dans la recherche qui précède l'écriture d'un supplément. Pour exemple, je travaille depuis 2007 sur le prochain supplément à sortir (*Les carnets du capitaine de Vercourt*), qui porte sur « tout ce que vous n'avez jamais osé demander sur les pirates », avec uniquement du background, 80 pages de tactiques, 150 pages de plans techniques de navire et de descriptions de manœuvres, →



De la patience, il en faut !

Les joueurs de *Pavillon Noir* sont des rôlistes patients ! Et heureusement car si la qualité est toujours au rendez-vous, les publications se font à une rythme très lent ! Ainsi, le premier volet de la prodigieuse campagne Les 5 Soleils est sorti en ??? et le deuxième est toujours en cours d'écriture. Mais quand on sait que l'auteur travaille seul (une rareté dans le jeu de rôle, surtout pour un jeu de cette richesse) et possède un travail à côté, on comprend que celui puisse mettre du temps !

croquis à l'appui, 1200 pirates, avec leur période d'activité, leurs navires et les mers qu'ils ont écumées, 500 nouveaux métiers, 500 nouveaux navires sur toutes les mers du globe, autant de plantes connues des pirates avec leurs propriétés médicinales, toutes les guerres de 1500 à 1810, la liste de tous les rois et gouverneurs de pays côtiers entre 1650 et 1730 sur toutes les mers du globes, etc. Ce supplément est en cours de relecture et sortira bientôt. Une telle démarche, un auteur dépendant pour vivre d'un retour financier sur ses productions ne peut pas se le permettre.

CB : Peux-tu, dans les grandes lignes, évoquer les différences entre PN1 et PN2 ?

RM : Il arrive souvent, lors d'un changement de version, que le système de jeu ou l'angle de vue du jeu change complètement, ce qui m'a tenté un moment, je l'avoue. Il se trouve que tous mes joueurs étaient globalement contents du système et que le parti pris du jeu (présenter les pirates comme les premiers révolutionnaires) me semble le plus ludique.

Les modifications ont donc porté sur d'autres points, dans un souci de compatibilité entre les deux éditions. Tout d'abord, elles sont partout, dans à peu près chaque page, avec une correction sans pitié du français, un souci de clarification, des règles rééquilibrées et par ci, par là, des nouvelles règles qui corrigent les travers de l'ancien système (il y en a toujours).

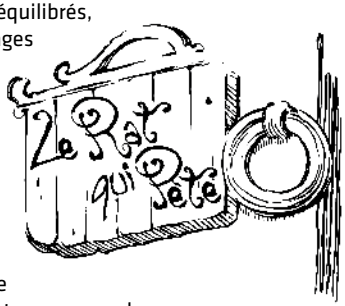
Le background de tous les livres a également été revu. J'y ai éradiqué les nombreux mensonges pour les remplacer par la vérité toute crue (pour peu que le mot vérité ait un sens en histoire). C'était de toute façon nécessaire pour ne pas être en contradiction permanente avec le nouveau supplément.

Concernant *À feu et à sang*, par exemple, les combats de masse étaient expéditifs dans PN1. Dans PN2, les joueurs ont le choix entre perdre des

Ci-dessous, *La Capture de Barbe Noire,* par Jean Leon Gerome Ferris, 1718.



hommes et infliger des blessures (gérées de manière identique aux cases de blessure des personnages) à leur équipage pour réduire les pertes. Ils risquent alors de sortir du combat avec des estropiés. Autre exemple, les traits de réputation ont été rééquilibrés, donnant des avantages supplémentaires aux traits dont les effets étaient limités. Mais surtout, tous les navires ont été refaits entièrement, sur la base de plus de 1 000 navires ayant navigué, donnant des points de règles à la fois plus réalistes, en accord avec le nouveau supplément dont j'ai parlé plus haut, et offrant des combats navals nettement plus intéressants (on ne termine plus un combat naval par une unique canonnade).



Concernant les suppléments à venir, ils apparaîtront sous la forme que j'avais prévu initialement, et qui n'avait pas pu voir le jour du fait de contraintes budgétaires, notamment des cartes pour visualiser et décrire les manœuvres d'escrime du personnage et pour gérer la magie historique de *Entre ciel et terre*.

En résumé, PN2 ne contient rien qui vous demande de jeter vos anciens suppléments à la poubelle mais est truffé de changements.

CB : La deuxième partie de la campagne c'est pour quand ?

RM : Ahhh… le traître, estourbir comme ça un pauvre auteur sans défense ! Oui, bon, je sais, voilà, ça fait longtemps que je l'ai promise et qu'elle est attendue. Je suis en train de la faire jouer, et j'en ai commencé l'écriture. Maintenant que le supplément précédent est terminé, je m'y consacre pleinement. Petit bémol cependant, j'ai une thèse à terminer et à soutenir dans les mois qui viennent, mais par le passé, ça ne m'a pas retenu.

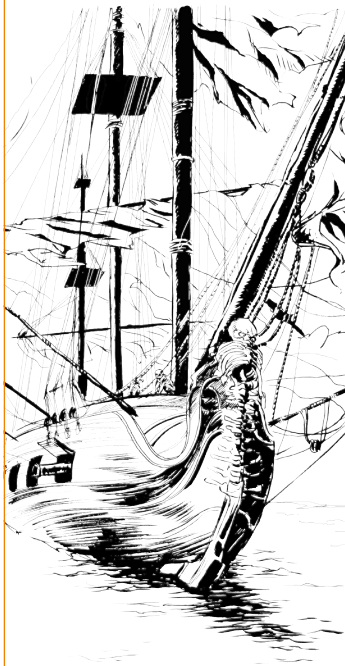
Tout le plan de la campagne est déjà prêt. Elle devrait respecter l'esprit de *La guerre des gouverneurs*, c'est-à-dire une intrication de la campagne dans la geste pirate, cette fois-ci autour de Howell Davis, Bartholomew Roberts, Robert Sample et Lane, en plus des précédents pirates illustres qui ont survécu grâce à vos vaillants PJ. Au menu, un petit tour en Europe, en Afrique, et peut être dans l'Océan Indien et au Brésil. La nouvelle du prochain supplément vous en donnera un mini aperçu.

CB : D'autres projets de JdR dans les cartons ?

RM : Des projets sur d'autres JdR ? Non, j'ai bien trop à faire avec *Pavillon Noir*, pour lequel une liste de huit suppléments attend que je m'y colle. L'idée, c'est de faire des suppléments avec à chaque fois une campagne associée. Les sujets abordés seront : la Flibuste, la guerre de Jehan Ango contre les Espagnols et les Portugais, la course lors de la Révolution (qui veut faire le rapport des pertes au Comité de salut public ?), les Barbaresques, les Gueux des mers de la libération des Provinces Unies, la France de Louis XIV, et enfin, la description de l'Afrique et des Indes Orientales, pour sortir un peu des Caraïbes.

Je consacre aussi beaucoup de temps à faire des jeux de société sur des sujets connexes à *Pavillon Noir* : un jeu de cartes de duels d'escrime (prêt à être édité), un wargame d'abordage et un jeu très accessible de combat naval, à l'échelle de l'individu.

Propos recueillis par la rédaction



GRANDEUR NATURE

VRAI OU FAUX

Dix clichés sur les JdRGN

Les a priori sur le jeu de rôle, vous y avez certainement déjà été confronté. Nombreux sont ceux qui ont leur idée sur « ce que cela doit être » et mélangent dans un grand chaudron le JdR, les figurines, les cartes à collectionner, les jeux vidéo, et la reconstitution historique. Excédés par ces idées reçues, les rôlistes devraient être enclins à les éviter vis-à-vis d'autres activités ludiques, ils en font pourtant circuler sur la déclinaison « Grandeur Nature » (GN) de leur passion, qu'ils croient sincèrement connaître, apparemment à tort.



Bien placés pour réagir devant ces clichés, nombre de rôlistes pratiquent les deux genres avec le même plaisir, et les discussions entre ces joueurs « biclassés » et les puristes du JdR constituent une source de réflexions bonnes à publier. Existe-t-il une fracture rôliste ? Si des clivages existent, ce n'est pas forcément entre table et GN. Personne n'aime *tous* les jeux sur table ni *tous* les GN : en fait, votre approche du jeu sur table a sans doute son équivalent en GN, le tout est de trouver chaussure à votre pied.

Cette rubrique est donc destinée à ouvrir de nouveaux points de vue, offrir des infos de première main sans pour autant infliger des exposés ou tenter de vous convertir à tout prix. Si cela aide certains à franchir le Rubicon et leur permet de devenir rôlistes biclassés ou, plus simplement, si quelques idées reçues sont mises à mal, le but sera atteint…

Commençons par le jeu des 10 clichés affectant le GN ?

Avant d'aborder ces histoires de clivages et de résonnance entre table et GN dans un numéro prochain, nous allons nous attaquer aux a priori, en commençant par le principal :

1. le GN, ce n'est pas du jeu de rôle.

Faux ! Eh oui, on l'entend, on le lit, mais soit ceux qui le disent n'ont jamais fait de GN, soit ils ont mal vécu une expérience inadaptée. Ceux qui pratiquent table et GN ne le disent pas. Cela peut suffire comme démonstration. En jeu sur table comme en GN, la principale activité du rôliste c'est le dialogue ; le vécu de l'aventure diffère mais seuls quelques détails distinguent les deux genres. Le fond est bien identique. Allons même plus loin : et si le GN était encore plus du jeu de rôle que le jeu sur table ? S'il est probable que des formes de jeux grandeur nature soient apparues avant *Donjons et Dragons* (moins codifiées, moins simulationnistes), c'est dans le GN que l'on retrouve le plus l'essence même du jeu de rôle : l'incarnation d'un personnage dans un cadre ouvert et scénarisé. Vous pouvez jouer sur table en gérant un personnage et ses actions sans jamais l'interpréter. En GN, vous devez incarner un minimum votre personnage, et vous pouvez très bien ne pas en sortir tout du long du scénario. Si l'on dressait une échelle de 0 à 100%, disons que, selon les manières de jouer, l'incarnation d'un personnage pourrait aller de 0 à 90% sur table, et de 20 à 120% en grandeur nature.

2. Il y a moins de possibilités en matière de scénarios et d'action en GN.

Vrai… et Faux ! Certes, les budgets et les contraintes matérielles empêchent de faire décoller un croiseur interstellaire, de transformer un prince charmant en crapaud, ou même de faire une poursuite en voitures de sport sur une route de montagne. Mais le GN offre des émotions et des interactions difficiles voire impossibles à faire vivre sur table.

Comment repérer votre contact qui détient les documents secrets que vous devez monnayer, parmi les 20 convives d'une soirée, sans un meneur de jeu pour vous donner des indices ? Agissez-vous en temps réel sur table dans les situations de stress ? Prenez un combat à 5 contre 5, que vous mettrez peut-être une demi-heure à gérer sur table, et qui ne va durer qu'une minute en GN. Il existe un fossé entre la théorie et la pratique. Quand le combat sur table peut être plus romancé, exagéré, et parfois très irréaliste, le GN reste plus authentique. Et que dire des sensations générées par les nombreux petits détails, bruits, odeurs, jeux de lumières et d'ombres, parfois fruits du hasard, qui génèrent des interrogations, des frayeurs, des surprises, des instruments dont l'effet peut être décuplé avec une belle mise en scène, au cœur de la nuit ou dans la foule impressionnante des plus gros GN aux centaines de participants… Voilà une immersion bien difficile à reproduire sur table !

3. Il existe DEUX principaux types de GN, le médiéval en extérieur et la murder party en intérieur.

Faux ! Si vous partagez ce vieux cliché, cette rubrique a beaucoup à vous faire découvrir. Comme sur table, le médiéval fantastique demeure majoritaire, mais plus autant qu'aux origines. Dès les années 80, les thèmes se sont diversifiés et les manières de faire également. Le GN a suivi l'influence des modes et des tendances rôlistes. Il y a eu les GN Vampire, des GN Harry Potter, du cyber et du steampunk, et bien d'autres. Bien entendu, certains types de GN sont plus commodes à organiser, surtout quand on dispose déjà de costumes, de décors et d'accessoires qu'il suffit de réutiliser. De nombreux lieux sont propices à des aventures extérieures en forêt et autour de vieilles pierres, c'est pourquoi les GN médiévaux restent très courus. Quant aux murders parties, c'est un type de jeu d'enquêtes qui existait bien avant le JdR, effectivement grandeur nature mais sans que la répartition de rôles soit nécessaire. Une partie du milieu rôliste abuse de ce terme pour désigner tous les GN policiers. Aujourd'hui, le GN ne peut plus être classifié en genres restrictifs liés à des thèmes, des époques, des lieux, des durées ou par un nombre de participants. C'est un melting pot d'ingrédients originaux et il existe trop de façons différentes de faire, sans frontières nettes, pour que les étiquettes soient plus que des facilités de langage. Comme pour le jeu sur table finalement !

4. Le GN, c'est cher.

Faux ! Il est exagéré de penser qu'il faut attendre d'avoir un bon salaire pour participer à un GN. Il suffit d'un peu d'imagination et il faut simplement éviter la folie des grandeurs. Nul besoin d'une armure de chevalier et d'une épée à deux mains, on peut commencer à s'amuser en jouant des personnages modestes sans la moindre réplique d'arme, puis découvrir les astuces et bons plans pour fabriquer ses propres costumes et accessoires, ce qui est pour certains une bonne partie du plaisir du GN.

Quant à la participation aux frais, elle représente quelques dizaines d'euros, et comprend la nourriture, parfois le logement, et inclut même de temps en temps les frais de transport. Bref, un budget qui peut ne pas dépasser →



CB

« Bon sens » ?

Pour un MJ, participer comme joueur ou figurant à quelques GN est un bon moyen de remettre à l'heure la pendule de son « bon sens », celui qui lui ferait dire à un joueur « ce n'est pas parce que tu charges que tu vas faire fuir un gros groupe adverse ». Eh bien, en vrai, si. Effet de surprise, position à peine surélevée, conviction : un léger avantage peut créer une débandade… On comprend aussi mieux en les vivant toutes les situations où, concentré sur une action, une surveillance, ou sur l'élaboration d'un plan, on peut être aveugle à une présence « ennemie » : approche d'un assassin pourtant pas discret, présence sous son nez d'un intrus très mal dissimulé, disparition inexplicable d'amis qui marchaient à vos côtés…
Mauvaise estimation des distances sur des trajets courts et simples, erreurs grossières sur la personne, révélations involontaires, un GN est truffé de situations « incroyables mais vraies ».

DGx

une centaine d'euros pour un week-end exceptionnel. Il existe d'ailleurs des minis-GN contemporains (soirées enquêtes, huis-clos…) d'une demi-journée qui ne coûtent que quelques euros à leurs participants…

Si vous comparez ces prix avec les tarifs d'autres loisirs ou de simples weekends dans un parc d'attraction avec restaurant par exemple, il devient évident que le GN est en fait très bon marché par rapport au travail fourni.

5. Le GN donne une mauvaise image du JdR.

Faux ! Cet a priori est souvent associé au premier de notre liste, et au fait que naguère, des reportages critiques sur le JdR (sur table) ont parfois été illustrés avec des images de GN. Dire que l'une ou l'autre forme de jeu donne une mauvaise image n'est plus d'actualité. Bien sûr, si seul le côté combat du GN – plus spectaculaire - est mis en avant, cela fausse l'image de l'activité. Mais par son côté visuel, le GN est plus immédiatement compréhensible que le jeu sur table, qui se déroule exclusivement sous une forme orale et dans l'imaginaire des pratiquants. Aujourd'hui, de plus en plus de personnes sont à la recherche d'espaces de liberté et d'expression, le grandeur nature est souvent vu avec sympathie et parait plus concret.

Les questions que peut se poser le public sont liées aux thématiques choisies ou aux façons de jouer (temps passé, interactions, plaisir). L'image du jeu de rôle repose donc sur les joueurs qui en parlent, sur le recul qu'ils ont vis-à-vis de leurs pratiques et sur leur capacité à comprendre les attentes du spectateur pour lui répondre.

À cet égard, les outils et les sites de diffusion de vidéos ont permis à des rôlistes grandeur nature créatifs la réalisation de vrais bijoux, objectivement efficaces, subjectivement auto-dérisoires et néanmoins valorisants.

6. Le GN est une activité purement physique, pour des joueurs qui ont envie de se défouler dans des combats.

Faux ! Le jeu de rôle est une activité culturelle quelle que soit la manière de le pratiquer. La danse, qui est un art, est beaucoup plus sportive. On n'est pas obligé de bouger durant un GN, on peut passer son temps allongé dans un canapé à déguster des vins (ou du jus de raisins, pour être capable de tenir son rôle jusqu'au bout…). Quelques rôles peuvent être accessibles pour des joueurs handicapés dans certains GN. Rappelons que la principale activité en GN, c'est le dialogue. Tout dépend bien entendu du genre de la partie. Certaines sont plus portées vers l'action, d'autres vers l'enquête, les interactions entre joueurs, etc. Si les GN orientés aventure/action donnent l'occasion de prendre l'air et de se dépenser davantage (marche à pied, séquences de combats…), ne faire que cela durant tout un GN est cependant impensable…

7. Il faut savoir jouer la comédie pour faire du GN. Un débutant risque d'être ridicule au milieu de participants expérimentés.

Faux ! Le jeu de rôles n'est ni du cinéma ni du théâtre, c'est un jeu de mise en situation dans un univers peuplé de personnes différentes. Il faut donc des participants dissemblables qui auront des rôles différents. Il faut des personnages « normaux » ; dans la vie réelle, tout le monde ne se comporte pas comme les héros de films d'action, dont les rôles sont souvent exagérés et peu réalistes. En GN, il n'est pas question d'interpréter un personnage pour un public, les participants sont à la fois acteurs et spectateurs, et chacun peut jouer à sa façon, d'autant qu'il existe des rôles adéquats pour tous les profils. Les organisateurs veillent en général à donner à chacun un rôle à sa mesure. Si vous débutez, ils en tiendront compte. Au cours des premières minutes ou des

*** FédéGN**
www.fedegn.org
Voir leur site, qui organise par ailleurs un concours annuel de courts métrages.



premières heures, un débutant peut avoir des hésitations quant aux mécaniques du jeu, mais l'interprétation est rarement un problème. La timidité non plus, il est même surprenant de voir que les rencontres et les relations humaines peuvent parfois devenir plus faciles en passant par le jeu…

8. J'ai écrit des scénarios de jeu sur table et je suis un MJ expérimenté, je peux écrire et organiser un GN facilement.

Faux ! Ceci est une erreur fréquente. Bien sûr, l'écriture de scénarios de jeu sur table ou l'expérience de MJ peut aider, mais le GN possède des spécificités et devrait être abordé humblement par les scénaristes en raison des très nombreux paramètres à intégrer. Il faut oublier toute vision dirigiste, ne pas être trop ambitieux en terme de moyens techniques ou humains, apprendre à gérer le temps et l'espace, et surtout faire en sorte que chaque participant puisse s'amuser sans avoir un MJ derrière lui. Si, dans les grands débuts du GN, les organisateurs devaient expérimenter et avancer à tâtons, avec les risques d'erreurs que cela comporte, aujourd'hui les organisateurs débutants n'ont plus d'excuse. Avant de se lancer, il faut participer à plusieurs GN en tant que joueur, si possible dans différentes associations, et prêter main forte à quelques organisations, que ce soit du côté logistique ou en tant que figurant. Une fois les enseignements tirés et la mesure du travail à accomplir connue, il devient possible de voler de ses propres ailes.

9. Le GN c'est dangereux.

Faux ! Le jeu grandeur nature n'est pas une activité statique, de ce fait il présente plus de risques que le jeu sur table. Mais pas plus qu'un sport quelconque ou qu'un événement ouvert au public. Dans les temps anciens (les années 80), la passion, l'insouciance ou l'inexpérience ont pu faire commettre quelques imprudences aux joueurs et aux organisateurs. Différents types d'armes factices ont été testés, les épées en bois du début ont vite été abandonnées pour faire place aujourd'hui à des armes en mousse et en latex à la fois inoffensives et esthétiques. On pense maintenant à baliser les fossés en forêt, à éclairer certaines zones la nuit, à emporter une trousse de secours, on soigne l'hygiène alimentaire et tous les participants se font les garants d'une bonne application des règles de sécurité. Grâce notamment à la Fédération de GN*, les organisateurs ont pu partager leurs expériences, mettre au point des conseils de sécurité et obtenir une assurance spécifique pour l'activité. Une assurance à prix attractif, preuve que les accidents sont rares !

10. Organiser un GN, c'est un travail de fou !

Vrai ! On se le dit la première fois, puis on se le répète les fois suivantes, mais on y revient… Pourtant, on s'engage dans un projet qui demande du temps, de l'énergie, qui exige d'être une priorité durant des mois et dont les impératifs s'accélèrent à mesure que l'événement approche, à tel point que certains ne font plus que cela, dorment peu et doivent parfois prendre des vacances pour finir les préparatifs. Et une fois le scénario lancé, il faut encore des ressources physiques et mentales pour superviser le bon déroulement du jeu, gérer les imprévus et être partout à la fois. C'est un vrai travail, presqu'une vocation. On en ressort épuisé. Mais c'est une expérience humaine très enrichissante et valorisante lorsqu'elle est réussie. Et c'est aussi extrêmement formateur et profitable pour certains métiers.

Olivier Guillo

***Photos** Role, Stéphane et Godass*





Succombez aux Royaumes de l'épouvante !

La Couronne putréfiée

Disponibles sur www.black-book-editions.fr :

Le Guide du joueur

Pathfinder #43 Les Fantômes de Roctourment (1/6)

Pathfinder #44 Le Procès de la bête (2/6)

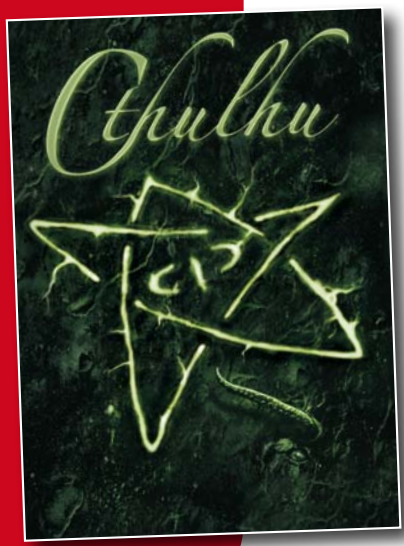
Le Guide de l'Ustalav : Les royaumes de la terreur



paizo PUBLISHING

BLACKBOOK EDITIONS

paizo.com www.black-book-editions.fr



LIVRE DE BASE | CTHULHU GUMSHOE (VF)

CTHULHU ÉDITION RÉVISÉE

Enquêter, c'est un métier

Il fut un temps où un unique Grand Ancien régnait en maître sur l'univers de Lovecraft : L'Appel de Cthulhu. En 2008, le 7e Cercle, en partenariat avec Pelgrane Press, semblait empiéter sur les plates bandes de l'ancêtre avec son Cthulhu. Aujourd'hui c'est à une édition révisée et augmentée que nous avons droit.

Fiche technique :

Éditeur • 7e Cercle

Prix constaté • 39,90 €

Matériel • Livre noir et blanc de 216 pages, couverture rigide.



Concurrencer *L'Appel de Cthulhu* sur son propre terrain était un pari osé. C'est certainement ce que bien des joueurs ont dû penser lorsque, voilà quelques années, Kenneth Hite annonça son intention de créer un jeu d'investigation basé sur la fameuse mythologie de Lovecraft, sous le nom évocateur de *Cthulhu*. Utilisant un système déjà éprouvé – *GUMSHOE* –, le jeu se concentre majoritairement sur l'idée de mener des scénarios d'enquête, afin que l'appellation « investigateurs » corresponde encore mieux aux personnages-joueurs…

Autre jeu, autre époque

Alors que *L'Appel de Cthulhu* se concentre sur les Années folles, une époque insouciante où l'économie est florissante et où la vie est douce (du moins en apparence), *Cthulhu* effectue un bond en avant d'une décennie.

Dix ans de différence et tout change. Finies l'insouciance et la douceur, bienvenue dans un monde qui a connu la crise de 1929 et qui tente de s'en remettre. Bienvenue dans un monde où les tensions internationales mèneront inexorablement à une autre guerre mondiale meurtrière. Alors que le chômage crève le plafond, que des empires financiers se bâtissent sur les ruines de leurs prédécesseurs, que des hommes autrefois riches se retrouvent à mendier pour pouvoir se payer un croûton de pain, le monde s'enfonce dans l'extrémisme.

Ce nouveau contexte pose un ton totalement différent. Le jeu est, de facto, plus sombre, plus noir, au sens cinématographique du terme. Les inspirations de Lovecraft et l'héritage de *L'Appel de Cthulhu* sont bien présents et, bien que changeant d'époque, le jeu garde toute la saveur de son ancêtre tout en s'en démarquant drastiquement. De quoi s'ouvrir toute une nouvelle série d'opportunités, en s'inspirant des films noirs et de la littérature *Hardboiled* !

Des monstres et des dieux

Le Mythe est abordé sous un angle novateur dans ce *Cthulhu*. Chaque entité (dieux, Grands Anciens et autres) est abordée de manière originale. Chacune est accompagnée par plusieurs explications quant à ce que cette entité *pourrait* être. Azathoth est-il un dieu immense et idiot vivant au centre de l'univers ? Le vrai nom du chaos nu-



cléaire ? Un titan créé dans les tumultes des horizons des événements ? *Cthulhu* propose donc un mythe protéiforme, autant de choix pour un meneur de jeu désirant surprendre ses joueurs et créer son propre univers lovecraftien.

Néanmoins, la véritable différence n'est pas dans l'époque choisie ou la manière d'aborder le Mythe, mais bien dans les mécanismes de jeu mis en place.

De la gomme et une chaussure

Là où *L'Appel de Cthulhu* pourrait être considéré comme un jeu généraliste dans lequel on gère autant l'enquête, l'horreur et l'aventure que l'action débridée, le système de jeu de *Cthulhu* se concentre avant tout sur un aspect : l'investigation. Il élimine au passage le concept de caractéristiques. Les investigateurs sont des êtres humains normaux et ils sont définis par trois paramètres : leur occupation, leur motivation et leurs compétences.

L'occupation représente le métier de l'investigateur. Elle donne accès à un coût d'achat privilégié pou certaines compétences et à une petite capacité spéciale. Par exemple, un policier peut avoir facilement accès aux fichiers criminels, un pilote sait où trouver avion, un militaire est capable de calmer une personne paniquée dans le feu de l'action, un médecin peut consulter les dossiers médicaux des hôpitaux, etc. L'occupation est la base du personnage mais il ne s'agit pas d'un carcan : elle représente ses forces et son concept de base.

La motivation représente la raison d'agir du personnage, ce qui le pousse à aller toujours de l'avant, à s'enfoncer malgré le danger dans les méandres d'enquêtes capables d'ébranler les fondements même de son esprit. Chaque motivation est une sorte de défaut, qu'il s'agisse d'une curiosité maladive, d'une soif de connaissances, d'un sens du devoir ou encore d'un désir de vengeance… Guidant le roleplay pour faciliter l'interprétation de son personnage, c'est aussi un élément intégré au système de jeu. Ainsi, agir contre sa motivation revient à ébranler un peu son équilibre mental, alors que l'embrasser pleinement peut mener à d'horribles révélations mais permet aussi, parfois, de nier la réalité.

Enfin, l'investigateur est défini par ses compétences. Elles sont séparées en deux groupes : les compétences générales et les compétences d'investigation. Les compétences générales sont les compétences d'action : se battre, piloter, courir, fuir… Leur score correspond à une réserve de points que le joueur peut dépenser pour tenter d'assurer ses tests.

Effectuer un test est simple : le joueur jette 1D6 et y ajoute, s'il le désire, des points de sa réserve. Le résultat total doit être supérieur ou égal à un seuil de difficulté allant de 3 à 7. Rien de plus simple en somme. Santé mentale, Équilibre mental et Santé sont aussi des compétences générales mais, exceptions à la règle, elles possèdent chacune leur système propre.

À la création, un investigateur possède un nombre fixe de points à répartir entre ses compétences géné- →

Des niveaux de réserve ?

Dans la plupart des jeux, plus le niveau d'une compétence est élevé, plus on considère que le personnage est aguerri. Ici, ce n'est pas le cas. Le jeu part du postulat que posséder une compétence signifie avoir un niveau de maîtrise professionnel. Le niveau des réserves représente un concept bien plus abstrait : le temps accordé au personnage sous le feu des projecteurs, son temps d'exposition. Plus il est élevé, et plus sa compétence lui permettra de briller longtemps, plus elle sera mise en avant dans le déroulement narratif du jeu. Il s'agit là, donc, de déterminer quels domaines permettent au personnage de se démarquer, combien de fois il peut le faire au cours d'une partie (et avec quelle intensité), plus que de savoir si le personnage est bon. En effet, par définition, s'il possède des points dans une compétence, il **est** bon.

Coopération cthulhienne

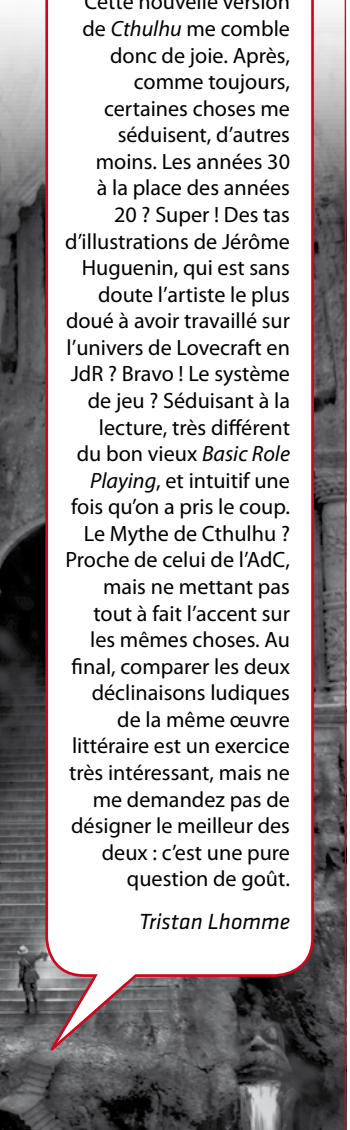
Cthulhu est livré avec un système de conversion permettant d'utiliser le matériel de la gamme de *L'Appel de Cthulhu* (une belle manne d'informations et de scénarios !). Un joli geste qui montre bien que ces deux jeux ont dépassé la concurrence pour jouer la complémentarité.

CB

Deuxième avis

Moi, plus il y a de poulpes non-euclidiens, plus je suis content. Cette nouvelle version de *Cthulhu* me comble donc de joie. Après, comme toujours, certaines choses me séduisent, d'autres moins. Les années 30 à la place des années 20 ? Super ! Des tas d'illustrations de Jérôme Huguenin, qui est sans doute l'artiste le plus doué à avoir travaillé sur l'univers de Lovecraft en JdR ? Bravo ! Le système de jeu ? Séduisant à la lecture, très différent du bon vieux *Basic Role Playing*, et intuitif une fois qu'on a pris le coup. Le Mythe de Cthulhu ? Proche de celui de l'AdC, mais ne mettant pas tout à fait l'accent sur les mêmes choses. Au final, comparer les deux déclinaisons ludiques de la même œuvre littéraire est un exercice très intéressant, mais ne me demandez pas de désigner le meilleur des deux : c'est une pure question de goût.

Tristan Lhomme



rales et un nombre de points à répartir entre ses compétences d'investigation, en fonction du nombre de joueurs à la table. En effet, pour des raisons d'équilibre ludique, plus il y a de joueurs, plus le nombre de points à répartir entre les compétences d'investigation est restreint (voir la marge « Des niveaux de réserves ? »).

Le cœur du système *GUMSHOE* se trouve cependant dans le système régissant l'utilisation des compétences d'investigation, indépendant du système de compétences générales.

Élémentaire

Contrairement aux compétences générales, les compétence d'investigation ne demande aucun jet de dé. C'est là toute l'astuce du système. L'auteur part du constat suivant : dans la plupart des scénarios d'enquête traditionnels, un jet de dé raté peut priver les personnages d'un indice vital, les empêchant de progresser. Le système *GUMSHOE* propose une solution pour éviter cela.

Les compétences d'investigation sont divisées en plusieurs catégories :

- les compétences académiques (les connaissances théoriques, comme l'histoire de l'art, les langues, la loi, etc., ou la fameuse compétence Bibliothèque),
- les compétences techniques (recherche d'indices, chimie, art, artisanat, expertise légale…),
- les compétences relationnelles (persuasion, interrogation, intimidation, utilisation du jargon policier, etc., mais aussi niveau de vie, qui représente l'aisance financière et sociale du personnage).

Lors d'une phase d'investigation, un joueur peut donc déclarer vouloir chercher un indice, qu'il s'agisse d'une fouille (le fameux test de *Trouver objet caché*), d'une recherche dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic, d'examiner un indice (vêtement, masque funéraire…) ou encore d'interroger des témoins. Le principe est simple : les indices sont répartis en trois niveaux. Les indices gratuits, les plus simples, sont trouvés dès que le personnage possède des points dans la compétence utilisée. Ce sont les indices de base, impossibles à manquer (il y a un bout de tissu sous le lit). Les indices nécessitant la dépense d'1 point de réserve sont plus pointus, ils demandent une recherche plus approfondie (ce bout de tissu possède un motif typique des tartans du nord de l'Écosse). Enfin, les indices coûtant 2 points de réserve sont les plus avancés, ceux qui permettent de faire avancer l'enquête plus rapidement mais dont on peut se passer sur le moment (ce tartan représente un petit clan dont les terres se situent au fond d'une vallée perdue : les PJ savent donc où aller).

Comme les réserves des compétences d'investigation ne se régénèrent qu'en fin de scénario, il faut bien gérer ses ressources, afin d'avoir toujours un moyen de trouver ce que l'on recherche. Cela met aussi à l'épreuve l'inventivité et la créativité des joueurs, qui doivent chercher de multiples approches pour les diverses scènes, ne pouvant se permettre de compter indéfiniment sur la même compétence « parce qu'elle est à 80% »…

Descente aux enfers

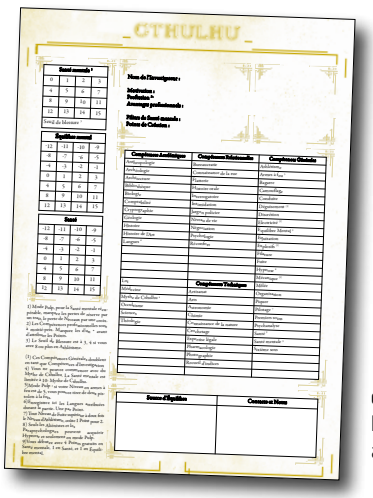
À l'instar de son prédécesseur, *Cthulhu* utilise le principe de Santé mentale, tout en proposant un changement salutaire. Un personnage possède deux jauges : sa Santé mentale et son Équilibre mental. La première correspond à la capacité de l'esprit à résister aux révélations du Mythe. Elle ne peut être ébranlée que par la confrontation à des phénomènes liés au Mythe ou la rencontre de créatures issues de ce dernier. Elle fluctue peu et descend en général inexorablement. Le second, lui, correspond à la force de volonté de l'investigateur. C'est le score le plus fluctuant et il se confronte aux chocs « normaux » : voir un cadavre, se retrouver sous le feu ennemi, etc.

À ceci s'ajoutent deux concepts. D'abord, les « sources d'équilibre mental » : amis, parents, lieux familiers, activités relaxantes, etc., chaque investigateur possède plusieurs éléments auprès desquels il peut se ressourcer et regagner ainsi de l'Équilibre mental (en plus d'une thérapie, surtout si la perte a été si importante qu'elle a déclenché une folie).

Le second concept est nommé « piliers de santé mentale ». Il s'agit de croyances et de convictions profondes (comme la foi en Dieu, par exemple, ou en la science). Lorsque la Santé mentale diminue, ces piliers s'effondrent aussi, l'esprit de l'investigateur s'étiolant petit à petit…

Les nouveautés

Mais alors, pourquoi une édition révisée ? Elle avait en réalité deux buts : corriger des erreurs et des fautes présentes dans la première impression du jeu et ajouter quelques règles issues de l'*Esoterror Factbook*, un supplément pour le jeu *Esoterrorist*, basé lui aussi sur *GUMSHOE*. Ce petit ajout d'une dizaine de pages est là pour aider à gérer les scènes d'action et de fusillades.



En développant le côté action du jeu, cet ajout renforce l'un de ses principes fondamentaux, l'existence de deux modes de jeu : « puriste » (dur et impitoyable) et « pulp » (une action plus présente, et quelques byakhees à dégommer à coups de fusil à pompe). Les scènes d'action devenant ainsi plus intéressantes à jouer, c'est un atout non négligeable.

Il est nécessaire de poser la question : l'achat de cette édition révisée est-il indispensable à ceux qui avaient l'édition de 2008 ? Outre quelques corrections, quelques remaniements dus à une nouvelle relecture et l'ajout d'une dizaine de pages de règles pour mieux gérer l'action, non, clairement. Non pas que les nouvelles règles soient malvenues, loin de là. Elles sont même fort utiles si on désire ajouter une couche d'action à sa campagne, mais elles ne transforment pas *Cthulhu* en jeu d'action pour autant : l'investigation reste le cœur du système.

Conclusion

Alors, à qui s'adresse ce jeu ? *Cthulhu* propose une alternative intéressante à *L'Appel de Cthulhu*, mais ceci étant, ces deux jeux sont assez différents l'un de l'autre pour ne pas s'adresser au même public. Le Grand Ancien a l'avantage d'être plus simple à aborder que *Cthulhu* : les repères y sont familiers, le système de jeu connu… et on le maîtrise comme n'importe quel autre jeu de rôle. *Cthulhu*, lui, demande un certain effort pour comprendre la logique interne du système, ainsi qu'une certaine proactivité de la part des joueurs. Mais c'est un système réussi qui atteint son objectif : aider à mener des enquêtes. En pratique, il est d'une redoutable efficacité et il conviendra aux joueurs inventifs, qui aiment prendre les rênes de temps à autre.

Il ne conviendra certes pas à tous, mais son approche est suffisamment intéressante pour qu'il mérite d'avoir sa chance. Et puis, rien que pour sa manière d'aborder les Grands Anciens et autres dieux, ce *Cthulhu* vaut largement le détour.

Julien Dutel

Étendre le principe de GUMSHOE ?

Pelgrane Press a sorti une multitude de jeux basés sur son système : *Esoterroriste* (les experts chez X-Files), *Terreur* (Vendredi 13 sauce enquête), *Mutant City Blues* (X Men meets NYPD Blue)… On remarque également, quand on aime l'*heroic fantasy*, la sortie récente de *Lorefinder* : un fascicule permettant d'intégrer le concept des compétences d'investigation à *Pathfinder*. Une initiative intéressante (et réussie) qui montre que l'on peut étendre ce concept au-delà de la seule gamme *GUMSHOE* avec un peu d'inventivité.

J'aime :

- ✚ Un Mythe protéiforme et malléable à souhait.
- ✚ Une approche différente du genre.
- ✚ Une possibilité officielle de convertir facilement le matériel issu de *L'Appel de Cthulhu*.
- ✚ Le double système de santé mentale.

J'aime moins :

- ➖ Le retour au noir et blanc.
- ➖ L'action qui, malgré les apports, n'est toujours pas le point fort du jeu.

INTERVIEW

KENNETH HITE

Co-auteur de Cthulhu Gumshoe

Kenneth Hite est un auteur indépendant prolifique de la scène rôlistique américaine. Son dernier grand succès est Trail of Cthulhu *(*Cthulhu *en VF), l'occasion de revenir avec lui sur ses travaux.*

Kenneth Hite Digest

Kenneth est né le 15 septembre1965 et travaille dans l'industrie du jeu de rôle à plein temps depuis 1995. Il a notamment publié de nombreux suppléments pour le jeu *GURPS*.



Casus Belli : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux avec des produits-clefs, lesquels seraient-ce ?

Kenneth Hite : Je ne pense pas avoir créé de jeux qui pourraient rentrer dans l'histoire du JdR, mais d'un point de vue personnel, mes produits significatifs seraient mes premiers livres professionnels (*Sociétés secrètes* pour *Nephilim* et *Alternate Earths* pour *GURPS*), mes articles de magazine « *Suppressed Transmission* » et « *Out of the box* », mon JdR *Star Trek* chez Unicorn Games (axé sur les premières séries), mon jeu post-apocalyptique du genre « Mitraillettes et sorcellerie » dans les années 40 intitulé *The Day After Ragnarok*, et enfin mon travail sur les jeux motorisés par GUMSHOE, comme *Trail of Cthulhu* (NdT : *Cthulhu* chez le 7ème Cercle), *Bookhounds of London* (supplément pour *Trail of Cthulhu*) et mon petit dernier *Night's Black Agents* (NdT : à paraitre chez le 7ème Cercle).

CB : Quelle était votre motivation lors de la création de *Trail of Cthulhu*, alors qu'il y avait déjà un jeu très populaire dans l'univers lovecraftien ?

KH : Ma motivation principale était que Simon Rogers (CEO de Pelgrane Press) m'avait demandé de le créer. C'était une opportunité irrésistible de conjuguer *L'Appel de Cthulhu* de Sandy Petersen (le meilleur jeu dans l'histoire du JdR) avec l'excellent système de jeu GUMSHOE créé par Robin D Laws.

CB : Que pensez-vous du regain d'intérêt du public en général pour l'univers du Mythe de Cthulhu ?

KH : Je pense que c'est merveilleux. Le Mythe de Cthulhu est le meilleur univers de jeu jamais créé, et comme les jeux deviennent progressivement une partie de la culture, Cthulhu devrait se faire connaitre de plus en plus. Dans le monde réel, nous ne sommes pas prêt à nous confronter à notre peur de l'apocalypse et à notre insignifiance, alors que Lovecraft avait maîtrisé ces deux aspects, et nous n'allons pas perdre notre intérêt pour leurs symboles spirituels de sitôt.

CB : Avez-vous un secret que vous pourriez partager à propos de *Trail of Cthulhu* ?

KH : Voyons, un secret… Ah oui en voici un : j'ai en fait nommé le jeu d'après le recueil de nouvelles éponyme d'August Derleth. Ce nom fonctionne à la fois en surface, *Trail of Cthulhu* étant un jeu d'enquête, où l'on suit littéralement la piste de Cthulhu ; et aussi plus en profondeur : je suis à Sandy Petersen ce que Derleth était à H.P. Lovecraft.

CB : Espions et Vampires : Que pouvez-vous nous dire de votre nouveau jeu, *Night's Black Agents* ?

KH : *Night's Black Agents* est mon jeu d'espionnage-thriller avec des vampires, motorisé par le système GUMSHOE. En voici le slogan : imaginez *la trilogie Bourne* si Treadstone était un groupe de vampires. Les joueurs incarnent des espions grillés et des agents désavoués, comme Robert de Niro et Jean Réno dans *Ronin*, qui découvrent qu'ils ont travaillé tout du long pour des vampires. Et ces vampires savent qu'ils le savent. Le choix devient donc de devenir une



proie ou un chasseur, de tuer ou d'être tué. Dans le jeu, j'essaie de conjuguer le rythme et la structure du genre thriller (qui n'est ni plus ni moins qu'un mystère avec une action rapide) avec le système GUMSHOE. Je pense que cela fonctionne plutôt bien, et j'ai ajouté pas mal d'éléments au système, en allant du corps à corps brutal aux méthodes pour remonter les maillons d'une conspiration. Les vampires et leurs conspirations sont complètement modulaires. Deux MJ n'auront pas les mêmes méchants dans leurs histoires, donc les joueurs ne pourront pas croire qu'ils connaissent déjà toutes les réponses.

CB : Quel a été votre projet préféré jusqu'ici ?

KH : C'est difficile à dire. Chaque projet a une période pendant laquelle vous l'aimez plus que tout ce sur quoi vous avez travaillé jusqu'ici, et une période où vous le haïssez plus que tout et où vous voulez vous en débarrasser aussitôt que possible ! L'astuce consiste à maximiser la première période et à minimiser la seconde. En rétrospective, néanmoins, je dois dire que je suis assez content de la plupart de mes ouvrages. Si je devais vraiment choisir un favori, je dirais *The Cainite Heresy* pour *Vampire : the Dark Age*, *GURPS Weird War II*, *The Day After Ragnarok*, et *Bookhounds of London*. Ceci dit, je me suis bien amusé avec *Night's Black Agents* aussi. N'importe quel projet pour lequel vous pouvez regarder l'intégrale des films de Luc Besson et appeler ça de la recherche est un sacré bon projet !

CB : Que pensez-vous de l'évolution des JdR sur les dix dernières années ?

KH : Je pense que c'est un mini âge d'or pour la création de JdR, et cela depuis 10 ans. La scène indépendante a exploité des sujets et des outils qui ont guidé la création de jeux dans des directions inattendues, en commençant par des jeux comme *Sorcerer* de Ron Edward, *Burning Wheel* de Luke Crane, et *My Life With Master* de Paul Czege. Vincent Baker et Jason Morningstar ont à eux deux créé au moins huit excellents jeux qui ont redéfini le genre, et ils ne sont que la face visible de l'iceberg. Le mouvement pour du contenu libre a simultanément beaucoup encouragé la créativité pour les jeux plus traditionnels. *Aces & Eights*, *Mutants & Masterminds*, *Spycraft* et *Savage Worlds* (pour ne nommer que les plus populaires) sont des jeux superbes tous au moins aussi bons, voire meilleurs que ce qui s'est fait dans les décennies précédentes.

CB : Comment se fera, selon vous, l'évolution des JdR dans le futur ?

KH : En tant que marché, nous sommes en avance par rapport au domaine de l'impression en général : les JdR ont fait la transition vers les livres électroniques depuis qu'il y a eu internet pour les y publier. Les éditeurs de JdR ont adopté Kickstarter et d'autres méthodes de financement par les fans, et ont aussi été les pionniers d'autres modèles comme le système de patronage de Wolfgang Baur et le système de « rançon » de Greg Stoltze. *Eclipse Phase* ouvre la voie vers des modèles de publication gratuits, car Posthuman Studios sort le texte sous la licence « Creative Commons ». Les autres éditeurs, de Adamant à Chaosium en passant par Paizo, redéfinissent les procédures de production et de marketing pour les adapter à l'ère d'internet, du financement par la clientèle, du micro-ciblage et de la vente directe aux clients.

Du point de vue artistique, je ne peux que spéculer. Les contraintes formelles pour un nouveau jeu sont, pour la plupart, les mêmes aujourd'hui que celles que Dave Arneson (NdT : co-créateur de *Do-D* avec Gary Gygax) avait définies : MJ, Points de Vie, lancer un dé pour toucher. A l'opposé, nous n'avons même pas de mots pour décrire ce qu'un jeu comme *Fiasco* modélise. Comme je le disais précédemment, nous sommes dans un âge d'or, et je n'ai pas la moindre idée de ce que le futur réserve, à part qu'au moins les trois quarts des jeux auront →

pour sujet de tuer des orques. Par contre, je suis prêt à parier que quelqu'un va construire une application relativement transparente d'aide aux MJ qui permettra à votre iPad de déterminer combien d'orques vous venez de massacrer. Avoir une tablette à la table de jeu va devenir aussi naturel en 2020 que le papier millimétré l'était en 1980.

CB : Sur quoi travaillez-vous ces jours-ci ?

KH : Pour l'instant je planifie mes prochains livres pour *Trail of Cthulhu* et *Night's Black Agents* et j'écris *World War Cthulhu* pour le compte de Cubicle 7. Je suis également en train de créer un jeu autour du magicien d'Oz dans un univers steampunk, probablement aussi pour Cubicle 7. Je fais partie de l'équipe créative pour le nouveau *Delta Green*, et je participe à la création de *Bubblegumshoe*, un jeu de détectives adolescents motorisé par le système GUMSHOE. Je dois également trouver du temps pour écrire des descriptions de villes pour mon univers *Day After Ragnarok*, et enfin j'écris des séries d'univers de JdR pour le magazine suédois *Fenix*.



CB : Qu'est-ce qui vous motive pour écrire ?

KH : Être payé est ma première motivation. Mon chat doit manger, et la banque a des préconceptions étranges par rapport aux paiements du loyer. Ma seconde motivation (de peu) est de savoir que mon travail permet aux gens de s'amuser un peu plus. C'est un sentiment satisfaisant, et c'est quelque chose que l'on ne trouve pas dans la plupart des métiers. Enfin, c'est un travail d'intérieur qui n'est pas physiquement éprouvant.

CB : Êtes-vous d'abord MJ ou joueur ?

KH : Je suis un MJ « à vie » depuis 1980, mais j'aime bien jouer aussi. Par contre, être MJ a probablement ruiné les quelques bonnes habitudes de joueurs que j'avais.

CB : Jouez-vous souvent et régulièrement ?

KH : Mon groupe de jeu joue tous les lundis, et ce depuis que j'ai emménagé à Chicago il y a 24 ans de cela. En ce moment, nous jouons à la deuxième édition de *Nobilis*. Certaines années, j'ai deux, voire trois groupes avec lesquels je joue, et je joue autant que possible.

CB : Quels jeux et univers préférez-vous en tant que joueur ?

KH : De toute évidence, j'adore l'univers du Mythe de Cthulhu ; *L'Appel de Cthulhu* reste le jeu qui me convient le mieux. J'aime également beaucoup l'univers et le système d'*Unknown Armies*. Du point de vue mécanique de jeu, j'aime beaucoup le système GUMSHOE et je suis un de ces types étranges qui préfèrent *D&D 4* à *D&D 3*. Par contre, mon univers *D&D* préféré reste le *Ravenloft* de *AD&D*. J'aime être MJ à *GURPS* ou *BRP* (Basic Role Playing) car ce sont des systèmes complets et peu ambigus qui permettent de construire des histoires alternatives ou d'ajouter du surnaturel avec un effort minimal. *Ars Magica* est également un plaisir à jouer, bien que j'en modifie toujours l'univers d'une façon ou d'une autre : ma version favorite est probablement une campagne d'*Ars Magica* de ma création qui se passait dans une histoire alternative où les Irlandais, les Vikings et les Normands avaient colonisé l'Amérique.

CB : Allez-vous souvent aux conventions, et quelles sont vos favorites ?

KH : Je vais à toute convention où je suis invité : ma convention de jeu préférée est la Ropecon d'Helsinki, ainsi que la GothCon en Suède. Aux États-Unis, ma convention préférée reste Origins ; CONvergence (à Minneapolis) est un mélange excellent de SF, cinéma et jeux ; c'est une expérience inoubliable. Et pour ce qui est de la pure concentration d'adrénaline ludique, rien ne vaut la GenCon.

CB : Avez-vous un bon souvenir d'une session de JdR que vous voudriez partager ?

KH : Probablement pas, de peur d'ennuyer vos lecteurs. Écouter quelqu'un raconter une session de JdR, c'est comme

lorsqu'on raconte un bon rêve ou un concert : une grande partie de l'expérience est dans le moment même, et le sortir du contexte lui fait perdre sa force ou son intérêt. Mais il y a bien une fois où, lors d'une partie de *Truth & Justice*,Josh m'a surpris en faisant tomber un satellite de guerre sur le Batman Soviétique. Bien sûr il a oblitéré Moscou en même temps, mais faut ce qu'il faut pour arrêter Batman. Ou alors, une fois dans *Fiasco*, le personnage de Will Hindmarch a poussé mon bras, ce qui m'a fait tirer sur John Fitzgerald Kennedy par accident.

CB : Vous rappelez-vous de votre premier personnage de JdR ?

KH : C'était soit Scamander le guerrier humain, soit Mallomar demi-main, un ranger demi-elfe. Ils allaient tous deux de donjon en donjon à mon lycée en 1979, avec des motivations de personnage aussi profondes que « je veux des gantelets de force de géant ».

CB : Quelles ont été vos plus grandes influences pour votre carrière ?

KH : Je n'ai pas fait beaucoup de création pure de systèmes de jeu, mais ce que j'ai fait a probablement été influencé par l'approche des mécanismes de jeu de Steve Jackson, par la façon dont Jonathan Tweet observe le jeu autour d'une table, et par l'étude du flux et de la structure de Robin D. Laws. Un bon créateur de jeux devrait pouvoir apprendre d'un bon jeu : j'ai une page entière de *Night's Black Agents* qui fait la liste de toutes les sources d'inspiration pour mes règles. En termes de style et de choix de sujets, mes plus grosses influences sont probablement Charles Fort, Tim Powers, Avram Davidson, et bien sûr H.P. Lovecraft et Robert E. Howard.

CB : Jouez-vous à d'autres jeux que les JdR ? Lesquels ?

KH : Je joue à autant de jeux de stratégie sur table que possible ; je les aime depuis encore plus longtemps que les JdR. Je suis très impressionné par la façon dont GMT s'oriente vers les wargames avec une mécanique de jeu axée sur des cartes ; c'est la plus grande innovation dans le genre depuis les grilles à hexagones. Avec ma famille, nous jouons à beaucoup de jeux de plateau que j'affectionne toujours et que je joue autant que possible. J'ai une préférence pour les jeux de plateau de type américain avec un fort contenu thématique et un environnement de jeu riche : *Horreur à Arkham*, *Britannia*, *Chaos dans le Vieux Monde*, ainsi que *Les Aventuriers du Rail* et *Pandémie*. Je ne suis pas trop fan des jeux plus austères (comme les Eurogames), même si j'admire les échecs et le jeu de go. Je joue au poker quand mes amis arrivent à me convaincre de jouer avec eux, mais je ne joue pas beaucoup aux jeux de cartes à collectionner.

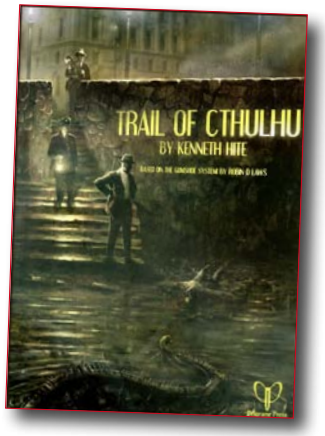
CB : Avec vous un rêve que vous voudriez accomplir par rapport au monde du JdR ?

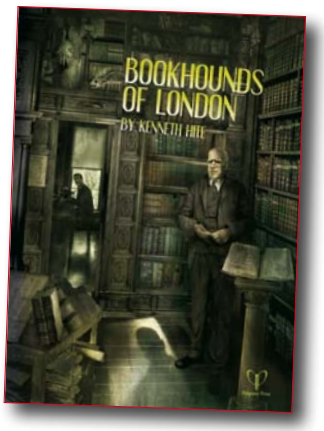
KH : Je ne sais pas : j'ai déjà écrit un jeu sur *Star Trek* et un jeu sur Cthulhu, ce qui accomplit la plupart de mes rêves d'enfance de geek. J'aimerais faire un bon jeu sur le voyage dans le temps. Dans un univers de licences, j'adorerais avoir l'opportunité de faire un jeu sur *Quatermass* (univers créé dans une série de romans par Nigel Kneale).

CB : Quel jeu auriez-vous adoré avoir créé vous-même ?

KH : C'est orgueilleux, mais j'aurais adoré avoir créé *L'Appel de Cthulhu*, et j'ai eu un rôle minime dans *Unknown Armies*, qui est un jeu qui se joue comme j'aime jouer. J'aurais aimé avoir créé *Chaos dans le Vieux Monde*, car cela voudrait dire que je suis un créateur de jeux de plateau de génie. Dans mon propre domaine, je suis très jaloux de *Dogs in the Vineyard* : je savais déjà comment un vrai jeu de western devait être conçu (c'est-à-dire à propos de pouvoir, de moralité et de responsabilités), mais j'aurais aimé en créer un avant que Vincent Baker le fasse.

Propos recueillis par Franck Florentin





INTERVIEW

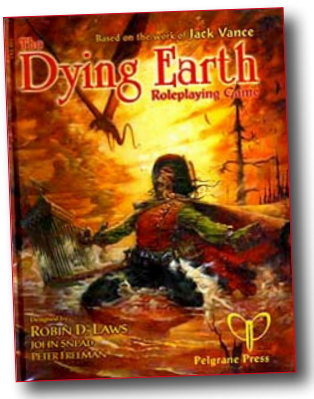
ROBIN D. LAWS

Co-auteur de Cthulhu Gumshoe

Auteur et créateur de jeux canadien résidant à Toronto, Robin est, entre autres, le créateur de Dying Earth *(dans l'univers des romans de Jack Vance), de* Feng Shui *et du système de jeu GUMSHOE adopté par plusieurs jeux publiés par l'éditeur britannique Pelgrane Press :* Trail of Cthulhu, Esoterroristes, Fear itself (Terreurs), Mutant City Blues, Ashen Stars *et bientôt* Night's Black Agents. *Lors d'une interview téléphonique, Robin nous parle de sa carrière et de certaines de ses créations.*

Robin D. Laws Digest

Robin est né le 14 octobre 1964 au Canada. Il est l'auteur de nombreux JdR, (*Feng Shui*, *The Dying Earth*), de nombreux suppléments de JdR cultes (*Throal the Dwarf Kingdom* et *Horrors* pour *Earthdawn*, *Heart of Chaos* pour *Warhammer 1*) et de nouvelles et essais.



Casus Belli : Quelles sont les étapes importantes de votre carrière de créateur de jeu ?

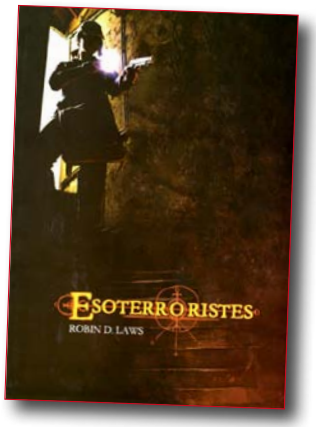
Robin D. Laws : Les produits de ma création auxquels les gens ont le plus favorablement répondu sont *Over the Edge*, *Feng Shui*, *Hero Wars/Heroquest*, le système *GUMSHOE*. *Robin's Laws of good Gamemastering* a aussi été très populaire au fil des années.

CB : Quelle était votre motivation pour créer le système GUMSHOE ?

RL : L'idée derrière ce système était de trouver un mécanisme pour faciliter les jeux de rôle d'investigation. L'idée initiale était de résoudre le problème que l'on rencontre dans la plupart des jeux d'enquête, où les pièces d'information sont traitées comme le trésor dans d'autres jeux. Dans *Donjons & Dragons*, si un jet qui permet d'obtenir un trésor échoue, c'est embêtant mais pas dramatique. Cela n'empêche pas de continuer l'aventure, et le MJ n'a pas besoin d'altérer l'histoire. Dans un jeu d'enquête, si l'on rate une pièce d'information qui normalement permet de faire avancer l'histoire, cela force le MJ à contourner le problème en trouvant un autre moyen de fournir l'information, en espérant que le deuxième jet marche cette fois-ci. Certains groupes avaient contourné ce problème en établissant comme règle qu'il n'était pas nécessaire de lancer les dés pour les informations importantes.

Mais jusqu'ici, cela n'avait jamais été véritablement établi dans un système de règles, d'où le besoin d'un système comme GUMSHOE. Avec GUMSHOE, l'information importante est toujours obtenue, avec la possibilité d'obtenir d'autres informations connexes. Cela permet d'avoir des mystères beaucoup plus détaillés. Vous ne faites plus de jet pour trouver une porte secrète ou pour voir une tache de sang sur la scène du crime, mais vous passez plus de temps à corréler les différentes informations et indices que vous avez trouvé. C'est la partie la plus intéressante de l'investigation. Si vous regardez un épisode des *Experts*, vous ne voyez jamais échouer le type qui utilise le séquenceur d'ADN, il est très compétent et il a le meilleur appareillage possible. Il va pas sortir « désolé, j'ai pas réussi à faire fonctionner la machine aujourd'hui, alors on laisse tomber». Cela serait stupide, et pourtant ça arrive tout le temps dans les jeux de rôle. Donc en fait, c'est juste un petit changement dans la façon de penser qui a un gros effet sur la dynamique de jeu. Maintenant, la difficulté consiste à interpréter les indices, et non plus à les trouver.







CB : Quelle était votre motivation pour créer *Ashen Stars* alors que d'autres jeux de Space-Opera existent déjà ?

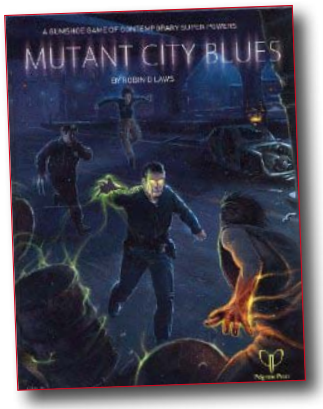
RL : Sa prémisse est très similaire à celle du système GUMSHOE, l'idée est de retirer les barrages qui pourraient limiter une investigation. Par contre, cette fois, on est dans un univers de Space Opera. Si l'on regarde les feuilletons et films populaires de science-fiction, ils sont tous très procéduraux et leur intrigue tourne autour de la résolution d'un mystère. Que ce soit dans *Star Trek* ou *Firefly*, on commence toujours par regrouper les informations, et leur interprétation conduit généralement à un dilemme moral à résoudre.

J'ai également fait attention aux éléments de ces histoires que les gens adorent lorsqu'ils sont spectateurs, mais qu'ils détestent lorsqu'ils jouent. Par exemple, en plaçant l'histoire après un cataclysme ou une guerre globale, alors que la civilisation est en pleine reconstruction, on évite de se retrouver dans une situation où les personnages doivent être 100% bons comme dans *Star Trek*. Cela leur donne plus d'options et de choix dans la façon de résoudre les problèmes, en balançant entre héroïsme et égoïsme. Les personnages jouent des francs-tireurs engagés pour des missions, et doivent s'assurer qu'ils seront engagés de nouveaux. Ils doivent donc éviter les actions trop extrêmes, qui pourraient nuire à leur réputation. C'est pareil pour la notion de hiérarchie : dans un feuilleton, il est logique d'avoir un capitaine et des subalternes. Dans un jeu de rôle, on ne veut pas qu'un joueur soit le patron de tous les autres.

CB : Pensez-vous que le système GUMSHOE peut aider à minimiser la linéarité des enquêtes (un indice mène à un autre indice, etc.) ?

RL : On peut aller d'un extrême à l'autre : cela peut aller de l'improvisation complète en réaction aux trouvailles des personnages, comme dans *L'Affaire Armitage* (NdT : pour *Cthulhu* au 7ème cercle) jusqu'à une grande linéarité d'enquête. En fait, certains joueurs préfèrent cette linéarité et la demandent, car ils se sentent un peu perdus sans elle.

Nous allons d'ailleurs changer le format des enquêtes pour la nouvelle édition d'*Esoterrorist* : au début →





de chaque scène nous allons énumérer toutes les différentes entrées et sorties possibles. Cela devrait permettre de rapidement se rendre compte si une enquête est trop linéaire ou pas, et de corriger cela au besoin. Jusqu'à maintenant nous utilisions un organigramme pour représenter la structure des enquêtes.

CB : Pensez-vous à l'avenir visiter d'autres genres avec le système GUMSHOE ?

RL : Oui, j'en suis sûr. Pour l'instant, nous travaillons sur un jeu post-apocalyptique dénommé *Razed* et utilisons le système GUMSHOE. On a à y résoudre des mystères qui permettent de comprendre une énigme globale (qui a tué le monde ?). Et il faut bien sûr survivre et récupérer les ressources nécessaires pour cela, en plus de découvrir ce qui a causé le cataclysme et de peut-être essayer d'inverser le processus. Le MJ peut choisir la cause du cataclysme pour sa propre campagne.

Nous discutons également d'autres projets à venir. Kenneth Hite a fini *Night's Black Agent* qui utilise aussi le système GUMSHOE et qui mélange action et enquête à la façon des films d'espionnage et histoires de vampires (NdT : le 7ème Cercle prévoit de traduire et publier ce jeu en France).

CB : Avez-vous prévu de sortir un livre de système générique GUMSHOE qui permettrait aux MJ d'adapter leurs univers à ce système ?

RL : Cela n'est pas prévu, parce que notre approche est d'émuler certains genres spécifiques plutôt que de simuler la réalité. Notre procédure pour émuler un univers particulier consiste à adapter les règles de GUMSHOE pour qu'elles fonctionnent en accord avec le genre. Par exemple les grenades fonctionnent différemment dans *Mutant City Blues* (jeu GUMSHOE d'enquête dans un univers de super-héros) et dans *Ashen Stars*, parce que le niveau de réalisme est différent dans ces deux univers.

CB : Avez-vous eu l'occasion de travailler avec Jack Vance sur le projet *Dying-Earth* ? Si oui, comment était-ce ?

RL : J'ai eu l'occasion de lui parler au téléphone, et de lui poser des questions sur l'univers de ses romans. J'étais un peu embarrassé car j'avais déjà l'impression de connaître la plupart des réponses, mais je voulais les confirmer auprès de lui. Il a confirmé qu'il n'avait pas un trésor d'informations secrètes qu'il révélait au fil de ses romans en donnant des explications et des descriptions élaborées pour tout expliquer à propos de son univers. Au contraire, il introduisait les termes et les éléments en faisant comme si les lecteurs savaient déjà de quoi il s'agissait. C'était une conversation plaisante mais ce ne fut pas une collaboration profonde.

CB : Quel a été votre projet favori jusqu'à présent ?

RL : Mon projet préféré est toujours le projet sur lequel je suis en train de travailler. En tant que créateur de jeux, il faut que je sois très excité par ce sur quoi je travaille. En ce moment, je travaille sur le nouveau système **DRAMA**, qui est à l'interaction dramatique ce que GUMSHOE est à l'investigation. Nous l'avons testé en interne pendant quelques temps et il va être testé de façon externe sous peu. Je suis très enthousiasmé par ce projet car je pense qu'il crée une nouvelle dynamique qui s'applique parfaitement aux interactions entre personnages. Le premier jeu qui va utiliser DRAMA sera appelé *Hillfolk*, et il y aura peut-être d'autres univers l'exploitant par la suite.

CB : Que pensez-vous de l'évolution des jeux de rôle au cours des 10 dernières années ?

RL : L'an 2000 a vu la naissance du mouvement des jeux indépendants qui a eu beaucoup d'influence sur la direction vers laquelle les énergies créatrices se sont dirigées.



CB : Comment, selon vous, les jeux de rôles vont-ils évoluer dans les 10 prochaines années ?

RL : La prochaine étape sera sûrement d'intégrer les supports multimédias autour de la table de jeu. Si tout le monde a une tablette autour de cette table, on pourra se permettre d'avoir des systèmes de jeu compliqués qui seront complètement pris en charge par les applications, sans compliquer pour autant la vie des joueurs.

CB : Que pensez-vous de la migration du jeu de rôle vers les médias électroniques comme les PDF, les ebooks, etc. ?

RL : Je pense que cela a été une bénédiction pour de petites compagnies comme Pelgrane, car cela permet de s'adapter à la compression du marché du jeu de rôle. Avec un média électronique, on peut atteindre directement la clientèle qui est intéressée par le produit. Et même si celle-ci est limitée en nombre, le coût de production réduit permet de rendre le projet viable.

C'est également le cas du crowdfunding qui permet à un petit groupe de joueurs de devenir en quelque sorte des mécènes s'ils aiment votre travail. Cela permet aux créateurs de travailler en se souciant moins du nombre de lecteurs qui vont acheter le produit.

CB : Sur quoi travaillez-vous ces jours-ci, au niveau jeu de rôle ?

RL : Mon projet suivant sera *Gaean Reach*, l'adaptation d'un univers de science-fiction de Jack Vance (NdT : dont les romans *Alastor* et *Princes démons* font partie) qui utilisera un système hybride entre GUMSHOE et *Dying Earth*. Ce ne sera pas un gros projet, mais il sera difficile car ce sera la fusion de deux gammes de jeu de Pelgrane.

CB : Quelles sont vos jeux et univers préférés en tant que joueur ?

RL : J'adore *Pathfinder*, j'ai d'ailleurs écrit des romans pour cet univers. J'aime aussi l'univers de *Glorantha* (de Greg Stafford) sur lequel j'ai eu l'occasion de travailler avec *Heroquest* et *Hero Wars*. *Pendragon* et *Prince Vaillant* (deux autres jeux de Stafford) font aussi partie de mes favoris.

CB : Quelles sont vos plus grandes influences lorsque vous créez ?

RL : Greg Stafford et Sandy Petersen principalement, mais j'ai aussi beaucoup été influencé par d'autres formes narratives. Si vous regardez mes ouvrages, vous verrez que j'adapte beaucoup les méthodes narratives d'autres médias aux jeux de rôles. On peut apprendre beaucoup de la façon dont les films, le théâtre, les romans, les bandes-dessinées racontent une histoire. En fait, les jeux de rôle sont devenus une forme narrative presque par accident, Gygax et ses collègues essayaient de trouver une nouvelle forme de jeu de stratégie dont la taille des unités était un type avec un chapeau pointu !

Propos recueillis par Franck Florentin



LIVRE DE BASE | MARVEL HEROIC ROLEPLAYING (VO)

Marvel Heroic

Super-héros sur table

L'heure est aux super-héros. Impossible d'y échapper. Avec les sorties cette année de The Dark Knight Rises et de The Avengers dans les salles obscures, on voit déjà se multiplier les produits dérivés. Notre loisir ne fait pas exception. Ressortez vos costumes en spandex du placard, bombez le torse et préparez-vous à voir ce que le dernier jeu de rôle exploitant la licence Marvel a dans le ventre. Rôlistes, Rassemblement !

Fiche technique :

Éditeur • Margaret Weis Productions

Prix constaté • 19.99 $ (version pdf à partir de 12.99 $)

Matériel • Livre à couverture souple, 232 pages couleur



Marvel HRP est le quatrième jeu de rôle exploitant officiellement l'univers de la prestigieuse société de comics éponyme. Le genre est loin d'être aussi populaire de notre côté de l'Atlantique qu'aux US et seul le premier, *Marvel Super Héros*, a été traduit dans notre langue. C'était il y a plus de vingt ans. Depuis, on a pu voir quelques jeux français (notamment *Humanydyne*) ou, il y a quelques semaines, des traductions (comme ***Icons***), mais durant toutes ces années, l'amateur de comics mainstream n'a pas eu d'autres choix que de se mettre à l'anglais. *Marvel HRP* ne va pas changer la donne. Comme ses deux prédécesseurs, aucune traduction n'en est prévue. Et comme eux, bien que destiné à un large public, il présente paradoxalement un système novateur et original.

Une grande licence implique de grandes responsabilités

Un coup d'œil sur le sommaire permet de voir que le jeu est plutôt copieux, surtout si on considère son prix. Un quart du livre environ se compose de fiches consacrées aux différents super-héros (caractéristiques comprises), et un scénario occupe une trentaine de pages. Le reste détaille essentiellement les règles, avec toutefois une rapide introduction permettant d'avoir un aperçu du jeu sans qu'il soit nécessaire d'en lire l'intégralité.

Par sa forme, *Marvel HRP* diffère assez de nos habitudes. En effet, il ne comporte ni chapitre de création de personnage, ni description d'univers. Si cela s'explique aisément par le positionnement du jeu qui se veut avant tout conçu par des fans, pour des fans, ce choix peut être surprenant pour un rôliste aguerri souhaitant s'essayer à un genre sans pour autant fantasmer sur la licence.

Pour la création de personnage, cela signifie concrètement que l'on ne peut jouer que l'un des 23 super-héros présentés dans le jeu (cf. marge page suivante). Les figures les plus emblématiques de l'univers Marvel sont reprises, avec notamment un nombre tout à fait raisonnable d'X-men. Même si cela suffit pour jouer, il est difficile de ne pas regretter quelques absents comme Hulk, Œil-de-Faucon ou Thor, qui auraient permis de réunir tous les Vengeurs qui apparaissent dans le film. Le livre comprend bien quelques conseils pour créer ses propres héros, mais ils sont flous et peu pratiques. Aussi, le plus efficace



reste de se tourner vers Internet où une communauté très présente a déjà fait le travail.

Parallèlement, il faut reconnaître que les personnages fournis sont de très bonne facture. À défaut d'être de puissance équivalente, ou peut-être justement pour cela, ils semblent tous dans l'esprit des comics originaux et aucun ne parait manquer d'intérêt. On retrouve les principales forces et faiblesses de chacun d'entre eux, et on a la très bonne surprise de constater que ces dernières ont un impact réel dans le jeu. C'est agréable de jouer Iron Man, mais cela devient vraiment jouissif lorsqu'on se retrouve à devoir pousser son armure dans ses derniers retranchements, ou quand on décide de tout donner et de la quitter pour se faire le super vilain à l'ancienne.

De façon analogue, pour l'absence de background, disons pudiquement que ce jeu n'aidera en rien le néophyte à comprendre l'univers Marvel. Vous n'y trouverez aucune chronologie ou présentation des périodes majeures. Ce n'est pas forcément très grave puisqu'il s'agit pour l'essentiel de notre monde contemporain et qu'il existe de nombreuses façons peu onéreuses de rattraper son retard (cf. marge ci-contre), mais il vaut mieux savoir où on met les pieds. Les premiers suppléments devraient combler ce manque en traitant plus particulièrement des évènements spécifiques, comme *Civil War*, *Annihilation* et *Age of Apocalypse*.

Ca va chauffer !

Sans grande surprise, *Marvel HRP* est essentiellement un système de jeu permettant d'incarner les super-héros de l'univers du même nom. Ceux-ci sont représentés par 4 grandes catégories de données techniques, qui correspondent pour la plupart à un dé. Plus le nombre de faces de celui-ci est élevé, mieux c'est.

L'*affiliation* marque le fait que certains personnages sont plus efficaces →

Vous n'y connaissez rien…

…Mais vous êtes quand même intrigué par l'enthousiasme communicatif de vos petits camarades, ou par les quelques films que vous avez vus. Non seulement ce n'est pas grave, mais cela ne vous empêche en rien de vous amuser. Allez dans une librairie, procurez-vous une encyclopédie dédiée ou un guide comme, par exemple, *Avengers : le guide complet des personnages* (édité récemment par Semic). Vous pouvez également trouver pléthore d'informations sur le site de Marvel et compléter celles-ci avec Wikipedia. En consultant les pages des principaux événements de l'univers, les idées ne devraient pas tarder à affluer. Jetez un œil à *Civil War* ou à *Dark Reign* pour un mélange super-héros et politique post-11 septembre, ou à *Annihilation* pour un tour plus cosmique.

Qui peut-on jouer ?

Armor, Beast, Black Panther, Black Widow, Captain America, Colossus, Cyclops, Daredevil, Emma Frost, Human Torch, Invisible Woman, Iron Fist, Iron Man, Luke Cage, Mister Fantastic, Ms. Marvel, Sentry, Shadowcat, Spider-Man, Spider-Woman, Storm, Thing, Wolverine.

lorsqu'ils travaillent en équipe (Captain America), en solo (Wolverine) ou à deux (Spider-man). Viennent ensuite les *distinctions*, qui sont des aspects du héros, capables de l'aider comme de le pénaliser, et qui prennent le plus souvent la forme de répliques cultes. Les *spécialisations*, ensuite, correspondent peu ou prou à des groupes de compétences qui dépassent suffisamment le niveau ordinaire pour que l'on prenne la peine de les noter.

Enfin, l'essentiel de la feuille de personnage est occupée par les pouvoirs, qui comptent à la fois des traits, des effets spéciaux et des limites. Les premiers sont plus ou moins des caractéristiques qui s'appliquent lors de leur utilisation tandis que les seconds en sont les conséquences les plus évidentes. Ainsi, le pouvoir *Arme X* de Wolverine lui donne le trait *griffes en Adamantium* à D10 et traduit le fait que certains coups font plus mal à ses assaillants qu'à lui. Par contre, il est accompagné de deux limites : son squelette métallique le rend très vulnérable à certains pouvoirs, et il risque de lui causer de très gros dommages si on parvient à annuler sa régénération.



Les limites sont un des éléments les plus intéressants du jeu. Elles permettent aux joueurs la mise en avant des faiblesses qui rendent ces héros si attachants, et autorisent en parallèle la récupération des précieux *plots points* qui servent à alimenter la plupart des effets des pouvoirs et différentes options techniques lors des jets.

À la base, les jets se montrent extrêmement simples : le joueur prend un dé pour chacun des éléments ci-dessus, les jette, en choisit deux et fait leur somme. Celle-ci permet de déterminer si l'action réussit ou échoue. Le joueur choisit ensuite un autre de ses dés et le nombre de faces de ce dernier permet de déterminer la qualité de sa réussite. À ce principe de base viennent s'ajouter une multitude d'options : lancer plus de dés, en ajouter un à ses chances de réussites, avoir plus d'effets en cas de succès, utiliser son niveau de blessure et puiser dans ses réserves, etc.

Le nombre de ces options rend le jeu extrêmement riche mais un peu long à prendre en main. En effet, si on peut faire tout ce que l'on souhaite avec cette mécanique particulièrement robuste, cela implique de prendre son temps pour bien la faire tourner, le temps de comprendre l'esprit du jeu et les principales possibilités qui en font tout le sel. Aussi, à l'instar de certaines productions précédentes de MWP (*Battlestar Galactica*, *Smallville*), *Marvel HRP* est un jeu qui peut laisser une impression mitigée à la lecture mais qui prend sa véritable dimension une fois autour de la table.

De son côté, le meneur de jeu dispose presque des mêmes options, non pas en payant des *plots points*, mais en retirant des dés d'une réserve appelée *Doom Pool*. Celle-ci correspond au degré de menace et à l'opposition des héros lorsque ceux-ci ne sont pas confrontés directement à un super vilain dont on aurait le profil spécifique. Les jets se font alors en opposition avec cette réserve, et sa gestion est un des attraits du jeu.

Parmi les autres bonnes idées, il faut citer la gestion de l'expérience, qui met

CB

Deuxième avis

Voilà un jeu qui fait rêver ! Le système est très bien fait et permet de retranscrire fidèlement les héros mais aussi les aventures de chez Marvel. Malheureusement, le choix est pour l'instant limité. Déjà, les datafiles proposées sont vraiment trop peu nombreuses. En plus, il manque, à mon avis, les outils pour jouer à une autre échelle (du cosmique façon *Nova* ou *Gardiens de la Galaxie*, du mystique façon *Dr Strange* voire de l'horreur façon *Dracula* ou *Werewolf*). Tant qu'on y est, j'espère aussi un supplément *Marvel Zombies*. Je pensais aussi que la tendance actuelle aurait poussé à inclure le datafile de Deadpool. En résumé, un bel ouvrage plein de potentiel mais dont la suite se fait cruellement attendre (*Civil War* est toutefois déjà disponible à la commande).

Laurent Devernay

Le système d'initiative

Ne payant pas de mine, le système d'initiative est l'exemple même d'une très bonne idée qui ne se révèle qu'une fois appliquée en jeu. Lors d'un tour de combat, les joueurs décident entre eux qui commence (PJ comme PNJ). Une fois les actions de ce protagoniste résolues, le joueur qui l'incarne (ou le meneur le cas échéant) décide de qui joue ensuite parmi les personnages n'ayant pas encore agi. À la fin du tour, celui qui joue en dernier décide qui commence au tour suivant. Le meneur peut interrompre une action avec un de ses PNJ, mais cela lui demande d'autant plus de ressources que le personnage interrompu possède des pouvoirs de type rapidité ou super-sens. Très simple, cette mécanique permet de concilier très efficacement tactique et dynamisme.

J'aime :

- ✚ Un jeu intéressant qui vaut plus que l'adaptation de sa licence.
- ✚ Une mécanique originale et innovante sur un thème grand public
- ✚ Le système d'initiative
- ✚ Le prix

J'aime moins :

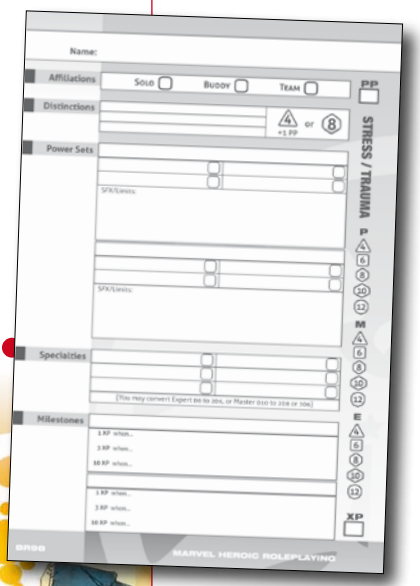
- ━ L'impression d'avoir un jeu en kit (règles de création, contexte, conseils, certains choix de personnages), surtout pour un néophyte.
- ━ Une mécanique difficile à prendre en main lors de la première partie et qui exige des joueurs fair-play.
- ━ Un scénario médiocre ne mettant pas en valeur le jeu.

réellement en avant les spécificités des héros, et le système d'éléments déblocables dans les scénarios. Même si certains de ces mécanismes existent déjà depuis bon nombre d'années au sein des productions indépendantes, il faut se réjouir de les voir apparaître dans un jeu aussi grand public. Tout au plus, on regrettera que le manque d'explications et de conseils les concernant rende parfois leur utilisation trop dépendante du fair-play des joueurs présents.

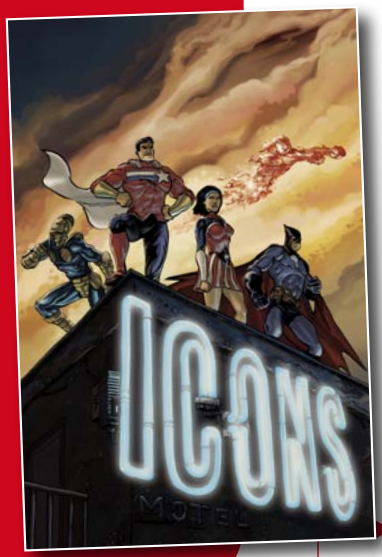
En résumé

Marvel HRP est plein de contrastes. C'est à la fois un vrai bon jeu, abordable, bien pensé et auquel on prend plaisir à jouer, mais il comporte pourtant de nombreux choix de développement très surprenants, essentiellement dus à son positionnement très tranché. Toutefois, les faiblesses potentielles étant clairement identifiables, il est facile de les contourner. Plus important encore, cela permet de savoir rapidement si ce jeu est fait pour vous ou non. Si vous êtes prêts à passer outre l'absence de création de personnage, et si cela ne vous donne pas le sentiment d'avoir affaire à un jeu incomplet, vous trouverez dans cet ouvrage une mécanique éprouvée et enthousiasmante qui fait honneur aux bandes dessinées dont elle s'inspire. Après des réserves évidentes à la lecture, il n'a pas fallu longtemps pour que la partie de test nécessaire à cette critique ne devienne une campagne à part entière.

Jérôme « Brand » Larré







LIVRE DE BASE | ICONS (VF)

ICONS

Justice League of John Doe

Malgré des succès réguliers au cinéma et un enthousiasme jamais démenti pour les gars en cape et collants sur papier, le genre super-héroïque reste bien peu représenté dans le JdR francophone. La faute aux collants ? Non, il fallait simplement attendre que les éditions John Doe décident de se lancer dans la partie.

Fiche technique :

Éditeur • John Doe

Prix constaté • 29 €

Matériel • Livre de 136 pages couleur, couverture souple.

Après une brève introduction qui détaille les intentions de l'auteur, *Icons* entre dans le vif du sujet : la création de personnage et le système de règles. Pas d'univers dans *Icons*, l'objectif est de jouer des super-héros dans notre monde contemporain, de jouer des aventures telles qu'on les découvre dans les comics et au cinéma depuis plusieurs décennies. Rien de plus, rien de moins.

Créer son Icon

La création de personnages est une bonne surprise puisqu'elle n'impose quasiment aucune limite. Côté pouvoirs, l'auteur a vu large et tous les pouvoirs classiques sont bien représentés et intelligemment rendus par le système. À part la *comic awareness** et quelques autres pouvoirs très particuliers qu'il aurait été amusant de voir transcrits en JdR, on déplore peu d'absents et aucun qui constitue une perte significative. L'ouvrage commence fort et fait rapidement oublier qu'aucun univers spécifique n'est détaillé avec ses secrets, ce qui déboussole quand même un petit peu le rôliste lambda.



Une fois les PJ créés, pas de temps d'ailleurs pour s'appesantir sur la question : le travail de préparation n'est pas fini et il reste encore à créer le groupe, ses ressources, éventuellement son repaire… Une bonne idée qui trouve son utilité dès les toutes premières parties et permet de poser les bases des futures aventures. Les PJ se sont créés des atouts et des failles, ils ont déterminé pareillement les faiblesses et forces de leur groupe qui seront autant de ressorts à la disposition du Meneur de Jeu.

Le moteur sous la cape

Les capacités (et les pouvoirs) des PJ sont évalués sur une échelle de 1 à 10 qui va de faible à cosmique. Le niveau d'un humain moyen est 3 et seuls les super-héros peuvent avoir des scores au-delà de 6. Six capacités permettent de détailler les facultés



mentales et physiques des héros : Vaillance, Coordination, Force, Intellect, Éveil et Volonté.

Lorsqu'un joueur doit réaliser un test, il lance deux d6, un désigné comme positif et un comme négatif, puis il soustrait le résultat du dé négatif à celui du positif, obtenant ainsi un score final allant de +5 à -5. Si le dé positif donne 6 et que le dé négatif obtient un 4, le résultat est 2 (6-4=2). Ce score est ajouté à celui de la capacité impliquée dans l'action et donne une marge. Si cette marge est supérieure ou égale à la difficulté du test, c'est une réussite, et plus la marge est importante, plus la réussite est spectaculaire.

Les PJ sont toujours au cœur du jeu et seuls les joueurs jettent des dés pour leurs personnages – quand un héros attaque, il fait un jet pour déterminer l'issue de sa tentative ; quand un héros est attaqué, il fait un jet de défense. Il est rare que les dés roulent derrière l'écran.

Des spécialités (Arts martiaux, Criminologie, Pilotage, etc.) permettent de marquer les acquis des personnages et octroient des bonus allant de +1 à +3 en fonction de leur niveau (spécialiste, expert, maître). Les circonstances peuvent aussi augmenter la difficulté d'un test en ajoutant des malus.

Soulever ∂es montagnes… avec 2∂6 !

L'atout principal de ce système issu de FATE tient à sa maniabilité. Dans *Icons*, il est facile de simuler des →

La kryptonite d'Icons

Fidèle au genre qu'il offre à jouer, *Icons* souffre de deux faiblesses inhérentes à ce matériau lorsqu'il est joué en campagne :

- dans la majorité des aventures, les PJ agissent en **réaction** aux actes d'un super-vilain ; le modèle de base des aventures peut varier mais il s'agit d'un fondamental auquel les trames reviennent presqu'immanquablement.
- l'essentiel des aventures et la dynamique des parties dépend des interactions entre PJ (cohésion de groupe, camaraderie, rivalités, amourettes, conflits éthiques ou idéologiques, etc.) et du charisme des super-vilains proposés en pâture (sans lesquels les héros sont finalement bien peu de choses). Les MJ doivent en avoir conscience pour savoir sur quels leviers pousser afin de créer des scénarios qui marqueront leur table.

actions mettant en scène des personnages jouant à des échelles très différentes. Des personnages relativement faibles peuvent côtoyer des monstres de puissance sans que le recours à deux systèmes soit nécessaire. Et tout se fait toujours avec deux simples d6. On est loin des brouettes de dés souvent requises pour exprimer une force cosmique.

En dépit de son apparente simplicité, le système intègre des tonnes de petites choses intéressantes, particulièrement dans le domaine du combat. Leurrer un adversaire pour qu'il frappe dans un panneau électrique derrière soi, pousser un ami hors de la trajectoire d'un missile, combats aériens, projections, attaques combinées… presque rien ne manque et tout fonctionne à merveille.



Un autre élément majeur ressort dès la lecture des règles : la Ténacité. Elle distingue le héros du commun des mortels. En dépensant des points de Ténacité, le super-héros devient capable de Prouesses, peut fixer sa marge de réussite, faire une Retcon*, etc. Pour récupérer des points de Ténacité, le PJ doit cependant accepter que le MJ joue avec les Failles de son personnage, ce qui augmente les enjeux et ajoute souvent du sel (voire du piment) aux aventures.

D'autres bonnes idées sont en comparaison plus anecdotiques, comme le temps qui se découpe en cases, pages, chapitres, numéros, série…

Attention ~~chiens~~ méchants !

Les règles étant posées, *Icons* joue la carte des conseils aux MJ et réussit brillamment, notamment avec son générateur d'aventures et en se penchant sur les Némésis des personnages et autres Maître du Mal. Les pages suivantes dévoilent une galerie de super-vilains prêts à l'emploi avec caractéristiques, historique complet et, cerise sur le gâteau, quelques synopsis d'aventures impliquant chacun d'entre eux, un vrai coup de pouce pour aider les MJ à se lancer. Suit une galerie de figurants et de créatures, histoire d'avoir des caractéristiques sous la main pour chiffrer à la volée flics, ninjas et seconds couteaux. Un court et sympathique scénario termine l'ouvrage en appelant une suite, encore un effort pour faciliter les débuts des tables super-héroïques.

Conclusion

Si vous attendez depuis longtemps l'occasion de faire jouer des super-héros, qu'ils soient paumés à la *Watchmen*, aussi classiques que *Spiderman* ou les *X-men*, colorés ou sombres, réjouissez-vous, *Icons* est la solution à vos problèmes. Tous les fans de comics trouveront ici un jeu et un système apte à donner corps à leurs inspirations. N'importe quel brillant scénario dans le style comics peut prendre vie en s'appuyant sur ces règles.

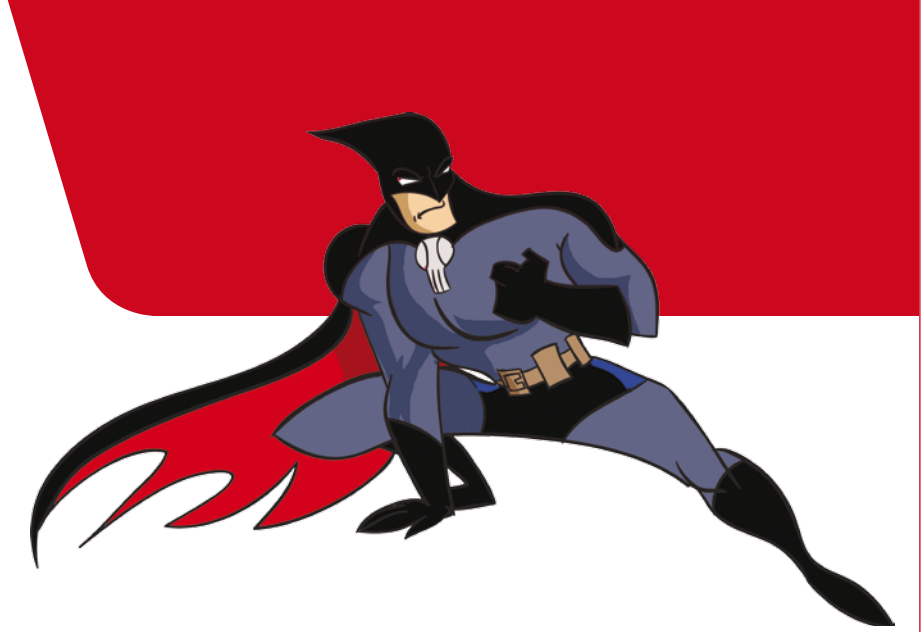
Si ce genre vous est étranger et que des dizaines d'idées ne vous viennent pas instantanément lorsque vous imaginez votre table incarnant une ligue héroïque, passez votre tour. *Icons* propose des règles, une galerie de super-

CB

Second avis

À la lecture, *Icons* commence mal pour moi. On crée son héros en tirant TOUT aléatoirement (origine, pouvoirs, capacités et le niveau attribué à chaque élément). Gasp ! Heureusement, on peut également créer un personnage en répartissant des points. La liste des pouvoirs est dense et devrait permettre à chacun de trouver son bonheur. Mais là où *Icons* fait très fort c'est dans tous les petits trucs en plus. La Ténacité pour équilibrer les personnages, la Retcon (retroactive continuity) pour modifier l'historique d'un héros, les exemples de super-vilains, la profusion de synopsis… L'ensemble paraît fouillis mais tous ces outils et autres mécaniques astucieuses donnent très envie de le faire jouer.

Laurent « Bob Darko » Devernay



vilains, un petit moteur pour improviser des aventures et un sympathique scénario de base mais il est indispensable que le MJ apporte sa passion et donne à partager une vision de son univers héroïque. Superman a besoin de Metropolis ; même Batman perd un peu de son âme hors des rues de Gotham. En l'absence de tout univers décrit, tout est possible et les MJ ne trouveront aucune limite pour exprimer leur volonté, mais en contrepartie, la création du décor, le choix et l'installation d'une ambiance propre à leurs parties est dès lors de leur seul ressort.

Chacun trouve dans *Icons* ce qu'il y amène. On est théoriquement face à du prêt-à-jouer, mais en pratique, et surtout dans le cadre du jeu en campagne, les choses sont différentes. Les gars aux poches pleines qui se sont nourris aux mamelles de DC et Marvel ont déjà digéré tous ces éléments et pourront s'assoir derrière l'écran après s'être pointé les mains vides ; leur multivers, ils le portent avec eux. Pour les néophytes, a contrario, un vrai travail de préparation sera indispensable pour donner sel et profondeur aux aventures des PJ.

Malgré ce bémol, le pari est parfaitement réussi et *Icons* remplit son rôle. Marre de jouer les simples héros, envie de s'offrir des superlatifs, besoin irrépressible de passer son slip par-dessus le pantalon, ruez-vous chez votre dealer de JdR habituel.

Stéphane Gallot

J'aime :

✚ Une grande variété de pouvoirs.
✚ La galerie de méchants et leurs synopsis.
✚ Des règles simples mais complètes et très efficaces.
✚ De nombreux efforts didactiques.

J'aime moins :

– Les illustrations intérieures vraiment pas à mon goût.
– L'absence d'univers, regrettable bien que compréhensible.

Post Scriptum

comic awareness : pouvoir rarissime qui permet au héros de savoir qu'il est dans un *comic*. Le potentiel d'un tel pouvoir dans un JdR et ses conséquences laissent rêveur.

RetCon (Retroactive Continuity) : faculté d'agir a posteriori, de modifier des évènements de manière rétroactive pour affecter le présent. Cela permet de déclarer des choses telles que : « *tu crois nous avoir surpris mais c'est toi qui est tombé dans notre piège car en fait…* » ou « *évidemment, prévoyant une situation de ce type, j'avais pensé à emporter XXX* ». Bref, cela permet d'improviser un retournement de situation en sa faveur.





LIVRE DE BASE | LEGEND (VF & VO)

LEGEND

De Runequest à Legend

Runequest est jeu mythique qui a depuis longtemps acquis ses lettres de noblesse. Forcément comparé à celui du jeu leader, le système de *Runequest* s'est toujours voulu plus réaliste, plus simulationniste que celui de *D&D.* Quant à son univers originel, Glorantha, il est plus proche de l'antiquité que du monde médiéval. De nombreux jeux (dont *L'Appel de Cthulhu*) ont des origines qui les lient à *Runequest*. Le dernier descendant à ce jour est *Legend*, publié par la maison d'édition britannique Mongoose Publishing. L'occasion de remonter le temps pour observer l'*évolution* de *Runequest* avant de découvrir *Legend*.

Fiche technique :

Éditeur • Mongoose

Prix constaté • de 1 £ à 9,99 £ (numérique et papier)

Matériel • Livre noir et blanc de 240 pages au format digest (14x21 cm), couverture souple



Un peu d'histoire

Runequest (RQ) fut originellement créé par Steve Perrin en 1978, et avait pour cadre le monde de Glorantha, création de Greg Stafford. RQ s'est rapidement établi dans les années 80 comme l'un des piliers du JdR avec *Donjons & Dragons* et *Traveller*. Son système de jeu était incroyablement novateur : alors que *D&D* venait du monde du jeu de stratégie, *Runequest* portait une optique simulationniste du combat au corps à corps. Le système était intuitif, les combats mortels. Le moteur du jeu utilisait principalement des pourcentages pour déterminer les chances de réussite. Les deux premières éditions se situaient dans le monde de Glorantha. La troisième édition, qui se voulait plus générique, a connu moins de succès. Ensuite Chaosium céda *Runequest* à la société Avalon Hill, c'était il y a presque 30 ans, en 1983.

C'était *Runequest* sans Glorantha une fois de plus, mais dans un monde dénommé « Fantasy Earth » qui permettait de jouer à diverses périodes historiques de notre histoire (*Vikings*, *Land of Ninja*). Les critiques de cette gamme furent moins bonnes ; une quatrième édition fut envisagée puis abandonnée en 1994.

En 2006, Mongoose Publishing publie une nouvelle édition de *Runequest* sous licence Issaries (la société de Greg Stafford) et sous la supervision des auteurs originels. L'action se situe de nouveau dans Glorantha, mais lors du Second Age au lieu du Troisième, et le système de jeu est publié sous Licence Ludique Libre (OGL en anglais). En 2010, Mongoose sort *Runequest II*, une version révisée mais cette fois sans OGL. Selon Greg Stafford, il s'agit de la meilleure version du système de jeu depuis sa création. Plusieurs suppléments voient le jour mais en 2011, Mongoose annonce que le partenariat avec Issaries n'est plus, ce qui met fin à la gamme *Runequest* chez cet éditeur. Que les fans de Glorantha, de canards anthropomorphes et des broos se rassurent cependant : il semblerait qu'Issaries et Design Mechanisms préparent une 6ème édition officielle de *Runequest* pour la fin 2012.

L'héritage de Runequest

Depuis sa création voilà plus de 30 ans, le système de jeu de *Runequest* a engendré de nombreux « petits » qui uti-

lisent le même système (souvent appelé Basic), mais avec des variations plus ou moins importantes. Comme en témoigne cette liste (non-exhaustive), la plupart de ces jeux ont été voire sont encore très populaires en France : *Stormbringer*, *L'Appel de Cthulhu*, *Worlds of Wonder*, *Superworld*, *Elfquest*, *Ringworld*, *Pendragon*, *Hawkmoon*, *Nephilim*, *Elric!*, *Basic RolePlaying* (BRP). Cette descendance ludique et ces parentés de système facilitent énormément le passage d'un jeu à l'autre et, à l'occasion, le mélange des genres, ce qui convient parfaitement au cadre du multivers si cher à Michael Moorcock.

Passage à Legend

Après la perte de Glorantha, la mangouste ne se laisse pas abattre et annonce la reprise du système de jeu de *Runequest II* pour une gamme de jeu d'abord générique (annoncée d'abord sous le nom de *Wayfarer*) mais sur laquelle de nombreux univers pourront se greffer.

Ce système de jeu reste compatible avec de nombreux livres et suppléments précédemment publiés pour *Runequest II* (notamment *Deus Vult*, *Lankhmar*, *Elric of Melnibone*, *Age of Treason*, *Clockwork Chivalry*) et peut fonctionner (avec un peu de travail d'adaptation) avec ceux publiés pour *Runequest I* (comme *Hawkmoon* et *Slaine* par exemple).

Le noyau de la gamme compte trois livres de base : *Legend Core Rulebook*, qui contient toutes les règles ; *Monsters of Legend*, une compilation d'animaux, de créatures et de monstres « classiques » ; et enfin *Arms of Legend*, qui complète le matériel décrit dans le livre de base et ajoute des règles sur le commerce, la navigation, l'alchimie et les enchantements. Seul le premier livre est nécessaire pour commencer à jouer.

Destinée à s'étoffer, la gamme doit ensuite se compléter avec des suppléments de contextes pour jouer dans différents univers (tels *Historia Rodentia* et *Elric of Melnibone*, voire peut-être *Hawkmoon* et *Conan*), des suppléments liés à des périodes historiques (comme *Vikings of Legend et Pirates of Legend*), de nouveaux types de magie (comme *Arcania of Legend : Blood Magic*) et avec des recueils d'aventures (comme *The Spider God's Bride)*.

La plupart des livres de la gamme seront au format « digest », des livres en noir et blanc un peu plus petit que le mook que vous tenez entre vos mains. Le but premier semble de conserver aux livres de base un prix raisonnable : →

La magie dans Legend

La magie runique propre à l'univers de Glorantha n'est plus disponible dans *Legend*, heureusement on retrouve tout de même la Magie Commune (peu puissante, mais accessible à tous), la Magie Divine (puissante, mais réservée aux membres des cultes) et la Sorcellerie (puissante et malléable, mais dont l'apprentissage est difficile). Une quatrième forme de magie, la magie Spirituelle, peut être gratuitement découverte et téléchargée via le site web de l'éditeur. Le développement d'autres formes de magies est prévue dans les futurs suppléments. Le système est fonctionnel, mais peu original.



le pdf du *Legend Core Rulebook* est ainsi disponible pour 1$ sur DriveThruRPG (un tarif difficile à battre pour un jeu complet !). Le catalogue des produits compatibles avec *Legend* grossit rapidement et le calendrier des publications devrait donner des ambitions aux MJ avides de découvrir de nouveaux univers. Maintenant que Legend est présenté, passons son livre de base, le *Legend Core Rulebook*, en revue.

Présentation

Avec environ 240 pages au format Mook, l'ouvrage présente un intérieur en noir et blanc avec quelques illustrations de bonne facture sous sa couverture souple. En dépit de la taille du livre, le texte reste très lisible, et ce même pour les vétérans du JdR aux yeux fatigués. On déplore en revanche l'absence d'un index, indispensable pour ce genre d'ouvrage de référence, même si l'utilisation de la fonction de recherche peut pallier à ce manque sur la version pdf. Sans être particulièrement esthétique, l'ouvrage est fonctionnel et agréable à lire. De nombreux exemples parsèment les différents chapitres et permettent d'éclaircir les règles tout en suivant la création puis l'évolution d'Alaric le Brave et de ses compagnons.

Les fondations du système de jeu

Comme la plupart des jeux de la famille *Runequest*, *Legend* utilise un système de pourcentage. Les actions ont un pourcentage de chances de réussite, on lance 1d100 et si le jet donne un résultat inférieur ou égal à ce pourcentage, l'action est un succès. Très intuitif, ce système permet des résolutions rapides (pas de pelletés de dés, pas de formules mathématiques complexes à appliquer). Une réussite spéciale est obtenue lorsque le résultat du d100 est inférieur ou égal à 1/10 des chances de réussites ; une maladresse est obtenue lorsque le jet donne un résultat compris entre 96 et 100. Des règles simples et faciles à gérer au vol qu'il est possible de complexifier avec des paramètres optionnels comme la fatigue, le déplacement et l'encombrement. Cela reste à la discrétion du MJ qui peut ainsi trouver le compromis qui lui convient entre réalisme et complexité.

La création de personnage

Les personnages de *Legend* sont définis par sept caractéristiques dont la valeur est déterminée par la somme de 3d6, ou de 2d6+6 pour des humains, et qui influent sur des attributs secondaires. Ces attributs déterminent la valeur de base des compétences des personnages. Il y a deux types de compétences : celles de base que tout individu possède, et les compétences avancées qui requièrent un entrainement particulier. L'acquisition des compétences est reliée à trois étapes de la vie du personnage. Celui-ci fait d'abord partie d'une culture qui va déterminer une liste de compétences avancées qu'il connait et qui va augmenter les scores de certaines compétences de base. Le personnage choisit ensuite une profession parmi celles disponibles pour sa culture, ce qui lui donne accès aux compétences de ce métier. Enfin, le personnage dispose d'une quantité de points libres pour améliorer ses compétences. Ces trois étapes permettent de créer des personnages variés et équilibrés. Reste ensuite à déterminer le statut de la famille du personnage et son histoire personnelle : la notion de communauté est un élément important dans *Legend*. Des règles simples permettent évidemment de créer des personnages plus âgés ou plus expérimentés.

Faire progresser un personnage de Legend

Pas de niveaux dans *Legend* ! Les joueurs accumulent des points d'amé-

lioration au cours de leurs aventures. Ces points peuvent être utilisés pour tenter d'augmenter les compétences et caractéristiques ou pour apprendre de nouveaux sorts. Les joueurs reçoivent également des Points d'Héroïsme qui peuvent être utilisés en cours de jeu pour se sortir d'une situation difficile, ou être accumulés pour acheter des Prouesses Héroïques (botte spéciale, don des langues, etc.). Enfin, les personnages ont la possibilité d'entrer dans des factions (cultes, guildes, ordres militaires, etc.) qui donnent accès à certaines connaissances normalement restreintes, mais ouvrent aussi la voie vers des prises de responsabilités.

Le Combat dans Legend

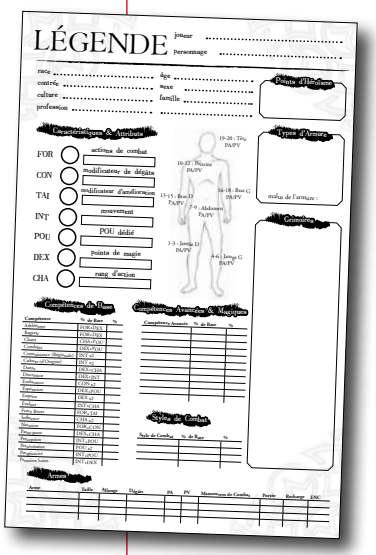
C'est un système tactique détaillé où les choix des protagonistes sont importants. De nombreux facteurs sont pris en compte, comme l'allonge et la taille des armes qui influent sur la distance d'engagement et la quantité de dégâts parés. Chaque protagoniste dispose d'un nombre d'actions à chaque round, lesquelles sont nécessaires pour attaquer, se déplacer, lancer des sorts et se défendre.

Lors d'une passe d'armes, l'attaquant et le défenseur font chacun un jet sous leur compétence respective et le niveau de réussite permet au gagnant le choix d'une ou deux manœuvres particulières et non seulement de causer des dégâts ou de bloquer l'attaque. Ces manœuvres permettent de maximiser les dégâts, ignorer l'armure, aveugler, désarmer, engourdir, faire saigner, etc. Certaines armes ou techniques de combat donnent accès à des manœuvres supplémentaires. Ces manœuvres dotent le combat d'un aspect tactique, et leur choix peut donner un réel avantage en fonction de l'opposant et de la situation.

Dans beaucoup de JdR médiévaux-fantastiques, à compétences égales, le personnage avec la plus grosse armure et la plus grosse arme l'emporte. Dans *Legend*, l'utilisation d'une arme avec un bouclier permet d'obtenir une action supplémentaire, tandis qu'une arme à deux mains fait plus de dégâts. Les deux options sont valables, et changent drastiquement le type de tactique à utiliser. De même, le port d'une armure et l'encombrement peuvent énormément ralentir un personnage, ce qui fait du port d'armures légères une option à considérer.

Le combat dans *Legend* est mortel. Il n'y a pas de Points de Vie « globaux », le corps est séparé en différentes localisations distinctes qui ont chacune leur quota de PV. Avec ce système, les blessures peuvent rapidement devenir incapacitantes, et un bon coup mal placé peut rapidement tuer un protagoniste.

Enfin, il est indéniable qu'un système aussi détaillé peut être lent et difficile à gérer, surtout au début. Pour faciliter certains combats, le jeu prévoit donc deux systèmes optionnels, plus légers, qui permettent d'alléger la gestion des PNJ mineurs. Le combat détaillé est alors à réserver aux PNJ importants.


LÉGENDE

joueur

Personnage

race

âge

contrée

sexe

culture

famille

profession

Points d'Héroïsme

Caractéristiques & Attributs

Types d'Armure

FOR

CON

TAI

INT

POU

DEX

CHA

actions de combat

modificateur de dégâts

modificateur d'endurance

mouvement

POU dédié

points de magie

rang d'action

19-20 : Tête PA/PV

10-12 : Poitrine PA/PV

13-15 : Bras D PA/PV

16-18 : Bras G PA/PV

7-9 : Abdomen PA/PV

malus de l'armure :

1-3 : Jambe D PA/PV

4-6 : Jambe G PA/PV

Talents

Compétences de Base

Compétences Avancées & Magiques

Styles de Combat

Armes

Conclusion

Legend profite clairement d'un système solide et de l'héritage de trente ans d'évolution et de tests sur les champs de bataille ludiques. C'est aussi un système générique qui ne fournit pas d'univers « clef en main » et qui va donc nécessiter un travail de création ou d'adaptation aux MJ, à moins qu'ils complètent leur acquisition par un des suppléments de contexte existants ou à venir.

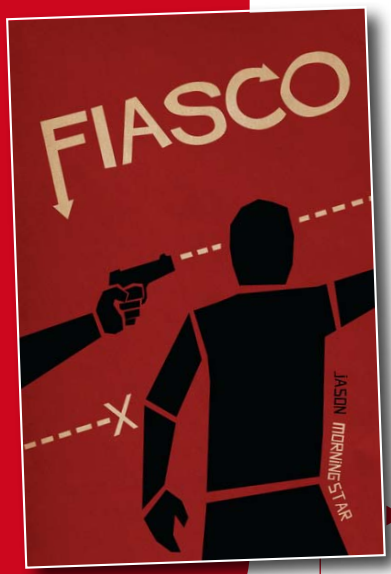
Franck Florentin

J'aime :

- ✚ Le prix.
- ✚ Le système de jeu intuitif et éprouvé.
- ✚ Beaucoup d'exemples illustrant les règles.
- ✚ L'excellent système de combat tactique.
- ✚ Une gamme en expansion rapide.

J'aime moins :

- ━ L'absence d'index.
- ━ L'absence d'un bestiaire, même basique, dans le livre de base.
- ━ Un système qui peut rebuter les joueurs débutants.
- ━ Pas d'univers et donc du boulot pour les MJ.



LIVRE DE BASE | FIASCO (VF)

Fiasco

Vie de merde RPG

Lassé de sauver le monde ? Blasé de vos réussites incessantes ? Trop habitué au succès pour vraiment encore en profiter ? Ce n'est plus un problème. Jouer un raté, monter un plan foireux et attendre que tout vous explose au visage, ce n'est plus un rêve inaccessible. Bienvenue dans Fiasco *!*

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 19,90 €
Matériel • Livre à souple de 132 pages N&B

Un titre qui dévoile la fin

Fiasco vous propose de jouer dans à peu près n'importe quel univers et d'y incarner des paumés et des losers, des types capables de rater n'importe quoi… et qui ne vont pas se priver de le faire.

Il n'y a pas d'univers prédéfini dans *Fiasco* : chaque scénario (ou plutôt chaque Cadre) a justement pour but de proposer un décor différent. L'essence du jeu réside dans son esprit, inspiré de *Fargo*, *Burn after reading* ou encore *Way of the gun* : mettre en scène un groupe de gens incompétents qui créent progressivement une situation les dépassant totalement et dont ils ne pourront pas se sortir indemnes.

La narration au service de l'échec

Fiasco est un jeu du genre « narrativiste ». Il n'y a pas de MJ et tout le monde à la table participe à la création de l'histoire, qui est jouée pour le simple plaisir de vivre les situations.

Une fois le cadre choisi, quelques règles s'appliquent pour la mise en place de la situation et la création des personnages, d'autres régissent l'enchainement et le dénouement des scènes qui suivent jusqu'au final, lui aussi soumis à un système plutôt malin.

Les personnages ne sont pas déterminés en tant que tels mais en fonction de leur relation avec les autres. Lors de la création des personnages, seuls les éléments qui vous relient à vos voisins de table sont définis. Un objet, un lieu, une relation, une motivation… À vous, ensuite, d'imaginer qui vous incarnez, et comment chacun de ces liens se justifie. Pour définir les relations, les joueurs disposent différents éléments dans une série de tableaux dépendant du Cadre choisi. Six cadres de jeu sont proposés dès le livre de base et couvrent un large panel, du far-west à l'ambiance de banlieue américaine façon *Desperate Housewives*. Et si vous ne trouvez pas votre bonheur d'emblée, ce n'est pas un problème tant il est facile d'en créer de nouveaux.

Pendant la partie, chaque joueur doit jouer une scène à son tour. Il peut choisir de la définir et de la mettre en place, et doit alors laisser les autres joueurs décider de son issue : heureuse ou malheureuse pour son personnage. Pour garder la main sur la fin d'une scène, il faut à l'inverse laisser les autres joueurs déterminer la situation dans laquelle le personnage se trouve. Dans tous les

Des scénarios comme s'il en pleuvait

Sept scénarios sont déjà disponibles sur le site de l'éditeur Edge et cela est bien parti pour continuer. Il est simple de créer des cadres de jeu fun et un mini site dédié a été mis en place, nommé le Générateur de Fiasco, où vous pourrez facilement partager vos œuvres et consulter celles des autres (http://www.edgeent.com/fiasco/edge_fiasco_fr.asp).

Tout au long du livre, la création et le partage sont encouragés et vous trouverez aussi, si vous n'êtes pas anglophobes, des dizaines de scénarios sur le site de l'éditeur américain du jeu, Bully Pulpit Games (http://www.bully-pulpitgames.com/games/fiasco).

Un bel effort des deux éditeurs pour faire vivre une communauté autour d'un jeu, et qui mérite d'être signalé.



cas, le joueur est libre d'interpréter la scène ou de la narrer, avec les autres personnages s'ils sont présents et peu à peu, comme par magie, l'intrigue se met en place. En milieu de la partie, problèmes et embrouilles viennent pimenter la situation et relancer la trame de l'histoire.

À la fin, un tableau indique comment jouer la conclusion. Plus votre personnage a obtenu d'issues heureuses et de vraies catastrophes lors de ses scènes et plus il a de chances de s'en sortir. Si au contraire il n'a été ni chanceux ni vraiment en difficulté, il a toutes les chances de très mal finir…

Le plaisir de la défaite

Une fois passé le cap que peut éventuellement représenter le passage du jeu de rôle « classique » au côté obscur « narrativiste » de la Force, le plaisir est réel. Bien sûr, la bonne disposition d'esprit de tous les joueurs est capitale, mais la réussite est facile car tout se prête à un ratage dans les règles de l'art (paradoxal, isn't it ?). Une fois l'ambiance posée, et elle s'installe naturellement pendant la création des personnages, les scènes s'enchainent avec naturel, et si la collaboration des joueurs est totale pour le bon déroulement de l'histoire, on se découvre vite des jalousies vis-à-vis des personnages qui réussissent (ou ratent) trop bien et se dirigent vers une issue personnelle favorable, chacun faisant des efforts pour bien pourrir la vie de ses petits camarades.

Fiasco est avant tout un jeu où l'on rigole bien, où l'on prend plaisir à rater, à tout foirer. Incontestablement, ça nous change. Une partie se jouant en deux petites heures, c'est l'instrument idéal pour détendre l'atmosphère avant d'aller sauver le monde avec un jeu de rôle « sérieux ».

Tristan Blind

J'aime :
+ Un thème fun.
+ Un système de règles simples.
+ On rit bien dès la lecture.
+ Les scénarios sur le site de l'éditeur.

J'aime moins :
– Dur à comprendre sans l'exemple de partie dans le livre.



BOÎTE DE BASE | ADVENTURE PARTY (VF)

LES TERRES PERDUES

Totems et tatous

*Yno, surtout connu pour ses jeux originaux portés sur le contemporain, la folie et l'horreur (*Patient 13, Notre tombeau, *etc.) s'empare d'*Adventure Party, *un jeu d'initiation a priori destiné aux plus jeunes, et nous en propose sa version. Vraie bonne idée ou erreur de casting ?*

Les terres perdues est un un jeu d'initiation qui propose de jouer le rôle de gardiens, des divinités à l'apparence d'adolescents qui portent des masques disproportionnés aux capacités surnaturelles. Ils sont chargés de protéger l'île dans laquelle ils vivent et tous les animaux qui y habitent des attaques de monstres titanesques engendrés par la pollution. Enfantine sans être infantilisante, l'ambiance est très proche des univers de Miyazaki, *Princesse Mononoke* en tête, et de certains jeux vidéos comme *Shadow of the Colossus* ou *Ico*.

Il y a quoi dans cette boîte ?

Le jeu se compose de 2 livrets, 6 fiches de personnages, 55 cartes, des dés et des jetons. Le premier fascicule comprend l'essentiel des règles du jeu (qui ne sont pas les mêmes que dans les boîtes *Adventure Party* précédentes), le second 6 scénarios, quant aux cartes, elles correspondent essentiellement à des pièces d'équipement que portent les gardiens (masques, armes, fétiches, dons, etc.).

Comment ça tourne ?

Objectif d'initiation oblige, le système est extrêmement simple. Chaque joueur crée un personnage en choisissant un gardien, une carte de masque, une carte d'arme et une carte de fétiche. Ainsi, un joueur pourra, par exemple, incarner « Œil », le plus perspicace des gardiens, affublé du masque de « Tumulte », le totem de la ruse, du désordre et du destin, et être équipé d'un arc et de bottes de huit lieux.

Chaque gardien est doté de 10 compétences dont le niveau va de 1D à 6D. Pour réussir une action, le joueur jette le nombre de dés correspondant et compte tous ceux qui font 4 ou plus. Les 6 peuvent être relancés pour obtenir davantage de succès. Il est également possible d'utiliser des cartes représentant les dons conférés par les masques, ou des « graines de Mère Nature », lesquelles permettent de réussir une action ayant échoué.

À quelques subtilités près, le système est donc maîtrisé dès la première lecture qui ne dure pas plus d'une dizaine de minutes. Il faut également noter que le livret de règles contient une très claire et efficace explication de ce qu'est le jeu de rôle.

Et les scénarios dans tout ça ?

Regroupés dans un même livret, les six scénarios seront probablement ce qui vous fera accrocher, ou non, au jeu. Tout d'abord parce qu'ils en constituent l'essentiel. Ensuite parce qu'ils sont le

Fiche technique

Éditeur • XII singes
Prix constaté • 29,90 €
Matériel • Une boîte contenant : 1 livret de règles 16 pages N&B, 1 livret d'aventures de 32 pages N&B, 6 fiches de personnage, 55 cartes, 6 dés et 5 jetons

prisme par lequel cet univers et son ambiance si particulière sont transmis aux joueurs. Courts (1 à 2 heures chacun), extrêmement linéaires, ils gardent le ton en apparence enfantin (naïf et expressif, mais sans être niais) proposé par le jeu. Tous sont ponctués par des rencontres hautes en couleurs et, souvent, animés par des combats, dont les deux tiers peuvent cependant être évités si l'on souhaite une approche alternative.

Autant se montrer clair, si le jeu n'avait pas été axé vers l'initiation et n'avait pas veillé à distiller cette ambiance proche des productions de Miyazaki ou de Fumito Ueda, la linéarité et la simplicité des scénarios auraient probablement posé problème. Mais là, ce postulat accepté, son cynisme et ses habitudes de vieux rôliste laissées au vestiaire (ou si l'on joue avec des enfants), l'ensemble participe au contraire au sentiment général d'émerveillement et de fraîcheur qui accompagne la découverte de ce monde et de ceux qui le peuplent.

Seul le dernier scénario se détache un peu de cette ambiance en proposant une révélation qui, sans être trop évidente ou gênante pour les plus jeunes, permet aux adultes de voir que les choses sont bien plus profondes et moins manichéennes qu'il n'y parait.

En résumé

Parfaitement maîtrisé du début à la fin, le jeu force le respect par sa cohérence. L'avantage qu'il y a à laisser une seule personne aux manettes est évident : le système, la structure même des scénarios, tous les petits détails omniprésents de la mise en page (de la feuille de personnage à la boîte) participent à un même effort et se répondent mutuellement. Bref, à part quelques détails, la réalisation est irréprochable.

Par contre, comme souvent avec les jeux qui tournent autour d'un concept fort, il faut accrocher dès le départ et je ne saurais trop vous conseiller de lire le scénario paru dans ce numéro pour vous faire votre avis. Dans un certain sens, *Les terres perdues* ne mentent pas. Si, vous arrivez à mettre de côté vos réflexes de vieux grognard et adoptez une attitude positive et un regard d'enfant comme lorsque vous regardez *Princesse Mononoke* ou *Peter Pan* (ce qui n'exclut pas un second niveau de lecture – cf. Encadré ci-dessous), ce jeu est peut-être fait pour vous et, à mon avis, constitue même un meilleur outil d'initiation que nos *Chroniques Oubliées*. Si vous ne vous en sentez pas capable, il vaut mieux pour vous rester sur ce dernier et éviter *Les terres perdues*. De façon très rafraîchissante, c'est un jeu où les néophytes pourraient bien initier les vétérans…

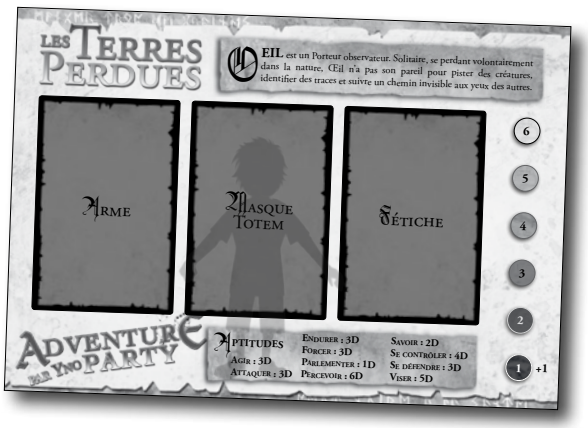
Jérôme « Brand » Larré

J'aime :

- ✚ La cohérence de l'ensemble.
- ✚ L'atmosphère qui s'en dégage.
- ✚ Le second niveau de lecture.
- ✚ Certains joueurs n'accepteront jamais ce côté « naïf ».

J'aime moins :

- ━ Certains choix techniques
- ━ Certains joueurs n'accepteront jamais ce côté « naïf ».



Le second niveau de lecture

Pour qui aime lire entre les lignes, voire déchiffrer quelques symboles, ***Les terres perdues*** est rempli de détails qui permettront sans doute de comprendre de quoi parlent *vraiment* les scénarios. Comme dans ***Patient 13***, ce sera au lecteur de se faire ses propres réponses, mais assez d'éléments sont donnés pour en faire une mini-campagne s'étalant sur un (gros) week-end de jeu et s'achevant par un retournement dont les joueurs devraient se souvenir !



LIVRE DE BASE | LES ERRANTS D'UKIYO (VF)

Les Errants d'Ukiyo

Tu aimes les films de samouraïs ?

Même s'ils ne sont pas très nombreux, les JdR « japonisants » se suivent et ont l'avantage de ne pas se ressembler. Le petit dernier, Les Errant d'Ukiyo, a choisi un angle d'attaque original : celui du cinéma d'exploitation.

Au cœur des inspirations principales du jeu, on trouve donc des œuvres telles que *Les sept samouraïs*, *Zatoichi* ou *Baby Cart*. À l'instar des autres films de genre – le western, le polar, l'horreur, etc. – les « films de sabre » possèdent leur propres codes ainsi qu'une esthétique bien particulière. Au centre de l'action se trouve la figure archétypale du samouraï (ou du « ronin ») solitaire et taciturne, qui se débarrasse de ses adversaires dans une explosion de violence, ou à l'issue d'un duel réglé au millimètre, grâce à sa maîtrise de l'art du sabre. Seul contre tous, dans un monde bien sombre…

Le Japon, c'était mieux aaavant

L'univers des *Errants d'Ukiyo*, c'est le Japon de la deuxième moitié du XIX[e] siècle, une période de changement où le pays entre dans l'ère moderne, grâce à ses contacts avec les Européens. L'ordre ancien disparaît peu à peu, rongé par les évolutions politiques, technologiques et sociales. Les samouraïs eux-mêmes, ces guerriers si fiers de leur héritage, deviennent de simples fonctionnaires ou de vulgaires parasites qui se vautrent dans l'oisiveté. Et pour ne rien arranger, le pays sombre dans la guerre civile et le chaos généralisé.

Nous découvrons ici un monde dur, violent et sordide, marqué par la crasse, la corruption et le drame… En parallèle de cette ambiance crépusculaire, le jeu reste fidèle à ses sources d'inspiration et met en scène un univers haut en couleur, à la fois kitsch et excessif, sans oublier une petite touche d'érotisme très 70's ! Et même si l'auteur encourage les joueurs à se faire plaisir et à cabotiner, il ne fait pas l'erreur de tomber dans le second degré.

Le jeu ne se voulant pas trop strictement réaliste, le contexte historique et géographique est présenté de manière agréablement synthétique. Le chapitre consacré aux décors typiques de l'univers de jeu (villages, villes, zones sauvages, forteresses…) est une idée très utile pour en cerner l'ambiance. La magie et le surnaturel ne sont pas absents, bien au contraire. Les MJ se feront un plaisir d'intégrer monstres, démons, changeurs de forme et autres créatures maléfiques dans leurs scénarios, à moins qu'ils ne préfèrent confronter leurs personnages-joueurs au mystérieux Shogun de l'ombre…

Les Errants

Et nos PJ, justement, dans tout ça ? Ce sont tout simplement des « Errants », voyageurs éternels et combattants solitaires qui ont un jour choisi de prendre leur destin en main. À chacun ses motivations et son passé plus ou moins trouble. Tous néanmoins suivent le code d'honneur qu'ils se sont fixés : faire triompher la justice et défendre les faibles, même s'ils doivent mourir pour leurs idéaux. « Cliché », dites-vous ? Eh bien oui, c'est aussi ça, les films de sabre.

Fiche technique

Éditeur • Éditions Icare
Prix constaté • 19,90 €
Matériel • Livre à couverture souple de 144 pages N&B

Toshiro, tu as mal ?

La dégradation de l'état de santé du personnage est délicieusement cinématographique. En effet, le système ne fait pas de distinction entre les blessures physiques et les souffrances morales. Un personnage « blessé » va certes présenter des plaies physiques, mais il peut aussi porter sur lui les signes d'une déchéance morale visible : air dépressif, regard vide, traits tirés, vêtements sales ou déchirés, chevelure ébouriffée… Une petite règle sympathique au service de l'ambiance.

Pour créer son personnage, il faut d'abord définir son concept général ainsi que ses traits les plus caractéristiques. Ceux-ci sont d'abord esthétiques : apparence bien entendu, mais aussi arme favorite ou style de combat (brute destructrice, élève appliqué, maître impassible ?). Il faut ensuite définir les éléments liés au passé ou à l'état d'esprit du personnage : code d'honneur personnel (le bushido ? des principes religieux ? une morale plus empirique ?), histoire, raisons pour lesquelles il vagabonde sur les routes (goût de l'aventure, fuite, vengeance, désillusion, pauvreté ?), lien avec les autres personnages…

Pour chacun de ces aspects, le jeu fait de gros efforts pour guider les joueurs, grâce à de très nombreux conseils et des listes d'exemples. Tout cela permet la création de PJ moins archétypaux et plus complexes qu'il n'y paraît au premier abord.

Un système « freeform »

Les Errants d'Ukiyo fait partie de ces jeux au système léger, souple et libre, qui mettent l'accent sur l'ambiance et la mise en scène plus que sur la gestion technique (dans la mouvance des jeux dits « indépendants »). Ainsi, ne cherchez pas de listes de caractéristiques ou de compétences : c'est au joueur de définir *librement* les 12 « techniques » de son personnage, en accord avec le concept de ce dernier. Il peut s'agir de techniques de combat, de capacités physiques, mentales, sociales ou magiques, de connaissances, de richesses, d'un statut social particulier, etc.

Le système de jeu est basé sur le principe du test en opposition : il faut simplement déterminer la technique la plus adaptée à l'action en cours, et réussir un test contre l'adversaire, avec 2D6 + niveau de la technique (« l'adversaire » peut ici être un objet inanimé : une porte à fracasser, une montagne à escalader…).

Point intéressant, les règles proposent de classer les actions selon leur importance scénaristique, et de gérer les tests selon un système de « manches gagnantes ». Plus l'enjeu est important, plus il faut remporter de manches pour réussir l'action. C'est le cas pour les combats notamment : si un combat au premier sang ne nécessite qu'un test simple (une manche gagnante), un combat à mort nécessite habituellement trois manches gagnantes (voire plus pour un enjeu vraiment héroïque, le duel final par exemple). Ce système permet de limiter l'influence du hasard tout en augmentant l'intensité dramatique de la scène.

Le système de jeu est simple, mais pas simpliste pour autant, et reste parfaitement fonctionnel tout en étant étayé par bon nombre de petites règles bien pensées (par exemple le système des paris, pour se ménager un avantage, les conseils pour gérer l'évolution des conflits, la gestion des groupes d'adversaires d'importance mineure…).

Alors, il est bien ce jeu ?

Au moment de conclure, précisons d'emblée les choses. En raison de son système libre et léger, dire que ce jeu ne plaira pas à tout le monde est une évidence. D'autre part, il est plutôt à réserver pour des joueurs et un MJ relativement expérimentés, en tous cas capables d'improviser et d'intégrer le « flou artistique » inhérent au système pour en tirer le meilleur parti. Dans ce contexte ludique bien précis, *Les Errants d'Ukiyo* apparaît comme un excellent jeu, doté d'une logique interne efficace et entièrement au service de l'univers qu'il a choisi de retranscrire. Tout cela est soutenu par un style d'écriture agréable, concis et évocateur, de la part d'un auteur à la passion communicatrice !

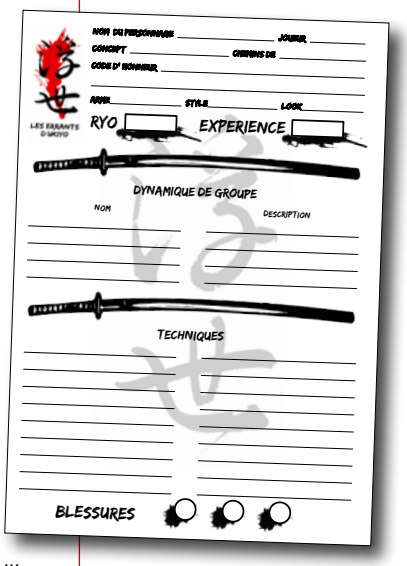
Raphaël Bombayl

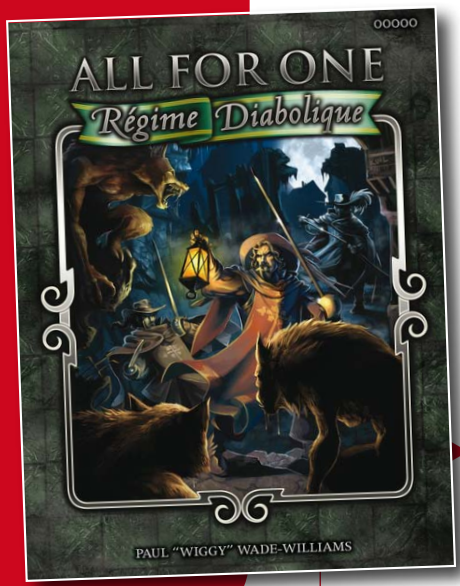
J'aime :

✚ L'ambiance des films de sabre parfaitement retranscrite.
✚ Le texte évocateur qui donne vraiment envie de jouer, là, tout de suite !
✚ Les illustrations dans le ton !

J'aime moins :

– Une liste d'exemples de techniques n'aurait pas été de trop pour éviter le manque d'inspiration.
– Le scénario d'introduction, un peu succinct et pas assez cadré.





LIVRE DE BASE | ALL FOR ONE (VO)

ALL FOR ONE

Les mousquetaires contre Satan

Édité par Triple Ace Games *et utilisant le fameux système Ubiquity d'Exile Game Studio,* All for One *est le jeu de cape et d'épée du moment. En attendant le suivant…*

Le cape et d'épée en JdR, c'est un peu comme les marronniers dans la presse. Ça s'en va et ça revient régulièrement. On aime bien ça, alors on se fait une petite partie de temps en temps. Juste histoire d'incarner un bravache à la répartie percutante s'accrochant aux lustres pour éviter les lames de 40 rigolos aux ordres d'un aristocrate à la fine moustache noire venant une fois de plus d'exposer son plan machiavélique en gloussant niaisement. Généralement, il ne reste que quelques heures temps réel avant l'effondrement du Royaume et une demoiselle est dans le coup. Pucelle ou traitresse, c'est 50-50, mais on s'en fout, c'est forcément une bombe. Évidemment, le Roi est un abruti fini, les valets toujours débrouillards, les tabourets essentiels et les charrettes de foin amortissent d'admirables cascades. Bref, c'est convenu et cinématographique en diable. Et donc fun à jouer… à condition bien entendu que le système et le background tiennent un tantinet la route.

Un bon système

Côté moteur, il faut impérativement quelque chose de rapide et d'héroïque, l'ambiance ne devant pas être plombée par des règles trop lourdes ou sujettes à de mesquines interprétations. De ce point de vue, *All for One (AfO)* a tout bon avec l'adaptation au genre du désormais classique système Ubiquity, déjà utilisé et traduit en français avec *Hollow Earth Expedition* chez Sans Détour.

La création est toujours aussi simple, d'autant qu'ici on ne joue que des mousquetaires : un archétype, une motivation, des caractéristiques servant de base pour des compétences, des avantages et des défauts, un poil d'expérience acquise et un style. Détail sympathique, on se doit aussi de créer un valet interprétable en cours de jeu. C'est bien vu car non seulement ça permet de continuer à jouer en cas d'incapacité du personnage principal, mais cela ouvre aussi d'intéressantes perspectives scénaristiques. D'ailleurs, un conseil : ne permettez pas à un joueur d'interpréter son propre valet. Ne pas le confier au voisin serait un crime !

Question résolution, on lance un nombre de dés égal à la somme d'une caractéristique et d'une compétence, et on confronte tout ça à un seuil de difficulté ajustable, les résultats pairs comptant pour une réussite. Bref, on reste en terrain connu et c'est toujours aussi facilement personnalisable. Je reste néanmoins un peu déçu par l'escrime qui se résume à quelques bonus/malus en fonction du style utilisé. Il faudra clairement « chorégraphier » les duels pour obtenir quelque chose d'un peu moins « sec ».

En revanche, je suis assez séduit par la magie. Ici, pas de sorts définis mais un système permettant de créer un résultat en tenant compte de pas mal de paramètres ajustables tels que la durée, la

Fiche technique

Éditeur • Triple Ace Games
Prix constaté • 34.99 $ (24.99 $ en PDF)
Matériel • Livre de 176 pages à couverture rigide

J'aime :
+ Le côté boîte à outils

J'aime moins :
– L'aspect en peu brut

portée, l'intensité ou les effets désirés. Tous ces aspects se quantifient en termes de difficulté et de temps, l'action en elle-même reposant sur une compétence spécifique. Que ce soit pour créer une petite plaque de glace sous les pieds d'un poursuivant ou pour protéger le Louvre avec un gigantesque dôme de force en compagnie de 200 confrères, tout est théoriquement possible. Reste que la fluidité du système repose essentiellement sur la connivence et l'habitude.

Pour le système donc, rien de révolutionnaire mais c'est bien fait et surtout efficace. Au chapitre des regrets, j'aurais tout de même apprécié un peu plus d'exemples et une maquette un peu moins sobre même si elle reste de bonne facture. Et si la présence de 6 prétirés avec leurs valets est intéressante, un peu plus de background aurait été préférable.

Quel backgrounò ?

Si l'on retrouve bien dans *AfO* tous les poncifs du genre, on ne peut pas vraiment dire que cela soit dans le livre de base. À peine a-t-on droit à quelques pages très légères. Et pourtant, même avec si peu, celles-ci révèlent une petite « nouveauté » qui en laissera plus d'un dubitatif. En effet, notre bon Royaume en cette année 1636 n'affronte pas que le reste de l'Europe, ce serait trop facile. Cette fois, ce bon Satan lui-même est de la fête. Pas directement, bien entendu. Pas fou le bougre. Il sait bien que les mousquetaires gagnent toujours à la fin. Alors, il envoie à sa place tout ce qui lui tombe sous la main et charge Belphégor d'organiser tout ça. Ce dernier, facétieux et respectueux des classiques, hante évidemment le Louvre en devenant Cardinal à la place de Richelieu. Lequel squatte désormais un 10m² du côté de la Bastille en bernant les paparazzis de la *Gazette* au moyen d'un discret quoique saillant masque de fer…

Et pourquoi pas après tout ? Un bon mega-plot bien diabolique avec des ramifications bien compliquées et des rebondissements bien tordus ça peut le faire. Sauf que Belphégor est normalement un démon séduisant ses victimes en leur inspirant des découvertes et des inventions destinées à les enrichir et qui apparait le plus souvent sous les traits d'une jeune femme. Non, pas Milady. De plus, le garçon a le complot mesquin, la cabale éculée, la machination tristounette, en un mot l'embrouille pathétique. Bref, question souffle épique, on repassera.

Fort heureusement, les sociétés secrètes (des sataniques aux républicaines…) et les « intermittents » habituels (vampires, gargouilles, succubes, sorciers, goules et autres « pas beaux tout moches ») sont là pour mettre un peu de piment dans la vie de nos braves mousquetaires. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il va y en avoir du boulot tellement ça grouille. Peut-être même parfois un peu trop. Mais pour s'en rendre compte, il faut acquérir l'indispensable supplément *Paris Gothique.* Le supplément est en soi relativement complet et plutôt bien fait… pour qui n'est pas français ! Car c'est bien là que le bât blesse : à trop vouloir faire couleur locale, l'auteur massacre allègrement les noms des personnages et des lieux. Ça passe probablement Outre-Atlantique mais ici qui oserait un *Xavier Lambert* ou une *Académie de la Position de Fer* même à 4h du mat' ? Du coup, à force d'être « agacé », on finit par sauter des paragraphes sans se rendre compte qu'il y a quand même quelques bonnes idées à exploiter…

En conclusion, *AfO* n'est pas mauvais, loin de là. Mais il faut vraiment l'appréhender pour ce qu'il est, une sorte de grosse boîte à outils permettant du fast-play sur le thème « Un pour tous et tous contre le monstre de la semaine ». Vous y trouverez un bon système et des ingrédients bruts de base. Pour le reste, à vous de jouer. Sympathique et rafraichissant en somme mais pas de quoi rester scotché longtemps au lustre…

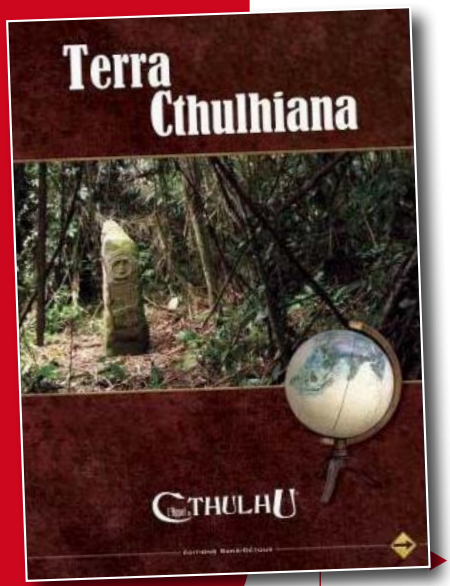
Philippe Rat

Le reste de la gamme

Il existe à ce jour une vingtaine de pdf nommés « **Richelieu Guide to …** » ciblant un point précis de règle ou augmentant peu à peu le background. Reste qu'à 3€ le pdf, on attendra sagement la compilation qui sortira forcément un jour. ***Force Majeure*** est une mini-campagne d'introduction permettant de jouer des novices ainsi que leurs valets. Apparemment plus ambitieux, ***Le Mousquetaire* déshonoré** est une campagne en 4 volumes. Sans préjuger de sa qualité globale, la première chose à faire est de changer le nom de son méchant : Delmar Boulanger ! Brrrrrr…

Les autres options

Pas convaincu ? Si vous arrivez encore à le trouver en occasion à un prix abordable et si le système D100 n'est pas rédhibitoire pour vous, le vieux Hors-Série 21 de Casus Belli « *Mousquetaires et Sorcellerie* » est toujours une valeur sûre, d'autant que le thème est quasi identique (Belphégor en moins).
Pas pressé ? On n'en sait quasiment rien pour le moment mais le futur *Lames du Cardinal* de Sans Détour pourrait bien rafler la mise au final. Les 3 romans de Pierre Pevel offrent l'avantage d'un background plus intéressant (quoiqu'incomplet en l'état) et surtout s'affranchissent quelque peu des sempiternels poncifs auxquels nous ont habitué Dumas et Hollywood. Et qui sait ? Sans Détour utilise aussi la licence Ubiquity avec *HEX*…



SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

Terra Cthulhiana

Deutsche Qualität

En dépit d'occasionnels éclairs de génie, Chaosium laisse vivoter L'Appel de Cthulhu depuis le milieu des années 90. Aux États-Unis, le talent s'est réfugié chez les franchisés comme Pagan Publishing ou Miskatonic University Press. La version française de Terra Cthulhiana donne l'occasion de se rendre compte qu'elle est aussi bien installée chez les Allemands de Pegasus Press.

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour
Prix constaté • 42 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 384 pages N&B

CB

*sans beaucoup de substance archéologique, mais très à la mode et qui ont toutes deux brillé récemment entre autres dans la saga vidéoludique *Uncharted*.

Stéphane Gallot

Qu'est-ce que c'est ?

Ce très gros bouquin de près de 400 pages présente 29 lieux principaux dans sa première partie, plus une trentaine d'autres rapidement brossés au fil des six trames de campagnes qui forment la seconde section.

Des sites…

La première partie est extrêmement variée. Les sites purement cthulhiens sont présents, mais minoritaires (R'lyeh, Y'ha-nthlei, Iranon, l'Hyperborée, Kadath, Leng, la Cité sans nom et Pnakotus). Deux autres, Irem et Shamballa, sont des variations sur des légendes sans beaucoup de substance archéologique*. Le continent perdu de Mu est une pure création d'illuminés du XIX[e] siècle. Le Krakatoa et la Tounguska sont des sites de catastrophes naturelles. Le lac Vostok en Antarctique et le désert des Pinacles en Australie sont des curiosités géologiques. Tout le reste relève de l'archéologie : les pueblos des Anasazis, les sites mésoaméricains, l'île de Pâques, Malte, la Crète, Méroé, le Grand Zimbabwe, la Cappadoce, le Nemrud Dag, Kyindia, Kailasa, Angkor, Yonagui, Nan Madol…

Certains de ces lieux étaient déjà connus à l'ère victorienne, d'autres ont été découverts plus tard, y compris dans les années 1990. La plupart du temps, les informations intègrent les apports récents, qu'ils soient issus de campagnes de fouilles sur le terrain ou d'autres sources (les ruines de quelque chose qui pourrait être Irem repérées par la navette *Challenger*…).

J'apprécie la logique qui a présidé au choix de ces lieux : privilégier les endroits évocateurs, mais peu connus et jamais traités en jeu de rôle. Des pyramides ? Certainement, mais pas celles de Gizeh, plutôt les pyramides nubiennes de Méroé, deux mille kilomètres plus au sud.

Chaque lieu a droit à huit à dix pages bien faites, suivant grosso modo le même plan : présentation, signification, état des fouilles aux différentes époques couvertes par *L'Appel de Cthulhu*, comment s'y rendre, et une interprétation possible dans le contexte du Mythe.

… et des thèmes

Les six dossiers qui concluent *Terra Cthulhiana* représentent tous une base de campagne intéressante. Au menu, le Graal, les Templiers et leurs rapports

avec les Assassins, la haute technologie dans l'Antiquité, une relecture joyeusement hérétique de la Bible, le monde souterrain et les pyramides. Sur les six, il y en a un parfaitement génial (voir marge ci-contre), quatre très honnêtes. Seul celui sur les pyramides est un peu plus faible à mon goût.

Est-ce que c'est bien ?

C'est mieux que ça, c'est *excellent*, pour une multitude de raisons, dont voici un échantillon.

C'est du délire à froid. Les passages archéologiques ont été écrits par des gens qui s'y connaissent… mais qui, une fois qu'ils ont fait étalage de leur érudition, se lancent dans des explications barges. On est quelque part entre l'archéologie sérieuse, et la défunte collection *L'Aventure Mystérieuse*, avec des louches de Mythe de Cthulhu en prime.

C'est allemand. Du coup, on y parle d'archéologues et d'explorateurs autres que britanniques ou américains. La perspective allemande sur les années 20 est également intéressante. Pour des raisons géopolitiques, un Allemand aura moins de mal qu'un Américain ou un Français à pénétrer en URSS ou en Turquie (cela a d'ailleurs conduit à un partage des lieux de fouilles mondiaux complètement irrationnel mais encore appliqué aujourd'hui). Enfin, les Allemands ont généré leurs propres allumés de l'ésotérisme, et *Terra Cthulhiana* puise dans ce vivier peu connu chez nous.

C'est du grand spectacle. L'horreur intimiste, c'est bien un moment, mais voir des civilisations entières s'écrouler sous l'influence d'abominations cosmiques, c'est sympa aussi. Ce livre est plein de leçons de choses sur le thème « petits enfants, si vous vous tournez vers l'adoration des Grands Anciens, vous disparaîtrez sans laisser de traces, et pendant des siècles, les archéologues se demanderont ce qui vous est arrivé ».

C'est modulable. Si vous voulez du pur Mythe de Cthulhu, vous avez de quoi faire. Si vous préférez construire une histoire autour du Graal, avec des néo-Templiers et des SS qui s'entre-tuent dans les ruines de Montségur, vous avez les outils pour la construire.

Forme et fond

Sur le plan de la production, c'est magnifique, avec des masses de photos d'époque. Les cartes sont la seule chose qui me chagrine un peu : elles sont reprises de l'original allemand. Du coup, on se retrouve avec «Sizilien » plutôt que « Sicile », « Salzseestadt » au lieu de « Salt Lake City » et ainsi de suite. C'est un peu dommage vu la qualité de l'ensemble.

La traduction est plutôt réussie. Une lecture attentive permet de repérer quelques coquilles et contresens, mais rien de grave. Ah si, Sans-Détour pourrait-il rappeler à la traductrice que les bestiaux qui rôdent dans les ruines préhistoriques australiennes sont des *polypes* volants, pas des *calmars* volants ? Et qu'on dit « ésotériste » en français quand on désigne une personne, pas « ésotérique » ?

En guise de conclusion

Chapeau mou ? OK. Blouson de cuir ? OK. Fouet ? OK. *Terra Cthulhiana* ? OK. Méchants nazis ? Selon arrivage mais on peut s'en passer. Vous voilà paré pour des décennies d'aventures !

Tristan Lhomme



James Bond 007 contre Docteur Jones

Mon coup de cœur va au squelette de campagne sur la haute technologie du passé. Qu'est-ce qui relie une statuette égyptienne, des bas-reliefs d'astronautes mayas, les lignes de Nazca au Pérou, une couche de cendres radioactives découverte en Inde du Sud et une pièce d'aluminium préhistorique déterrée en Roumanie ? Les services secrets américains, britanniques, allemands et français tentent tous de le découvrir. Sachant que nous sommes dans les années 20, quelle sera la première grande puissance à *refaire* une bombe atomique, quatre ou cinq mille ans après la dernière ?

J'aime :

+ Les photos d'époque.
+ Le niveau de détail et la variété des sites.

J'aime moins :

− Le réemploi de cartes allemandes.
− Le côté décousu de certaines des trames de campagne.



LIVRE DE BASE | ROMANCE ÉROTIQUE (VF)

Romance Érotique

Leçons de séduction...

Tremblez, amis rôlistes, car *Les Écuries d'Augias* vous apportent peut-être la solution qui conciliera enfin *nerditude* et *luv-power* !

Au printemps, juste dans les délais pour la St Valentin, la collection *In-vitro* s'est dotée d'un nouveau jeu *indie* fleurant bon l'expérimentation. Et quand on parle d'expérimentation, ça n'y va pas avec le dos de la cuillère et plutôt avec de la crème chantilly et des fraises sur ce coup-là. Oui, *Romance Érotique* porte son nom de manière explicite : ce jeu de rôle prévu pour être joué en tandem, et sans modération, propose une sensuelle incartade hors du train-train quotidien, avec l'ambition d'apporter une touche d'exotisme ludique à vos ébats...

L'Objet du désir...

Quel est donc le principe de cet objet rôlistique qui se veut aussi sulfureux qu'accessible ? Tout simplement de jouer une romance fictive, autour de deux personnages qui vont se rencontrer, se plaire, se séduire, et plus si affinités. Il est conseillé de laisser vagabonder l'imagination : une histoire d'amour entre une noble romaine et un gladiateur, une idylle contemporaine, au détour d'une ruelle de Montmartre, ou la passion unissant un être humain et une androïde au 23e siècle...

Ne nous voilons pas la face, *Romance érotique* est fait pour exciter les sens, éveiller le désir... La finalité du jeu ? Que les deux joueurs se laissent emporter dans le tumulte et les délices du luxe et de la volupté, s'abandonnent lascivement et langoureusement au plaisir charnel dans sa plus intense expression. En un mot : coucher.

Si l'intention est louable (sans être particulièrement originale), force est de constater que le tourbillon des sens promis a quand même tendance à s'essouffler.

La Mécanique du Cœur

Ce jeu est finalement bancal et cela pour plusieurs raisons. La première : pour beaucoup, le jeu de rôle est une activité cérébrale. On interprète un personnage, mais on ne ressent que peu d'émotions véritables. On simule. Ce n'est bien sûr pas le cas de tout le monde, mais à force de se demander ce que son personnage ferait, on tue la spontanéité et la nature implacable et viscérale du désir. Intellect et sensualité ne se marient que difficilement...

La seconde tient aux mécaniques de jeu par ailleurs très habiles. Si le matériel est bien choisi (billes et rubans remplacent les dés ou cartes), il ne faut cependant pas avoir peur du ridicule. Les mécanismes, qui s'appuient sur des gages en cours de jeu, nuisent à l'expérience 'jeu de rôle' pour basculer franchement du côté 'jeu sexuel'. Ces gages physiques, baisers, caresses et autres, agissent comme autant de carottes et de récompenses qui éloignent de l'interprétation autant qu'ils incitent à aller plus loin. Du coup, l'aspect JdR n'est rien de plus qu'un préliminaire. Une excuse, finalement...

De ce fait, *Romance Érotique* se trouve dans une position assez inconfortable. Les situations ne sont excitantes que si elles font écho à nos propres fantasmes. Si ça marche, c'est qu'on ne joue pas vraiment. Si on joue au contraire un personnage trop éloigné de soi, la mayonnaise ne prend pas, et l'excitation ne vient pas. C'est donc précisément là que le bât blesse : peut-on parler véritablement de jeu de rôle ? Ne sommes-nous pas plutôt devant un énième gadget érotique ?

Yoshiaki Mimura

Fiche technique

Éditeur • Les Écuries d'Augias
Prix constaté • 9,90 €
Matériel • Livret à couverture souple (16x24 cm) de 32 pages

J'aime :

+ l'idée de remplacer les dés par des billes et rubans
+ un prix décent

J'aime moins :

- des ambitions contradictoires et des promesses finalement dures à tenir

SUPPLÉMENT | LIVRE DES CINQ ANNEAUX (VF)

Ennemis de l'Empire

Bien plus qu'un simple bestiaire



On l'oublie parfois, mais *Le Livre des Cinq Anneaux* (L5A) n'est pas seulement une affaire de samouraïs, de bushido et d'intrigues de cour. C'est aussi un univers de *fantasy* haut en couleur, avec son cortège de menaces plus ou moins surnaturelles et de créatures fantastiques.

Voici le sujet de ce premier supplément pour la 4e édition du jeu. Et on peut dire qu'il y a du monde : sorciers et félons adeptes de la magie noire, monstres et démons de l'Outremonde, créatures et conspirateurs inféodés au Néant, races anciennes et mystérieuses, morts-vivants et fantômes, esprits de la nature… Au passage, le supplément n'oublie pas de présenter une sélection d'animaux tout ce qu'il y a de plus naturel. Après tout, il s'agit d'un « bestiaire », non ?

Eh bien non, et loin de là même. D'abord, les ennemis de l'Empire (et donc des personnages-joueurs) ne sont pas tous faits de cornes, de crocs et de pouvoirs maléfiques. Il peut ainsi s'agir de simples ronins, ces samouraïs sans maître si mal considérés, devenus vagabonds, mercenaires ou vulgaires brigands. Un chapitre entier leur est consacré. Bien entendu, ne parlons pas du complot orchestré par le [redacted], ce groupe secret aux motivations tellement humaines… Et puis, les « ennemis » déclarés comme tels ne sont pas forcément une menace directe. Vivants en marge de l'Empire, les nagas et les nezumis, plus anciens que l'humanité, ont leurs propres plans, quitte parfois à s'allier aux humains contre une menace commune. « Les ennemis de mes ennemis », vous savez…

Chacun des éléments abordés dans ce supplément fait l'objet d'une description très détaillée : histoire, spécificités, caractéristiques techniques (sortilèges, techniques d'écoles spécifiques, avantages et désavantages, pouvoirs et capacités spéciales des adversaires, etc.), sans oublier les règles particulières applicables aux PJ (« Je peux jouer un naga ? »). De plus, le supplément n'est pas avare de conseils et fourmille d'idées d'intrigues extrêmement inspirantes. Le tout couvre toute l'étendue des ambiances possibles : combats héroïques contre monstres et démons, intrigues tortueuses, histoires d'horreur, ambiances fantastiques plus subtiles, etc.

Extrêmement complet, *Ennemis de l'Empire* est à l'image de L5A : foisonnant d'idées, trop peut-être. Vous n'aurez pas assez d'une seule vie de MJ pour exploiter tous les thèmes abordés… On ne va pas se plaindre pour autant, car ce supplément respecte les principes de la 4e édition du jeu : compiler les informations issues des précédentes versions et proposer une boîte à outils exhaustive, dans laquelle le meneur peut piocher selon ses envies.

Objectif parfaitement réussi, donc, et cela fait du bien de voir apparaître un tel supplément dans l'histoire éditoriale du jeu ! Espérons que les auteurs gardent cette bonne habitude. Si vous êtes un vieux de la vieille, vous connaissez déjà sans doute tout cela, et outre son aspect pratique, la question de l'utilité de ce supplément peut logiquement se poser. Si vous vous (re)lancez dans L5A, l'investissement ne peut être que conseillé : c'est un pan entier de l'univers du jeu qui s'ouvrira alors devant vous.

Raphaël Bombayl

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainement
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 292 pages couleur

J'aime :

✚ Le travail de compilation complet et exhaustif.
✚ Les conseils pour l'intégration des menaces dans l'univers de jeu et la campagne du MJ.
✚ Il n'y a pas QUE des monstres…



ACCESSOIRE | MILLE MARCHES (VF)

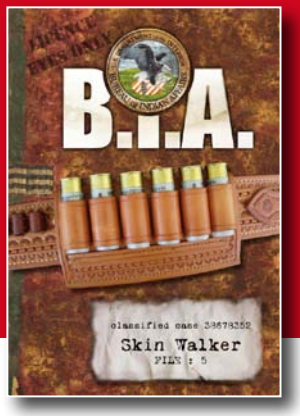
STORMCHASERS

L'écran des Mille-Marches

L'achat de l'écran est quasi-indispensable pour tout bon MJ et d'autant plus quand l'illustration retranscrit à merveille l'ambiance du jeu. Il faut bien admettre que celle des *Mille Marches* remplit parfaitement ce rôle. Profitant d'une mise en scène digne d'une case de *Cape et de Crocs*, elle présente un patchwork des univers et ambiances que le jeu est capable d'offrir. Un livret accompagne cet accessoire et commence par détailler la magie avec de nombreux exemples et conseils. Les deux derniers tiers du livret proposent un setting pulp (la Marche évoquée à la p.11 du LdB). S'étant intelligemment approprié les codes du genre, l'auteur s'attarde sur plusieurs factions qui donneront plus de profondeur à vos parties. La place manque pour aborder les annexes qui traitent des arts martiaux mais une chose est sûre, John Doe a tout fait pour rendre l'achat de cet écran vraiment indispensable.

Vincent Ziec

Éditeur • John Doe
Prix constaté • 20 €
Matériel • 4 volets au format 16 x 24 cm et livret à couverture souple de 64 pages



CAMPAGNE | B.I.A.

SKIN WALKER

Ne vendez pas la peau de l'ours...

Déterminé à faire vivre la gamme *B.I.A.* éditée dans la collection *Intégrales* des XII Singes, le Studio 09 propose une nouvelle campagne qui impliquera vos agents dans une enquête des plus étranges construite en trois scénarios à jouer à la file.

De ses débuts terre-à-terre à son final qui peut prendre plusieurs formes, du très brutal au très spirituel, la campagne se révèle vraiment sympathique à jouer et différents chemins peuvent mener les enquêteurs au terme de leur périple. Les scénarios sont bien montés et le seul regret tient à des textes parfois un peu maladroits. Certainement pas de quoi se priver de ce supplément qui offrira deux ou trois bonnes soirées de jeu à votre table pour un prix tout à fait raisonnable.

Stéphane Gallot

Éditeur • Studio 09
Prix constaté • 9,70 €
Matériel • Livret de 32 pages N&B, couverture souple.



SCÉNARIO | CRIMES

CRYSALIS

Derrière le masque des apparences

La collection des *Carnets de Crimes* montre avec ce nouvel opus qu'elle a encore du ressort. Suite au meurtre d'une suffragette et à l'incarcération un peu rapide de son mari, l'avocat de la famille décide de reprendre l'enquête bâclée par la police, et lève le voile sur une odieuse machination. Le scénario proposé par Fabien Deneuville, Mr. Footbrigde Éditions, est à la fois bien monté et très équilibré avec un joli crescendo et d'intéressantes fausses pistes.

Une fois n'est pas coutume, les PJ prétirés ajoutent du sel et les incarner autour de la table pour cette aventure augmente de beaucoup la tension dramatique et les enjeux de la partie. Les amateurs de la gamme garantie 100% sans poulpe apprécieront.

SG

Éditeur • Les Écuries d'Augias
Prix constaté • 10 €
Matériel • Livret de 40 pages N&B (16x24 cm), couverture souple

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)

LA SÉLECTION DE RAVAGE

L'actu des jeux de (ou avec) figurines

C'est le Printemps ! Les oiseaux chantent, les arbres fleurissent ainsi que les nouveautés en matière de jeux de plateau et de jeux de figurines. Vous trouverez ci-après une sélection du magazine Ravage afin de jouer même les jours de week-ends ensoleillés tellement vous ne pouvez pas vous en empêcher.



Project Pandora.
Mantic Games.

MANTIC GAMES

Project Pandora

Il y a deux décennies, un jeu avec des figurines faisait chavirer le coeur des gamers et des vieux lecteurs de Casus avec son plateau modulable et des parties asymétriques. Aujourd'hui et comme ce fut le cas pour *Warhammer* et *Warhammer 40K*, MG se la joue GW et sort pour très bientôt *Project Pandora*. Un clone de *Space Hulk*. Normal pour des anciens de la vénérable société anglaise. Mêmes principes de base avec forcément une identité propre aux dissidents de cette jeune société. En tous cas, on trouvera dans la boîte une vingtaine de figurines et de quoi construire différents plateaux en fonction des scénarios opposant la Corporation aux mystérieux Veer-myn qui veulent s'approprier la cargaison de ces premiers. Autre bonheur au passage, il y aura aussi du fluff de *Warpath* à se mettre sous la dent. On attend d'avoir le jeu en main pour vous en dire plus. Sinon, une interview de Jack Thornton, le game designer du jeu, est dans *Ravage 69*.

Warpath

Évidemment, et c'est bien pratique pour enchainer, l'armée à venir pour *Warpath* est la Corporation, spécialiste du dégât à distance avec pas mal d'unités à découvrir.

Rappel : *vous pouvez découvrir les règles de Warpath en français sur leur site, telles que réalisées par l'équipe de Ravage.*

COOLMINIORNOT

Confrontation

Attention, ouvrez bien vos yeux et lisez : la société américaine s'associe avec Legacy Miniatures afin de faire renaître *Confrontation* le jeu de figurines. À la fin de l'année, il paraîtra sous la forme d'une *Phoenix Edition*. Ses règles reprendront les versions 3 et 3.5 mais seront révisées et de nouvelles figurines sont déjà prévues.

Super Dungeon Explore se voit déjà affublé d'une extension : *The Caverns of Roxor*. Elle se présente sous la forme de quatre petites boîtes pour de nouveaux monstres, trésors, héros et cartes.

Toujours plein de ressources, CMON sort un nouveau jeu d'escarmouche : **Wrath of Kings**. Une nouvelle gamme de figurines dont les premières plutôt porcines, poulpiques et gnomiques ont été présentées à la Gama. Les starters et les règles arriveront cet été.

FFG/EDGE

Dust Tactics

Comme à son habitude, FFG assure le suivi de ses jeux et propose régulièrement des nouveautés. C'est le cas pour *Dust Tactics* avec la sortie de nouvelles unités et extensions qui enrichissent la gamme. L'armée star en ce moment, l'étoile rouge même, est la SSU. Quand





on voit ce qu'ils vont mettre à disposition très prochainement, on en a le goulash à la bouche, ne serait-ce que pour les unités aéroportées de transport de marcheur. Rien de tel que d'imposer sa pièce maîtresse en plein de champ de bataille comme une apparition surprise. Un autre élément à ne pas négliger dans ce bloc est le commissaire, lequel peut agir seul ou être rattaché à une unité afin d'en augmenter l'efficacité. L'Axe n'est pas en reste avec un nouveau type de marcheur lourd aux paramètres multiples afin d'ajuster votre armée.

Opération Cerberus est la nouvelle extension pour *Dust Tactics* et elle propose de nouvelles façons de jouer encore une fois comme les Marcheurs lourds et les décors en 3D. Il y a aussi pas mal de background mis à disposition à travers les différents héros présentés.

En juin, un **Dust Day France** (traduire : championnats de France de *Dust Tactics*), organisé par la Ludothèque de Boulogne-Billancourt, aura lieu en présence de Paolo Parente. Le vainqueur gagnera un voyage tous frais payés aux États-Unis où se tiendront les championnats du monde de *Dust Tactics*.

FFG/EDGE

Rune Age

Voilà un jeu qui n'est pas vraiment un jeu de figs mais qui vaut le détour et mérite que l'on en parle. On peut penser ce qu'on veut de *Magic*, le jeu de cartes, il a en tous cas énormément bouleversé le monde ludique et influencé nombre de game designers.

Depuis quelques temps, de nouveaux jeux apparaissent en présentant un même concept de deck-building interne au jeu (où l'on construit son deck en cours de partie). *Rune Age* est un de ceux-là et il reprend la formule à son compte de façon très séduisante. Chaque joueur incarne une faction de Terrinoth et se doit de construire son deck en fonction du scénario choisi et de l'attitude des autres joueurs. Le jeu est plutôt simple par rapport aux autres jeux de ce type mais il introduit une notion d'immersion grâce à des factions différentes mais typées et en jouant sur les conséquences des événements. Très fortement recommandé pour l'initiation aux jeux de gestion. →







Erratum CB#2

Petite erreur à signaler pour le jeu *Ultimate Warriorz* dont nous disions le plus grand bien dans CB#2 : son auteur n'est autre que Guillaume Blossier et non Frédéric Henry. Toutes nos excuses pour la confusion !



Dernière minute : Un *Talisman* version *Warhammer 40 000* (ou un *Warhammer 40 000* version *Talisman* ?) se prépare chez nos amis américains.

YSTARI

Méditerranée

Après avoir ressorti des cartons *Sherlock Holmes Détective Conseil* et en avoir fait une œuvre d'art, ou pas loin, primée à Cannes, nos amis d'Ystari remettent ça avec *Méditerranée*, le célèbre jeu de Dominique Ehrhard qui voit s'affronter les flottes commerciales des puissances du XVIe siècle dans le bassin ayant vu tant de civilisations naître et disparaître. Cyril Demaegd a prévu quelques modifications qui devraient dynamiser les parties du début à la fin. À découvrir ou redécouvrir très bientôt.

Dernière minute : *Une extension pour Sherlock Holmes DC est en préparation.*

GAMES WORKSHOP

Divers

Un grand remaniement de la gamme de peinture Citadel est à prévoir dans les semaines à venir. On ne connaît pas encore les conséquences en matière de coloris et de consistance mais la palette devrait être plus étendue. 145 nouveaux pots sont annoncés. À surveiller...

En attendant les décors en plastique pour *Battle*, une nouvelle tour fortifiée au style très baroque est proposée : le Sémaphore des Tourments.

Forge World proposera incessamment sous peu des plaques de décors modulaires pour *40K* avec pour thème la zone de guerre Mortalis. De quoi concevoir des plateaux urbains pour de violentes escarmouches.

GAMES WORKSHOP

Warhammer

En décembre, GW a sorti un bouquin, **Bain de Sang dans les Terres Arides**, présentant le déroulé d'une campagne jouée au Studio White Dwarf avec les règles du célèbre *Mighty Empire*, on peut y lire de façon narrative les différents événements et les résultats des batailles. Utilisable comme système de campagne pour *Warhammer le jeu des Batailles Fantastiques*, cela fait plein de rapports de bataille et d'analyses, et surtout une histoire avec du fluff pour le JdR.



Bushido

Un nouveau jeu de figs, qui devrait plaire aux rôlistes, propose de vivre des escarmouches entre personnages extrême-orientaux. De quoi agrémenter vos parties de *Bushido*, *L5A*, *Qin*... Quatre factions au style propre sont pour l'instant disponibles. Le système de règles est plutôt classique mais il permet d'avoir un contrôle sur les actions des personnages et de bluffer. Il ne reste plus qu'à découvrir les meilleures combinaisons possibles, ce qui se fait assez vite considérant que l'entrée dans le jeu se fait sans perte de temps.

Les règles sont disponibles sur le site internet du jeu.

STUDIO 38

Rixe

Des survivants du JdR *Zone* dans la salle ? Pas grave. J'en profite quand même pour vous parler de *Rixe*. Un jeu gratuit de baston de rue avec des figs. Rues de Grenoble de surcroît. Oui vous avez bien lu, les maps représentent des quartiers de la ville iséroise et les personnages sont des gars et des nénettes que vous croisez tous les jours en sortant de votre immeuble. Un système bien sympathique mais peu ergonomique. Il suffirait cependant d'y ajouter quelques éléments matériels, qui ont un coût bien évidemment.

Bref, un jeu au rapport qualité/prix irréprochable.

PLAYHAT GAMES

Dungeon Run

Le donjon-crawler du bimestre

Encore un jeu pour rôlistes en panne d'inspiration ou d'imagination. Rôlistes vindicatifs et peu sociaux du fait que le jeu propose une deuxième session très compétitive. En effet, les parties de *Dungeon Run* se font en deux mouvements. Un premier plutôt coopératif, donc proche d'un jeu de rôle si les joueurs font l'effort de s'investir dans leur perso, et au cours duquel on découvre le plateau modulaire au fil de la progression des héros. Puis un second mouvement, plutôt rentre dedans, et qui est la conséquence de la découverte et du meurtre du grand méchant. Ce dernier fournit l'objectif principal du jeu que les joueurs vont se disputer en tentant d'atteindre la sortie. On se retrouve finalement avec deux jeux en un. À tester entre CE, CN et CG*.

Farid Ben Salem





* *Chaotic Evil, Chaotic Neutral* et *Chaotic Good*.





FIGURINES POUR JDR

Pathfinder Battles

Le retour de *D&D minis*

« C'est dans les vieux pots de D&D3.5 *qu'on fait les meilleures recettes ! » L'éditeur Paizo a fait du célèbre adage une véritable ligne de conduire depuis le lancement de sa gamme* Pathfinder. *Après le jeu de rôle, les figurines en plomb, les romans, il n'a pas fallu attendre longtemps pour qu'une gamme de figurines pré-peintes voit le jour en partenariat avec Wizkids, l'un des fabricants leader sur le marché US.*

La distribution en France : je veux mon dragon noir !

Si vous n'avez pas commandé directement vos figurines sur le site de Paizo et que vous avez attendu comme nous leur disponibilité en France, vous avez malheureusement pu constater que la figurine spéciale du pack *Heroes & Monsters*, le magnifique dragon noir de la boîte d'initiation *Pathfinder*, n'était pas toujours présent. Normalement, chaque acheteur d'une « case » a la possibilité de se procurer cette figurine spéciale. À l'heure actuelle, il est fort probable que seuls les plus chanceux aient pu mettre la main dessus via le réseau de distribution normal en France. Espérons que ce regrettable bug ne se reproduise pas avec les prochains sets !



Coup d'essai

Avant de se lancer dans une gamme de figurines pléthorique digne de *D&D miniatures* (gamme interrompue au plus grand dam des fans par Hasbro et Wizards of the Coast il y a une bonne année), Paizo s'est d'abord offert un coup d'essai, histoire de ne pas se lancer dans le vide avec le risque de se planter. On vit ainsi débarquer quatre héros « iconiques » tirés de la *Beginner Box* (*La Boîte d'initiation à Pathfinder*, à paraître en français chez Black Book Éditions). De très bonne qualité côté sculpture comme au niveau de la peinture (un peu mieux que *D&D minis*, mais sans être au niveau de feu la gamme prépeinte de Rackham pour *Confrontation*), Valéros le guerrier, mais surtout Mérisiel la roublarde et Kyra la prêtresse de Sarenrae ont immédiatement mis l'eau à la bouche des fans ! Le design hérité des dessins de Wayne Reynolds, qui signe les plus importantes couvertures du jeu, est passé par là et apporte d'emblée son cachet aux petites figs plastiques de *Pathfinder*.

Des héros et des monstres

Les ventes et l'engouement autour de ces 4 premières figurines rassurèrent Paizo et Wizkids, et peu après noël, le premier « vrai » set de figs vit le jour. Sous le titre « *Heroes & Monsters* », il ne fait ni dans la dentelle ni dans l'original au niveau de sa population : gobelins, orques, trolls, zombies, squelettes, vampires, ogres, gardes, rôdeur humain, paladin, nain roublard, etc. Que du classique !

Pour rendre viable la vente de ce type de produit, Paizo et Wizkids se sont orientés vers la vente de boosters au contenu aléatoire, à l'image du mode choisis par les jeux de cartes à collectionner et par… *D&D minis* ! Pas super agréable pour les rôlistes (d'autant que pour une fois, la gamme est exclusivement dédiée au JdR), mais Paizo a eu la bonne idée de proposer une solution pour être sûr à 100% d'obtenir TOUTES les figurines d'un même set : l'achat d'une « case », l'équivalent de 4 « bricks » contenant chacune une vingtaine de figurines. Pour une « case », l'acheteur doit débourser une somme non négligeable (autour de 280€) mais il a la certitude de posséder toutes les figs, qu'elle que soit leur rareté. Un coup de maître donc, et comme cette rareté est indexée sur l'usage en partie (les créatures de base que l'on affronte en grand nombre sont « communes » et celles que l'on affronte généralement seules sont « rares »), on se retrouve avec une gamme bien équilibrée et pratique pour le jeu.

Côté sculpture et peinture, contrairement aux 4 premiers héros, le niveau est plus disparate. Des créatures bénéficient d'un traitement de faveur avec une sculpture digne des dessins dynamiques de Wayne Reynolds (l'excellent



Set Beginner Box Heroes

Set Rise of the Runelords

Set Heroes & Monsters

dragon noir, les gobelins, le troll, le vampire, le rôdeur, etc.) et d'autres proposent vraiment le minimum syndical (les gardes, les orques, le minotaure), à se demander si toutes les figurines ont été sculptées à partir des dessins de la gamme *Pathfinder*... M'enfin, au final, on profite sur l'ensemble d'un niveau de qualité un poil supérieur à *D&D minis*, ce qui est déjà encourageant et n'importe quel MJ de *Pathfinder* se retrouvera avec de quoi donner vie à sa *battle map* ou son tableau Velléda.

Rise of the Runelords

Si vous êtes un assidu du blog de Paizo, vous avez déjà découvert les premières figurines qui peupleront le prochain set prévu par l'éditeur. Il s'agit, et le concept fait fantasmer tous les rôlistes depuis des années, de toutes les figurines tirées de la première campagne *Pathfinder* : *Rise of the Runelords* (qui va par ailleurs être rééditée cet été sous la forme d'un unique ouvrage anniversaire pour les 5 ans de *Pathfinder*). On rêve déjà que le concept sera appliqué à toutes les campagnes *Pathfinder*, mais ne nous emballons pas (c'est trop tard, je sais !). Et admirons plutôt les quelques exemples ci-dessus, de Nualia en passant par les ogres incestueux du Massacre de la Montagne Crochue (un must de la campagne !), le géant de pierre Mokmurian (très beau) et la figurine spéciale (immense) du Géant des runes !

Le niveau semble être bien meilleur que sur le set de *Heroes & Monsters*, ce qui laisse augurer de très bonnes choses pour la suite. Mais, car il y a un mais, le prix annoncé pour se procurer la fameuse « case » qui garantit que vous aurez bien toutes les figurines du set est malheureusement très élevé ! Certes, il y a beaucoup de figurines (134 figurines contre 40 dans le premier set !) et plusieurs figurines de taille Grande, mais il faudra débourser environs 600€ ! Bref, ce ne sera pas à la portée de tout le monde et il faudra vraisemblablement mettre à contribution vos joueurs, oncles, tantes et cousins !

Le succès de ce set déterminera la suite de cette gamme de figurines prépeintes qui s'adresse uniquement aux rôlistes.

Damien Coltice



Packs non aléatoires

En plus des gros sets vendus sous forme de boosters, Paizo a eu l'idée (encore une) de proposer de petits packs dont le contenu est fixe (ouf). Ces packs proposeront soit des figurines nouvelles, soit des figurines provenant d'un set existant mais peintes diffémment. Le premier pack, *Champions of evil*, contient ainsi une prêtresse, une succube, deux gargouilles et 4 zombies de *Heroes & Monsters* peints dans des couleurs différentes. Si ce premier set alternatif laisse sceptique, l'idée paraît très bonne et on espère que le choix des figurines sera plus pertinent pour le prochain pack !



L'immense géant des runes



JEU VIDÉO | PS3, XBOX 360

SILENT HILL : DOWNPOUR

American Horror Story

*Pour son huitième volet sur consoles, la gamme **Silent Hill** change d'équipe de développement, s'offre un retour à l'esprit des premiers volets et replonge aux sources du genre survival horror. Prendre une jeune équipe de développement tchèque était un pari osé pour Konami : la nouvelle avait provoqué l'inquiétude des fans et le titre était attendu au tournant. Ce nouveau volet vaut-il une nouvelle descente dans l'enfer de Silent Hill ?*



In my restless dreams, I see that town

Lors d'un transfert d'une prison à une autre, le bus qui transporte le détenu Murphy Pendleton est victime d'un accident. Murphy, c'est vous. Perdu en pleine forêt, il est l'heure de s'enfuir et le premier objectif est évidemment de quitter la région. Une seule petite ville se trouve à proximité : Silent Hill. Le chemin vers la liberté peut parfois être bien tortueux…

Les développeurs ont visiblement lorgné du côté de *Silent Hill 2* pour définir l'ambiance de leur jeu et le ton de leur intrigue. En parcourant les rues de la ville, l'héritage du mythique deuxième volet est palpable, notamment sur le plan graphique.

Héritier fier de ses racines, *Downpour* impose toutefois en parallèle sa propre identité. L'eau est cette fois l'élément central du monde altéré, un choix inattendu qui fonctionne plutôt bien, et l'univers cauchemardesque permet de retrouver les courses-poursuites hallucinées de *Shattered Memories*.

Quelques nouveautés plaisantes attendent aussi le fan de la saga, dont la lampe à ultra-violets. Allumée à la place de la lampe torche classique, elle permet de distinguer des éléments invisibles à l'œil nu et que l'on aurait parfois préféré ne pas voir. Offrant une grosse plus-value tant au niveau de l'ambiance que du jeu, il s'agit clairement de l'apport le plus marquant.

Pour le reste, *Downpour* recycle avec talent les éléments classiques de la série. Patchwork d'influences saupoudré d'une touche d'éléments nouveaux, le mix est intéressant, l'ensemble cohérent et tout fonctionne bien. Seul changement majeur, pour la première fois, la musique n'est pas composée par Akira Yamaoka mais par Daniel Licht (compositeur des musiques de *Dexter*, entre autres) pour un résultat tout à fait plaisant.

L'aspect survival horror a été renforcé par rapport à *Homecoming*. La fuite est à nouveau une option plus qu'envisageable. Le personnage ne peut porter qu'une seule arme (et un flingue qui manque de balles). Tout ce qu'il utilise pour frapper (pelle, hache, pied-de-biche, planche, chaise, etc.) s'use et se brise tôt ou tard. Il n'y a pas non plus de barre de vie, il faut se fier à la quantité de sang sur Murphy et à son boîtement pour estimer sa situation. Si affronter un ennemi n'est pas très compliqué, deux deviennent gênants, et face à trois adversaires, l'affaire se complique sérieusement.

La ville est plus vaste et surtout plus riche qu'auparavant. Quelques quêtes secondaires enrichissent l'aventure et offrent parfois des moments mémo-

rables. L'intrigue centrale, quant à elle, est plus profonde que dans *Homecoming*, mais toujours pas à la hauteur de *Silent Hill 2*, pour ne citer que cet exemple. Heureusement, le fond est bon et témoigne d'une évolution de la licence dans la bonne direction (à rebours), l'aspect psychologique reprenant le dessus. La série est traditionnellement divisée avec *SH1*, *3* et *Origins* d'une part, et les opus *2* et *4* en stand-alone. *Downpour* vient enrichir la seconde catégorie.

Les énigmes sont intéressantes et dans la lignée des premiers opus de la série, même si leur difficulté est loin d'être aussi importante qu'alors. Notons une petite faiblesse du bestiaire, certainement l'un des plus mauvais vu dans la gamme.

There was a hole here

L'aspect technique est le point faible du titre. De nombreux ralentissements viennent perturber le jeu, et pas toujours au bon moment. Ils peuvent s'avérer assez gênants lors de certaines scènes, un point à déplorer. Quant aux graphismes, ils ne sont pas à la hauteur de ce que peuvent proposer les consoles next gen.

Un patch est annoncé pour régler le premier problème. Le deuxième est, à mon sens, un détail : on ne vient pas chercher des prouesses techniques dans *Silent Hill*, mais une histoire, une ambiance. Le sujet doit être évoqué et constitue une petite déception mais ne représente pas véritablement un frein à l'achat du jeu.

Our special place

En piochant du côté de ses illustres prédécesseurs, le deuxième opus en tête de liste, *Silent Hill : Downpour* ramène enfin la série sur ses rails et fait oublier le décevant *Homecoming*. La quinzaine d'heures nécessaire pour en extraire tous les secrets (en prenant son temps) est un pur bonheur destiné aux fans. Quelques faiblesses évidentes restent à déplorer mais sont largement compensées par l'étrange mélange opéré entre éléments du passé et petites nouveautés. Sans être le meilleur opus de la série, *Downpour* ne démérite pas et les amateurs de survival horror ne regretteront pas ce voyage.

Tristan Blind

Fiche technique
Éditeur • Vatra Games et édité par Konami
Prix constaté • 55 €





JEU VIDÉO | PS3, XBOX 360 & PC

Syndicate

Ou comment se faire crosser en vrai !

Presque 20 ans après la sortie du premier opus mythique sur PC et plus de 15 ans après son excellente et sombre suite, la licence culte Syndicate *revient sur le devant de la scène avec un nouveau volet, un* reboot *façon FPS qui doit assumer une mission périlleuse : séduire large sans décevoir le public des fans des premières heures.*



Pour être honnête, il faut dire que toute l'affaire partait très bien. Comme c'est l'usage lorsqu'un jeu se voit doter d'un gameplay façon FPS pour gratter aux râteliers les mieux fournis, la communauté avait bondi lors de l'annonce de ce changement majeur, mais l'esprit du jeu semblait présent. Les développeurs n'avaient pas peur de devoir assumer un ton provoc' en phase avec l'univers amoral du jeu, le slogan de la campagne publicitaire « Business is war » était franchement sympa et on était plutôt impatient à l'idée de pouvoir redécouvrir les délices du *persuadotron* dans un emballage différent, et même pourquoi pas dans le cadre d'un multijoueur bien senti.

Jusqu'ici tout va bien…

L'impression que tout va bien persiste d'ailleurs pendant les premières minutes de jeu. Après une cinématique classieuse qui présente de façon basique mais efficace l'évolution du monde vers 2069, on prend possession du personnage principal, Miles Kilo, pour découvrir un décor cyberpunk convainquant qui évoque les grands classiques du genre sans les copier et où la Réalité Augmentée n'a pas été laissée de côté et envahit au contraire l'univers perçu à travers l'écran.

Sur le plan du gameplay, on a droit à la config' habituelle des gros FPS avec quelques ajouts pour les déplacements qui rappellent *Mirror's Edge*. On prend en main le bestiau en quelques minutes, on flingue deux-trois PNJ en passant, premier mur enfoncé, premier piratage à distance d'un bot, et jusque-là, on se régale. Puis, commence l'aventure… et c'est la catastrophe !

En réussissant l'exploit d'être à la fois convenu au possible et à côté de la plaque, le scénario insipide de cet opus parvient à donner l'impression que le jeu est long – ce qui est faux – tant on s'ennuie à chaque dialogue. Tous les enjeux potentiels que présentait le monde de *Syndicate* sont purement et simplement ignorés au profit d'une histoire ridicule déjà vue à toutes les sauces. Quant à la notion de stratégie, bon ben, on est dans un FPS les gars, vous savez ce que ça implique…

Actions d'opportunité

De l'original, quelques éléments sont restés présents, et notamment le fameux *persuadotron*, lequel est désormais intégré à une interface plus vaste appelée *Dart*. Activer le mode *Dart*, ce qui peut se faire théoriquement à n'importe quel moment mais pour une durée limitée, c'est mettre en action son cerveau pucé pour optimiser ses compétences. En langage *Eclipse Phase*, c'est lancer



un tacnet, un logiciel RA d'assistance au combat ; pour un runner, ce serait l'équivalent d'un système smartgun couplé à toute une batterie d'augmentations. L'écran change de couleur, le temps est légèrement ralenti, les ennemis repérés restent ensuite visibles et se font localiser grâce à leurs puces même lorsqu'ils passent à couvert ou se planquent derrière un obstacle ; j'en passe bien sûr, et des meilleures. L'idée est juste excellente, on se demande simplement pourquoi le script du jeu prévoit de nous en priver une mission sur trois.

Quant aux piratages, comme promis, ils ne s'appliquent pas uniquement aux bots mais aussi aux humains pucés et donc aux ennemis. Si la première utilisation de cette fonction pour pousser un adversaire à se suicider donne des frissons et rappellent le mauvais esprit qu'entretenait autrefois la licence, l'excitation passe vite, et pouvoir convaincre un ennemi de se battre temporairement contre les siens ou faire sauter subitement les armes de ses antagonistes entre leurs mains devient très rapidement un simple gadget, bien éloigné de ce que l'on espérait au départ.

Le triste butin

Que reste-t-il une fois ces éléments constatés ? Côté positif, il faut noter une IA extrêmement agressive qui n'hésite pas à mettre en difficulté le joueur, à l'acculer, le déborder et qui donne envie de hurler lorsque l'on reprend une même arène pour la quatrième fois consécutive. Les adversaires coriaces se font rares dans le monde du jeu vidéo et cette surprise fait plaisir. On retiendra aussi des décors bien construits, des visuels urbains sympas et un *chara-design* abouti qui met en valeur un look corpopunk parfaitement dans le ton et assez réjouissant. Enfin, l'ambiance sonore est un point fort du jeu, avec des environnements globalement réussis, des doublages plus que corrects et plusieurs pistes musicales qui, même s'il ne s'agit pas de ma came, méritent le détour et collent au thème.

Futur sombre

Un FPS standard, voilà finalement la copie qu'a rendu le studio Starbreeze. Un FPS plutôt dans la moyenne et même un peu au-dessus grâce à quelques petites idées et une IA bien pensée. *Syndicate* propose au total 6 à 10 heures de jeu si l'on cumule le mode solo et la coop en ligne, la norme actuelle pour ce type de jeu sauf qu'il n'y a pas ici de multijoueur… La pilule est un peu dure à avaler. Pourtant, le vrai crime est ailleurs, comme le seul gros grief à retenir contre cette production : elle n'aurait jamais dû reprendre le titre *Syndicate*. Reste enfin un succès en demi-teinte à concéder sur le plan de l'immersion, chapeau c'est du beau boulot : on a vraiment l'impression de s'être fait roulé par une corpo opportuniste.

Stéphane Gallot

Fiche technique

Éditeur • Electronic Arts
Développeur • Starbreeze Studios
Prix constaté • environ 50 €



JEU VIDÉO | PS VITA

UNCHARTED : GOLDEN ABYSS

Aux sources de l'aventure

Pour son arrivée en fanfare sur la dernière merveille de Sony, la licence Uncharted *revient aux jungles qui ont fait son premier succès sur PS3. Sur un site funéraire mystérieux paumé en Amérique Centrale, Drake vit l'une de ses premières aventures et les joueurs au contrôle vont avoir fort à faire pour révéler les secrets d'une antique civilisation en alternant énigmes,* gunfights *et phases de plate-forme.*

Fiche technique
Éditeur • Sony
Développeur• Sony Bend
Prix constaté • 39,95 € environ

Ambitieux, le troisième volet des aventures de Drake sur console *next-gen* n'avait malheureusement pas comblé les attentes énormes des joueurs après une seconde aventure qui tenait du miracle tant elle était prenante, équilibrée, rythmée… Bref, malgré un multijoueur grandiose, *L'Illusion de Drake* avait un peu déçu derrière l'exceptionnel *Among Thieves*. Qu'importe, voici *Golden Abyss* ! Nouvelle console – la petite PS Vita, gameplay revu pour intégrer les apports des deux pavés tactiles, scénario inédit et nouvelle équipe aux commandes. Que vaut cet opus qui a la chance de débarquer sans avoir à assumer le poids écrasant des éclatants succès précédents de la franchise ?

Hasta la Vita

Visuellement, le jeu est une authentique merveille et réalise une démonstration de force pour la PS Vita, décidément la plus puissante des consoles sur le marché derrière la PS3 et la Xbox 360. L'écran HD met en valeur des décors sublimes et la multitude de détails comme la finesse des textures font rêver et attestent des capacités étonnantes de la petite console. Jamais une portable n'avait jusqu'alors rendu un jeu aussi beau.

Sur le plan du gameplay, les développeurs ont fait un choix intelligent



en proposant à la fois des manip' classiques, façon manette de jeu, et des éléments tactiles, le joueur étant la plupart du temps libre de mixer les deux méthodes de contrôle à sa guise. La prise en main est très instinctive et le jeu répond au doigt et à l'œil. Globalement, c'est une réussite. Ok, l'usage du pavé tactile à l'arrière de la console est peut-être un poil contraignant, mais qu'importe, il suffit de revenir aux bons vieux boutons, à l'ancienne, et le problème est contourné.

Welcome to the jungle

Chronologiquement, il s'agit de la première aventure de la saga et *Golden Abyss* constitue donc une jolie porte d'entrée dans l'univers de Drake, pouvant être jouée complètement indépendamment des aventures futures du héros sans que le moindre détail ou la plus petite référence soit perdu.

Si le scénario met du temps à vraiment décoller, ce bon vieux Nathan Drake a décidemment l'art de se mettre dans des situations compromettantes et comme d'habitude, la narration débute par un prologue où la vie de notre chasseur de trésor préféré est sacrément mise en péril environ aux trois-quart de l'aventure. La suite permet de comprendre progressivement comment les choses ont pu dégénérer à ce point au fil d'une trame qui se dévoile en dix bonnes heures, une durée honorable pour un jeu sur console portable.

Sur la trace de trésors archéologiques oubliés dans les jungles d'Amérique Centrale, pistant une expédition de conquistadors disparue quatre siècles plus tôt, Nate s'est, une nouvelle fois, assez mal entouré puisque le copain Dante qui l'invite dans cette quête est, on le sait dès les premières secondes de jeu, un foutu traître qui va tourner sa veste aussitôt que possible. Du côté des bons amis, Sully répond présent et s'invite pour une ballade à la moitié du jeu. Le beau sexe est aussi du voyage avec Marisa Chase, un personnage dont c'est la toute première apparition et dont on guettera le retour dans les futurs volets. Enfin, que serait la saga *Uncharted* privée de ses chefs de guerre locaux, si soucieux d'emporter avec eux des bataillons de PNJ à éclater ? Guerro tient ce rôle avec moins de présence que Lazarevitch et moins de classe que Marlowe mais il fait le boulot malgré quelques airs, peut-être volontaires, de méchant de pacotilles.

Le nouvel Indy

Cinématographique au possible, *Golden Abyss* propose un superbe voyage et on se prend vite au jeu. Les dialogues omniprésents et l'humour constant qui sont des marques de fabrique de la saga touchent au but et offrent au titre l'ambiance particulière que l'on était en droit d'espérer retrouver. Les pistes musicales et l'environnement sonore sont comme toujours de très bonne qualité. Les nouveautés particulières à cet opus, comme les calques au charbon faits en frottant l'écran, les objets que l'on dépoussière ou les puzzles à reconstituer, sont bienvenues et bien pensées même si l'on regrette un peu le manque de complexité des énigmes. Seul autre léger regret, la trame de cet opus étant localisée dans une seule région géographique, les environnements changent peu, surtout si l'on met en parallèle la profusion et la variété des décors visités dans les épisodes passés. Il y a donc peu de matières pour chipoter et beaucoup d'éléments sur lesquels s'enthousiasmer.

Si vous aimez l'aventure, si pour vous Nathan Drake est le seul digne représentant d'Indiana Jones et si vous avez la chance d'avoir une PS Vita à portée de main, n'hésitez pas : *Golden Abyss* vaut définitivement son pesant d'or et il fait honneur à la grande licence dont il est l'héritier.

Stéphane Gallot





JEU DE PLATEAU | COUP DE COEUR DE LA RÉDAC'

ECLIPSE

Wormholes et stratégies

Les jeux de baston/développement au background space-op ne sont pas légion et voilà un bon moment que Twilight Imperium *règne en maître dans ce secteur restreint. Voici pourtant qu'apparaît enfin un challenger sérieux :* Eclipse. *Porteur d'une foule de petites mécaniques sympas et annonçant des parties deux fois plus courtes qu'avec son aîné, le petit nouveau est culotté et fait de l'œil à tous les joueurs désireux de s'amuser en après-midi ou en soirée et pas seulement pour des séances de huit heures consécutives. Le trône est-il menacé ?*

Fiche technique

Éditeur • Ystari
Matériel • pléthorique
Joueurs • 2 à 6
Âge • à partir de 12 ans
Durée • 45 mn/joueur
Prix constaté • 60-65 €



Premiers tours

A priori, pas du côté du background, on est ici dans le cadre classique de différentes civilisations, humaines et extra-terrestres, en lice pour le contrôle de la galaxie. Chaque joueur choisit son camp parmi les races disponibles et c'est parti. Le plateau se construit au fil du jeu et des explorations des différents peuples ; le développement du terrain de jeu et les déplacements se font en empruntant des trous de ver et les hexagones posés peuvent donc communiquer ou non avec les tuiles voisines selon le placement que fait chaque joueur. Vous ne voulez pas d'un voisin envahissant, à vous de vous débrouiller pour clore vos frontières et bon courage (!) ; au-delà de quatre joueurs, cela tient du miracle.

Outre l'exploration, prélude nécessaire à l'installation de votre empire, vous aurez fort à faire avec du développement technologique, des vaisseaux à construire et customiser, de la colonisation, etc. Pour résumer, il est quand même surtout question de se faire le plus puissant possible avant d'aller éclater ses petits voisins. Mais là où le jeu est superbement équilibré, c'est dans sa répartition des points de victoire et son système d'influence qui limite la taille des empires.

Un empire étendu est difficile à entretenir et les pions d'influence qui permettent de contrôler des secteurs sont aussi ceux qui vous octroient des actions. Plus vous avez de pions sur le plateau et moins vous pouvez jouer. Il faut donc savoir restreindre ses appétits pour garder une certaine liberté d'action et ne pas se retrouver les mains liées. Quant aux points de victoire, il est possible de les acquérir par l'exploration, les exploits militaires, le développement technologique, la construction de monolithes, le contrôle de territoires et quelques points peuvent même être grappillés par la diplomatie. L'essentiel obtenu par les joueurs provient en général de leurs actions de conquête et de leurs victoires militaires mais le seul bourrinage ne permet pas de gagner, il faut jouer sur plusieurs tableaux.

Mécaniques et théories

Sur le plan mécanique, le jeu laisse certains éléments au hasard, notamment lors des combats qui se jouent aux dés.



Les joueurs vraiment malchanceux pousseront de grands cris, comme d'habitude, mais une bonne stratégie reste nécessaire pour s'imposer sur le plateau et la chance ne décide pas de tout. Pareillement, le tirage aléatoire des tuiles du plateau pendant les explorations est un élément qui fait naître des opportunités et qui peut parfois handicaper un joueur mais qui ne décide pas pour autant de l'issue des parties.

Les règles sont assez simples et faciles à retenir, un autre bon point. Par contre, elles sont franchement longues à expliquer et détailler même si le livret de 32 pages est bien illustré et se montre didactique. Il faut compter grosso-modo 45 minutes d'explications avant de se lancer. Avant la première partie, l'ensemble paraît nébuleux mais tout rentre bien vite dans l'ordre et plus personne ne consulte les règles dès l'heure de la revanche.

Conditions de jeu

L'éditeur annonçait des parties de 30 minutes par joueur autour de la table, c'est une folie. Les premières parties tournent autour d'une heure par joueur et descendent aux environs de 45 minutes par joueur avec l'expérience Pas exactement ce qui était promis mais on reste dans un ordre de durée très accessible qui enfonce la plupart des « monsters game » concurrents.

Jouable de deux à six, le jeu révèle son plein potentiel à partir de quatre joueurs. L'ambiance des parties change du tout au tout en fonction du nombre de participants et devient extrêmement offensive à cinq ou six. À deux joueurs, *Eclipse* perd évidemment une partie de ses atouts mais reste agréable à jouer avec une dimension stratégique très différente et des enjeux qui changent. Ici, l'aspect militaire est souvent éclipsé par la part de gestion et de développement qui représente près des deux-tiers des points de victoire.

Vers l'infini et au-delà

Avec six races aliens et un plateau qui varie d'une partie à l'autre, *Eclipse* est un jeu auquel on prend plaisir à rejouer et qui offre des situations toujours renouvelées. Seule ombre au tableau, un schéma en trois phases qui finit par se répéter malgré la diversité des opportunités offertes : les joueurs passent trois tours à explorer avant de passer en phase de développement/customisation puis partent à l'offensive contre leurs camarades au cours des trois derniers tours de jeu, quitte à faire des attaques suicides au neuvième et dernier tour. Une variante proposant un nombre de tours variable pourra probablement régler cet écueil pas franchement gênant mais tout de même capable de limiter les surprises.

Un autre défaut ? Du matériel papier franchement terne, dans des tons de gris et de marron, bref du matos qui ne fait pas rêver. Côté figurines en revanche, les vaisseaux en plastique sont de toute beauté malgré leur style rétro et leurs designs qui rappellent *Star Wars*. Pas vraiment à la page mais rien qui puisse rebuter.

Eclipse est donc au final un jeu riche, prenant, qui se joue relativement vite (on est entre rôlistes) et qui a su équilibrer stratégie et jouabilité afin de laisser de belles marges de fun. Un jeu qui a même tendance à devenir addictif. Oui, *Twilight Imperium* a désormais un sérieux concurrent qui le nargue sur les terrains de l'accessibilité et du prix. Que donnera la riposte ?

Stéphane Gallot

Pimp my civilization

Eclipse a plus d'un tour dans son sac et la customisation des vaisseaux en est un. Les règles les concernant sont vraiment à signaler pour leur intelligence : de gros équipements (canons à plasma, propulseurs à tachyons, ordinateurs quantiques…) nécessitent des sources d'énergie adéquates et contraignent les bourrins à des recherches scientifiques ne se concentrant pas sur le seul aspect offensif. Histoire de voir qui est le plus fort quand on part avec la même base, il est possible de ne jouer qu'avec des civilisations humaines (identiques), mais grâce aux développements technologiques choisis et avec les customisations de vaisseaux, en quelques tours les civilisations des joueurs seront toutes très dissemblables.



JEUX DE PLATEAU

RISK Legacy

Le reboot du siècle

Qui aurait pu imaginer que le jeu de société le plus original de ces cinq dernières années serait porté par Hasbro, le mastodonte croulant sous le poids de ses licences, et Risk*, un classique de plus de 50 ans d'âge ? Une chose est sûre : pas moi.*

Fiche technique
Auteurs • Rob Daviau & Chris Dupuis
Éditeur • Hasbro
Joueurs • 3 à 5
Âge • à partir de 13 ans
Durée • 60 min
Langue • VO anglaise
Prix constaté • 65 € (Import)



Petit voyage en DeLorean pour ceux qui ne font pas nécessairement rimer ludique avec historique : *Risk* est un jeu de société français (eh oui !), créé en 1957 par Albert Lamorisse, réalisateur de cinéma distingué par une palme d'or. Si *La conquête du monde* - nom de la première version du jeu - ne fut pas un succès commercial dans la contrée du Général, la tendance s'inversa rapidement après le passage du jeu entre les mains de l'éditeur américain Parker Brothers. Changement de nom, modifications mécaniques afin de dynamiser le jeu, et le classique des jeux de baston était prêt à conquérir le monde.

L'art de la mise en scène

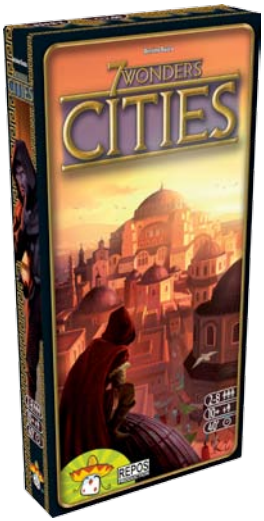
Mais comment le simple lifting d'un quinquagénaire - opéré par Rob Daviau et Chris Dupuis, créateurs du génial *Heroscape* - rénove le paysage ludique actuel ? La réponse tient en un concept, emprunté aux grognards et aux rôlistes : le mode campagne. *Risk Legacy* va évoluer pendant quinze parties avant de devenir un jeu où les règles, les territoires, les troupes seront enfin connus de tous. Quinze parties donc pour obtenir un jeu de société (presque) banal. Comme le précise l'autocollant cachetant la boîte de jeu : « What's done can never be undone ». La boîte, parlons-en. À son ouverture, déjà, la mise en scène impressionne. Quatre enveloppes scellées arborent fièrement d'intrigantes sentences : « Ouvrir lorsqu'une faction est éliminée », « Ouvrir lorsqu'un joueur signe le plateau une seconde fois »,... Ces tentations de découvrir tout de suite ce qui se tramera plus tard nourrissent l'imaginaire du joueur et l'immergent déjà dans un jeu ô combien singulier. À l'intérieur de la boîte, le plateau de jeu, scellé lui aussi et ne révélant avant son ouverture qu'une zone blanche surplombée d'un petit texte contextuel. Munis de leur plus belle plume, avant la première partie, les belligérants vont devoir immortaliser leur déclaration de guerre. Ce plateau va devenir le théâtre d'opérations indélébiles, et le nom de ses acteurs y sera associé à jamais.

Do not Open

Alors qu'on pourrait voir dans ce florilège de conditions à respecter un aspect certes original, mais un brin léger, une première partie fait de suite taire les mauvaises langues. Chaque joueur choisit un peuple et tire une carte au hasard. Cette dernière possède deux autocollants, chacun octroyant un pouvoir spécifique à la peuplade. Un seul est directement apposé sur la plaquette du peuple, l'autre étant purement et simplement jeté à la poubelle. Ce peuple, peu importe qui le jouera lors des parties suivantes, se retrouve ainsi personnalisé, sans possibilité d'y changer quoi que ce soit. Et la suite est à l'avenant : apparition de villes nommées par un joueur et directement apposées sur le plateau, déchirement de cartes mises définitivement hors-jeu, signature du nom du vainqueur sur le plateau, Mécaniquement, si *Risk Le-*

gacy conserve la base du jeu de Lamorisse (3 dés pour l'attaquant, 2 pour le défenseur ; un plateau avec ses 6 continents et 41 territoires), les auteurs ont su dynamiser l'ensemble pour le rendre plus dynamique et plus actuel. Le placement initial ne se fait plus par le truchement de cartes tirées au hasard - qui dispersaient les troupes d'un joueur aux quatre coins du globe, éparpillées façon puzzle - mais toutes les troupes arrivent directement sur un seul territoire ; la victoire n'est plus décidée par une mission secrète tirée en début de partie, mais par l'accumulation de quatre points de victoire ; lors d'une conquête réussie, plus de pioche hasardeuse… Ces quelques apports de design classent clairement cette mouture dans le camp des adaptations brillantes, novatrices et éminemment contemporaines, bien loin des fades resucées sorties depuis cinquante ans. Et petite cerise sur le gâteau, preuve ultime qu'Hasbro maîtrise ses effets : sous le thermoformage du jeu, là où personne ne devrait aller voir, collée au fond de la boîte, une enveloppe, scellée elle aussi. Sur sa face, 4 mots : « Do not Open. Ever ». Magique, non ?

Manuel Rozoy



7 Wonders – Cities

Le hit planétaire *7 Wonders* s'apprête à recevoir *Cities*, sa deuxième extension après *Leaders*. Nous y avons joué et c'est du tout bon !

Le jeu aux 200 000 boîtes écoulées depuis début 2011 explore cette fois les bas-fonds des villes, là où la pègre locale sévit, là où les espions épient. Voici donc 27 nouvelles cartes noires, qui en plus d'ajouter une couleur supplémentaire, vous feront jouer non plus en 6 tours lors d'un âge, mais en 7. Le chiffre magique revient sur le devant de la scène et réussit à conserver ce qui fait la force du jeu original : la fluidité. Deux nouvelles notions font aussi leur apparition : la diplomatie, qui permet maintenant de se protéger d'un voisin particulièrement belliqueux en le sommant d'aller régler ses problèmes militaires ailleurs, et ensuite les taxes, des cartes qui imposent à TOUS les joueurs de payer une certaine somme en pièces sonnantes et trébuchantes au risque de récupérer quelques points négatifs. Ceux qui réprouvaient une interaction limitée aux seuls voisins vont ainsi pouvoir s'en donner à cœur joie. Ajoutez à tout cela deux nouvelles merveilles, quelques nouveaux leaders et la possibilité de jouer jusqu'à 8 et en équipe et vous n'avez plus qu'à vous ruer sur cette extension aussi indispensable que le jeu original.

Fiche technique

Auteur • Antoine Bauza
Éditeur • Repos Production
Joueurs • 2 à 8
Âge • à partir de 8 ans
Durée • 40 min
Prix constaté • 20 €

Pix

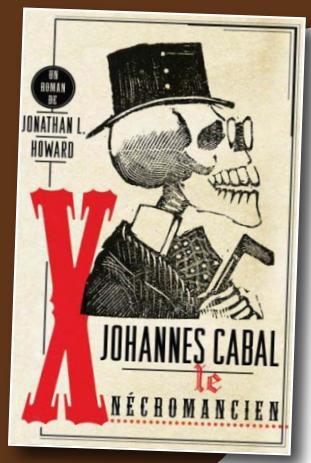
Les party-games sont légion. Ceux où l'on doit dessiner sont cohorte. *Pix*, en cumulant ces clichés, demeure, lui, unique et terriblement addictif.

Alors que les institutionnels se gargarisent devant des murs de pixels au Grand Palais, le jeu en boîte affirme encore et toujours sa singularité en n'utilisant ni électricité, ni effets 3D. Une simple boîte en carton, quelques pions et voici les décisionnaires confortés dans le fait que le jeu de société est définitivement *has-been*. Laissons-les dans leur ignorance, et rigolons d'avance lorsqu'ils s'apercevront que le pixel peut très bien s'afficher sur un bout de carton aimanté. *Pix* joue donc la carte du Pixel Art en mode analogique, en invitant les joueurs à agencer leurs petits pixels en mousse sur un tableau quadrillé de 9x9. La finesse des mécanismes permet de jouer dans une logique *über low-tech* : chacun joue contre un adversaire ayant un mot semblable à illustrer. Le premier à faire deviner son œuvre au reste des joueurs sera celui ayant utilisé le moins de pixels. Avant de jouer, on se dit que c'est simplement impossible. Puis la magie opère et on se surprend à exposer 3 ou 4 pixels souvent plus éloquents qu'une myriade de petits carrés noirs. Simple, immédiat et très *arty*, *Pix* enterre définitivement les jeux de dessins de tonton Bertrand. Bien fait, tout à fait le style de gars à traîner ses guêtres du côté du Grand Palais…



Fiche technique

Auteurs • D. Franck & L. Escoffier
Éditeur • Gameworks
Joueurs • 4 à 9
Âge • à partir de 8 ans
Durée • 30 min
Prix constaté • 30 €



ROMAN | JONATHAN L. HOWARD

Johannes Cabal, le nécromancien

Faust 2.0

Sous sa couverture blanche ornée d'un squelette old-school au possible, Johannes Cabal *cache un petit trésor, plus de 300 pages d'humour noir qui se lisent avec délice le sourire aux lèvres et souvent en riant franchement.*

Fiche technique
Éditeur • Eclipse
Prix constaté • 18,00 €

Johannes est un Faust moderne qui a vendu son âme au Diable en échange de pouvoirs de nécromancie pour poursuivre ses recherches sans entraves. Le problème, c'est que son âme lui fait à présent défaut pour parachever son grand œuvre, l'accomplissement de toute une vie dédiée à la science et au monde rationnel. Mais Cabal n'est pas homme à renoncer devant un si petit obstacle et le voilà donc en Enfer, prêt à défier le Diable en personne et à s'engager dans un pari dément contre le plus grand menteur de tous les temps. Si Cabal parvient à récolter cent âmes en une seule année, cent âmes remises de plein gré (cela va sans dire), Satan acceptera de lui restituer la sienne et procédera à un troc. Évidemment, rien ne va se passer comme prévu et les ennuis commencent dès le départ avec la remise à Cabal d'une infernale fête foraine ambulante supposée l'aider dans ses travaux.

Sur cette base en partie convenue, l'auteur reconnu pour son travail de scénariste sur les *Chevaliers de Baphomet* livre une fresque plaisante, une farce tragi-comique scindée en épisodes qui sont autant de nouvelles presque indépendantes que relie la quête au long cours du « héros » : déposséder d'honnêtes gens de leur passeport pour l'éternité. Parce qu'il ne faut pas vous leurrer, vous l'apprendrez tout au long de l'ouvrage, Cabal est un fieffé salaud, un redoutable effronté sans plus de cœur que d'âme et sans la moindre limite morale. Et le talent de l'auteur est indubitablement là, car envers et contre tout, Cabal vous sera sympathique. La lecture évoque Terry Pratchett, mais pas *Le disque-monde*, plutôt *De bons présages*, l'excellent roman pseudo-apocalyptique qu'il a co-écrit avec Neil Gaiman.

Bref, une très bonne surprise et un premier roman réussi dont on espère lire prochainement la continuation. En attendant, les fans du nécromancien que l'anglais ne rebute pas pourront avec plaisir incorporer ce personnage attachant à leurs campagnes de *D&D* (notamment dans les univers d'*Eberron*, *Planescape* et *Ravenloft*) en s'appuyant sur le travail d'adaptation que l'auteur a mis à disposition sur le site de Wizards of the Coast (et qui est donc validé par les officiels) à l'adresse suivante :

http://www.wizards.com/dnd/Article.aspx?x=dnd/4dnd/20110311

Stéphane Gallot

SUPER-HEROS

Le coin des comics

Avec la sortie rapprochée d'Icons et de Marvel RPG, les envies de super-héros refont surface. Ça tombe bien : côté livres et films, c'est le moment d'en profiter.

Sur écran

Pour Marvel, les films *Hulk*, *Thor* et *Captain America* avaient enthousiasmé les fans et converti certains non-initiés. Cette année, nous avons droit à *Avengers* et au reboot de *Spiderman*. Le premier était attendu avec une grande impatience, pour ne pas dire avec ferveur.

DC est moins représenté au cinéma. Plutôt qu'un *Green Lantern* qui peine à convaincre, on retient surtout *Batman Begins* et *The Dark Knight Returns*. En y ajoutant les jeux vidéo *Arkham Asylum* et *Arkham City*, le chevalier noir reste sur le devant de la scène. Pas besoin d'avoir des super-pouvoirs pour s'imposer.

Sur papier

L'année 2011 avait été marquée en France par une annonce retentissante : Panini Comics perdait à fin de l'année sa licence DC au profit de Dargaud. Aujourd'hui, ce changement s'avère très avantageux pour le lecteur.

Panini Comics met les bouchées doubles sur la licence Marvel. En kiosque, on trouve trois revues qui reprennent d'anciens récits complets permettant de (re-)découvrir les héros les plus célèbres de cet univers : *Marvel Classic*, *Spiderman Classic* et *X-men Classic*. N'hésitez pas à vous procurer les anciens numéros en comics shops, c'est un sans-faute pour l'instant.

Pour ceux qui veulent des lectures plus récentes, l'univers *Ultimate* est idéal. Le mieux est de commencer par les Deluxe compilant les épisodes des *Ultimates* et d'*Ultimate Spiderman*. Attention, ce dernier est très vite addictif. En kiosque,



un bimestriel et ses hors-séries compileront tout ce qui concerne cet univers. En attendant, le hors-série *Ultimate Avengers n°4* regroupe l'intégrale de la mini-série *Ultimate-X* qui est d'excellente facture et propose un nouveau départ pour les X-Men (ou ce qu'il en reste).

Si vous préférez les grands crossovers (événement à peu près annuel courant sur plusieurs séries et après lequel plus rien n'est pareil – encore), ils ressortent en volumes plus ou moins luxueux. *Age of Apocalypse*, *World War Hulk*, *House of M*... vous avez l'embarras du choix. Je vous recommande surtout *House of M*.

Du côté de la distinguée concurrence (chez Dargaud sous le label Urban Comics), profitez du retour de *Watchmen* (incontournable), de *DC Comics Anthologie* (recueil des récits fondateurs de l'univers) et prochainement du relaunch complet de l'univers. En effet, à partir de mai, vous trouverez en kiosque et en librairie le nouveau départ d'un échantillon de ces séries. DC a mis le paquet pour associer des équipes de choix à chaque série, autant en profiter. Forcément, du côté des revues, on retrouve *Batman* et *Green Lantern*.

Laurent Devernay



Made in France

Pour appuyer le retour de l'univers *Hexagon* (de création française), Romain d'Huissier (*Qin, Devâstra, Brigade Chimérique*) et Julien Heylbroeck se sont réunis pour coordonner l'anthologie *Dimension Super-héros*. Vous y trouverez des nouvelles d'autres auteurs de JdR. En vrac : Willy Favre, Éric Nieudan, Anthony Combrexelle, Ghislain Morel, Kristoff Valla et d'autres. Ce livre est disponible sur le site de Wanga Comics.





ROMAN | PHILIPPE TESSIER

LES FOUDRES DE L'ABÎME & PROJET DOMINATION

Calypso's apocalypse !

Ah ! Si le commandant Cousteau avait vécu dans le monde de Polaris, *ses documentaires auraient eu une toute autre gueule ! Sous la surface d'une planète ravagée ? Humanité décadente, abominations marines, mutations en tous genres, guerres internationales, complots millénaires… Oubliez le bonnet rouge et optez plutôt pour une armure de combat ultra-moderne !*

Bon, pour les pratiquants de *Polaris* le JdR, la question ne se pose pas. Les cinq romans de Philippe Tessier, qui forment un seul récit, constituent des suppléments de contexte à part entière pour le jeu, révélant au fil des pages des secrets sur les personnages principaux, les lieux, les organisations secrètes. Et pour les autres ? Que valent les romans par eux-mêmes ? La grande force du récit, c'est justement l'ampleur et la maîtrise du sujet. On sent que le travail exhaustif et encyclopédique qu'implique le développement d'un monde censé être parcouru en long en large et en travers par des meneurs et des joueurs a conféré profondeur et vraisemblance – biologique, technologique et métaphysique – à *Polaris*. Le décor et les enjeux qui ballottent une humanité broyée dans sa claustrophobie aquatique disposent de fondations solides. Ainsi, la dimension évasion, découverte et immersion de cette grande saga post-apocalyptique fonctionne aussi bien que des canons à super cavité. À ce niveau, ces bouquins n'ont rien à envier au genre dominant des grandes fresques space-op mais avec cette particularité subaquatique qui fait le sel (iodé) de *Polaris*. La mise à l'eau et la familiarisation avec l'univers se fait très naturellement, même pour les novices, notamment grâce au glossaire en annexe, qui décrit les principaux personnages, organisations, termes techniques et lieux de l'intrigue. Un bon point.

Tout ça ne suffit pourtant pas à faire un bon roman, que valent ces œuvres sous cet angle ? L'écriture de Philippe Tessier est brute, directe, efficace. L'auteur n'est pas un maître psychologue, un trépaneur de personnage qui offre à nu les paysages mentaux de ses héros, pas plus qu'un poseur d'ambiances inoubliables. La description est un outil et non une fin en soi. Certains apprécieront. Les personnages sont des vecteurs d'enjeux supérieurs plus que le cœur même de l'histoire. En revanche, sa plume sert au mieux le déroulé des événements, la progression des intrigues que l'auteur emmêle et recoupe avec brio. Le rythme global est excellent, et les 1 500 pages s'engloutissent d'un trait, rythmées par des scènes d'action redoutables. Une réussite. Une dernière bonne nouvelle ? La suite est en cours d'écriture.

Thomas Berjoan

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Auteur • Philippe Tessier
Prix constaté • 9,00 € le volume

Titre des volumes

Les foudres de l'abîme 1, La directive Exeter (282 pages)

Les foudres de l'abîme 2, Opération Nemrod (396 pages)

Les foudres de l'abîme 3, Les soldats du crépuscule (396 pages)

Projet domination 1, Oracle (389 pages)

Projet domination 2, Conscience (385 pages)

BD

sandwave.com

Les BD dont vous êtes l'éditeur

On connaissait déjà My Major Company *pour la musique et la plate-forme* Ulule *pour toutes sortes de projets dont le jeu de rôle, voici que la BD s'y met aussi avec* Sandawe *(www.sandawe.com), un éditeur participatif belge.*

Mais que l'on ne s'y trompe pas. Si la société est basée à Waterloo, les présélections effectuées par des gens de métier (notamment Patrick Pinchart, ex-rédacteur en chef du journal « Spirou », ex-pilier chez Dupuy et fondateur du site de référence actuabd.com) garantissent la présence de projets sérieux.

En tant que rôliste, deux projets ont, pour le moment, tout particulièrement retenus mon attention :

- Le Chevalier Mécanique - Tome 1 : la Table d'Émeraude de Mor et Mainil. Il s'agit d'une fiction historique se passant en France en 1661. Tout à fait adaptable à *All for One* (chroniqué dans ce numéro p.68), l'histoire est bien ficelée, apporte la petite touche d'ésotérisme qui va bien et présente un héros pour le moins atypique (mi-homme, mi-automate). Bref, sans être révolutionnaire, voilà une bonne source d'inspiration doublée d'un scénario feuilletonesque très bien documenté et d'un dessin plus qu'agréable foisonnant de petits détails comme je les aime. Découvert en boutique, sa lecture m'a d'ailleurs rappelé les riches heures de la collection *Vécu*. Quant au bonus .pdf offert sur le site (le scénario sous forme de « roman » illustré d'esquisses préparatoires), son effet a été immédiat : j'ai impulsivement souscrit pour le tome 2 : *Ombres et Démons*.



- Plus intriguant car non paru à l'heure où j'écris ces lignes, il y a **Hell West** (de Vervich et Lamy) et son pitch devrait en titiller quelques-uns. Le voici : *En 1875, Les White States of America regardent avec avidité les contrées mystérieuses qui s'étendent au-delà du Mississippi. L'ouest est constitué de terres hostiles inconnues, habitées par des tribus indiennes, mais aussi par une mosaïque de peuples monstrueux… Les WSA projettent donc de conquérir l'Ouest par les armes, avec comme fer de lance un nouveau corps d'élite : le Frontier Force !* Si l'histoire tient aussi bien la route que le graphisme (100% noir et blanc), je sens que je vais encore craquer…

Prenez un peu de temps pour vous intéresser aux autres projets de *Sandawe*. Et même si vous ne devenez pas « édinaute », parlez-en autour de vous. Une BD coûte environ 40 000 € à produire. 4 000 souscripteurs et tout devient donc possible.

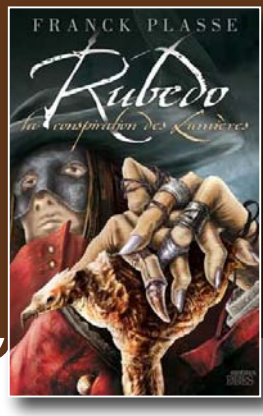
Be actors 2.0 !

Philippe Rat



Le Chevalier Mécanique – Tome 1 La Table d'Émeraude
Mor et Mainil - Éditions Sandawe - Disponible en bois mort (environ 13 €) et en format électronique

Hell West
Vervich et Lamy – Éditions Sandawe – disponible en bois mort et format électronique depuis le 21 mars 2012.



ROMAN | FRANCK PLASSE

La conspiration des lumières

Occultisme et révolution

Un roman par l'auteur de *Trinités* publié sous la direction de Frédéric Weil (*Nephilim*), voilà de quoi intriguer tout amateur de JdR occultes-contemporains et d'Histoire secrète. Prenant pour cadre les années ayant précédées la Révolution Française, *Rubedo* a pour personnage principal le comte de Saint-Germain, bien décidé à faire toute la lumière sur le comportement mystérieux de Louis XV. Ce dernier est un homme changé depuis une nuit de 1750 qui l'a vu disparaître dans la forêt de Sénart.

Sur cette trame, le roman fait jouer une multitude de protagonistes, tous attachés à leurs objectifs et déterminés à survivre aux mouvements de l'échiquier du pouvoir. Les dialogues sont vifs, les situations enlevées, et la plume de Franck Plasse sait restituer les personnages comme les lieux, donner cœur à l'action et accompagner le lecteur en douceur dans ce voyage. Un vrai plaisir !

Stéphane Gallot

Éditeur • Mnémos
Prix constaté • 18,50 €



ROMAN | G.R.R. MARTIN

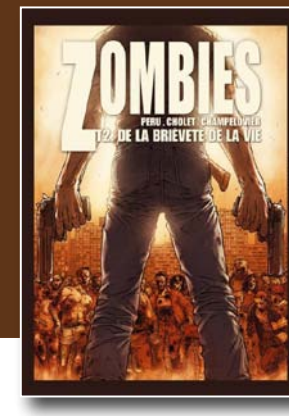
Skin Trade

Le trône des loups-garous de fer

Décidément, G.R.R. Martin a un faible pour les loups. On ne présente plus la bannière au *direwolf* des Stark, les héros désormais superstars du *Trône de fer*. Dans ce petit roman policier, publié en vo en 1989, traduit et publié en février 2012 par ActuSF Éditions, Martin explore le thème des garous à une époque où la vague de mode déferlant sur le genre n'avait pas encore noyé la production. L'auteur dévoile sa science des personnages - notamment féminins - et du contrepied. Il mêle habilement la décadence et la ruine d'une ville anciennement puissante et industrieuse au destin de vieilles lignées consanguines et lycanthropiques. C'est rythmé, court (170 pages) et bien fichu. En bonus, une petite perle de nouvelle, *Dans les contrées perdues*, se cache dans le recueil *Le Dragon de glace*, paru en mai 2011 ; encore du Martin toujours chez ActuSF. À lire de toute urgence.

Thomas Berjoan

Éditeur • Actu SF
Prix constaté • 15 €



BD | PÉRU&CHOLET&CHAMPELOUVIER

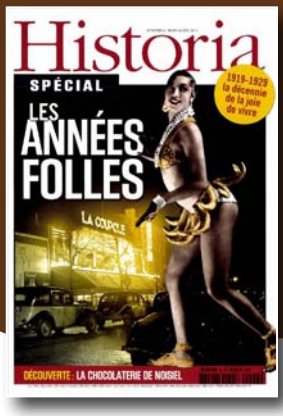
Zombies T1&2

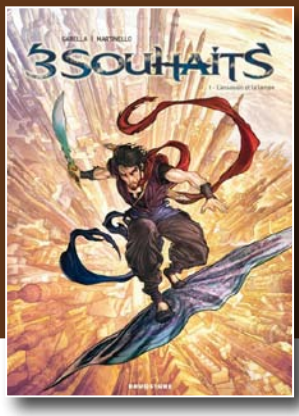
French Walking Dead

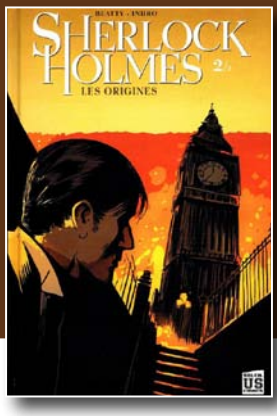
« *Parce que les zombies, c'est cool !* » Quand le site *zombies world* interroge Olivier Péru (auteur de la BD *La guerre des orcs*, présentée dans CB1 et du roman *Druide*, chroniqué dans CB2) sur le pourquoi de cette nouvelle série, la réponse fuse. Qui lui donnerait tort ? Depuis une dizaine d'années, le phénomène « Z » est installé, accouchant d'une grande quantité de productions. *Zombies* constitue le haut du panier. La série n'a pas la puissance dramatique de *Walking Dead*. Le format employé, plus rapide, nerveux, n'autorise pas la prudente descente en rappel le long des états d'âme des personnages. Ici, il s'agit plutôt de l'ascenseur en chute libre ! Mais Péru a un vrai talent de mise en scène et d'écriture. Son récit a du mordant et quelques idées vraiment bien senties. Le concept de la « *nation en mouvement* » (p.40, tome 2) peut servir de « méta plot » à tout jeu de type « Z ».

Thomas Berjoan

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,50 €







MAGAZINE | HISTORIA SPÉCIAL N°4

Les années folles

Le guide des années 20, sans les poulpes

Vous n'étiez pas né en 1988, quand Jeux Descartes a sorti le mémorable supplément *Les Années folles* pour *L'Appel de Cthulhu* ? Vous en avez assez d'attendre que Sans-Détour finalise *Au cœur des Années folles* ? Voilà de quoi vous faire plaisir ! Pour 5,90 €, vous avez une centaine de pages bien faites, présentant un tour d'horizon de la société française, de Paris et de ses vertiges jazzy aux séquelles de la guerre, de l'apparition de la TSF aux turbulences économiques… En prime, de petits coups de projecteurs sur des personnages qui paraissent prêts à jouer (qui se souvient d'Elisabeth « Tataÿna » Sauvy, journaliste et aventurière ?). Comme souvent dans ce genre de magazine, les textes sont intéressants, mais s'effacent devant une iconographie aussi abondante qu'inspirante. Si ce magazine n'est plus en kiosque à la sortie de ce numéro de *Casus*, n'oubliez pas que vous pouvez le commander sur le site de l'éditeur : www.historia.fr.

Tristan Lhomme

Éditeur • Sophia Publications
Prix constaté • 5,90 €

BD |GABELLA&MARTINELLO

3 souhaits T1&2

1001 nuits de chaos

Aucun doute, c'est du Mathieu Gabella. Riche, touffu et complexe. L'auteur qui réinterprète brillamment les légendes de l'Occident dans *La licorne* s'attaque ici à l'Orient. Les 1001 nuits, Aladin et sa lampe, Jérusalem, les haschischins, Shéhérazade, les djinns, bref… tout ce que le genre compte de funky est réuni dans un *reboot* sombre où l'action n'est pas un concept approximatif. Ce All Star Game est servi par le dessin de très haut niveau de Paolo Martinello, un Italien qui débarque dans la BD franco-belge, mais le scénario sombre parfois dans le chaos, notamment au cours du tome 2. Les idées excitantes fourmillent mais l'accumulation de protagonistes et d'enjeux donne le tournis. C'était déjà le cas dans *7 prisonniers* dans la première série des *7* chez Delcourt. Gabella n'est jamais meilleur que lorsqu'il fait un peu de tri. La série constitue toutefois une formidable boîte à idée pour quiconque souhaite jouer avec cet univers.

TB

Éditeur • Drugstore
Prix constaté • 13,90 €

BD | SCOTT BEATTY & DANIEL INDRO

Sherlock Holmes : Les origines

La fin des 12 césars

Le premier tome était flamboyant mais la conclusion de ce cycle des origines n'est pas à la hauteur de la promesse qui était faite. S'il apporte bien une résolution à l'affaire des douze césars (qui reste une brillante idée), ce final n'est pas digne des débuts de l'enquête et tout prend un tour beaucoup trop personnel et farfelu pour être encore pris au sérieux. En l'état, le travail paraît carrément bâclé, tant du point de vue du scénario que des illustrations, moins séduisantes dans l'ensemble.

Dommage, car la série partait sur de bonnes bases, et parce que style comics seyait plutôt bien au célèbre résident de Baker Street.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 €



MAGAZINE | HISTOIRE ET IMAGES MÉDIÉVALES, THÉMATIQUE N°28

Les Jeux - Pratiques et évolutions

Encore un petit bijou disponible en kiosque ! 82 pages érudites et abondamment illustrées sur le jeu au Moyen-âge. On y trouve aussi bien les statuts de la guilde des fabricants de dés de Paris que des considérations générales sur la place des jeux dans la société médiévale (mal vus des autorités religieuses et parfois civiles, ils restent très pratiqués). Une large place est faite à la description et aux règles des jeux, qu'il s'agisse des échecs dans leurs multiples déclinaisons ou de jeux mal connus, nordiques ou orientaux. Dans le genre, j'ai particulièrement aimé l'article sur la rhithmomachie, divertissement à base de chiffres pour moines érudits, qui donne l'impression d'être prêt à servir pour mages de toutes tendances. Et si ce numéro est particulièrement intéressant pour les rôlistes, la revue *Histoire et images médiévales* toute entière est une gigantesque banque d'information. Faites un saut chez n'importe quel marchand de journaux et feuilletez-en un pour vous en convaincre !

Tristan Lhomme

Éditeur • Astrolabe
Prix constaté • 6,90 €



BD | ISTIN&JIGOUREL &LAMONTAGNE

Les Druides T6

À l'assaut de l'Amérique

Avec ce tome 6, un premier cycle des aventures de Taran et de son maître prend fin. Un récit globalement de grande qualité. *Les druides*, c'est un cocktail entre *Le nom de la rose*, le folklore celtique et *Indiana Jones*. Quand Rome et l'église du Dieu unique décident d'en finir une bonne foi(s) pour toutes avec les vieilles pratiques païennes, leurs méthodes ne sont ni très catholiques, ni très charitables. Le périple qui attend les deux héros pour sauver leur peuple et démasquer les comploteurs invite à une visite érudite et palpitante des symboles entremêlés entre les différentes croyances. Et ce, jusqu'en Amérique ! Dans ce tome, l'identité du grand méchant est enfin révélée et l'histoire aurait pu s'en tenir là. Mais on imagine que le succès de la série a incité l'éditeur à relancer. À la fin, on repart sur autre chose. Soit. On espère juste que la suite sera à la hauteur.

Thomas Berjoan

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 €



LIVRE | JEAN TEULÉ

Mangez-le si vous voulez

Mauvais moment, mauvais endroit !

16 Août 1870. À quatorze heures, un jeune noble périgourdin arrive à la foire du petit village de Hautefaye. Deux heures plus tard, il est lynché, torturé, brûlé vif et mangé par une foule hystérique que rien ne prédisposait de prime abord à un tel acte de folie meurtrière. Le lendemain, une étrange catatonie plane sur les lieux.

On pourrait croire à un pitch mais il n'en est rien. C'est un fait historique. Pourquoi ? Comment ? C'est ce que Jean Teulé se propose de nous faire découvrir dans son *Mangez-le si vous voulez*. Toujours aussi efficace dans la mise en scène, toujours aussi léger et agréable à lire, Teulé offre ici un récit rythmé et haletant dont on connait déjà la fin mais que l'on ne peut s'empêcher de continuer à dévorer. Vous cherchez comment mettre en scène une manipulation de foule ou confronter vos PJ à une hystérie de masse ? Vous avez trouvé !

Philippe Rat

Éditeur • Livre de poche
Prix constaté • 5,20 €



DVD & BLU RAY | CHRISTOPHER SMITH

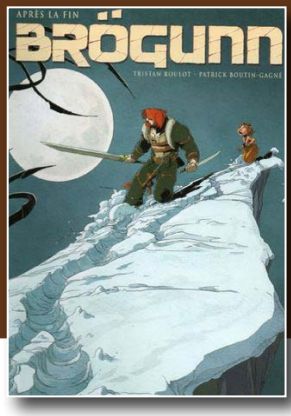
Black Death

Une perle noire

Un film non sorti en salles en France ? Mauvais signe, non ? *Black Death* est sorti en DVD dans l'hexagone le 1er avril 2011. C'est une blague ? Pas du tout. Vous aurez le plaisir de retrouver Sean Bean (Boromir dans *Le Seigneur des Anneaux* et Ned Stark dans *Le Trône de fer*), cheveux longs et épée au poing, dans une production sans trop de moyen mais avec un vrai propos. Dans une Angleterre du XIVe ravagée par la peste bubonique, une équipée de salopards au service d'un moine soldat hospitalier est sommée de résoudre l'énigme d'un village épargné par le fléau. Nécromancie ou bondieuserie ? Le film, réaliste, violent et bien joué, ondule en permanence entre le blanc, le noir, le doute. Il est finalement plus question de ce que l'homme fait de la foi, de Dieu, des épreuves et de ses convictions que d'un récit manichéen où le chemin est tout tracé. Et si la confidentialité du film est le prix à payer pour avoir ce niveau de nuances et une fin aussi originale, bien sentie et terriblement noire, alors je paye.

TB

Éditeur • Seven Sept
Prix constaté • 14,99€



BD | TRISTAN ROULOT & PATRICK BOUTIN-GAGNÉ

Brögunn : Après la fin

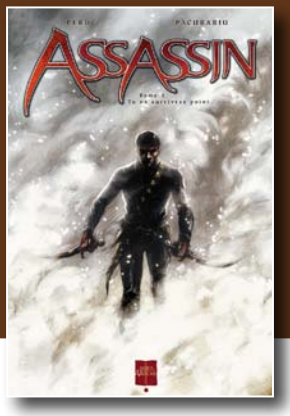
Crépuscule héroïque

Aux confins des terres du nord, une petite population de faunes vit paisiblement au milieu des glaces et des montagnes. Le seul homme du village est un étranger dénommé Brögunn qui fut recueilli autrefois. Partout ailleurs, le monde est à feu et à sang. Yclomédias a gagné. Il a brûlé les forêts, pillé les villes, anéanti toutes les civilisations. Le tyran a écrasé les peuples de la terre et seul un petit convoi de rescapés rassemblant quelques humains, nains et elfes se dirige à présent au nord, espérant découvrir peut-être un havre de paix, un lieu où repartir de zéro.

Dans cet environnement crépusculaire, en construisant très subtilement sur les volontés contradictoires de ses protagonistes, ce premier tome de *Brögunn* donne à voir beaucoup de choses et étonne par son intensité et ses importantes prises de risque. Complète réussite, *Après la fin* est une BD qui vaut vraiment le détour. Prions pour que la suite soit à la hauteur.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 €



BD | PÉRU & PACURARIU

Assassin Tome 2

Inglorious Basterds meet Assassin's Creed

Après l'ouverture flamboyante du premier tome, il fallait enfoncer le clou et passer aux choses sérieuses sans rien perdre de l'élan acquis. C'est chose faite avec ce second tome brillant où Lawrence d'Arabie et Sâhir, l'un des derniers Haschichins, partent à la poursuite d'Hitler, bien déterminés à l'éliminer une fois pour toutes et à faire en sorte que les secrets millénaires des Assassins ne tombent plus en de mauvaises mains.

Le rythme est haletant, le développement de la part fantastique du récit se fait de manière cohérente et le final est absolument réjouissant. *Tu ne survivras point* conclut admirablement le cycle ouvert par *La Lumière et le Tunnel*. Le seul bémol va au dessin, dont la qualité est incontestable mais que je n'apprécie pas. Rien qui devrait cependant vous faire reculer devant *Assassin*.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 €



BD | CORDURIÉ & SANTUCCI

La Mandragore : une porte sur l'enfer

Les vains démons de l'ère victorienne

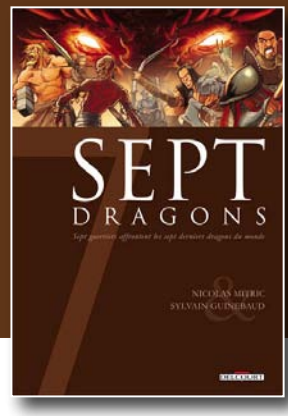
Portée par un dessin dynamique qui évoque légèrement le style *comic*s, ce premier tome de *La Mandragore* manque malheureusement d'originalité. Jugez plutôt.

1892. Une société secrète est parvenue à imposer sa domination sur toutes les autres en se faisant choisir par les démons pour établir un pont entre leur plan et le nôtre. Évidemment, cette décision n'a pas fait que des heureux et l'exécutrice de la société, Lynn Redstone, a du pain sur la planche ; particulièrement depuis que les criminels aux attributs démoniaques se multiplient. Lynn étant elle-même dotée de facultés exceptionnelles, elle est seule capable de les vaincre, mais pas toujours de se contrôler…

Rien de transcendant donc, et certainement pas de quoi renouveler le genre ; mais on jettera quand même un œil au second volet supposé clore la série avec l'espoir de s'être trompé.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 €



BD | MITRIC& GUINEBAUD

Sept Dragons

Décevant

Franchement, le pitch est plus qu'alléchant. « *Sept guerriers affrontent les sept derniers dragons du monde…* » De plus, la collection des « *7* », dirigée par David Chauvel, est normalement un gage de qualité. Mais là, en dépit d'un dessin parfois superbe, cette tentative présente de gros défauts d'écriture. Pour un tome sec, l'ambition scénaristique est trop vaste. Trop de personnages survolés, trop de dragons expédiés. Surtout, le *twist* « la marque de fabrique de la collection » est aussi disproportionné que la poitrine de la pauvre amazone grotesquement boursouflée. Le retournement final qui éclaire le récit sous un angle différent est mal maîtrisé. Pour preuve, l'auteur est obligé de concasser une page entière de texte en dernière page pour justifier son *deus ex machina*. Dommage, car il y a de bonnes idées et un thème vraiment porteur. Clairement en dessous de *7 voleurs* ou *7 missionnaires*.

Thomas Berjoan

Éditeur • Delcourt
Prix constaté • 14,90 €



BD | PERU & LORUSSO

La Guerre des Orcs Tome 2

Du grand méd-fan belliqueux !

On croyait cette histoire terminée mais le duo Péru/Lorusso ne manque ni d'audace ni de talent et parvient à relancer avec succès les aventures de Kil'Tyrson… Dix ans après les évènements du tome 1 et la victoire des orcs sur les autres races humanoïdes, la paix établie par les armes est menacée par une force occulte qui se lève sur les côtes. Averti par un seigneur local, le roi des orcs prend la route et s'enchaînent ensuite brillamment les scènes d'actions, les stratagèmes tordus et tous les éléments qui ont fait le panache du premier volume.

L'humour si particulier des orcs est toujours présent et l'intelligence du scénario et des dialogues éclaire chaque planche jusqu'au final. Un indispensable pour tous les amateurs de *méd-fan* qui confirme la valeur d'une jeune série à suivre absolument.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 €



Copyright © 1994-2011 Th e Topps Company, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de Th e Topps Company aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR CASUS BELLI

Casus honore ses légendes n°1

La Gorge avant Fafnir

Ah, l'ami ! Si ton crâne dégarni est aussi lisse que ton D20 fétiche, alors toi aussi tu as connu l'enfer de « La gorge » ! Un scénario mythique. Le genre qui fait radoter les vieux combattants, les yeux perdus dans le vague et qui fait sourire les modernes devant tant d'archaïsme. 30 ans plus tard, pour revisiter le monument tout en le respectant, Casus vous propose une préquelle. Vous croyiez tout connaître de la gorge ? C'était avant d'y avoir été invité !

En quelques mots...

Pour se débarrasser d'un dragon rouge qui dévaste la région, les PJ ne vont avoir d'autre choix que d'accepter une proposition contre-nature. Kelek, un mage bien peu recommandable – mais aux abois – fait appel aux héros pour se débarrasser du grand ver qui a pris ses aises dans son repaire secret. Pour une fois, les portes de la gorge seront grandes ouvertes aux PJ. Mais l'aventure sera-t-elle plus aisée ? Infiltration, couleuvres à avaler, double jeu, patience… Pour s'en sortir, il faudra des nerfs et une poigne d'acier !

Fiche technique

TYPE • Mise en situation ; scénario ouvert
PJ • entre 20 et 24 niveaux de personnages
MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★★
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★★★
INVESTIGATION ☆☆☆

En préambule

L'objectif de ce scénario est de placer les PJ dans une situation peu banale. Contrairement aux scénarios classiques d'exploration, la mise en place est différente. Ici, vous allez amener les PJ au cœur même du « donjon », en tant qu'alliés supposés d'adversaires trop puissants pour une confrontation directe. L'opposition est heureusement très divisée, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle le proprio contrarié fait entrer les PJ sur cet échiquier explosif. Pour s'en sortir vivants, ils vont devoir prendre la mesure de la situation, jouer sur du velours et choisir la meilleure opportunité pour finalement agir. Ce scénario s'adresse donc à un MJ capable d'improviser et de proposer une situation très ouverte à des joueurs expérimentés, lesquels doivent comprendre que foncer directement dans le tas réduira considérablement leurs chances de s'en tirer. Sur ce dernier point, la gorge est une grande maison de tradition !

Le contexte

Le mage Kelek vit dans le château familial comme ses pères et grands-pères avant lui. Entouré de sa clique et de ses esclaves, il y mène en toute tranquillité une existence scélérate vouée à des expérimentations inavouables. Il y a quelques mois de ça, Faerith, un dragon rouge adolescent vaniteux se faisant appeler Fafnir (comme le mythique grand dragon rouge, mais personne n'a jugé bon de le contredire) a découvert les lieux. Devant le ver, un peu vert mais déjà puissant, Kelek a joué l'invitation plutôt qu'un affrontement dont il n'était pas sûr de sortir vainqueur.

Le mage comprend rapidement le malaise. Faerith adore l'endroit et compte bien s'y installer durablement. Le pays de Cendre, arriéré, pauvre en richesse mais vaste et sans adversaires puissants, offre un territoire rêvé pour un dragon de son âge. Une ou deux fois par semaine, Faerith entreprend donc des raids pour piller les alentours… De son côté, le dragon adolescent hésite aussi à attaquer de front le magicien, son fidèle Skään et ses hommes.

Dans un premier temps, Faerith agit pour se faire bien voir des gardes noirs à la solde de Kelek, offrant des cadeaux aux uns et autres. Au bout de quelques semaines, le dragon revient d'une de ses escapades avec un jeune couple de géants du feu. Il les « offre » à Kelek mais ce dernier n'est pas dupe. Il sait que, par nature, les deux colosses obéissent au dragon. L'équilibre à la gorge est rompu. Kelek ne se sent plus en sécurité. Horreur ! Il décide de gagner du temps. Le →



Sérieux, c'est quoi " La gorge " ?

Un peu d'histoire. *La gorge de Fafnir* est un scénario écrit par François Marcela-Froideval (en interview dans *CB n°1* de décembre 2011) pour *AD&D* et publié dans le numéro 4 de la première formule de *Casus Belli*, en juin 1981. Ce scénario est emblématique des vieux « modules » dont le canevas se résumait à un plan et des rencontres. Il a également été publié à une époque où la production professionnelle (édition ou presse), donc partageable, était très restreinte. Pour cette raison notamment, il a énormément été joué, constituant le socle d'une culture commune difficile à retrouver aujourd'hui dans une communauté aux pratiques éclatées. « La gorge » est également mythique pour l'ambiance du lieu, à cause de la difficulté que représente l'adversité, et par conséquent, pour son taux de mortalité très élevé chez les PJ (une caractéristique des modules Froideval). Le pitch ? Les PJ (niveaux 5-7 officiellement, niveaux 7 chaudement recommandés !) devaient prendre d'assaut le château d'un magicien perché au milieu d'un lac de lave souterrain. Le seul moyen pour y parvenir : un pont truffé de pièges et d'adversaires : un morceau de bravoure ! Tapez « La gorge de Fafnir » dans un moteur de recherche et vous tomberez facilement sur le document téléchargeable.

Ce premier scénario a inspiré par la suite une véritable saga. *Le temple de Dagon*, publié dans *CB 5* en septembre 81, écrit par Froideval et Guisérix cette fois, développe l'écologie globale de la région de la gorge dans un Donj' niveau 10 présentant une adversité démentielle (le monstre errant « Froidemalus » du nom de son créateur, est un fantasme absolu de tueur de groupe). *Le réveil de Fafnir*, paru dans le *CB 41*, fin 1987, propose d'empêcher le mage Kelek et son fidèle acolyte Skään, fils des Kelek et Skään initiaux, de réveiller Fafnir du sommeil éternel dans lequel il a été plongé. Enfin, *Chef à la place du chef*, publié dans le *Casus Belli Hors Série Scénario 12* en juillet 1994, se situe plusieurs siècles plus tard. Les PJ, de niveau 4-7, sont envoyés sur les ruines de « la gorge » pour retrouver un objet. Entre nouveaux habitants, fantômes des protagonistes historiques, objets de convoitise ancestrale, l'ambiance était garantie !



magicien, qui se vante de posséder des talents de créateur d'objets magiques et notamment d'anneaux puissants, promet d'offrir à « Fafnir » un cadeau pour son départ de la gorge, un anneau majeur de résistance aux énergies destructives (froid). Kelek a visé juste. Le ver se méfie mais va patienter encore un peu avant de passer à l'attaque. Vraiment, il déteste trop le froid.

Le temps est compté pour Kelek qui décide de jouer son va-tout. Dans le pays de Cendre, les personnages puissants capables de peser sur la situation ne sont pas légion. À vrai dire, Kelek ne voit pourtant qu'une seule solution : faire appel aux héros de la région et proposer une alliance. Eh oui… ce sont les PJ ! Il envoie son homme de main, Graouk, faire l'intermédiaire.

Intro

Tout commence le plus classiquement du monde. Il est intéressant pour les besoins du scénario que les personnages se connaissent et aient déjà opéré ensemble. Trouvez leur également une bonne raison d'être attachés au pays de Cendre. Bref, ils sont sur place des figures locales, ceux vers qui les habitants se tournent en cas de gros pépins. Ce qui arrive rarement, la région étant relativement paisible. Ah ! Depuis quelques années, le pays déplore tout de même des disparitions inexpliquées. Des bûcherons qui ne reviennent pas, des marchands volatilisés, des fermières envolées… Les PJ ont parfaitement pu enquêter sur ces affaires, sans toutefois véritablement avancer… Ces disparus sont en fait devenus les esclaves de Kelek.

Tout s'est fortement gâté il y a quelques mois avec l'arrivée d'un dragon rouge. Les PJ ont évidemment fait tout leur possible pour mener l'enquête et débusquer le terrible reptile. En vain, le dragon frappe, pille et disparaît sans laisser de traces. Pour les PJ, la pression monte. Une récompense importante pour le pays, mais somme toute modeste (1 000 po), a été promise à ceux qui viendraient à bout de la calamité. Aucune aide extérieure n'est envisageable. Que le pays de Cendre parte à nouveau en fumée, ses voisins s'en moquent. Les PJ sont seuls.

Proposition indécente

Si c'est votre style de jeu, laissez un peu patauger vos joueurs. Globalement, ils n'ont aucun moyen de localiser la gorge, nichée à l'intérieur d'un ancien volcan dont le relief a disparu par l'action combinée de l'érosion et des sédimentations successives de cendres qui recouvrent le pays. Un soir, à la nuit tombée, un certain Graouk (voir plus loin) se présente à l'auberge du village où résident les héros. Il connaît les PJ par leurs noms, leurs descriptions et leurs aptitudes. Et il demande à les rencontrer.

Graouk attire l'attention des PJ en leur certifiant qu'il sait exactement où se trouve le dragon puisque ce dernier est actuellement l'hôte de celui qu'il appelle son maître ! Avant tout dérapage, Graouk précise que son maître Kelek veut se débarrasser de l'indésirable et propose aux PJ de s'allier à lui. Évidemment, les héros voudront en savoir plus. Aucun problème ! Graouk joue franc-jeu. Il dit tout ce qu'il sait. C'est ce que le maître lui a ordonné. La stricte vérité.

Son maître est un mage noir, c'est vrai. Mais contrairement à Fafnir, Kelek n'est pas un fléau pour la région (à l'exception notable de quelques enlèvements pour son cheptel d'esclaves). Il ne cherche qu'à mener une vie paisible. Personne ne dit qu'il s'agit d'un enfant de chœur, mais le dragon, c'est quand même autre chose ! La région est à feu et à sang ! Kelek le sait et joue sur ce ressort. Le lieutenant relaie donc la proposition de son maître :

Et s'ils refusent ?

Et si les PJ tuent Graouk ? En tant que MJ, votre devoir est de faire fonctionner la scène introductive. N'hésitez pas à prendre un peu de temps pour la jouer en *roleplay*. La discussion entre Graouk et les PJ est un moment important. Il faut que les joueurs comprennent que la proposition est à la fois indécente et honnête. Et surtout qu'ils n'ont pas d'autre solution.

Maintenant, pour les groupes récalcitrants, il existe une autre option. Vous pouvez faire débuter la partie directement à l'entrée du complexe (en salle 1). Vos PJ sont là avec Graouk qui ouvre la porte secrète. Vous pouvez ensuite jouer l'intro en mode flash-back et répondre à ce moment à toutes les questions des joueurs. Prenez le temps de bien faire, si vous ne posez pas convenablement le contexte et ce qui attend les PJ, vous les envoyez au casse-pipe ! Une fois sur place, le groupe est évidemment libre d'agir à sa guise.

que les PJ se fassent passer pour des hommes recrutés à sa solde. De bons éléments recommandés par Graouk, qui prétend avoir grandi avec l'un d'entre eux. Kelek a besoin d'eux pour un enlèvement à grande échelle. Voilà pour leur couverture.

Un plan sans accroc

Ensemble, ils attendront ensuite le bon moment pour se débarrasser des géants, puis du dragon. Une fois la mission accomplie, Kelek s'engage à les laisser repartir vivants avec la tête du reptile. En gage de sa bonne foi, il a chargé Graouk de remettre aux PJ une petite cassette contenant pour 2 000 po de gemmes. Les plans de Kelek sont bien sûr un peu différents. Dans l'idéal, il aimerait se débarrasser aussi des PJ, mais cela, Graouk n'en sait rien.

Au cours de la discussion, Graouk rappelle également quelques vérités essentielles. Sans lui vivant, les héros n'ont aucune chance de trouver l'entrée du repaire ni de le prendre d'assaut. Les forces en présence sont trop importantes. Pour les mêmes raisons, il les met en garde contre toute tentative d'attaque irraisonnée une fois à l'intérieur. Face à Kelek et au dragon unis, ils n'ont aucune chance. Kelek ne combattra à leurs côtés qu'au moment choisi. Si les PJ agissent de façon inconsidérée avant, il ne prendra aucun risque pour eux. Graouk prévient aussi qu'à l'intérieur de la gorge, les PJ risquent d'être témoins de scènes qui ne vont pas leur plaire, notamment le quotidien peu enviable des esclaves. Enfin, Graouk révèle les grandes lignes du plan de Kelek : ce dernier va s'arranger pour que Fafnir s'absente du château un court moment. L'attaque sera donnée à ce moment-là contre les géants. Au retour du ver, il faudra l'affronter.

À tout moment durant la discussion ou lors du voyage vers la gorge, laissez à vos PJ le loisir d'interroger, de charmer, de détecter, de sonder Graouk par tous les moyens à disposition. Graouk est ce qu'il est, mais il dira la vérité et aidera au mieux de ses capacités les PJ. Il s'agit de sa mission. Les PJ veulent les plans du bâtiment ? Accordé. L'historique du lieu ? Oui. Une description des habitants, de leur psychologie et aptitudes ? Oui oui et oui ! Enfin, dernier point, Graouk les invite à adopter une apparence de mauvais garçons (ou filles), en accord avec le rôle qu'ils vont endosser à la gorge : des mercenaires à la solde d'un mage maléfique et esclavagiste…

Graouk fait ensuite entrer les PJ dans le repère. Il déjoue évidemment les pièges des salles 1, 2, 3 et 4. Vous pouvez parfaitement jouer la scène à la façon dont un heureux propriétaire ferait visiter le chantier de sa nouvelle maison. « *Et donc là, on est en train d'installer un piège et on aimerait enchaîner un troll ici pour inciter les intrus à déclencher la trappe…* » Il est possible que cela rappelle des souvenirs à ceux qui ont joué le scénario initial. Voici les PJ aux portes du château.

Dans l'antre du Maaal !

Scène 1 : Bizutage !

Graouk et les PJ sont accueillis par Blork et ses gardes. Rapidement, tout le château se met en branle. On n'a pas souvent de visite ici ! Grosse activité. Mrota, la géante du feu sort de sa chambre, charmante comme toujours. Blork va faire chercher Skään qui revient avec Kelek. Ce dernier ne s'adresse qu'à Graouk. Rapidement, les nouvelles recrues, les PJ, sont emmenés devant Fafnir. C'est la grande scène des présentations dans la grande salle (11).

Tout le monde est présent. Fafnir, lové autour du trône, entouré par les deux géants. Kelek et Skään, Nila et sa suivante, à distance rai- →

Voyage et monstres errants

Le voyage vers l'entrée de la gorge devrait durer au moins trois bons jours à cheval. Vous pouvez parfaitement envisager une attaque de nuit à mi-chemin. Un combat contre un ou deux scorpions géants (p.256 du *Bestiaire*) convient à l'environnement et surtout, peut attirer l'attention d'un basilic (p.33 du *Bestiaire*), histoire de respecter l'esprit du pays tel que décrit dans *Le temple de Dagon*. Dans la même veine, si vous souhaitez d'emblée corser les choses, vous pouvez choisir un adversaire plus puissant : une méduse (p.211 du *Bestiaire*). Si vous souhaitez faire sentir à vos joueurs les dangers que posent une créature volante (il est possible qu'ils en croisent une autre plus tard après tout), une manticore (p.210) constitue un bon choix. Au cours de ce combat, tâchez de ne pas tuer Graouk même si c'est avant tout à vos joueurs de le protéger.

sonnable du dragon. La garde noire prend également place dans la salle, à l'exception des quatre membres qui gardent le pont, et de cinq autres qui sont affectés à la surveillance des esclaves en salle 12.

Faerith prend la parole, fait les présentations. Il demande au groupe de se présenter, s'attarde sur l'un deux (le plus charismatique ou le plus fort ou le plus étrange des PJ ou celui qui est censé avoir grandi avec Graouk…). N'hésitez pas à jouer la scène en *roleplay* et faites monter la pression. Fafnir est cruel, vif et inquiétant. Rapidement, il exige un cadeau. Il comprend que les PJ se mettent au service de Kelek mais exige qu'on l'honore d'un cadeau. Attention à ne pas le vexer, les PJ seraient bien avisés de donner quelque chose de très conséquent (magique ou précieux).

Ensuite, le dragon veut jauger la puissance des nouveaux et se divertir au passage ! Bizutage en règle ! Il somme les PJ de se choisir un champion qui affrontera Graouk en combat singulier sur le pont. À l'exception de Kelek et Graouk, tout le château est ravi et se précipite dans l'entrée, sur les tours. Le pont est large, mais c'est un endroit de cauchemar pour un duel. Les règles de bousculade (p.199 du *Manuel des joueurs*) sont à l'honneur…

Au cours du combat, Graouk ne retient pas ses coups. Il connait la cruauté du dragon, ce dernier aime le sang versé. Pour le duel, si les PJ s'attendent à quelque chose d'honorable, ils risquent d'être désappointés. Bienvenue au royaume du chaos ! Le dragon prend son envol et observe le duel depuis les airs. Par jeu, il peut très bien choisir « d'éternuer » sur les combattants (avec un petit souffle à 2D6 de dégâts), feindre de fondre sur le PJ qui combat puis s'arrêter au dernier moment, donner un petit coup de griffe à l'un des duellistes. Il peut même décider de se rendre sur la tour pour activer la trappe ! Gardez en tête que le dragon est un sale gosse qui veut s'amuser. Graouk n'est pas non plus un homme d'honneur. Si le PJ prend trop nettement le dessus sur son adversaire, l'esclavagiste tend la main vers un des trois sergents de la garde noire (vous avez déjà vu un match de catch ?) qui entre alors dans le combat. Aucune règle ! Les PJ peuvent faire de même. Au premier combattant qui tombe dans inconscient ou au premier mort, Kelek fait cesser cette folie.

Scène 2 : Chiens de garde !

On installe les PJ dans les quartiers des gardes (salle 17). L'intérêt de la scène, pour les PJ, est d'en apprendre un peu plus sur la gorge, ses habitants et son fonctionnement. Surtout, c'est l'occasion de comprendre que les gardes et leur chef Blork constituent une force non négligeable qui peut faire pencher la balance à un moment ou à un autre.

Engagez la discussion à partir de la dernière scène du duel. Si les PJ refusent la discussion, tant pis pour eux. Voilà les informations à saisir : les gardes assurent la sécurité et surveillent les esclaves qui travaillent. C'est également eux, menés par Graouk, qui mènent les opérations extérieures, notamment la capture des esclaves. Les gardes sont payés par Blork directement. Assez facilement aussi, les PJ peuvent apprendre qu'un petit groupe est vraiment remonté contre les géants du feu, notamment Mrota, responsable d'avoir précipité l'un des leurs dans la lave il y a deux semaines de ça. Et ils cherchent à se venger d'elle. Ils savent qu'elle a l'ascendant sur Graor. Les PJ peuvent également apprendre que les plus pourris et chaotiques de la garde commencent à éprouver une certaine fascination pour le dragon tandis que

Comment jouer les scènes ?

Désormais, tout est très ouvert. Les scènes à suivre sont là pour vous guider dans l'avancée chronologique jusqu'à ce que Kelek décide d'agir (scène 5). Bien entendu, les PJ peuvent prendre l'initiative et dégoupiller à tout moment. Plus ils sont patients, plus ils ont de cartes en main. Graouk les a prévenus qu'attendre le signal de Kelek est la meilleure solution. Les scènes sont potentiellement porteuses de ressources, mais elles vont également mettre les PJ sous pression, les pousser à la faute. Ce scénario est censé être difficile. Ne faites pas de cadeaux aux PJ qui agissent inconsidérément. Sentez-vous libre de changer l'ordre des scènes – sauf pour la 5 – ou d'en ajouter, d'en enlever, d'en inventer, etc. Les scènes sont censées s'enchaîner assez vite, mais vous pouvez étirer le temps à votre convenance. Chaque scène décrit une situation mais il est indispensable de se référer aux profils des personnages pour les faire réagir correctement en fonction des actions des PJ.

d'autres sont farouchement loyaux vis-à-vis de Kelek.

Au bout d'un moment d'observation, Blork (voir plus loin) convie les PJ en privé dans sa chambre (18). Il a reconnu l'un d'entre eux, pour une raison ou une autre, et même si les PJ sont déguisés et maquillés. À moins qu'ils se soient donnés une peine exceptionnelle en employant des aptitudes particulières, ce petit incident survient. Blork ouvre la discussion en se disant très surpris par la nouvelle orientation de vie du PJ. Voilà qui devrait faire grimper la pression…

Scène 3 : Qui a vu Leloup ?

Skään ordonne aux gardes de remonter pour le maître deux esclaves parmi ceux enfermés en salle 12. « *Et choisissez-les bien !* » Blork se tourne alors vers les PJ et leur indique que c'est eux qui vont devoir s'y coller. Si les PJ demandent des précisions sur les critères du choix, tout le monde les regarde en rigolant mais sans rien dire. Si les PJ refusent, Blork et la garde se montrent convaincants et agressifs (ce genre de question se règle en général à grands coups de poing dans la gueule !) Si l'affaire dégénère, Skään revient pour ramener le calme.

Les PJ entrent seuls en salle 12. La vision de cette misère humaine n'est pas réjouissante. Le PJ d'alignement Bon avec le meilleur charisme est rapidement l'objet des suppliques des femmes, des hommes les plus faibles et des enfants.

À moins qu'ils ne prennent des précautions drastiques, à un moment ou à un autre, les PJ sont obligés de s'approcher des esclaves qui ne sont pas enchaînés, mais seulement parqués dans cette pièce. Un jet d'observation assez facile (DD 18) permet de repérer un homme très bien bâti. Un jet de psychologie (DD 22) permet de comprendre qu'il essaye de dissimuler sa carrure du mieux possible. Il s'agit de Leloup (voir sa fiche). À bout de nerfs quand le trappeur comprend que les PJ viennent choisir deux nouvelles victimes, il tente sa chance face aux nouveaux. Il va se jeter sur le PJ le moins imposant physiquement et se saisir d'une arme. Après, il improvise selon les réactions des PJ. Son objectif est de fuir avec un otage. Au pire, il meurt une arme à la main. Comment les PJ vont réagir ? La situation n'est pas facile à gérer. Leloup peut potentiellement donner un coup de main essentiel une fois venu le bon moment. Les PJ doivent malgré tout être prudents car s'ils révèlent leur véritable identité et leur dessein devant tous les esclaves, certains parleront. S'ils ramènent deux esclaves devant la porte de Skään, ce dernier les embarque sans un mot.

Scène 4 : Les monstres, c'est vous !

Les PJ sont affectés à la surveillance du pont dans les tours (6). Au moment de la relève de la garde, Blork leur remet à chacun un anneau mineur de résistance aux énergies destructives (feu). Normalement, il y a 4 anneaux, un par garde et un garde par tour. N'hésitez pas à adapter selon la physionomie de votre groupe. En règle générale, il ne se passe rien. Évidemment, au moment où les PJ sont de garde, un groupe d'aventuriers de moindre puissance (voir les profils ci-dessous) arrive pour nettoyer cet endroit maléfique. Ils sont sur la trace de proches enlevés par les esclavagistes ou présents pour tout autre prétexte de votre choix. En revanche, ils n'ont pas idée de la puissance des défenseurs du château. Pour arriver jusqu'ici, ils ont perdu dans la rivière bouillante leur meilleur combattant, Louveteau, profil de Trappeur (p.304 du *Guide du Maître*), le petit frère de Leloup →



Graor, géant du feu

qui est enfermé dans la gorge. Leurs capacités (pv, soins, sorts) ont déjà été un peu diminuées par l'exploration.

Les PJ sont dans une situation qui est l'exact miroir du scénario original *La gorge de Fafnir* ! Et ils n'ont pas le beau rôle cette fois. Que vont-ils faire ? Être surpris ? Activer ou désactiver les pièges ? Se battre ou parlementer ? Sachez simplement que les aventuriers arrivent avec la ferme intention d'en découdre et se battront quoi qu'il arrive pendant 2 rounds avant d'éventuellement écouter ce que les PJ ont à dire (compétences Diplomatie, Bluff, Intimidation, Représentation…).

Autre problème, les habitants du château sont susceptibles d'être alertés. Selon la façon dont se passe la rencontre (combat ou pas, bruyant ou pas), déterminez la difficulté du test de perception auditive pour les géants (malus de -10 car ils sont dans leur chambre), le dragon (uniquement sur un 20 naturel) et les deux gardes derrière à la porte (malus de -8). S'ils entendent quelque chose, les gardes regardent par le clapet dans la porte pour voir comment les nouveaux s'en sortent. En revanche, s'ils perçoivent quelque chose de louche (parler avec l'ennemi est très louche !) ou si le combat tourne mal, ils alertent les géants. Les géants et le dragon, s'ils sont alertés, ne viennent pas faire dans la dentelle.

Les héros : Amaurion Chemin de Brumes, le leader de la troupe, profil d'Héritier noble (p.292 du *Guide du Maître*). Sekh, profil du Cambrioleur (p. 267 du *Guide du Maître*), d'alignement Chaotique Bon. Garrick, profil de Magicien amateur (p.278 du *Guide du Maître*), et Erick, profil de Médium (p. 273 du *Guide du Maître*), d'alignement Neutre Bon.

Scène 5 : À l'attaque !

Skään approche discrètement d'un PJ et lui glisse simplement un « tenez-vous prêts ». Peu de temps après, Kelek, escorté de Skään, de Blork et des 5 gardes noirs et 2 sergents fidèles au mage, font signe aux PJ de les suivre et s'engouffrent discrètement dans l'escalier. Skään reste toujours entre les PJ et Kelek. Le dragon vient de quitter les lieux. C'est le moment d'attaquer les géants. Au bout de 3 rounds de combat contre les géants, les 7 gardes noirs et le sergent acquis au dragon se battent aux côtés des géants.

Ensuite, il faut se préparer au mieux au retour du dragon. Kelek prévient que le meilleur endroit pour se battre contre le dragon est à l'intérieur de la grande salle (11). Le dragon entre et


Le mage Kelek

En conclusion

Si des PJ sortent vivants de l'aventure, peu importe comment, c'est qu'ils s'en sont bien sortis. Sinon, ont-ils tué ou fait fuir le dragon ? Et Kelek ? Et les esclaves ? Et les aventuriers qui venaient chercher Leloup ? Avec tous les trésors présents sur les PNJ, ils peuvent repartir les poches pleines si c'est un triomphe. Dans tous les cas, les vivants doivent prendre un bon niveau (peut-être même deux s'ils sont entrés dans le scénario niveau 4). Honneur aux morts. Pour la suite, il faut considérer que le Kelek du scénario *La gorge de Fafnir* est tout simplement le fils de ce Kelek-là, actuellement dans le ventre de sa mère Nila. Si les PJ ont tué Nila, un nouveau Kelek, un cousin, un neveu, prendra la relève et continuera l'œuvre familiale.

sort en général par la trappe qu'il laisse ouverte en partant. Il peut également passer par les portes, c'est à envisager. En vol dans le cratère du volcan, il sera beaucoup plus difficile de le tuer.

LES PNJ

KELEK

Le mage noir (profil page suivante) est un aristocrate, un bon magicien. Mais il n'est ni un aventurier ni vraiment un homme d'action ou un courageux, plutôt un rat de laboratoire. Il a actuellement plusieurs projets secrets, et en premier lieu terminer son golem de chair. Au moment de la scène 5, son golem est prêt. Pas avant. Il est évidemment constitué à partir des esclaves. Le second projet secret est que dans la salle 24 se tient son esclave salamandre. La créature a été invoquée avec un parchemin et est tenue de lui obéir. L'ordre reçu est de forger un anneau du feu d'étoiles. Il n'a jamais été question de forger un anneau pour Fafnir. Seul Skään est au courant de ces deux secrets. Enfin, et c'est un troisième secret qui a son importance, Kelek attend désormais avec anxiété un héritier pour poursuivre son œuvre. Sa compagne Nila est enceinte de son fils, mais c'est le début de la grossesse et personne n'en sait rien, pas même Nila. Kelek est froid, très calculateur et très prudent. Il veut évidemment se débarrasser de Fafnir et des PJ, mais si la situation tourne mal, il fera tout pour sauver sa vie.

NILA

Nila est la concubine de Kelek. Elle n'est pas maléfique, simplement attachée à la vie luxueuse que lui offre Kelek. Elle mène grand train. Elle est également enceinte du mage mais ne le sait pas. Elle supplie qu'on l'épargne si les choses tournent mal.

Elle a un profil de Prostituée (p. 299 du *Guide du Maître*) mais ne se défend qu'en ultime recours. Elle a aussi une suivante (profil de Serveuse, p.300 du *Guide du Maître*), qui sert de compagne à Skään.

Dans sa chambre, il y a une cassette à bijoux d'une valeur de 1 500 po, et l'équivalent de 500 po de vêtements.

SKÄÄN

Skään est un serviteur fanatique de Kelek. Un homme fort, cruel et loyal à son maître. Quand Kelek sort de sa chambre, il ne le lâche pas d'une semelle. Il voit d'un très mauvais œil tout combattant dont la puissance inquiète la sienne et à ce titre, il veut se battre contre le dragon et les géants depuis qu'ils sont arrivés.

Son profil technique de guerrier niveau 8 est celui du Mercenaire armé (p.290 du *Guide du Maître*), à quelques exceptions détaillées ci-après. Son alignement est évidemment Loyal Mauvais. Son *épée bâtarde +1* est une épée *de froid* (p.476 du *Manuel des Joueurs*). Les potions qu'il possède sont : potions de soins légers (2), une potion de soins modérés et une potion de force de taureau.

GRAOUK

Graouk est un faux gentil. Serviable, aimable, avenant, honnête, il est aussi un formidable pervers. Mais il sait se contrôler et donner le change. Il est loyal envers Kelek qui en a fait son homme de main, son bras droit, notamment pour les opérations extérieures. Graouk sait ce qu'il se passe à la gorge, sauf les petits secrets de chacun. Il ne sait rien du projet de golem de Kelek ni de la présence de la salamandre. Au cours des gros affrontements, s'il ne meurt pas dans la scène 1, il étudie toujours la situation avant d'intervenir aux côtés de ceux qui ont la main, même si ce sont les PJ. Et même contre Kelek en tout dernier ressort. Intelligent et fourbe. →

TACTIQUES DES GÉANTS DU FEU

AVANT LE COMBAT

Mrota essaie toujours de déplacer le combat sur le pont, pour bénéficier de la chaleur qu'elle ne craint pas, se réfugier en haut des tours, activer le piège et lancer des rochers. Graor tente toujours de suivre Mrota.

PENDANT LE COMBAT

Au contact sur le pont, Mrota use de bousculade pour faire tomber ses adversaires dans la lave. Graor est plus basique. Il tente toujours de tuer l'adversaire le plus proche.

MORAL

Mrota combat jusqu'à la mort. Si Mrota est tombée et que Graor tombe en dessous de 30 points de vie, il essaie de fuir.

TACTIQUES DE SKÄÄN

AVANT LE COMBAT

Skään garde sa potion de force de taureau pour le combat contre le dragon et ne l'utilise avant que s'il se retrouve en grande difficulté.

PENDANT LE COMBAT

Skään a un orgueil très mal placé et il tient à être en première ligne dans tous les combats. Après une première attaque réussie contre un adversaire, il enchaîne toujours avec une attaque en puissance maximum.

MORAL

En dessous de 25 points de vie, il fait une pause pour se soigner en buvant ses potions, mais il combat jusqu'à la mort pour son maître.

Kelek

Humain (m) magicien 10, NM ; **Init** +0 ; **VD** 9 m

DÉFENSE

pv 36 ; **CA** 15 (contact 11, pris au dépourvu 15) ; **Réf** +5, **Vig** +7, **Vol** +10

ATTAQUE

Corps à corps Bâton, +5 (1d6)

BBA +5, BMO +5 ; DMD 14

Sorts préparés (NLS 10, contact à distance +4)

Sorts préparés

5e – *cône de froid* (DD20), *mur de force, téléportation*

4e – *énergie négative, tempête de grêle, peau de pierre, porte dimensionnelle*

3e – *boule de feu* (DD17), *dissipation de la magie, rapidité, vol*

2e – *force de taureau, rayon ardent, toile d'araignée* (DD15), *déblocage*

1er – *alarme, armure de mage, projectile magique* (2)

0e – *détection de la magie* (2), *hébétement* (DD13), *lumière*

STATISTIQUES

For 11, **Dex** 9, **Con**, 12, **Int** 20, **Sag** 15, **Cha** 9

Compétences Art de la magie +20, Connaissances (plan +18, histoire +18, mystères +18), Artisanat (Cuir +15), Premiers secours (+10)

Dons Écriture de parchemin, Efficacité des sorts accrue, Efficacité de sorts supérieure, Extension d'effet, Incantation rapide, Création de créatures artificielles, Magie de guerre, Vigueur Surhumaine.

Équipement Baguette de projectiles magiques (45 charges, Bracelets d'armure +4, Anneau de protection +2, Anneau majeur de résistance aux énergies destructives (feu), Cape de

Si vous aimez le *roleplay*, n'hésitez pas à donner à Graouk un tic facial inquiétant. Au cours de la discussion de départ avec les joueurs, cela ne manquera pas de déclencher chez eux toutes sortes de spéculations. Effet garanti !

Graouk a le profil technique de l'Esclavagiste (p.268 du *Guide du Maître*).

FAERITH (dit FAFNIR)

Faerith (profil page suivante) aime la gorge. L'endroit a toutes les raisons de lui plaire. Il se méfie du pouvoir de Kelek, à raison. Depuis qu'il a ramené le couple de géants du feu, il se sent beaucoup plus en confiance. Mais il est totalement chaotique, cruel, égocentrique. Il manque d'intelligence ; il est encore jeune et va faire l'erreur de tomber dans le piège de Kelek, appâté par la perspective d'un anneau de résistance au froid.

LES GÉANTS DU FEU

Graor, l'adolescent et Mrota, l'adolescente sont des géants du feu (p.151 du *Bestiaire*). Graor est stupide. Mrota est vicieuse. C'est elle qui porte le pantalon et prépare les mauvais coups. Elle tue régulièrement des esclaves pour le plaisir. Elle a même tué un garde en le balançant par-dessus le pont. Ici, les géants se sentent bien et Faerith les traite correctement.

Au niveau statistique, en raison de leur jeune âge et pour vous faciliter la tâche, considérez **Mrota** comme un géant des collines (p.148 du *Bestiaire*) et **Graor** comme un géant du froid (p.152 du *Bestiaire*) mais décrivez-les comme ce qu'ils sont et n'oubliez surtout pas leur immunité au feu, leur vulnérabilité au froid, et leur capacité à lancer des rochers surchauffés (p.151 du *Bestiaire*).

Trésor : le coffre dans sa chambre (600 po et 2000 po de gemmes).

LA SALAMANDRE

Son profil se trouve p.252 du *Bestiaire*. Elle a été invoquée par Kelek en salle 24 grâce au pentacle qui donne sur le plan élémentaire du feu et à l'aide d'un parchemin puissant. Kelek l'a contrainte à lui forger un anneau du feu d'étoiles. La créature, qui ne peut pas quitter la pièce, s'y soumet de mauvaise grâce. En fait, elle a terminé l'anneau mais ne l'a pas donné à Kelek, ce qui mettrait pourtant fin au pacte (tout comme la mort de Kelek) et lui permettrait de rentrer chez elle. Elle cherche encore un moyen de se venger de Kelek même si elle ne peut s'en prendre à lui directement. Si les PJ tuent Kelek avant de pénétrer en salle 24, ils ne trouvent rien d'autre que le pentacle. Si Kelek est encore vivant lorsque les PJ entrent dans la pièce (il faut avoir fait preuve d'astuce pour que Kelek quitte sa chambre et qu'un ou plusieurs PJ y pénètre), la salamandre est présente et tente d'attaquer. Si les PJ parviennent à la raisonner (s'ils ont pu lire le journal de Kelek par exemple), la salamandre accepte de les aider à tuer Kelek. Elle leur permet dès lors d'invoquer à tout moment dans la gorge un élémentaire de feu de taille M (p.128 du *Bestiaire*) qui se matérialisera à leurs côtés et leur obéira.

Enfin, la salamandre a déposé l'anneau du feu d'étoile, qu'elle ne peut emmener avec elle, à la limite entre les deux plans, au bord du pentacle. Seul un sort de Détection de la magie permet de percevoir sa lueur, floue mais puissante. Le seul moyen de récupérer cet anneau est qu'une personne l'ayant localisé avec Détection de la magie accepte de plonger une main, un pied ou une autre partie de son corps pour pousser l'anneau hors du pentacle d'une secousse. L'anneau revient alors sur le plan matériel mais le membre utilisé est perdu.

LES ESCLAVES

Il y a une vingtaine d'esclaves dans la gorge. Parmi eux se trouvent 10 hommes valides et une dizaine de femmes, de vieillards et d'enfants. Leurs conditions de vie sont atroces et la mortalité dans leurs rangs est très importante. L'un d'entre eux est Leloup, un homme vigoureux qui attend son heure pour agir (voir scène 4). Son profil est celui du trappeur (p.304 du *Guide du Maître*, mais sans équipement évidemment).

LA GARDE NOIRE

Elle se compose de 21 hommes. 17 gardes ont le profil technique du Soldat d'infanterie (p.260 du *Guide du Maître*). Ils ne possèdent pas de potion de soin et leur alignement est globalement de tendance Neutre Mauvais, avec cependant quelques loyaux et quelques chaotiques. À votre convenance, un ou deux gardes d'alignement Loyal Neutre peuvent s'être fourvoyés dans l'affaire. 3 sergents ont le profil technique de Garde (p.290 du *Guide du Maître*). Ils sont d'alignement Loyal Mauvais et possèdent une potion de soins légers chacun. Enfin, **Blork** a le profil d'Officier (p.291 du *Guide du Maître*) avec un alignement Neutre Mauvais.

Blork peut compter sur 2 sergents et 5 hommes vraiment fidèles qui le suivront quoi qu'il arrive. Ce sont également ces 5 gardes qui détestent les géants. 1 sergent et 7 gardes noirs sont sous le charme du dragon et se battront pour le reptile et du côté des géants. Les 5 derniers gardes sont indécis et voleront au secours de la victoire.

Blork, au moment où il reconnait les PJ, en profite pour doubler son prix auprès de Kelek (300 po mensuels au lieu de 150). C'est le prix de son silence vis-à-vis du dragon. En fait, Blork n'a aucune confiance envers le dragon et sait que l'on peut faire affaire avec Kelek. Blork est un homme d'argent. Si les PJ le comprennent et tentent de le soudoyer (avec au moins 800 po), Blork va immédiatement voir Kelek qui double la mise. Il faut donc que les PJ fassent une nouvelle offre s'ils veulent s'attacher sa « loyauté ». Il veut être payé immédiatement. La seule promesse qui le fait réfléchir, c'est la possibilité de pouvoir se servir en premier une fois l'endroit nettoyé, et pour être crédible, cette annonce doit être faite par le personnage le plus sincèrement désintéressé par l'argent chez les PJ. Là, ça lui parle...

LE PLAN

1 Une grande salle rectangulaire décorée de motifs religieux. Au fond, une statue d'une divinité (un forgeron vieux et superbe, frappant sur une enclume avec son marteau) Les murs, le sol et le plafond autour sont brûlés. Si quelqu'un n'ayant pas prononcé le nom d'Héphaïstos (Connaissance des religions DD18) tente de toucher la statue, une boule de feu (6d6 de dégâts, Jet de réflexes DD 18) le frappe et explose dans un rayon de 3 mètres. Ceci peut se produire à l'infini. L'idole cache un passage secret.

2 Les aventuriers pénètrent dans un couloir humide et chaud. On entend un bruit de geyser. Ce couloir aboutit dans une grotte traversée par un bras de rivière qui charrie une eau brûlante et sulfureuse. Des pierres dépassent de la surface et semblent former un guet. Les pierres s'enfoncent, insensiblement pour les premières, puis complètement au milieu, plongeant le malheureux en équilibre dans l'eau bouillante (4d6 de dégâts par round d'immersion). À l'autre extrémité de la rivière, il existe un chemin invisible qui passe juste au-dessus des flots.

3 On accède à la grotte par un couloir glissant et sinueux. Au sol, deux pièges sont en cours →

résistance +1, Bandeau d'Intelligence +2, potions de soins modérés (2), potion d'invisibilité

T**résor dans sa chambre** grimoire piégé (sorts connus plus les sorts : Animation des morts, Quête, Souhait limité, trouvés dans un autre grimoire de création de golem de chair), un manuel de création de golem de chair, un diamant rose d'une valeur de 10 000 po.

AVANT LE COMBAT

Kelek ne sort de sa chambre qu'après s'être lancé Armure de mage (sa CA passe à 19) et Peau de pierre.

PENDANT LE COMBAT

Il reste très à l'arrière pendant les combats. Si tout se passe comme il l'a prévu et que le scénario se déroule jusqu'à la scène 5, il a préparé un deuxième Cône de froid à la place de téléportation, pour pouvoir en lancer un contre les géants et un second contre le dragon. Contre les géants, il cherche à se préserver au maximum pour le combat contre le dragon. S'il a le temps de se préparer avant l'arrivée du dragon, il se lance Vol, puis Rapidité et Force de taureau sur Skään. Il sait aussi parfaitement que les PJ tenteront quelque chose contre lui ensuite. Il se garde donc Mur de force pour se laisser le temps de revenir dans sa chambre où le golem le protégera.

MORAL

Il veut avant tout survivre et tente de négocier pour sauver sa vie dans le pire des cas.

Faerith
Dragon rouge adolescent ; Dragon (Feu) de taille G, CM
Init +5 ; **Sens** Perception aveugle (12 cases), vision dans le noir (24 cases), vision malgré la fumée ; Perception +18
Aura présence terrifiante (24 cases, DD 18)

DÉFENSE

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 28 (Dex +1, naturelle +12, taille -1) ; **pv** 155 (13d12+65) ; **Réf** +11, **Vig** +14, **Vol** +12 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesse** vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 8 cases, vol 40 cases (médiocre)
Corps à corps morsure, +21 (2d6+12), 2 griffes, +21 (1d8+9), 2 ailes, +19 (1d6+5), coup de queue, +18 (1d8+12) ; **Espace occupé** 2 cases ; Allonge 1 case (2 pour la morsure) ; **Attaques spéciales** souffle (cône 8 cases, DD 21, 8d10 feu)
Pouvoirs magiques (NLS 13)
À volonté - *détection de la magie, pyrotechnie* (DD 14)
Sorts connus (NLS 3 ; attaque de contact à distance +14 ; concentration +5)
1 (6/jour) - *armure, coup au but, rayon affaiblissant*
0 (à volonté) - *illumination* (DD 12), *manipulation à distance, ouverture/fermeture, signature magique, message*

AVANT LE COMBAT

S'il le peut, Faerith lance armure de mage avant le début du combat. Faerith aime combattre avec de l'espace autour de lui. Il tente donc par tous les moyens de fuir un combat engagé en intérieur. S'il est pris au piège dans la grande salle (11) et que les PJ

de construction, des trappes qui donnent directement sur le lac de lave. La chaleur est extrêmement forte ici. Au fond de la pièce, un passage secret mène en 4.

4 Cette salle qui abrite une nouvelle statue est richement ornée de lourdes tentures noires aux parements rouges. Le sol est de marbre noir. Aux quatre coins, des chandeliers à 7 branches de cuivre. L'idole représente Vulcain, elle est en cuivre poli et deux énormes rubis figurent les yeux, à 4 mètres du sol. Si quelqu'un touche les rubis, un rayon pétrifiant en sort, transformant la victime en pierre (Jet Volonté DD 18). Le passage secret derrière la statue s'ouvre lorsque l'on porte une vive lueur à proximité des rubis ou des orbites vide de Vulcain (le cas échéant).

5 La porte s'ouvre sur un pont dominant une mer de lave. La chaleur est suffocante. Tout personnage ne bénéficiant pas d'une résistance magique au feu perd 1 point de vie par round. Pour les personnages vêtus d'une armure de métal, cette perte est de 3 points de vie par round. L'immense grotte souterraine est éclairée par le rougeoiement de la roche en fusion. Le pont est de marbre blanc, piégé par quatre trappes pratiquement indécelables (Détection DD 24), qui précipitent les infortunés dans la lave incandescente. Mort assurée, même avec des protections magiques.

6 Le guet des 4 tours. En haut de chacune de ces tours de 6 mètres de haut se trouve un garde noir (voir profil des Gardes noirs). Sur la tour au nord est se trouvent également deux commandes. L'une sert pour activer et désactiver les pièges du pont. L'autre commande permet de refermer les trappes quand une ou plusieurs d'entre elles sont ouvertes. Chaque garde possède un anneau mineur de résistance au feu.

7 Hall d'entrée. La porte d'entrée à double battants en bois épais est énorme. À l'intérieur, il fait très chaud, mais l'atmosphère est à nouveau supportable. Sauf si la porte est ouverte, auquel cas, les conditions sont les mêmes que sur le pont. Les portes gigantesques menant en 8 et 9 sont récentes, faites de bois, adaptées à une taille de géants et fermées à clés, comme toutes les portes des chambres du château. Chaque personne possède seulement la clé de sa propre chambre, sauf Kelek, qui les possède toutes.

8 La chambre de Mrota. Un énorme lit, des effets personnels de géante du feu, un grand coffre de pierre. Le coffre est piégé (Jet de Réflexe DD 18 pour éviter la lance barbelée qui sort du plafond pour frapper à l'endroit de la serrure (1d10+8 de dégâts). Dans le coffre se trouve son trésor.

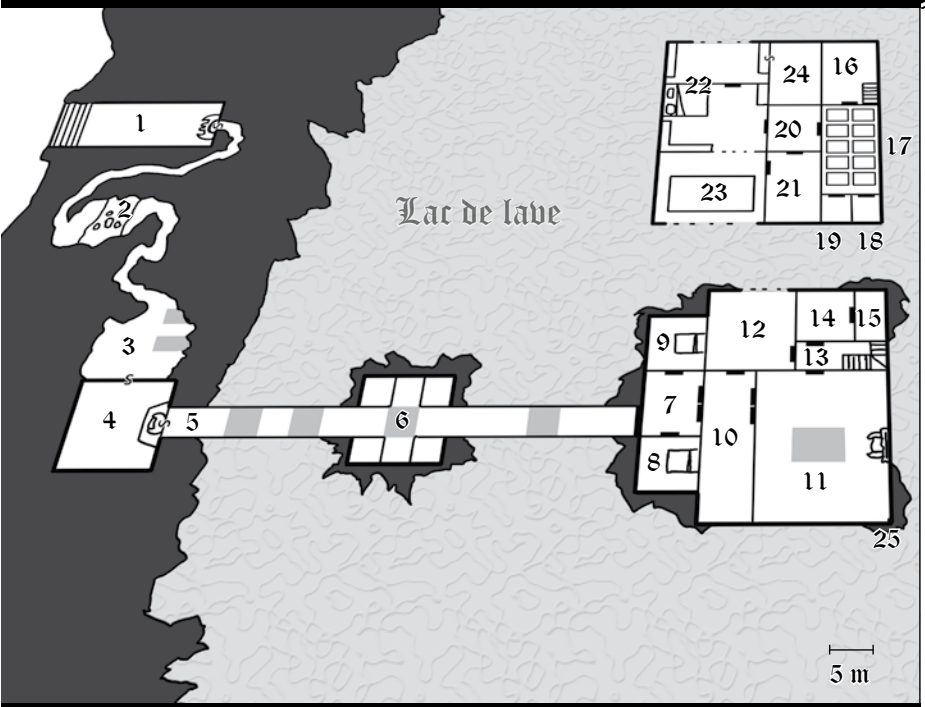
9 La chambre de Graor. Identique à celle de Mrota mais aménagée de manière plus masculine et dépourvue de piège.

10 Un grand couloir, richement décoré. À l'est, de larges fenêtres, bloquées par le sort « Mur de force » permanent, comme les autres fenêtres de la demeure. Deux immenses portes de cuivre donnent sur la grande salle 11. Elles ne s'ouvrent que sur un jet de force DD 24 ou par l'intermédiaire d'un sort de Déblocage.

11 Une immense salle de marbre rose, très richement décorée. Au fond, un grand trône. Sur le bras gauche du trône, un mécanisme permet d'activer et de désactiver la trappe quand elle est fermée. Un autre mécanisme sert à refermer la trappe lorsqu'elle est ouverte.

12 Atelier. Quand ils ne bossent pas à l'entretien de la demeure (à l'intérieur… ou à l'extérieur), c'est là que triment les esclaves. Les portes de cette salle ferment à clé. Les gardes noirs en possèdent deux jeux, Blork en possède un également.

13 Couloir et escaliers.



La Gorge de Fafnir 3D

14 Cuisines.

15 Débarras. S'entassent ici une vingtaines de paillasses pour les esclaves.

16 Hall.

17 Dortoirs des gardes noirs.

18 Chambre de Graouk.

19 Chambre de Blork.

20 Chambre de Skään.

21 Chambre de Nila et de sa suivante. Luxueux. Boudoirs, miroirs, cabinet de toilette, baignoire.

22 Chambre et laboratoire de Kelek. Lit luxueux, tentures, vaste bibliothèque, bureau où se trouve son carnet de bord et où sont mentionnées en détail toutes ses activités.

23 Piscine. Une pièce de marbre avec une piscine en son centre. Vue incroyable sur le lac de lave.

24 Portail et forge de la salamandre. Un pentacle au sol donne directement sur le plan élémentaire du feu. Toute personne ou objet franchissant la limite du cercle est irrémédiablement carbonisé. C'est également ici que travaille la salamandre invoquée par Kelek.

25 Trésor de Faerith.

Thomas Berjoan

Illustrations *Jérôme Huguenin et Paizo Publishing. Tous droits réservés.*

Plan *Damien Coltice*

** Le profil de Faerith est très largement inspiré du profil de Longue-Dent, issu du 4e volume de la campagne Pathfinder - L'Éveil du Seigneur des runes, initialement publiée en DD 3.5 et convertie aux règles Pathfinder par la communauté du site de Pathfinder-FR. Merci à eux !*

n'ont pas pris la peine de fermer et désactiver la trappe, il l'actionne à partir du trône et s'échappe pour ensuite mieux attaquer le château

PENDANT LE COMBAT

À l'extérieur, le dragon s'envole pour utiliser son souffle loin des coups. Il tente aussi d'attraper ses adversaires pour les emmener avec lui et les balancer au sol (ou dans la lave).S'il est contraint à se battre au corps à corps, il active d'abord son pouvoir de présence terrifiante avant de lancer coup au but puis d'enchainer avec une attaque en puissance sur un ennemi unique.

MORAL

S'il tombe à 40 points de vie, Faerith tente de fuir

STATISTIQUES

For 27, **Dex** 12, **Con** 21, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14
BBA +13 ; **BMO** +22 ; **DMD** 32
Dons Armes de prédilection (morsure, griffes), Attaque en puissance, Attaques multiples, Frappe décisive, Science de l'initiative, Vol stationnaire
Compétences Acrobaties +14, Bluff +18, Estimation +18, Intimidation +18, Perception +18, Psychologie +18, Utilisation des objets magiques +18, Vol +11
Langages commun, draconique, géant
Trésor Dans un renfoncement du piton rocheux, à l'opposé du pont et uniquement accessible en vol (25), Faerith a dissimulé ses possessions : il y a là 3000 po, l'équivalent de 2000 po en bijoux, un rubis d'une valeur de 5000 po, une dague +1 de rapidité, et un bouclier +2.

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CHUTHLU — CASUS BELLI

ÉTOILES PROPICES | ÉPISODE 3

UN REGARD VIDE ET IMPITOYABLE COMME LE SOLEIL

Une autre année s'est écoulée. Nous sommes maintenant en 2024. La mission de Nyarlathotep touche à sa fin… et l'humanité arrive en bout de course.

En quelques mots…

Le vrai travail de Nyarlathotep est de transformer l'humanité, pas de la détruire. Le pouvoir temporel n'est qu'une diversion ou un moyen de satisfaire l'appétit de ses pions humains. Les Investigateurs vont avoir l'occasion de toucher du doigt son œuvre véritable…

INTRODUCTION DES INVESTIGATEURS

L'affaire Hart appartient au passé. Nous sommes un peu plus d'un an après la fin d'*Entendez le glas des cloches de fer*, soit à la fin de l'année 2024 (ou T+12 si vous lisez ce scénario après 2012). Dans l'épisode 1, les personnages étaient de simples flics. Dans l'épisode 2, ils sont passés brièvement en marge de la loi. Que sont-ils devenus ? Cela dépend en grande partie de la manière dont les deux premiers volets de la campagne se sont déroulés autour de votre table de jeu.

Par défaut, nous considérerons qu'ils sont toujours en Californie et qu'ils appartiennent toujours aux forces de l'ordre. Ils ont rejoint Delta Green et ne sont plus forcément membres de la brigade criminelle de Los Angeles. Delta Green a pu donner un coup de pouce à leur carrière, par exemple en les faisant entrer au FBI. S'ils sont restés là où ils sont, ils ont sans doute profité d'une promotion ou d'un boulot extérieur ponctuel, mais bien rémunéré.

D'autres possibilités existent. S'ils ont fait bonne impression sur Wanda Connelly, elle les a peut-être embauchés comme consultants en sécurité pour la durée de sa campagne présidentielle. En sens inverse, si leurs démêlés avec la Sagesse éveillée leur ont coûté leur poste, ils sont peut-être devenus des marginaux, plus ou moins repêchés par Delta Green qui les utilise sans vraiment les intégrer. Les deux possibilités ne sont d'ailleurs pas incompatibles, tout est une question d'emballage. Connelly peut faire un pont d'or à des policiers assez malins pour sauver leur réputation en échange de leur démission… ou avoir l'usage de flics discrédités avec une réputation de cow-boys qui n'ont échappé que d'extrême justesse aux griffes des Affaires Internes, tant que leur existence reste discrète. On peut aussi imaginer que ce soit Delta Green qui les infiltre dans l'entourage de la future présidente… Dans tous ces cas, vous aurez besoin d'adapter un peu l'acte I, mais cela ne représente pas un travail insurmontable.

ACTE 1 : "VOICI LA MAREE ROUGE DE SANG…"

« … Qui partout noie les innocents »

Jeudi 31 octobre 2024, 10 h du matin. Le 911 reçoit plusieurs coups de fil affolés d'élèves de la Truman High School, à une dizaine de kilomètres du commissariat des Investigateurs. Fusillade en cours, au moins trois explosions, une partie du bâtiment en feu, mille deux cents élèves âgés de douze à dix-sept ans en pleine panique, bref le genre de scénario qui donne des sueurs froides à tout policier normalement constitué.

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 3 ou 5 investigateurs débutants ou intermédiaires
MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆



AVEC OU SANS DELTA GREEN ?

Question délicate, qui dépend en grande partie de vous… et de vos joueurs. Si vous savez qu'ils trépignent d'impatience depuis le début de la campagne parce qu'ils veulent intégrer l'organisation, c'est effectivement le moment où jamais.

D'un autre côté, il y a beaucoup à dire en faveur de personnages rongés par la paranoïa, tentant d'agir de leur côté, sans le filet de sécurité représenté par Delta Green.

Ce scénario est rédigé dans l'optique d'Investigateurs intégrés à Delta Green, mais vous n'aurez pas beaucoup d'efforts à faire pour vous en passer, pour peu que vous réduisiez les enjeux de l'acte II à une machination purement locale.

L'intervention elle-même est du ressort du SWAT, l'équivalent du GIGN, avec le soutien tactique des policiers en uniforme, mais les enquêteurs de la brigade criminelle seront nécessaires pour faire le tri dans les victimes, rédiger les rapports… et accessoirement arrêter le responsable, si par hasard il survit à l'intervention des gros bras du SWAT.

Si les personnages ne sont plus à la criminelle, souvenez-vous que ce genre d'évènement met également le FBI en branle, ainsi que l'ATF, l'antiterrorisme, la presse, des parents inquiets… bref, vous avez de multiples moyens d'introduire les PJ dans l'affaire, y compris déplacer la scène à Sacramento, la capitale de l'État, pour les faire intervenir comme →

SI VOUS AVEZ RATÉ LE DÉBUT…

Qu'attendez-vous pour acheter *Casus Belli* n°1 et 2 ? À défaut, sachez que Nyarlathotep s'est révélé aux hommes en 2015. Il ne lui a pas fallu longtemps pour devenir l'un des principaux « guides spirituels » d'une humanité à la dérive. Bien sûr, l'empilement de catastrophes qui a marqué le début du XXIe siècle est largement dû à l'influence de ses sectateurs, mais l'homme de la rue n'a aucun moyen de le savoir. Dans les deux premiers volets de cette campagne, les Investigateurs travaillaient à la brigade criminelle de Los Angeles. Après avoir neutralisé un tueur à gages doté de pouvoirs surnaturels dans l'épisode 1, ils ont eu l'occasion de lever un coin du voile sur les projets de Nyarlathotep dans l'épisode 2.

NOUVELLES DU MONDE

• Au terme d'une longue bataille, qui a occupé toute l'année 2024, Wanda Connelly s'est imposée comme la candidate des Démocrates à la présidence des États-Unis, face à un sortant républicain respecté, mais impopulaire. L'un des grands axes de sa campagne est le « retour à la normale » après une décennie de troubles. L'élection aura lieu le mardi 5 novembre, en pleine enquête. Connelly l'emportera avec une courte majorité.

• L'Égypte est à la mode. Bien sûr, il ne s'agit pas de la république islamique de ce nom, qui se retire du traité de non-prolifération nucléaire en août 2024, malmène sa minorité copte, et dont les extrémistes parlent de dynamiter le Sphinx et tous les autres « vestiges païens ». Non, l'Égypte qui apparaît avec insistance dans la culture populaire est une Égypte antique rêvée, avec des pharaons, des pyramides… Cette égyptomanie a des aspects bénins. L'équipe de football américain de Memphis, Tennessee, se rebaptise les Pharaons.

Suite marge page suivante...

des « consultants dont Mme Connelly requiert la présence ».

Lorsque l'équipe arrive, elle tombe sur un gigantesque chaos. Il y a des voitures de police et des camions de pompiers partout, des civils et des flics courent dans tous les sens, des ambulances sont bloquées par les vans de la télévision. Des centaines d'ados traumatisés contemplent l'incendie de leur lycée, pendant que des policiers en uniforme installent une grande tente où ils prévoient de mener leurs interrogatoires. Les blessés, nombreux et mal en point, sont soignés dans la cour, trop près des flammes. En plus des coups de feu et des explosions, on parle maintenant d'une attaque au gaz. Il faut faire venir du matériel de décontamination par hélicoptère, dégager une piste d'atterrissage. Même les professionnels endurcis semblent secoués.

La chaîne de commandement est floue, chaque groupe faisant son job en considérant tous les autres comme des gêneurs. S'ils le désirent, les Investigateurs peuvent prendre la main sans trop de problème dans tous les domaines sauf un : l'intervention du SWAT, menée par le **Capitaine Rodgers**, un militaire pète-sec pour qui un bon tueur de masse est un tueur de masse criblé de balles. Ses hommes quadrillent le lycée sans trouver personne, ce qui le rend franchement hargneux.

Un semblant d'ordre revient au bout d'une heure. Les coupables restent introuvables. Le bilan est effrayant : quarante-six morts, vingt disparus, deux cent quarante blessés dont une trentaine dans un état grave (une minorité par balles, la majorité dans les explosions, le reste à cause de la panique)… À titre de comparaison, le massacre de Colombine, en 1999, a fait 13 morts et 25 blessés.

En fin de matinée, les Investigateurs sont officiellement désignés par leur hiérarchie comme responsables de la Task Force en charge de l'affaire. Autrement dit, ça va être à eux de veiller à ce que tout le monde travaille de manière à peu près harmonieuse. Les médias vont les observer au microscope, et ils serviront de fusibles si les résultats ne suivent pas. Leur première tâche va être de donner une conférence de presse…

PREMIÈRES CONSTATATIONS

À eux de voir s'ils s'impliquent directement dans les premiers pas de l'enquête, où s'ils se contentent de lire les rapports de leurs nouveaux subordonnés (dont le niveau de coopération est très variable, allant du franc et ouvert de la part du capitaine des pompiers, **Jack Wills**, à l'infra-minimal de la part de **Richard Lake**, de l'anti-terrorisme, qui estime qu'ils lui ont volé un job qui lui revenait de droit).

Il faudra toute la journée du 31 pour mettre au jour les informations suivantes.

Les trois explosions ont eu lieu entre 9 h 39 et 9 h 42. La première, dans une salle de cours du premier étage de l'aile est, était due à un engin incendiaire. Les pompiers parlent de « napalm artisanal ». La seconde, au deuxième étage de l'aile ouest, était plus classique, avec une combinaison fuel /nitrate très explosive. La troisième charge, placée au pied de l'escalier est, par lequel descendaient les élèves du premier étage en pleine panique, était à base d'explosifs et de grenaille. C'est elle qui a fait le plus de victimes. Sa sœur jumelle, au pied de l'escalier ouest, n'a pas explosé. Une quatrième détonation, plus faible, s'est produite dans la bibliothèque, au rez-de-chaussée. Elle n'a pas fait de victimes, mais a libéré un gaz toxique à base de chlore, qui a aggravé la panique sans tuer personne. **Ian Murdoch**, le chef des artificiers, conclut avec une pointe de soulagement que les terroristes maî-

Les dossiers Dalvin Hart

Récupérer ces dossiers était la bonne nouvelle de la fin du scénario précédent. Joueurs et personnages sont légitimement fondés à réclamer un suivi. Vous pouvez vous en servir pour concevoir un ou deux mini-scénarios de transition, où ils trieront le vrai du faux dans les notes de Hart et entreront en conflit avec des sectateurs... Ou vous pouvez décider que leur exploitation a été confiée à une autre équipe de Delta Green et que « vous n'avez pas besoin de savoir de quoi il retourne ». Dans ce cas, un correspondant anonyme leur envoie, deux ou trois fois dans l'année, des coupures de presse marquée d'un petit triangle vert, qui portent des titres comme « Mort mystérieuse d'un homme d'affaires », « Un trafic de drogue démantelé » ou « Incendie dans un entrepôt de San Francisco ».

trisaient mal cette technique, sans quoi cette attaque aurait pu être la plus meurtrière du lot.

Tout le matériel employé est en vente libre, et les recettes pour le convertir en engins de morts sont disponibles sur Internet. Les charges étaient disposées de manière intelligente, mais pas optimale (placée un mètre plus à gauche, celle de l'escalier aurait fait bien plus de dégâts). Murdoch en conclut qu'il s'agit de l'œuvre d'amateurs doués, pas de professionnels.

Aucun des emplacements où étaient posées les bombes n'était particulièrement surveillé. Comme beaucoup d'établissements scolaires californiens, le lycée Truman n'a plus les moyens de payer un service de nettoyage. Depuis 2021, il fait appel à des élèves bénévoles, qui font le ménage dans les salles en échange de « points bonus ». Leurs plannings, disponibles (et modifiables !) sur Internet, sont une pétaudière, les élèves de service n'hésitant pas à se faire remplacer par des amis en cas de besoin. Tout le monde aurait pu récupérer un passe et poser les bombes.

D'après les témoins, les coups de feu étaient l'œuvre d'au moins trois individus, portant des masques de squelette et des robes rouges (un détail qui donne aux médias l'occasion de leur inventer des surnoms type « les Faucheurs » ou « la Mort rouge »). Les tireurs se sont contentés d'ouvrir le feu dans la foule, balançant une ou deux rafales avant de se replier, sans prendre le temps d'achever les blessés. Personne ne les a vus après 9 h 45. Les psychiatres confirment qu'il est très inhabituel que ce genre de carnage ait plus d'un auteur, et surtout, que les responsables ne restent pas sur place pour mourir au milieu de leurs victimes.

Il n'y aura jamais de revendication sérieuse, ce qui n'empêche pas les cinglés de la Terre entière d'envoyer la leur, qu'il faudra vérifier. La presse désigne sans hésiter un large panel de boucs émissaires, allant d'al-Qaïda aux adolescents désaxés par une pratique immodérée des jeux vidéo en ligne.

Dire que les Investigateurs vont travailler sous pression est un euphémisme. Ils ont grosso modo 72 heures pour produire des résultats avant d'être démis et remplacés par Lake, le chafouin de l'anti-terrorisme, dont l'objectif est de démanteler une cellule islamiste égypto-pakistanaise pour se faire bien voir de ses chefs. Elle n'existe pas, mais ce n'est pas grave, il se fait fort de trouver des coupables qui collent au profil. Bien sûr, dans ce contexte, un « résultat » peut être n'importe quelle avancée, même minimale, à partir du moment où ils arrivent à la vendre à leurs supérieurs comme un progrès.

Le visage de la Mort rouge

Peter Hoskins est un jeune professeur d'anglais avec des ambitions littéraires. Entre autres activités, il animait le club d'écriture du lycée (qui →

Suite...

Lady Gaga se costume en Cléopâtre. Deux films à grand spectacle sont annoncés par Hollywood pour le début de 2025, l'un sur Ramsès II et l'autre sur Akhénaton. Ankh et scarabées sont les bijoux « in » et sont déclinés en housses de smartphones ou de tablettes… D'autres modes, notamment un retour en force de l'embaumement, paraîtront sans doute moins innocentes aux Investigateurs.

• Nyarlathotep passe les six premiers mois de 2024 dans une « retraite spirituelle » conçue pour créer une attente. À partir de septembre, on commence à voir des affiches pour *Ma mission*, son second livre, à paraître le 1er novembre. Juste après sa sortie, le porte-parole de sa Fondation pour un Monde Uni annonce que Nyarlathotep prononcera un grand discours le 25 décembre à Bethléem. Son sujet reste mystérieux. Les commentateurs parlent de la paix dans le monde, de l'union des religions, etc.



présente sur le sport et l'informatique le grand avantage de ne pas exiger grand-chose en terme de matériel, raison pour laquelle il a survécu à toutes les coupes budgétaires). C'est là qu'il a rencontré **Felipe Ramon** et **Edwin Mueller**, deux adolescents ordinaires, créatifs, peut-être un peu plus mal dans leur peau que la moyenne, mais sans rien d'anormal ou de monstrueux. Mueller était également dans l'orbite de **Jane « Erika » Radenko**, une marginale qui a interrompu ses études pour se lancer dans la musique. Il l'a mise en contact avec Hoskins, qui s'est improvisé son parolier… Rien de tout cela n'aurait eu de conséquences si Nyarlathotep n'était pas sur Terre. Les individus créatifs sont de plus en plus l'objet de rêves monstrueux, conçus pour les amener à la cause des Dieux extérieurs. Radenko est devenue cliniquement folle en 2023, mais personne ne s'en est rendu compte. Elle a contaminé Hoskins, Ramon et Mueller, selon un processus viral qu'elle ne maîtrise pas du tout. Hoskins a tenté d'exorciser ses cauchemars en écrivant, Mueller en faisant du jeu de rôle à haute dose… mais comme cela ne fonctionnait pas, ils se sont rabattus sur le plan de Ramon, des sacrifices humains.

Le massacre de la Truman High School leur a apporté un soulagement temporaire : une vraie nuit de sommeil, leur première depuis des mois. Malheureusement, les visions reprennent presque tout de suite. Ce n'est pas grave, il leur reste des explosifs et des munitions, sans oublier une cible toute trouvée, le *Devil's Eye*, la boîte de nuit où les King Pest, le groupe de Radenko, se produit cette semaine (robes rouges et masques utilisés lors de la fusillade font partie de leurs costumes de scène). Cette fois, il n'y aura que deux bombes, une à la grenaille et une au napalm. Elles exploseront dans un espace confiné, dont les sorties de secours auront été bloquées par Hoskins et Mueller.

COMMENT LES TROUVER ?

Hoskins, Ramon et Mueller sont tous trois portés disparus. Ramon faisait partie des volontaires pour la corvée de ménage. Hoskins avait cours à l'étage où a sauté la première bombe. Ramon et Mueller avaient un cours d'histoire dans l'aile ouest. Ramon avait d'excellentes notes en chimie. Mueller, élève brillant l'année précédente, avait des notes désastreuses depuis la rentrée. Ses parents et ses potes confirment qu'il ne s'intéressait plus aux études, mais se passionnait pour un vieux jeu de rôle, *Le Masque de la Mort rouge*. Hoskins paraissait déprimé depuis le printemps dernier. L'administration n'était pas officiellement au courant, mais le proviseur, prévenu par des collègues inquiets, envisageait de le remplacer après Thanksgiving.

Bien sûr, ces trois noms n'émergent pas tout de suite, il faut les dégager d'une gangue de fausses pistes où figurent des lycéens d'origine pakistanaise, des étudiants mal dans

leur peau mais sains d'esprit, un concierge d'extrême-droite, un professeur qui avait une aventure avec l'une des victimes, et ainsi de suite.

L'un des lycéens a eu le réflexe de prendre une photo du tireur de l'aile est avant d'être abattu. À moins que les Investigateurs ne chargent des flics en tenue de dépouiller le contenu de tous les téléphones de toutes les victimes, une tâche de longue haleine, ses parents la vendront à la presse quand ils récupèreront les affaires de leur fils. L'image est floue, mais corrobore les descriptions : un homme portant un masque à tête de mort et une longue robe rouge. Une recherche Internet donne un nombre de résultats faramineux, dont des photos d'un concert des King Pest, un groupe peu connu, assez nettement orienté rock morbide. Leur chanteuse, une certaine Erika Radenko, jouit d'un registre vocal peu commun. (Pensez à du Bauhaus chanté par Lisa Gerrard.) Une partie des chansons de *Nevermore*, leur unique album, sorti en février, sont signées par un certain P. Hoskins.

Aucun des trois suspects n'est chez lui. L'appartement de Hoskins est impeccable, les chambres que Mueller et Ramon occupaient chez leurs parents respectifs nettement moins. L'ordinateur de Ramon renferme une documentation complète sur la fabrication d'explosifs. Celui de Mueller est plein de photos du lycée, et en particulier des salles où ont eu lieu les explosions…

ARRESTATIONS

Si les Investigateurs ont bien exploité les ressources mises à leur disposition et fait des déductions raisonnables, ils ont une chance de trouver les coupables avant qu'ils ne frappent à nouveau.

S'ils sont trop lents, un second massacre a lieu au *Devil's Eye* deux ou trois nuits après celui du lycée. Leur carrière figure parmi les victimes.

Ramon, Mueller et Hoskins dorment dans un immeuble en briques abandonné, non loin du *Devil's Eye*. Cette planque leur a été fournie par Radenko. Ils la partagent avec une dizaine de squatters, clochards, drogués et autres victimes de la crise, autrement dit des gens qui seraient ravis de toucher une prime en dénonçant leurs voisins, si les Investigateurs pensent à jouer sur la cupidité du public. Les trois hommes sont prudents. Ils ne sortent que pour acheter à manger (il y a un fast-food mexicain et une supérette pas loin) et pour se rendre au *Devil's Eye* (où le videur les connaît comme « des amis d'Erika » et les laisse rentrer sans discuter). À part ça, Ramon fume des joints et essaye de dormir, Mueller évacue son stress en faisant des pompes et draguant Mitzi, l'une des squatteuses, et Hoskins écrit. Son roman, un bon millier de pages confuses, se déroule à Londres en 1665, pendant l'épidémie de peste. Il commence comme un roman historique conventionnel, puis bascule sur l'histoire d'un inquiétant charlatan gitan qui prend le contrôle des bas-fonds de la ville, avant de s'enfoncer dans le fantastique lorsqu'il s'avère que le charlatan est le Diable… Les derniers chapitres, incohérents, se résument à une suite d'images horribles.

Le *Devil's Eye* est une boîte miteuse, avec une petite scène dans un angle, un bar qui ne sert que de la bière, et assez de place entre les deux pour une cinquantaine d'amateurs de musique. Il est bordé par un herboriste (fermé lorsque la boîte est ouverte), et une librairie de comics qui reste ouverte tard (et dont le stock brûle bien, en cas d'attentat). Le proprio, un certain **Joshua Tibbs**, fait également barman. Il n'aime pas trop les King Pest, pas du tout Erika, et aimerait bien s'en débarrasser sans leur payer ce qu'il leur doit.

Les trois autres membres du groupe (Alex, Korean Kim et Jakko) ne →

LE MASQUE DE LA MORT ROUGE

Lovecraft a bien vécu dans l'univers d'É*toiles propices*, mais il y est mort encore plus obscur que dans notre monde, et n'a eu aucune postérité littéraire. Du coup, le jeu de rôle d'horreur de référence, édité par Chaosium en 1982, s'inspire d'Edgar Poe et s'intitule *Le Masque de la Mort rouge*. Écrit par un jeune créateur nommé Andy Peters, il a eu un énorme succès, notamment à cause de ses règles très innovantes de Névrose. Chaosium existe toujours en 2024, et se prépare à sortir une 4e édition de *La Maison Usher*, la campagne mythique de *MMR,* publiée à l'origine en 1986. L'autre sortie annoncée, début 2025, s'intitule À *la poursuite d'Arthur Gordon Pym* : 300 pages d'aventures dans les mers du Sud, puis en Antarctique. Rien de tout cela n'a d'importance pour ce scénario, sinon comme élément d'ambiance.

sont pour rien dans cette histoire. Ils connaissent Hoskins comme parolier, Ramon et Mueller comme des mecs qui traînent avec Erika et lui. Ils n'ont pas remarqué que Ramon avait « emprunté » des costumes de scène, et seraient horrifiés de savoir qu'Erika fréquente des tueurs. Ils n'en seraient pas forcément surpris, en revanche. Elle a toujours été dans des trips plus bizarres qu'eux, notamment sa fixette sur Edgar Poe à cause de laquelle le groupe porte ce nom idiot, mais depuis un peu plus d'un an, elle est franchement étrange.

Face à une descente musclée au squat, Hoskins se rend tout de suite. Mueller tente de fuir par l'escalier de secours. Ramon opte pour la résistance à outrance avec l'idée inavouée de se faire abattre.

Radenko devra être cueillie séparément, sans doute à la boîte ou chez elle (elle vit dans un studio dans un bloc d'appartements miteux, pas le genre d'endroit où l'on peut soutenir un siège). Elle ne se laisse pas faire non plus, mais elle n'est pas armée. Au pire, les policiers qui l'arrêtent se font griffer ou mordre. Son studio ne renferme rien de compromettant, à part des partitions raturées et des poèmes griffonnés dont l'imagerie emprunte aux cauchemars. Incidemment, elle est la fille, rebelle et marginale mais chérie, d'**Ivan Radenko**, un « respectable importateur ukrainien » qui a le bras long et les moyens d'embaucher d'excellents avocats si les Investigateurs font des misères à sa progéniture.

RETOMBEES

Il ne reste plus qu'à interroger tout le monde. Hoskins se replie sur lui-même et bascule dans la catatonie la nuit suivante. Ramon admet le massacre et tente laborieusement d'expliquer pourquoi il s'y est résolu. Dans la mesure où son explication se résume à « c'était pour mieux dormir », il va passer pour fou.

Mueller, quant à lui, tente de faire passer des idées plus complexes, mais pas forcément plus cohérentes. Il est à l'avant-garde d'un mouvement, d'autres bains de sang vont survenir, la mort rouge est en marche, et ainsi de suite. Comme il est rôliste, ces jeux sataniques qui dévoient la jeunesse vont encore se retrouver au banc des accusés. Plus ça change, plus c'est la même chose.

Au bout de 24 heures de cellule, Hoskins se suicide. Selon les précautions prises, adaptez son mode opératoire, mais ce sera quelque chose de sale, conçu pour le soulager de ses rêves. Une trépanation auto-infligée avec un bout de métal récupéré dans son cadre de lit est une bonne solution.

Radenko est un cas particulier. Elle n'était pas sur les lieux et nie avoir eu connaissance des projets des trois hommes. Elle leur a indiqué le squat, et alors ? Aider des potes à trouver un endroit où dormir n'est pas un crime. Les costumes de scène ? Un jour de la semaine dernière, Mueller lui a vaguement demandé l'autorisation de les emprunter pour « une farce de Halloween », et elle a tout aussi vaguement dit d'accord. « Rien à foutre de ces trucs, entre nous, on allait les jeter bientôt ». De leur côté, Ramon et Mueller la dédouanent. Tout cela est fort bien, mais discuter avec elle suffit à mettre des flics endurcis mal à l'aise. Rien de précis, juste l'impression diffuse que quelque chose ne va pas du tout. Les psychiatres, si on les consulte, la trouvent créative et saine d'esprit.

Au final, Ramon et Mueller vont être incarcérés. Le District Attorney libère Radenko, sous un contrôle judiciaire relativement léger. Elle passera au tribunal courant janvier pour avoir résisté lors de son arrestation.

LES AUTRES SECTES

Comme on l'a vu dans l'épisode 2, les «spiritualités alternatives» prospèrent dans un contexte de crise généralisée. Des douzaines de petites structures se sont créées dans les années 2010 et 2020. Certaines sont de pures escroqueries. D'autres ont, par des biais généralement difficiles à remonter, des liens avec la Fondation pour un Monde Uni, l'organisation de Nyarlathotep. Celui-ci reste néanmoins prudent, d'une part parce que de nombreuses expériences désagréables lui ont appris que des sectateurs plus ou moins décérébrés étaient moins utiles sur le long terme que des managers compétents, et d'autre part parce qu'il n'a pas vraiment besoin d'eux. Ce n'est pas pour dire qu'il n'y a pas des prêtres du Pharaon noir parmi les dirigeants de la fondation, juste qu'ils y sont en minorité par rapport aux purs administratifs (et qu'ils ne sont pas forcément aux postes les plus voyants).

Restent les grandes structures parareligieuses, qui existaient avant l'avènement de Nyarlathotep. Des groupes comme la Scientologie ou l'église du Révérend Moon profitent du climat de l'époque, autant et plus que les petits groupes. Proportionnellement, leur part de marché s'est sans doute un peu réduite, mais comme il y a davantage de désespérés, le gâteau est plus gros... Par ailleurs, face à une hypothétique concurrence, Nyarlathotep dispose d'une palette de stratégies bien rôdées, allant de la déstabilisation à la cooptation...

"TOURNANT, ET DÉCRIVANT SON IMMENSE SPIRALE"

Trois heures après le massacre de Los Angeles, tous les enfants d'une crèche d'Atlanta sont empoisonnés par l'une des employées. Elle explique qu'elle « voulait leur épargner ce qui va arriver ». Le 2, un déséquilibré ouvre le feu dans un centre commercial de New York. Il est abattu par la police avant d'avoir eu le temps de s'expliquer. À la même heure, un père de famille de Phoenix, Arizona, abat sa femme et ses trois enfants avant de s'immoler. Plus tard le même jour, à Washington, un célèbre journaliste télé explique sur le plateau de son émission qu'il ne « veut pas devenir un zombie » avant de se tirer une balle dans la tête. Le 3, un écrivain connu s'arrose d'essence pendant une conférence à Boston. D'autres drames se produisent en Oregon, en Floride et dans le Montana. Toutes ces tragédies concernent des gens sans passé psychiatrique connu, qui semblaient dépressifs depuis peu, et qui étaient convaincus que l'avenir serait « horrible ».

Des faits similaires se produisent dans le reste du monde. Le 4, un suicide de masse dans une secte d'extrémistes, en Inde, fait 200 morts. À partir du 5, les élections présidentielles américaines donnent l'impression d'un répit, mais c'est une illusion d'optique, les médias sont juste occupés ailleurs.

Si les Investigateurs travaillent avec Delta Green, ils reçoivent un rapport anonyme dans leur boîte mail. Compilé par un sympathisant du ministère de la Santé, relayé par la Cellule A, et composé essentiellement de pimpants tableaux Excel, il a de quoi ébranler. Le taux de consommation de psychotropes s'envole, les divers professionnels de la santé mentale sont submergés sous l'afflux de clients potentiels, les asiles refusent du monde, quant au véritable taux de suicide, s'il était connu du grand public, il suffirait à déclencher une panique. L'étude est assez fouillée pour fournir des chiffres sur plusieurs années. En gros, la tendance est à la hausse depuis 2010, s'accélère une première fois en 2015, lorsque Nyarlathotep commence à prêcher, et crève le plafond depuis un an. Ces informations sont assez déstabilisantes pour justifier une petite perte de SAN (0/1).

INTERMÈDE : "QUELLE VASTE IMAGE VIENT DONC TROUBLER LA NUIT ?"

La présence de Nyarlathotep parmi les hommes est une anomalie, une rupture de l'ordre cosmique. De plus en plus de gens la ressentent inconsciemment comme une gêne, une souffrance, qui se traduit à son tour par des rêves hideux. Le subconscient des rêveurs capte les pensées du dieu, et se charge de les filtrer, de les structurer et de les présenter de manière acceptable pour l'esprit conscient. La drogue, le sexe et le travail sont des diversions de courte durée. La violence soulage un peu plus longtemps. Rejoindre les rangs de ses fidèles apporte un soulagement paradoxal – le malade « fait la paix » avec l'existence de Nyarlathotep.

Les rêves affectent en priorité les individus créatifs et les fortes personnalités, mais ils ont aussi une meilleure chance d'y résister. En termes techniques, les personnes dotées d'un POU supérieur ou égal à 16 sont les premières touchées, mais elles peuvent résister relativement longtemps à l'érosion de leur SAN (chaque nuit, demandez un jeu de POUx3%. S'il est raté, le personnage rêve et perd 0/1 point de SAN). Au bout d'un certain temps (au moins 20% de la →

ATTENTAT !

Le 2 novembre, un déséquilibré tente de poignarder Wanda Connelly lors d'un bain de foule à Sacramento. Il s'appelle John Favre, un chômeur de 32 ans. Il ne survit pas à sa tentative, mais laisse derrière lui une longue lettre incohérente où il explique qu'une fois élue présidente, Connelly sera responsable de la fin du monde. On y trouve des images très proches des rêves de Radenko et de ses amis, enrobées dans des versets entiers empruntés à l'*Apocalypse*. Ce document passe de la sécurité de Connelly aux Investigateurs, « pour votre information ». Si les Investigateurs, ou certains d'entre eux, font partie de l'entourage de Connelly, vous avez là matière à un petit scénario parallèle…

NOTES D'AMBIANCE

Tout au long de ce scénario, vous devez donner aux joueurs l'impression que « Toutes choses s'effondrent / Leur centre ne tient plus ». Rien n'est normal en ces mois de novembre et décembre. Comme Lovecraft l'a prophétisé, le climat connaît des « altérations démoniaques ». Une vague de chaleur sans précédent s'abat sur Los Angeles, alors que New York et Washington grelottent sous le blizzard. Il fait 35°C le jour. Les nuits sont à peine plus fraîches. Les gens sont à cran, même ceux qui ne sont pas harcelés par des cauchemars. Il y a des disputes et des bagarres presque à tous les coins de rue. Les centrales qui alimentent la métropole californienne, vétustes et trop sollicités, connaissent des pannes. Plus de climatisation, en pleine canicule, cela veut dire que les entreprises ferment, que les services d'urgence sont débordés. Le vent brûlant, qui souffle du désert, apporte du sable en plein centre-ville, ce qui est inédit… et bizarre. D'où vient ce sable volcanique rouge, inconnu dans la région ?

Suite marge page suivante...

SAN perdue à cause des rêves, et ce, quel que soit le temps que cela a pris), les rêveurs deviennent contagieux. Les membres de leur entourage se mettent à rêver à leur tour, et ce, quel que soit leur score de POU. Eux aussi finissent par devenir contagieux.

À quoi ressemblent ces rêves ? Cela dépend du rêveur, mais dans l'ensemble, l'imagerie est égyptienne ou franchement cosmique. Le nom de Nyarlathotep y apparaît souvent, mais pas toujours. Les malades se perçoivent toujours comme infimes et insignifiants face au cosmos. Certains rêvent qu'ils sont un fellah dans une Égypte antique gouvernée par un Pharaon Noir. D'autres entendent le nom de Nephren-Ka, et s'imaginent perdant toute individualité, rejoignant la foule de ses fidèles. Quelques-uns rêvent d'atroces sacrifices humains, qui seraient plus à leur place chez les Aztèques. D'autres voient Nyarlathotep sous son masque actuel, mais accompagné de panthères qui lui lèchent les mains. Une minorité distingue l'horreur cosmique tapie derrière le prêcheur. Beaucoup voient la Terre comme un grain de poussière voué à disparaître, privé de végétation et d'atmosphère. Des rêves de villes désertées, ruinées, hantées de monstres, sont également courants. Le Sphinx revient souvent, tout comme un désert de roches rouges et de sable noir. Des pyramides de métal et des temples impossibles, mayas, égyptiens ou hollywoodiens, également.

Les Investigateurs, déjà sensibilisés par leurs aventures précédentes, ont approché Hoskins et Radenko qui étaient tous les deux « contagieux ». Surtout, n'hésitez pas à broder et à faire du sur-mesure en fonction des névroses et de leurs expériences ! La chose-chat de l'épisode 1 pourrait revenir, entre autres.

ACTE 2 : " QUELLE BETE FAUVE, SON HEURE EST REVENUE... "

Rampe vers Bethléem pour y naître enfin, nue ? »

" LES MEILLEURS MANQUENT DE CONVICTION "

À partir d'ici, ce scénario n'est plus linéaire. Les personnages ont été réactifs pendant deux épisodes et demi, il est temps de leur donner l'occasion d'agir à leur idée. S'ils font partie de ces gens qui ne fonctionnent que si on leur donne une motivation externe, Delta Green peut leur *ordonner* de garder Radenko à l'œil, mais il serait préférable de les laisser prendre cette décision eux-mêmes. S'ils ne le font pas, servez-vous de l'encadré *Notes d'ambiance* pour leur donner de quoi s'occuper, quitte à improviser. Si vos joueurs font du méta-jeu, ils risquent de se persuader que vous êtes en train de faire monter la mayonnaise avant de lâcher Nyarlathotep sur le pauvre monde, et donc de se mettre « en pause » en attendant le 25 décembre. Très bien, c'est leur choix. Radenko reviendra tôt ou tard dans leur champ de vision, ne serait-ce que lorsque l'annonce de son concert commencera à circuler. Bien sûr, à ce moment-là, il sera peut-être trop tard…

"... QUAND LES PIRES DBORDENT D'ARDEUR "

Après sa libération, Radenko retrouve son studio, son groupe et sa vie. Pour un observateur superficiel, tout paraît normal. Elle passe beaucoup de temps enfermée chez elle. Toutefois, lorsqu'elle se présente au commissariat de son quartier, deux fois par semaine, pour son contrôle judiciaire, elle se montre charmante... presque trop.

Ses potes des King Pest viennent lui rendre visite une ou deux fois chacun, avant de renoncer et de se mettre en quête d'une autre chanteuse. Pour citer Korean Kim, « elle ne veut plus de nous, et mec, elle me donne la chair de poule. Comme si ce n'était plus vraiment elle, comme si quelqu'un d'autre se cachait derrière ses yeux… » C'est assez bien vu, Radenko n'est effectivement plus là. Les rêves l'ont dévorée. Il ne reste plus qu'un conduit par lequel passe la volonté de Nyarlathotep et de ses maîtres.

Si les Investigateurs s'introduisent chez elle ou y planquent une caméra, ils découvrent qu'elle passe beaucoup de temps assise sur son lit à écrire. Elle remplit des blocs entiers d'une petite écriture nette, dans un alphabet inconnu. Au début, c'est une variante du démotique, avec des passages entiers en hiéroglyphes. Par la suite, les hiéroglyphes dominent, puis cèdent la place à des symboles qui semblent ramper sur la page, et que personne ne pourra identifier…

Le 15 novembre, elle se rend dans un bar branché d'Hollywood Boulevard, où elle rencontre **Marvin Wagner**. Celui-ci boit un verre, pas elle. Ils n'échangent pas un mot, mais elle signe des documents. Le 16, elle part de chez elle à 6 h, par le premier bus. Elle retrouve Wagner au Hilton d'Hollywood Boulevard. Il lui donne une clé. Elle monte à la chambre 665, et y reste toute la journée. Elle rentre chez elle vers 22 h et passe la nuit à écrire. Elle ne dort apparemment jamais.

Si les Investigateurs se renseignent, la chambre 665 est en réalité une suite, occupée par plusieurs personnes. Elles se font monter leurs repas à des heures irrégulières et avec une indifférence pour la diététique qui fait frémir le cuisinier. Le panneau « Ne pas déranger » est accroché sur la porte en permanence et il a fallu négocier ferme avec Mr Wagner pour obtenir le droit d'y faire le ménage. Lorsque les femmes de chambre viennent passer l'aspirateur, les occupants vont chez Mr Wagner, qui occupe la 664, de l'autre côté du couloir. Il avait demandé la 666, mais elle n'existe pas.

Les deux chambres étant louées par Wagner, le personnel du Hilton ne connaît pas les noms des occupants. Ils sont cornaqués par Marvin Wagner, qui se présente comme leur agent. Il l'est, d'ailleurs, ils ont tous signé un contrat en bonne et due forme, comme vient de le faire Radenko. Il est aidé par « Jane et Jim », deux jeunes Californiens élégants, bronzés et visiblement accablés de travail.

Observer les artistes au travail est possible, moyennant un petit boulot d'infiltration, mais s'avère à la fois peu fructueux et assez déstabilisant. Chacun est assis dans un coin de la pièce, apparemment plongé dans une profonde méditation. De temps en temps, l'un d'eux prononce un mot incompréhensible, les autres opinent ou protestent d'un geste… Moins souvent, l'un des cinq entre dans une crise d'activité fébrile, écrivant ou dessinant sur une tablette tactile pendant des heures…

Vers 20 h, Wagner télécharge le contenu de leurs ordinateurs et tablettes dans sa propre machine et passe la soirée à les mettre en forme et à les convertir en un plan de travail. Le lendemain matin, ce plan est transmis à Jane et Jim, qui courent ensuite aux quatre coins de Los Angeles pour le concrétiser. Ses deux assistants sont juste des aspirants producteurs qui ont pris ce job pour faire leurs preuves, et qui le regrettent amèrement : Wagner est odieux, les exigences de ses poulains contradictoires ou mégalomanes, et le timing est terriblement court. Le seul bon côté est que le budget semble illimité. →

Suite…

Les sismographes enregistrent de nombreuses petites secousses dans toute la Californie du sud. Tout le monde s'attend au « Big One », à l'Apocalypse, ou à n'importe quoi qui puisse mettre un terme à cette horrible sensation d'*attente*. Les magasins sont pris d'assaut par de braves gens qui veulent stocker du sucre ou de l'eau potable. Parfois, cela tourne à l'émeute et au pillage.
Fin novembre, les rats sortent des égouts. Des éboueurs se font mordre, leur syndicat décrète une grève illimitée. Le ramassage des ordures s'interrompt pendant presque quinze jours. Le 6 décembre, *tous les chats disparaissent*. Ils étaient nerveux depuis des semaines, et ont décidé, après discussion, de se réfugier dans les Contrées du rêve en attentant que la crise s'achève. Les chiens, quant à eux, sont paniqués ou agressifs.
Même le succès des Investigateurs face au collectif Révélation ne fera pas retomber la tension. Cette tâche est dévolue au discours de Nyarlathotep, le 25 décembre. Il est annoncé partout, à grand renfort de publicité, comme si c'était un blockbuster.

MA MISSION

Le second ouvrage de Nyarlathotep paraît à minuit dans la nuit du 31 octobre au 1er novembre. C'est une sortie mondiale, et il n'y a que les sceptiques américains pour ricaner sur le choix de la nuit d'Halloween, sans comprendre qu'elle a été choisie délibérément parce qu'elle a un sens cosmique plus profond que la distribution de sucreries à des gamins déguisés en monstres.

En 350 pages denses, Nyarlathotep reprend et amplifie les thèmes de *Mon Message*, son premier livre. Il dresse un bilan très sombre de ces deux derniers millénaires, rejetant tour à tour tous les modèles de société mis en place par l'humanité, tous décrits comme injustes, inefficaces, despotiques ou corrupteurs. La critique se concentre assez vite sur la pensée humaniste, les Lumières et leur descendante moderne, la civilisation techno-capitaliste « à bout de souffle ». Il faut inventer un nouveau monde, une nouvelle façon de penser, et vite, avant l'apocalypse écolo-économique qui s'annonce pour la décennie à venir.

Un nouveau thème apparaît vers le milieu du livre, celui des intelligences cosmiques qui observent l'humanité depuis des millénaires.

Suite marge page suivante...

ENTREE DES ARTISTES

Les occupants de la suite 665 sont **Akane Mori** (32 ans, japonaise, flûtiste de renommée internationale, en congé de l'opéra de Kyoto pour « dépression nerveuse), **Anton Görtz** (57 ans, autrichien, compositeur peu connu du grand public mais estimé des mélomanes), **Milkhaï Vorin** (36 ans, russe, spécialiste des effets spéciaux dans un studio de cinéma de Moscou), et **Emma Faye** (46 ans, française, plasticienne, connue pour ses « sculptures de lumière »). Sans les obligations de son contrôle judiciaire, Radenko serait là à plein temps, elle aussi. Tous les cinq sont déments, mais capables d'imiter leur ancienne personnalité pour de courtes périodes, ce qui leur permet d'appeler leurs familles de temps à autre… ou d'assurer à des policiers trop curieux qu'ils sont là de leur plein gré.

Le seul qui ne se soit pas laissé tromper est **Daisuke**, le mari d'Akane. Il l'a suivie à Los Angeles, a pris une chambre au Hilton, et insiste pour la voir. Wagner fait efficacement barrage, Akane lui a demandé plusieurs fois de partir, mais il s'obstine. Il est convaincu qu'il se passe quelque chose d'anormal. Les Investigateurs pourraient peut-être l'aider, et réciproquement.

MARVIN WAGNER

Wagner est facile à détester : 35 ans, grand, sec, avec des tatouages bizarres qu'il dissimule mal sous des costumes trop coûteux, un sourire exhibant des dents trop blanches et trop nombreuses, sans oublier une coupe de cheveux ringarde rescapée des années 80. Il parle posément, en articulant, avec des phrases simples et des traits d'humour qui donnent l'impression de sortir du *Manuel du parfait vendeur*. Son histoire ? Il est agent d'artistes depuis plusieurs années. À ce titre, il a recruté cinq nouveaux poulains. Le hasard a voulu qu'ils sympathisent et décident de former un collectif qui donnera une



représentation unique ici même, à L.A., le 20 décembre. Depuis, ils sont en pleine création, et lui court derrière pour donner forme à tout ça, d'ailleurs il est très occupé, merci au revoir. S'il les trouve vraiment antipathiques, il ajoute « Donnez-moi donc votre adresse, je vous enverrai des billets de faveur. »

En réalité, Wagner est un sectateur de Nyarlathotep depuis des années. Il est plus dans la branche business que dans la sorcellerie appliquée, mais il n'en est pas moins dangereux. Pour l'heure, il est *vraiment* en train d'organiser un spectacle. Il ne se mouillera pas s'il peut l'éviter, mais il a des potes bikers qui lui doivent des services et qui n'ont pas de problème avec l'idée de faire disparaître des gêneurs. Le gang, les Sadiques Sataniques, compte autant de membres qu'il vous en faut pour mettre la pression aux Investigateurs.

Par ailleurs, Wagner fait partie des cofondateurs d'une entreprise, Morpheus Inc, qui existe depuis 2020 et s'est spécialisée dans les traitements alternatifs aux troubles du sommeil. Vous faites des cauchemars ? Les médicaments vous abrutissent ? Essayez nos salles de méditation et nos caissons d'isolation sensorielle, vous en ressortirez transformés ! Ce n'est pas une publicité mensongère, on en ressort *vraiment* transformé, le cerveau tout propre et lavé de frais. Morpheus Inc s'adresse à une clientèle riche et influente, et c'est une usine à sociopathes et/ou à sectateurs. (Soit dit en passant, ce nom apparaît dans les dossiers d'Alvin Hart.)

Pour l'heure, les priorités de Wagner sont de négocier un emplacement avec la mairie, de monter une billetterie, de louer une scène, de trouver des musiciens pour la première partie et de les faire répéter (les membres de Devil's Eye seront approchés, auditionnés par Jim, et rejetés). Il faut aussi prévoir de la publicité et des affiches (le travail de Jane). Pour l'essentiel, elle passe par les réseaux sociaux, ne contactant qu'une poignée de journalistes. Dès le début du mois de décembre, la « performance unique du collectif Révélation » est sur la liste des évènements qui comptent. Il vise un public plutôt haut de gamme, du genre à payer 200 $ pour une place au premier rang.

" SANS DOUTE QUELQUES REVELATION EST-ELLE IMMINENTE ? "

En définitive, le spectacle a lieu dans un parc, assez loin du centre-ville. Les accès sont au nord. La scène est montée au bout d'une grande pelouse où ont été disposées 450 chaises en plastique inconfortables. Derrière la scène, un espace sert de coulisses, puis un petit lac bloque l'espace au sud. Côté ouest, un bois dont l'accès est interdit aux spectateurs. Côté est, enfin, un ensemble de bâtiments dans le style minimaliste des années 2000, où l'on trouve à la fois des toilettes, un vestiaire, un stand qui propose champagne et petits fours et un auditorium (fermé).

Le collectif est précédé par quelques groupes plus ordinaires, qui présentent un mélange éclectique de styles et d'influences. Les cinq artistes montent sur scène un peu avant onze heures du soir. Leur performance va durer plus d'une heure, et se compose essentiellement de solos de flûte joués par Akane, mis en lumière par Emma et Milkhaï. Entre chaque solo, Radenko lit des poèmes magnifiques, quoique morbides, avec un accompagnement musical discret. C'est très beau, minimaliste et, tel quel, pas très préoccupant.

Sauf que, bien sûr, il y a plus. Quoi ? À vous d'en décider, selon la manière dont vous souhaitez mettre en scène cette fin de scénario. →

Suite...

Pour des raisons qui tiennent à des « cycles » non définis, elles sont désormais en mesure de se révéler au grand jour. Nyarlathotep se décrit comme leur messager. Très bientôt, elles marcheront parmi nous. Bien sûr, il faudra faire quelques sacrifices, notamment abandonner l'arrogance pernicieuse qui nous a conduit à ravager la planète au nom du « progrès », mais l'humanité sera sauvée. Sous ces formules bénignes se dissimule un asservissement à peu près complet, mais il faut être très attentif pour s'en rendre compte…
Au cours des mois de novembre et décembre, les ventes dépassent toutes les espérances mais, pour la première fois, il se trouve des voix pour s'élever contre Nyarlathotep, l'accusant de tourner le dos à deux millénaires de progrès. En revanche, il enregistre de nouveaux convertis. Un observateur explique qu'à son sens, ce livre contient ce qu'il faut pour fanatiser un petit noyau de fidèles. Nyarlathotep va fonder une nouvelle religion, mais perdre toute emprise sur le reste de la société.

INSPIRATIONS

Qui paye ses dettes s'enrichit. Toute l'imagerie nyarlathotepienne est à puiser dans les nouvelles de jeunesse de Robert Bloch. Par ailleurs et surtout, ce scénario doit beaucoup à un poème de William Butler Yeats, *The Second Coming*. Même si ce n'était pas l'intention de l'auteur, qui ignorait tout du Mythe de Cthulhu, il s'agit sans doute de la meilleure description du retour du Nyarlathotep que l'on puisse imaginer. Je me suis permis d'en reprendre des vers et de les utiliser comme titres et intertitres, en m'inspirant (sans forcément la suivre systématiquement) de la traduction de Jean Bonnefoy, réalisée pour *Armageddon Rag*, un roman de G.R.R. Martin publié autrefois par Presse Pocket... et qui est une autre source d'inspiration importante pour ce scénario.

- **Une invocation à Azathoth**. Simple, carré, meurtrier... et déjà vu mille fois. Si elle arrive à son terme, les spectateurs meurent ou deviennent fous. Un bon morceau du nord de Los Angeles est rasé. Nyarlathotep a un plan de communication tout prêt pour expliquer que « ces malheureux ont essayé de contacter une intelligence extérieure sans s'y être préparés ». Heureusement, il est là !
- **Une invocation à un autre Dieu extérieur**. Un poulpe-méduse phosphorescent de trente mètres de haut se matérialise à la verticale de la scène, puis va délicatement se poser sur le lac, avant de se dissiper. Wagner prend le micro et annonce « comme Nyarlathotep l'avait prédit, voici nos sauveurs ! » La foule oscille un instant entre panique et fascination, avant d'opter pour cette dernière. Ce concert restera dans l'histoire comme « le premier contact ».
- **Un moyen de renforcer les rêves**. Même s'il ne se passe rien en surface, tout le monde quitte les lieux en ayant perdu 1/1d4 points de SAN, commence à cauchemarder si ce n'était pas déjà fait, et devient contagieux. C'est la solution qui bouscule le moins ce qui reste de normalité, mais les variantes à grand spectacle fonctionnent aussi.

QUE PEUVENT FAIRE LES INVESTIGATEURS ?

Pour eux, le but du jeu est de faire en sorte que le concert n'ait pas lieu, ou au moins n'aille pas au bout. Pour le culte, c'est de veiller à ce qu'il se déroule sans anicroches jusqu'au bout. Soyez souples, respectez les idées de vos joueurs... mais ne les laissez pas décrocher le jackpot trop vite.

- **Se lancer dans une guérilla juridique**. Les Investigateurs peuvent tenter de le faire annuler pour non-respect de tel ou tel point mineur de la législation. Wagner est un pro, avec les moyens de se payer de bons avocats. Cette solution peut être divertissante, mais est probablement vouée à l'échec.
- **Faire interner les artistes**. Ils sont déments tous les cinq, mais encore capables de faire illusion, même face à des experts. Tous jouent la comédie du créateur arraché à son œuvre à un moment critique, « alors que les gens ont *tellement* besoin de se changer les idées ». Des preuves irréfutables de démence, appuyées par le témoignage d'un proche, par exemple Daisuke Mori, permettent d'avoir gain de cause, mais cela veut juste dire qu'il y aura une évasion spectaculaire de l'asile, le matin du 20 décembre...
- **Neutraliser Wagner**. Sous son vernis de bon citoyen, Wagner fraude le fisc, son agence de talents est mouillée dans des histoires de mœurs, bref, on peut envisager de le mettre en taule et de fermer la baraque... Sauf que le lendemain, les cinq artistes « décident » d'engager un autre agent pour sauver le spectacle. Un autre sectateur prend la relève. Les préparatifs vont sans doute prendre un peu de retard, mais le concert aura lieu.
- **Kidnapper / tuer l'un des artistes**. L'enlèvement est compliqué à mettre en œuvre, dans la mesure où ils sont presque toujours ensemble, mais vous pouvez donner aux Investigateurs une ou deux fenêtres de tir (Radenko rentre chez elle le soir, et Faye va programmer les éclairages le matin du concert, par exemple). Les Investigateurs ont intérêt à enfermer l'artiste à triple tour, parce qu'il ne reculera devant rien pour s'évader. De plus, les autres savent intuitivement où ils sont, le disent à Wagner, et ce dernier envoie la cavalerie, en l'occurrence une horde de Sadiques Sataniques. Un meurtre impose de

reconfigurer le spectacle, sans forcément l'annuler.

- **Meurtre en plein spectacle**. La solution de désespoir nous donne un Investigateur perché dans un arbre avec un fusil à lunette, guettant le moment où les nuages vont prendre une couleur suspecte pour faire sauter la cervelle de Radenko. Cela fonctionne à merveille, mais manque de classe et impose une perte de SAN. De plus, cela fait paniquer la foule, autant et plus que l'apparition d'un Dieu extérieur.

Fin de saison : théocide

Le discours de Nyarlathotep sur l'avenir de l'humanité sera diffusé dans le monde entier. Les grandes chaînes d'information font des éditions spéciales, laissant le pape et la messe de minuit aux ringards et aux petits vieux. Les autorités israéliennes ayant refusé que Nyarlathotep intervienne depuis la place de la Nativité, il a dû se contenter d'une scène hâtivement dressée dans une oliveraie, un peu en dehors de la ville. Les contrôles très stricts exercés par l'armée ont empêché l'évènement d'avoir autant de spectateurs de chair et d'os que prévu, mais quelques milliers de personnes ont réussi à franchir les check-points.

À 23 h 59 le 24 décembre (heure de Bethléem, soit 23 h en Europe et 14 h en Californie), Nyarlathotep monte à la tribune, suivi en direct par des centaines de millions de téléspectateurs. Il sourit, esquisse un geste de bénédiction et commence à parler, délivrant exactement « le message d'espoir dont nous avons tous besoin en ces temps troublés ».

À minuit, trois minutes et trente-six secondes, le 25 décembre, un missile pulvérise sa tribune, presque tous les journalistes et une bonne partie de l'auditoire. La charge, conventionnelle, est assez puissante pour creuser un cratère de trois mètres de profondeur et d'une vingtaine de mètres de diamètre. Le bilan sera de trois cent douze morts, dont Nyarlathotep.

L'enquête établira par la suite que le missile a été tiré depuis la Méditerranée, certainement depuis les eaux internationales. Plusieurs navires de guerre, américains, russes, turcs et égyptiens croisaient dans ces eaux, ainsi qu'une multitude de porte-conteneurs ou même de cargos assez gros pour avoir servi de rampe de lancement. Le missile lui-même sera identifié comme un Iskander-E2, du matériel furtif haut de gamme de fabrication russe. Le gouvernement russe niera formellement toute implication. Le SS-26 (son code OTAN) est destiné à l'exportation, et se vend très bien. L'absence de réaction de la défense antimissile israélienne donnera lieu à de nombreux commentaires paranoïaques et débouchera sur sa réorganisation, dans quelques mois.

Dans un bunker discret, à Saint-Pétersbourg, deux vieux généraux sourient, débouchent une bonne bouteille et portent un toast silencieux. La seconde frappe prévue, avec une charge nucléaire, n'apparaît finalement pas nécessaire. L'Opération Brutus est un succès. Du moins le croient-ils.

À court terme, c'est certain : l'hiver arrive enfin, les rêves s'interrompent, les rêveurs reprennent leurs esprits et ces rumeurs de contacts avec des intelligences extraterrestres rejoignent le yéti et la survie d'Elvis Presley dans la boîte aux dingueries. L'humanité n'est pas pour autant tirée des griffes de Nyarlathotep. Nous verrons ce qui l'attend dans quelques mois, lors de la saison 2 d'*Étoiles propices*.

Tristan Lhomme
***illustrateur** Willy Favre*

Et ailleurs ?

Pourquoi se contenter de Los Angeles ? Si vous le désirez, des collectifs similaires préparent d'autres concerts aux quatre coins des États-Unis et du monde. New York, Miami, Chicago, Mexico, Caracas, Rio, Londres, Paris, Berlin, Rome, Moscou, Le Caire… Si les Investigateurs tirent la sonnette d'alarme, Delta Green est bien placé pour intervenir dans les villes américaines. Hors des frontières, en revanche, c'est plus compliqué.
Du coup, vous pouvez parfaitement panacher les résultats, décider que le concert de New York propage la psychose onirique alors que celui de Chicago va déboucher sur une catastrophe et que celui de Los Angeles sera celui du « premier contact », ou n'importe quelle autre combinaison de votre choix.

Artiste maudit

POU 16 **PdV** 9
Compétences : Écouter la musique des sphères 80%, Feindre d'être humain 70%.
Armes : Se Débattre si on le dérange 55%, 1d3 points de dégâts
SAN : 1/1d4 si on les observe assez longtemps.
Notes : En groupe, leurs réactions évoquent plus les fourmis ou les oiseaux migrateurs que les humains. Isolément, ils sont catatoniques ou surjouent leur ancienne personnalité.

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES CASUS BELLI

LES SEIGNEURS DE L'HIVER | ÉPISODE 3

Seigneurs de l'Été

Au cours des deux premières aventures, les PJ se sont lancés dans une quête désespérée pour repousser l'hiver qui met en péril les habitants de Vercélise et du royaume au-delà. Ils se sont faits une réputation, des ennemis, quelques alliés… mais leur quête n'est pas finie et il leur reste des épreuves à affronter avant de se révéler comme héros.

En quelques mots…

Au terme d'un long périple vers le Sud, les PJ se sont approchés de la demeure des Seigneurs de l'Été pour obtenir leur aide et mettre fin à l'hiver surnaturel qui s'est abattu sur les contrées septentrionales du royaume. Carte en main, prêts à entrer dans l'antique forêt d'Astréis où reposent les dieux dans leur dernier temple, les PJ ignorent qu'anciens et nouveaux ennemis les attendent au tournant. Leur quête n'est pas finie, et après une ultime surprise dans les entrailles de l'ancien temple, en vrais héros, les PJ devront faire face à l'ennemi qu'ils redoutent tant depuis le début de cette campagne : le Seigneur de l'Hiver en personne. Face à ce péril et pour sauver le comté d'Arsheim, sans l'aide promise et seuls devant le danger, les PJ sauront-ils relever l'ultime défi ? Deviendront-ils les Seigneurs de l'Été ?

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 3 à 5 personnages de niveau 4
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Pour l'heure, ils quittent le Monastère d'Harlan, par la petite ou la grande porte, et les forces de l'hiver sont sur leurs talons. Chevauchant vers les bois d'Astréis, ils ont encore à retrouver l'ancien temple des Seigneurs de l'Été pour implorer leur aide, afin qu'ils se dressent à nouveau face au Seigneur de l'Hiver, leur antique ennemi. À ce stade de l'aventure, en fonction de leurs actions passées, les PJ peuvent avoir encore un ou deux poursuivants. Si Bruin n'a pas été vaincu dans le Cercle de Pierres et si aucun accord diplomatique n'a été trouvé avec lui, le Maître des Ours a rejoint le Seigneur Loup. Tous deux se sont alliés pour faire front commun face aux PJ. Les deux seigneurs animaux ont dépassé le groupe pendant que celui-ci se rendait à l'ermitage au-dessus de Goruz-Kal, et ont à présent de l'avance sur les PJ. Qu'elle soit le fruit du seul Seigneur des Loups ou menée par les deux maîtres métamorphes, l'ultime embuscade avant Astréis risque bien d'être fatale aux PJ. La halte au monastère a toutefois permis de localiser le temple, qui se trouve non loin de l'orée de la forêt, à seulement cinq jours de distance de Goruz-Kal.

Acte 1 : La route d'Astréis

Jour 18 : Seuls au monde…

Après le départ de Goruz-Kal, les PJ traversent de larges plaines légèrement vallonnées qui s'étendent à perte de vue tout le long du jour, seulement ponctuées par quelques rocs épars. Les seuls reliefs marquants sont derrière eux. La première journée de voyage après l'ermitage se fait dans le plus grand calme et dans un silence presque religieux, que leur cavalcade sur la route pavée est seule à troubler. La nuit tombe en laissant les PJ seuls au monde, perdus dans une lande immense et vide.

Jour 19 : …ou presque

Le réveil des PJ est difficile et les herbes ont gelé autour d'eux pendant la nuit. Le matin est gris et le soleil ne perce pas les nuages avant la fin d'après-midi. Si la pluie menace, elle ne vient pas néanmoins. Plusieurs carrefours marquent la route avec des panneaux indiquant les directions des principales cités du royaume. Au soir, plusieurs meutes hurlent au loin, tant devant que derrière les PJ. La nasse se resserre. Le groupe découvre une ferme en ruine qu'entourent quelques bâtiments de pierre à l'abandon alors que la nuit tombe alentour. Si les lieux sont déserts, les traces d'un campement récent sont partout visibles : feux éteints, sangles hors d'usage encore accrochées près de l'abreuvoir, restes de nourriture que se partagent quelques rats… Une troupe d'au moins trente personnes a fait halte ici dans les derniers jours, hier peut-être. D'autres empreintes, derrière le



bâtiment, indiquent le passage d'animaux. Un test de SAG difficulté 15 permet d'identifier des empreintes de loups, certaines d'une taille anormalement grande.

Jour 20 : Dans l'ombre de Rempart

Le matin est pluvieux. La carte indique cependant que la route est bientôt finie. Au soir, les PJ passeront les ruines de Rempart, une ville fantôme à l'orée d'Astréis. Une fois passé le pont sur l'Irenie, les PJ seront dans la forêt, à deux jours du temple. Le vent gagne en puissance au fil des heures et la pluie se fait plus dure à mesure que le soir approche. Alors que le jour décline, les hurlements d'une meute de loups se font soudain entendre derrière les PJ, à découverts sur la route. Rempart doit être proche mais la mauvaise visibilité ne permet pas de voir à plus de 50 mètres. Les armes à distance sont inutilisables à cause du vent et de la pluie.

Si les PJ mettent pied à terre pour affronter la meute qui s'approche, les loups profitent de l'avantage que leur donne la pluie et emploient des tactiques de harcèlement, menaçant les PJ sur un front tandis que des congénères se glissent dans le dos des joueurs pour une attaque éclair, avant de se disperser. La nuit tombe et ils prennent leur temps. La scène dure jusqu'à ce que les PJ décident de reprendre la route à bride abattue. Entre deux attaques, un test de SAG difficulté 20 permet de percevoir un Souffleur derrière le mur de pluie. La température chute vite tandis que le jour décline.

Si les PJ optent pour une course jusqu'à Rempart, les loups ne tardent pas à les rattraper et tentent de les désarçonner. Un test de SAG difficulté 15 permet de distin- →

guer plusieurs loups anormalement grands dans leurs rangs, mais ceux-ci restent à l'écart et n'attaquent pas les PJ. L'objectif de la course n'est pas de vaincre les PJ, mais de les pousser jusqu'au pont de Rempart où attend Ancel, leur maître. Durant la poursuite, stressez les joueurs en signalant les blessures successives que reçoivent les courageuses montures de leurs PJ. Lorsqu'un PJ tarde à éloigner un loup à coups d'épée ou de sorts, demandez-lui un test de DEX difficulté 15 pour garder le contrôle de son cheval. L'orage gagne aussi en agressivité et la foudre tombe plusieurs fois à proximité.

Loup

NC 1, Créature vivante
Taille moyenne
FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2*
INT -4 **SAG** +3* **CHA** -4
DEF 14 **PV** 12 **Init** 14
Morsure +3 **DM** 1d6+2
Voie de la meute rang 2
Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 créatures de la meute attaquent la même cible, elles obtiennent un bonus de +2 en attaque.
Encerclement : les créatures tournent autour de la victime, celle qui fait face à l'attaquant ce concentrant toujours sur une tactique défensive. À chaque tour, la première créature attaquée par le personnage bénéficie d'un bonus de +4 en DEF.
Tactique : les loups sont très nombreux, ce n'est jamais deux fois le même loup qui subit une blessure, il est donc inutile de garder le compte de leurs PV.

Loup géant (2 ou 4)

NC 2, créature vivante
Taille moyenne
FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3*
INT -3 **SAG** +3* **CHA** -3
DEF 15 **PV** 27 **Init** 14
Morsure +6 **DM** 1d8+3

Bataille sur l'Irenie

L'espoir de mettre fin à cette horrible cavalcade sous la pluie apparaît enfin à la vue des murs de Rempart. Derrière le pont, l'ancienne ville aux murs de pierre promet un abri contre la fureur des éléments autant que contre la meute qui traque les personnages. Sous le pont de 20 mètres qui s'élance depuis la cité, l'Irenie gronde et ses flots noirs sont déchaînés. Le soleil disparaît au loin derrière les collines tandis que les PJ poussent leurs bêtes pour un dernier effort.

À peine les sabots de leurs montures ont touché le pont que des ombres apparaissent en avant, alors que la herse qui ouvre le seuil de la cité s'abat bruyamment. Les PJ sont pris au piège. Derrière eux, la meute s'arrête devant l'entrée du pont. Si Bruin n'a pas été vaincu, il sort de sa cache, sous les piles qui soutiennent l'arche, et se met en travers de cette voie de sortie, sa hache à la main. S'il a été vaincu, deux loups gigantesques se détachent de la meute et viennent barrer la route aux éventuels fuyards. Face aux PJ, Ancel s'avance sous forme humaine, escorté par deux loups massifs, une longue rapière à la main, et défie les PJ.

Donnez aux joueurs quelques secondes pour réfléchir, présentez leur le plan ci-contre, attendez un court instant puis annoncez sobrement : « Ils chargent ». Tous ? Oui, tous ! Si les PJ ne sont pas immédiatement descendus de leurs montures, elles sont les premières cibles des attaques. Lorsqu'un cheval est abattu, demandez à son cavalier un test de DEX difficulté 15 pour lui éviter de se retrouver coincé sous sa monture. Si un personnage se retrouve ainsi immobilisé, il doit réussir un test de FOR difficulté 15 pour s'extraire au tour suivant. En cas d'échec, il n'est pas parvenu à se dégager complètement et doit retenter un test de FOR au tour suivant avec une difficulté de 10.

Si les personnages ont bien signalé être descendus de leurs montures, celles-ci sont tout de même prises dans l'affrontement et les bêtes sont grièvement blessées ou tuées dans les premiers tours du combat. Même Grispoil ? Même Grispoil. Soyez sans pitié. Mettez vos joueurs en colère.

Le combat qui fait rage oppose les PJ à Ancel et deux loups géants auxquels s'ajoutent Bruin ou deux loups géants supplémentaires. Si Ancel perd plus de la moitié de ses PV, il prend sa forme ultime, celle d'un loup à la robe noire et aux proportions colossales, haut de 2,50 mètres au garrot et long de presque 5 mètres de la tête à la queue.

Le point de rupture

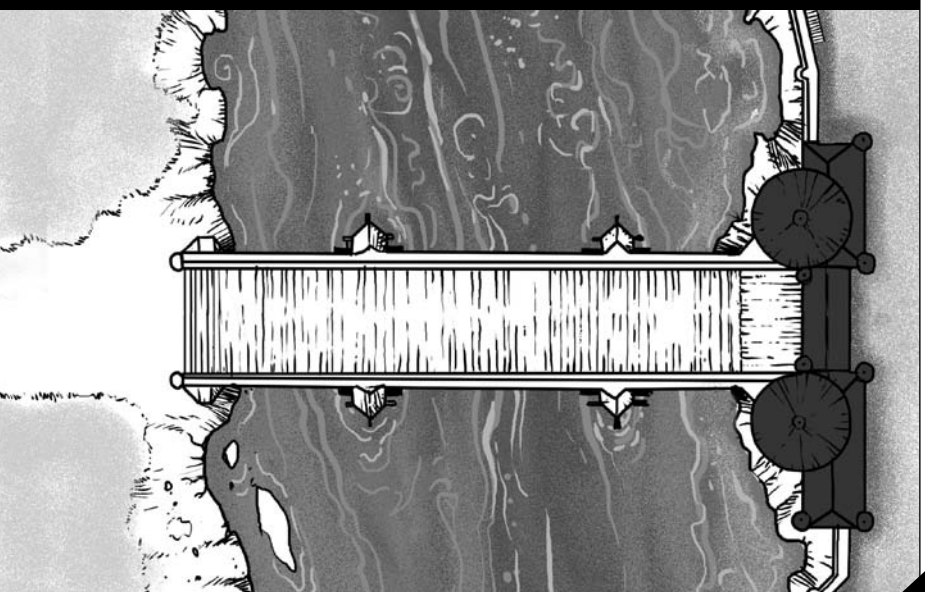
Alors que le combat est sur le point de basculer en faveur de l'un des camps (celui des PJ ou celui d'Ancel, peu importe), la foudre s'abat subitement sur l'une des piles de soutien à la base du pont, provoquant un affaissement soudain de toute la structure. Dans un déluge de pierre et de corps, les PJ et leurs opposants se retrouvent projetés dans l'Irenie dont les flots furieux les →



Des alliés inattendus

Au cours de l'affrontement sur le pont de Rempart, les PJ risquent de se retrouver en fort mauvaise posture. Si le combat dégénère et met soudain en danger un ou plusieurs personnages, un carreau d'arbalète tiré depuis la forêt pourra donner à l'un d'entre eux l'ouverture qui lui manquait ou le sauvera au besoin d'une attaque potentiellement fatale. Cette intervention un peu facile est à garder en dernier ressort pour sauver un PJ en mauvaise posture. Autant l'éviter à moins qu'elle ne soit nécessaire.

Si les PJ sont parvenus précédemment à faire de Bruin un allié, vous pourrez aussi le faire intervenir à la rescousse des PJ. Dans ce cas, le Maître des Ours sortira soudain de sa cache dans les piles du pont pour prêter main forte au personnage le plus en difficulté.



Ancel

FORME HUMAINE
NC 4, créature humanoïde
Taille moyenne
FOR +2* **DEX** +2 **CON** +2*
INT +1 **SAG** +2* **CHA** +1
DEF 14 **PV** 56 **Init** 14
Rapière [2 attaques (L)] +6
DM 1d6+2 (Crit 19-20)
Voie du champion rang 2
Imparable : lorsqu'Ancel obtient 17-20 au d20 du test d'attaque, il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). En cas de critique, le dé de bonus aux DM n'est pas multiplié.
Juste toi et moi : le champion défie un adversaire par une action de mouvement, il obtient +5 en DEF contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires tant qu'il n'attaque que celui qu'il a défié.

FORME DE LOUP GÉANT
NC 4, créature vivante
Taille grande
FOR +5* **DEX** +2 **CON** +5*
INT +1 **SAG** +2* **CHA** +1
DEF 16 **PV** 56 (28) **Init** 14
Morsure +9 **DM** 1d10+5
Voie du Colosse rang 2
Egratignures : ignorer 4 point de DM (RD) sur chaque attaque subie par des armes (mais pas sur les sorts).
Fauchage : sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit faire au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 10 ou chuter au sol en cas d'échec.

ballotent violemment un moment. Le choc consécutif à la chute cause 2d6 DM (réduits à 1d6 avec un jet de CON difficulté 10 réussi).

Pour résister au courant puissant de la rivière déchaînée qui les entraîne vers le fond, les PJ doivent réussir un test de FOR ou de DEX, au choix, face à une difficulté de 15 pour les personnages équipés légèrement, de 20 pour les personnages portant des armures lourdes. Une fois revenus à la surface, les PJ équipés d'armure lourde doivent réussir un test de CON difficulté 15 pour s'y maintenir le temps de rejoindre la rive.

Après une quinzaine de minutes à se débattre face à des trombes d'eaux furieuses, les PJ (survivants) parviennent à se hisser sur la rive du côté de la forêt avant de perdre connaissance.

Lieux enchanteurs

Lors de leur périple dans la forêt, n'hésitez pas à décrire des lieux magiques ou à improviser des rencontres pour doter ce décor d'un caractère unique : puits où résonnent des rires d'enfants pourtant introuvables, sources où des naïades s'amusent sous le regard lubrique de faune cachés dans les buissons, passage d'animaux majestueux parfaitement blanc ou de tailles colossales, clairière où passe fugacement une licorne…

Acte 2 : Où naissent les légendes…

Au petit matin, les PJ s'éveillent sur une plage de galets bordant la forêt d'Astréis. Le soleil matinal a séché leurs vêtements et la température apparaît curieusement élevée, à côté des frimas subis ces derniers jours.

À partir de leur carte et en estimant approximativement le temps qu'ils ont passé dans l'eau, les PJ peuvent déterminer leur position, à une journée de marche du temple. Revenir en arrière est impossible en raison du relief, longer la rive jusqu'à Rempart n'est pas envisageable non plus, des rocs massifs et glissants obstruant cette voie. Face au groupe se dressent les bois d'Astréis, une forêt tempérée humide dense et luxuriante où la vie animale et végétale abonde. Dans cette véritable jungle tempérée où chaque portion de sol et d'arbre est couverte de mousse, les papillons sont légions et les champignons comme les arbustes atteignent des tailles surprenantes. Le lieu est enchanteur et la forêt bruisse d'une folle activité tout en conservant une atmosphère apaisante. En revanche, la végétation ayant envahi tout l'espace disponible, il est assez difficile d'évoluer dans cet environnement. Les bardes, druides et rodeurs peuvent tenter un test de SAG difficulté 15. Une réussite peut leur permettre de se rappeler de quelques légendes relatives à cette forêt, réputée magique, dernière terre d'accueil d'une importante population de faunes et de centaures. La présence d'un temple ancien doit cependant être une nouvelle récente car nul n'en avait jusqu'alors entendu parler. Une fois tout le monde remis de ses émotions et les blessures de la veille pansées, il est temps de reprendre la route et d'entamer la dernière ligne droite.

Le campement de Dieter d'Archefer

Au terme d'une épuisante journée de marche, les personnages ont la surprise d'entendre des voix humaines en avant de leur position. Il s'agit d'un campement au cœur de la forêt, relativement bien dissimulé aux regards et gardé par quelques hommes vigilants portant les armes du royaume sur leur surcot. L'ost de Dieter d'Archefer compte une trentaine de soldats, nains et humains, qu'il était supposé conduire jusqu'à Oblis pour se mettre avec eux au service d'un nouveau commandant. Sur le trajet, un éclaireur a découvert avec étonnement les traces d'une troupe d'hommes-lézards entrant dans la forêt. Inquiet pour les villages des environs, le jeune capitaine Dieter a mené ses hommes à leur poursuite pour s'assurer de leur destination et réduire à néant cette menace. Ils ont posé leur camp avant-hier,

après avoir pisté les hommes-lézards jusqu'à un énorme temple à demi-enseveli où les reptiles ont rejoint un de leurs contingents et commencé des excavations. Le mystère de ce temple immense qui n'apparait sur aucune carte intrigue Dieter. Curieux, il fait surveiller les activités de ces créatures par ses éclaireurs et réfléchit à un plan d'action.

Le camp est bien protégé mais des PJ inventifs peuvent s'en approcher sans se faire repérer. Les hommes de Dieter sont sur leurs gardes, mais ce sont des soldats entrainés qui n'attaqueront pas des inconnus sans une bonne raison. La rencontre avec Dieter et sa troupe peut se jouer de manière tendue ou sur du velours en fonction de l'attitude des PJ. Le capitaine Dieter d'Archefer est un jeune homme de bonne éducation qui a été correctement formé mais qui se retrouve pour la première fois complètement seul avec une troupe à sa charge. Il veut bien faire mais se sent un peu perdu dans cette situation, sans directives claires à appliquer. Il est prêt à entendre les conseils des PJ et à les impliquer dans ses décisions, voire à les suivre et à leur faire confiance si ceux-ci jouent les héros vétérans. Signalons aussi que Dieter d'Archefer est un homme avenant qui ne devrait pas laisser indifférent les personnages féminins.

Une ébauche de plan

Dieter a noté que les hommes-lézards dorment ou se reposent aux heures les plus chaudes de la journée et travaillent activement durant la nuit. Ils surveillent peu les alentours et sont menés par une sorte de chaman, un reptile plus grand, arborant de nombreux colifichets. Quelques créatures de bâts, des reptiles gros comme des chevaux, les aident à creuser sous le temple. Quoi que ces créatures soient en train de chercher, elles ont l'air rudement déterminées.

Pour le moment, le plan de Dieter se borne à mener une attaque de front, en plein jour, lorsque ces monstres seront les plus vulnérables. Tout autre plan sera le bienvenu et des bras supplémentaires ne se refusent pas si les PJ veulent participer. Le temple que cherchent les PJ est bien sûr celui que gardent les hommes-lézards. Dès lors, plusieurs approches sont possibles pour eux : massacre des hommes-lézards avec la troupe de Dieter puis fouille des lieux, entrée discrète dans le temple avec ou sans diversion des soldats, etc.

D'autres acteurs ?

Au moment où les PJ et Dieter terminent l'élaboration de leur plan d'action, quel qu'il soit, une certaine agitation secoue le camp tandis que des éclaireurs reviennent de leur dernière reconnaissance. L'un d'entre eux, Rim, semble sonné et saigne d'une blessure à la tête.

Il a découvert un campement humain à une bonne distance de l'autre côté du temple, sept guerriers, des gars du nord d'après leur équipement, le plus jeune d'une vingtaine d'année, les plus anciens autour de la quarantaine. Désireux d'en savoir plus à leur sujet, il a tenté de fouiller leurs affaires en profitant de leur éloignement du camp « à cause d'un truc que faisaient les lézards ». Mais les guerriers sont revenus sur leurs pas et l'ont assommé. Quand il est revenu à lui, il était ligoté et bâillonné, et le camp avait été levé. D'autres éclaireurs l'ont retrouvé par un heureux hasard.

Il peut décrire ces hommes et leur équipement mais surtout, il tient à montrer un bout d'étoffe qu'il a dérobé dans l'un des sacs. Sur le tissu rude et solide, une fresque montre sept hommes devant un temple qui ressemble à celui des hommes-lézards, exactement les sept guerriers →

Que font les hommes-lézards ?

Alertés par leurs oracles de la venue prochaine d'un hiver surnaturel, les hommes-lézards, des créatures à sang-froid qui craignent les basses températures, ont cherché des moyens de parer à cette situation. La solution est venue par l'entremise des rêves de leurs chamans, qui ont tous simultanément vu durant leur sommeil un même édifice irradiant la lumière, et sous celui-ci, le Fruit de l'Été, un œuf doré de la taille d'un cheval, d'où pulsent des vagues de chaleur. Cet objet est à l'origine de la magie ambiante dans les bois d'Astréis.
Attaché à son territoire, le peuple des hommes-lézards a refusé de migrer vers ce lieu providentiel. La mission du contingent d'hommes-lézards est donc de ramener cet œuf vers leurs terres pour protéger leur peuple lors du retour du Seigneur de l'Hiver.
La troupe présente est toutefois curieusement peu nombreuse. D'autres troupes creuseraient-elles actuellement sous d'autres temples ayant récemment émergé au cœur d'autres forêts ? Qu'importe, à moins de parler le langage de ces répugnantes créatures, les PJ ne sauront rien de tout cela.

Les hommes du nord

Menés par un guerrier nommé Sigurd, les hommes du nord sont en mission. Leurs terres sont attaquées depuis des semaines par les armées de Glace, le fils aîné du Seigneur de l'Hiver. Ils ont été choisis par leur peuple pour se rendre au Temple des Seigneurs de l'Été et trouver un moyen de faire face à cette menace. Un peu comme les PJ en fait ! La différence, c'est qu'ils ont été destinés de toute éternité à cette tâche comme en témoignent les prophéties qui annonçaient leur venue en ces lieux et qui ont présidées au choix des sept héros des terres du nord. Évidemment, les prophéties n'avaient pas prévu l'intervention des PJ.

qu'il a croisé, même tresses, même barbes, même tailles, même visages, seul leur matériel est différent. Cela pose un problème parce que Scalan, le célèbre artiste ayant tissé cette œuvre, l'a réalisé... il y a trois siècles !

Revenir sur les lieux de leur campement ne sert à rien, pas plus que des recherches dans la forêt. Les PJ croiseront ces hommes plus tard.

Assaut sur le temple

La dernière demeure des Seigneurs de l'Été est un énorme complexe de pierre à demi-enseveli et dévoré par la forêt. Partout, des ruines de flèches et de murs dépassent du sol ou gisent, couchés à terre ou contre les arbres qui cernent les bâtiments. La partie principale émergeant du sol, et que les hommes-lézards s'efforcent de dégager complètement, est une large bâtisse de forme carrée dont les pierres ocres et dorées paraissent avoir été finement ouvragées, même si le temps a depuis fait des ravages. Un dôme aux trois-quarts effondré surmonte l'édifice. L'entrée du temple est dégagée mais n'intéresse pas les hommes-lézards qui persistent à creuser sous le temple depuis ses flancs.

En fonction des décisions prises par Dieter et les PJ, l'entrée dans le temple des Seigneurs de l'Été peut prendre des formes bien différentes. En cas d'assaut frontal mené avec les soldats de Dieter, donnez aux PJ l'occasion de briller en les opposants directement au chaman qui dirige les opérations et en leur proposant de tirer d'un mauvais pas les soldats en difficulté (guerriers coincé seul face à trois hommes-lézards, nain à la jambe cassée que menace la course d'un des gros reptiles employés comme animaux de bât, etc.). En cas d'opération furtive, des tests de DEX et de SAG s'imposent, les premiers pour se déplacer silencieusement et les seconds pour s'assurer de l'absence d'ennemi à proximité. La difficulté de ces tests dépend directement de la situation. Si les soldats de Dieter font diversion, la difficulté standard pour ces jets passe de 15 à 10. En cas d'échec, les PJ se retrouvent nez-à-nez avec 1d4 hommes-lézards. Ceux-ci appellent du renfort au bout de 1d4 rounds et 1d6 hommes-lézards supplémentaires arrivent 3 rounds plus tard. Si l'alerte est donnée, la difficulté des jets de DEX suivants est augmentée de 5.

À l'intérieur du temple

Une fois franchi le seuil du temple, les PJ découvrent un édifice dans la pénombre, où la lumière ne pénètre que par des trouées dans le haut plafond. Une ancienne mosaïque aux couleurs passées décore le sol de la grande salle, vide à l'exception de vestiges de bancs, de mobilier et de tapisseries qui traînent au hasard dans la pièce. De l'autre côté de la salle, des statues représentant d'anciens dieux oubliés encadrent un calendrier en forme de roue ornée de gravures et que surplombe un soleil éclatant dont l'or n'a pas terni. Pour pénétrer le cœur du temple, il faut manifestement manipuler le calendrier et sa grande roue.

Pour ouvrir la porte, il faut en fait tourner la roue pour placer la date du solstice d'été sous le soleil triomphant. La roue calendaire se met alors à luire d'une lumière dorée avant de basculer sur le côté, révélant une entrée vers la chambre des Seigneurs. Des PJ qui s'acharnent à tourner la roue sans réfléchir particulièrement pourront éventuellement entendre un léger déclic (test de SAG difficulté 20) lorsque la roue indique cette date, et finiront peut-être même par ouvrir la porte par accident, ne comprenant sa mécanique qu'a posteriori. Des PJ vraiment

décontenancés par ce cadenas inhabituel peuvent en percer le mystère avec un jet d'INT difficulté 15.

La chambre des Seigneurs

Le cœur de l'édifice est une pièce circulaire percée d'alcôves où des statues de pierre présentent les sept Seigneurs de l'Été sous des traits anthropomorphes, parés de leurs attributs classiques. Au centre, un autel de pierre dans lequel une arme est enfoncée jusqu'à sa garde. Si les PJ ont bonne mémoire, ils se rappelleront certainement qu'ils sont là pour demander de l'aide aux Seigneurs de l'Été. Mais comment éveille-t-on un dieu endormi ?

L'arme dans sa prison de pierre ne bouge pas, les cris ne donnent rien, gifler les statues de pierre est sans effet... En fait, il suffit qu'un personnage s'agenouille dans la pièce (ou qu'un joueur déclare que son personnage tente de prier) pour qu'apparaisse la protectrice des lieux, une prêtresse restée sous forme fantomatique comme gardienne de ce temple. D'une voix calme, elle demande aux PJ ce qu'ils font là et répond à leurs questions dans la mesure de ses moyens.

Une déconvenue attend cependant les PJ : les Seigneurs de l'Été ne se sont pas éveillés et ne le feront pas avant encore un bon millénaire. La prêtresse ignore pourquoi et comment le Seigneur de l'Hiver a pu revenir aussi tôt mais ce n'est pas dans l'ordre des choses. À leur manière, les Anciens Dieux pourront cependant aider les PJ. Si les PJ répondent « oui » à la question « Acceptez-vous d'être les Champions de l'Été ? », devant chaque statue, un objet peu à peu se détache et retrouve ses couleurs tandis que l'arme enfoncée dans la pierre s'extrait d'elle-même de sa gangue de pierre. C'est l'heure des cadeaux !

Les Armes de l'Été

Voici les sept armes à disposition des PJ. La prêtresse peut leur fournir la plupart des informations les concernant mais garde intentionnellement pour elle les contreparties. Un personnage ayant bien observé le tissu dérobé aux nordiques et sa fresque peut reconnaître ces objets, qui apparaissent sur le dessin.

La Flamme de l'Été : Cette magnifique épée brûle d'un feu intense lorsqu'elle est tenue en main. Elle crée alors une aura qui annule les effets du froid (y compris les effets magiques) et produit une zone de chaleur intense dans un rayon de 60 mètres autour de son porteur. Employée contre les créatures de l'hiver, elle multiplie les dégâts par 4. Contre les autres créatures, elle ajoute +1d6 DM de feu mais n'a pas d'autres effets particuliers. Le porteur de l'arme profite du pouvoir de chevalier *Autorité naturelle*.

Libéré lorsque la Flamme de l'Été est tenue en main, le pouvoir de l'arme ne cesse jamais complètement d'agir, augmentant discrètement mais constamment la température autour de son porteur. La région dans laquelle se trouve la Flamme voit ainsi ses températures moyennes augmenter de 1 C° par quinzaine, ce qui condamne son porteur à être un éternel vagabond s'il ne veut pas transformer en désert aride chacun des lieux où il s'installe. L'abandon de l'arme est la seule solution pour stopper ce pouvoir.

S'il s'agit par défaut d'une épée à deux mains, vous pouvez toutefois modifier la taille de cette arme à votre convenance pour en faire une épée courte ou une épée bâtarde.

La Couronne du Maître des Forêts : Cette couronne d'argent imitant des bois de cerf ne peut être mise que par un personnage de →

Homme-lézard

(voir Bestiaire p.180)
NC 1
FOR +2* **DEX** +0 **CON** +2
INT -1 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 15 (bouclier) **PV** 12
Init 10
Massue +3 **DM** 1d6+2
Morsure +3 **DM** 1d4
Javelot +1 (20m) **DM** 1d6
Capacité : effectuer une attaque de morsure et une attaque à la massue durant le même tour correspond à une action limitée.

Titre : Shaman homme-lézard
NC 4, boss niveau 2
FOR +3* **DEX** +0 **CON** +2
INT -1 **SAG** +2 **CHA** +0
DEF 13 (17) **PV** 52 **Init** 10
Attaque magique +7 DM 2d6 (+1d6)
Massue +4 **DM** 1d6+3
Morsure +4 **DM** 1d4+1
Voie de la magie rang 2
Attaque magique (L) : l'attaque magique du shaman prend la forme d'une projection d'acide (portée 30 mètres) qui inflige 2d6 DM et 1d6 DM supplémentaire au tour suivant.
Défense magique (L) : +4 en DEF.
Potion de soins : le shaman possède une potion de soins modérés (2d8+niveau) qui lui permet de récupérer 2d8+4 PV.

Le barde

NR 6

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 20 **Init** 14

Epée longue +4 **DM** 1d8

Voie du musicien rang 5

Tactique : utiliser Chant des héros au premier tour, Dance irrésistible aux tours suivants, Attaque sonore si plusieurs adversaires sont dans la zone d'effet.

Le guerrier

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 17 (bouclier) **PV** 32 **Init** 10

Epée longue +8 **DM** 1d8+5

Voie du maître d'arme rang 5

Tactique : quelle tactique ?

Le magicien

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1
INT +3 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 16 **Init** 14

Epée longue +4 **DM** 1d8

Voie de la magie élémentaire rang 5

Tactique : lancer peau de pierre au premier tour (RD8), arme enflammée sur le guerrier au tour 2 puis utiliser son sort d'asphyxie.

sexe masculin et fait de son porteur le Maître des Forêts. Aucune créature des bois, animale ou végétale, ne peut faire de mal au porteur de cette couronne. Celle-ci augmente de surcroît le Charisme du porteur de +2 et lui donne la capacité de communiquer avec les cervidés. Une fois par mois, le Maître des Forêts peut appeler à lui les cervidés des environs, qui lui obéissent alors. Il peut également lancer le pouvoir de druide *Forêt vivante* une fois par semaine.

Le Charisme accru du porteur de cette couronne, qui parait avoir un effet particulièrement puissant sur le beau sexe, risque cependant de compliquer la vie du personnage. Les femmes, célibataires ou mariées, succombent progressivement au charme du porteur. Des maris jaloux et des pères inquiets s'en mêlent, et les prétendantes peuvent en venir aux affrontements physiques. Les autres Champions de l'Été sont immunisés à cet effet.

Le Cor de l'Été : Ce cor somptueusement ouvragé peut invoquer une meute de 1d6 limiers sacrés une fois par semaine. Parfaitement blancs, légèrement plus grands que des limiers ordinaires, ceux-ci sont infaillibles lorsqu'il s'agit de remonter une piste, et peuvent attaquer sur ordre de leur maître (utiliser les caractéristiques d'un loup ordinaire). Ils apparaissent depuis la première zone d'ombres à proximité du porteur un round après qu'il ait soufflé dans le corps. Le porteur du Cor peut également lancer le pouvoir de druide *Forêt vivante* une fois par mois.

Comme les autres armes de l'été, le cor a un effet secondaire pervers : son porteur développe progressivement une certaine animosité vis-à-vis du porteur de la Couronne de Maître des Forêts.

La Ceinture du Chêne : Cette ceinture à l'apparence parfaitement ordinaire améliore les capacités de guérison de son porteur et augmente son potentiel physique. Lorsqu'il est blessé, le porteur régénère 2 PV par tour. Par ailleurs, celui-ci grandit sensiblement (+5 à 10 cm et +10 à 20 kg, selon sa race et son sexe) au cours des premières semaines de



port de la ceinture, gagnant 1 point de FOR après quelques jours, puis 1 point de CON après une quinzaine. Le procédé est indolore et se remarque surtout au départ par l'étrange rapetissement des vêtements du personnage.

Toutefois, cette régénération permanente a des effets pervers. Le personnage ne cesse jamais de régénérer. S'il se casse un membre et ne replace pas rapidement les os convenablement, il risque de se retrouver avec une belle déformation. Plus encore, après la première phase de croissance, relativement bien acceptée par le corps, la ceinture persiste à tenter de faire croître le personnage, jusqu'à susciter des fièvres, des gonflements anormaux de certaines zones de son corps (une épaule soudain deux fois plus grosse que l'autre par exemple), d'abord temporaires, mais bien vite à caractère permanent. Si le personnage ne réagit pas, son personnage prend peu à peu une apparence monstrueuse. La seule solution est « d'occuper » la ceinture ailleurs en lui donnant des blessures à régénérer, c'est-à-dire en ne quittant jamais les zones de combat ou en se blessant volontairement chaque jour…

La Lance de l'Aube : D'une solidité à toute épreuve, cette lance parfaitement équilibrée brille de mille-feux (DM 1d8, 1d12 à 2 mains). Trois fois par jour, son porteur peut doter son fer d'un éclat incandescent qui aveugle toutes les personnes présentes dans un rayon de 30 mètres (-5 Att et DEF pendant 1d6 tours). Les créatures ne possédant pas d'yeux sont immunisées à cet effet. Des personnes prévenues peuvent fermer les yeux au moment adéquat pour ne pas être aveuglées. La Lance de l'Aube fait des dégâts doublés contre les créatures de l'hiver et de la nuit, et ajoute +1d6 DM de feu contre les autres créatures.

La lueur de la Lance peut être dissimulée par un tissu, mais elle continuer à attirer l'attention sur son porteur qui, sauf cas particulier, est attaqué en priorité par les ennemis.

L'Orbe de Compassion : De la taille d'un poing, cette gemme aux reflets bleutés peut être fixée dans un bâton, tenue en main ou conservée dans un sac, son porteur est celui qui la détient et doit simplement l'avoir à portée pour en faire usage. Son possesseur obtient le pouvoir de prêtre *Soins de groupe* et gagne 1 point en SAG. Entre les mains d'un lanceur de sort, l'Orbe permet de lancer le sort d'ensorceleur *Amitié*, une fois par jour.

Le porteur de l'Orbe développe de l'empathie pour les autres créatures, commence à mieux les comprendre, compatis pour elles. Il lui devient plus difficile d'infliger des souffrances et de tuer des créatures intelligentes. Autant que possible, il lui faut explorer des solutions pacifiques aux problèmes avant d'envisager un affrontement physique. Après un mois en possession de l'Orbe de compassion, le personnage doit réussir un jet de SAG difficulté 10 pour participer à un combat qui aurait pu, selon lui, être évité.

Les Bottes de Barsten : Cette solide paire de bottes de cuir augmente la célérité de son porteur qui gagne 2 points en DEX. Ses trois premiers mètres de chute sont toujours amortis et le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX vivant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade (pouvoir d'acrobate).

Le port de cet objet n'entraîne aucune contrepartie.

Son office rendu, la prêtresse commence à s'évanouir, perdant corps peu à peu. Alors qu'elle a presque complètement disparu, sa voix →

Le moine

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 24 **Init** 14

Mains nues (2 attaques [L]) +5 **DM** 1d10+1

Voie du poing rang 5

Tactique : approcher d'une cible sans armure pour utiliser Puissance du ki (attaque au d12, +2d6 DM). Parade des projectiles : 1/tour.

Le prêtre

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +2
INT +1 **SAG** +2 **CHA** +1

DEF 16 **PV** 28 **Init** 10

Masse +4 **DM** 1d6

Voie des soins rang 5

Tactique : soigner ses compagnons (4 soins légers 1d8+4, 4 soins modérés 2d8+4, 1 soin de groupe (1d8+4), 1 guérison totale)

résonne une dernière fois dans la salle : « *Vous êtes désormais les Champions de mes seigneurs, allez porter les armes de l'été au cœur de l'hiver* ».

Le rôdeur

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +3
INT +0 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 32 **Init** 14

Hache +5 **DM** 1d6+1
Arc long +6 **DM** 1d8+2

Voie de la survie rang 5

Tactique : le rôdeur garde ses distances et/ou poursuit les PJ grâce à sa capacité Grand pas (+10 mètres de déplacement). Après avoir utilisé Increvable (à 0 PV, il récupère 3d6+3 PV), il quitte le combat pour revenir plus tard.

Le voleur

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 20 **Init** 16

Epée longue +4 **DM** 1d8 (17-20 croc-en-jambe)

Voie du roublard rang 5

Tactique : le roublard œuvre de concert avec le guerrier ou le moine pour profiter de son attaque en traitre (attaque gratuite une fois par tour lorsqu'un allié réussit à blesser une créature), il utilise son Attaque paralysante (L) (1/combat, empêche un adversaire d'agir pour 1d4 tours sur un test d'attaque réussi), s'il est en difficulté afin de fuir.

Les farces du destin

Tandis que les personnages se préparent à quitter le temple, que ce soit discrètement ou par la grande porte et tête haute, le groupe des nordiques se porte à leur rencontre dans la grande salle déserte. Pour faire face à Glace qui menace leurs terres, ils sont venus chercher les Armes de l'Été. Et attention, les textes le disent, ils sont destinés à les recevoir, ce que les fresques à demi-effacées du temple tendraient d'ailleurs à prouver.

Le groupe des nordiques se compose d'un barde, d'un guerrier, d'un magicien, d'un moine, d'un prêtre, d'un rôdeur et d'un voleur. Ils sont tous de niveau 4, comme les PJ. Ces armes leur sont nécessaires et ils ont accompli un long périple pour les récupérer et sauver leur peuple. Ils ne vont pas faire demi-tour parce que les PJ ont dit « Preums ! ». En fonction de l'humeur et du style de votre table, gérez cette rencontre de manière diplomatique ou physique (avec fuite et/ou combat). À chacun son style.

Si les PJ s'engagent à se rendre dans les terres du nord au-delà d'Arsheim pour affronter Glace, proposent de rendre les armes après leur victoire sur le Seigneur de l'Hiver ou trouvent un autre compromis acceptable, permettez-leur une sortie pacifique. Évidemment, pour profiter d'une situation dynamique en roleplay, agissez à l'inverse des PJ en étant sec s'ils sont mielleux, sympathique s'ils sont agressifs, etc.

Acte 3 : Mise à mort d'un dieu

Il faut à présent que les PJ remontent vers Hauterive, à trois semaines de voyage au nord. S'ils ont noué de bons contacts avec Dieter, celui-ci peut éventuellement les accompagner sur une partie, voire la totalité du trajet. Cela n'a pas d'incidence et il donne dans tous les cas de nouveaux chevaux aux PJ pour accélérer leur retour.

Sorti de la forêt, l'hiver commence à imposer ses lois et le climat s'est considérablement refroidi. Au-delà de Goruz-Kal, les rivières sont en train de geler et les paysages enneigés se multiplient. Aucun évènement particulier n'est requis sur le trajet. Si vous avez envie de muscler celui-ci, n'oubliez pas qu'un seigneur animal au moins est encore en maraude, et qu'il doit être plutôt remonté contre les PJ.

Comité d'accueil

Lorsque les PJ parviennent à Passe ombreuse, le dernier col avant de rejoindre le plateau de Hauterive, un comité d'accueil les attend sous la pluie en haut de la dure montée. Décrivez la pente et les 10 démons de givre qui attendent en haut puis appliquez les règles décrites lors du premier passage des PJ dans cette zone (voir *Casus Belli #2*, p.153, les démons possèdent 15 PV). Durant la montée, les démons, qui n'ont pas d'armes à distance et rien à faire rouler dans la pente, raillent les PJ depuis les hauteurs. Si un personnage décide que c'en est trop et attaque à distance avec une arme ou un sort, les 10 démons chargent dans la pente. Dès lors, à chaque round, les PJ qui attaquent ou sont attaqués doivent réussir un test de DEX difficulté 15 (20 si le PJ est à cheval)

pour ne pas chuter. En cas de chute, le personnage peut immédiatement se remettre sur pied mais reçoit 1d4 DM. Les démons, qui flottent quelques centimètres au-dessus de la surface, n'ont pas besoin de faire de jets.

L'ire d'un dieu

Le col passé, la pluie a redoublé de vigueur et pourtant, les PJ ne tardent pas à entendre, portés par le vent, des hurlements de terreur en provenance de Hauterive, cris qui couvrent à peine le fracas titanesque qui suit la marche destructrice du Seigneur de l'Hiver à travers la ville. Alors qu'ils s'avancent en direction de Hauterive, le chaos se précise et les PJ peuvent constater avec horreur que le Seigneur, en proie à une colère incontrôlable, erre follement par les rues en ravageant les bâtisses de pierre et de bois. Les gens fuient par les portes de la cité tandis que de courageux soldats tentent de contenir le monstre et tire sur lui à la baliste depuis les tours de garde.

Qu'ils se rendent à la tour ou directement aux portes de la cité, les PJ peuvent croiser le capitaine de la garde. Le baron et ses hommes sont dans les rues et s'efforcent de distraire le monstre pendant que les citoyens fuient. Les hommes de la garde ont tenté de blesser ce géant mais les traits de balistes sont restés sans effet et ont simplement disparus derrière le mur de glace qui entoure le Seigneur de l'Hiver. Une zone de froid intense entoure en fait l'ancien dieu ; à cause de l'orage, il pleut des lances de glace dans un rayon de 30 mètres autour du monstre. Personne n'a pu l'approcher jusqu'à présent.

Équinoxe

Le Seigneur de l'Hiver fait près de 15 mètres de haut. Si l'on excepte ses proportions prodigieuses et ses cheveux à la teinte bleutée, il pourrait s'agir d'un ancien roi humain des terres du nord, au port noble et à la barbe grise fournie, ceint de sa couronne et paré de tous ses atours ainsi que d'une armure d'apparat. Son principal point faible se situe au niveau de son cœur, qui n'est pas protégé par ses pièces d'armure et qui projette une lueur bleutée visible sur son poitrail, à presque 12 mètres du sol.

Grâce aux armes de l'été, mais surtout parce qu'ils en sont les Champions, les PJ peuvent atteindre le Seigneur et le blesser. Pour le mettre à mort, ils disposent de nombreuses solutions et vos joueurs vous surprendront sûrement en proposant des alternatives inédites plus ou moins bienvenues.

Dans tous les cas, la première chose à faire est de porter la Flamme de l'Été jusqu'à lui pour abattre le mur de glace que forme la pluie et qui le protège de toute approche comme des assauts extérieurs. Ensuite, la voie est libre pour un combat à grand spectacle.

Vaincre le Seigneur

Tirer sur le géant avec les balistes depuis les remparts demandent des tests d'INT difficulté 15 pour correctement calculer les trajectoires de ses tirs. Attention, les traits qui ne touchent pas le géant tombent tout de même quelque part dans la cité. Un tir réussi cause 3d6 DM.

Aider à l'évacuation des citoyens de Hauterive demande essentiellement des jets de CHA pour rassurer la population et la mener dans le calme. N'oubliez pas de donner à vos joueurs des occasions de se distinguer : père de famille coincé sous une poutre effondrée (test de FOR dif.15), enfants qui pleurent à l'étage d'une maison en flammes, etc. →

Réunir des volontaires, gardes et civils, pour mener un assaut sur le géant depuis le sol ou depuis les toits carrés des bâtisses du quartier demande un test de CHA difficulté 10 pour les gardes et mercenaires qui sont en ville, difficulté 15 pour les simples citoyens. Au meneur de décider ensuite ce qu'il fait de ses troupes : assaut sur les jambes du géant, attaques à distance à l'arc, conception d'un piège (en préparant la chute d'une tour instable, avec des chaînes tendues dans les rues…), manœuvres pour entraîner le géant dans une direction donnée ou pour le distraire (par exemple pour le détourner d'un temple), etc.

Escalader le géant pour atteindre son cœur demande la réussite de 3 tests consécutifs de DEX difficulté 15 si le géant est occupé, 20 s'il s'intéresse au grimpeur. Il est possible d'entamer cette escalade depuis des hauteurs différentes (genoux ou taille) en sautant sur le Seigneur de l'Hiver depuis les étages d'un bâtiment proche. Dans ce cas, un test d'escalade ou deux peuvent suffire.

Lorsqu'un PJ frappe le Seigneur en étant accroché à lui, il doit réussir un test de FOR difficulté 10 après le premier coup porté pour ne pas tomber. La difficulté de ce test augmente de 5 après chaque coup successif porté par le PJ accroché, le géant se désintéressant de tout le reste pour ne plus chercher qu'à déloger ce dangereux gêneur. En cas de chute, les règles normales s'appliquent et le PJ doit réaliser un test de FOR difficulté 15 pour ne pas lâcher son arme (un cas particulièrement intéressant en jeu si l'arme en question est la Flamme de l'Été).

Faire chuter le géant est possible à condition que les PJ s'en donnent les moyens. Des cordes et chaînes solidement tendues à travers les rues constituent la solution la plus évidente mais d'autres options existent. Une fois le géant au sol, les assaillants disposent de trois tours pour le frapper avant qu'il se soit complètement relevé.

N'hésitez pas à improviser en fonction des idées de vos joueurs et n'oubliez pas qu'il s'agit du combat final : acceptez tout ce qui va dans le sens du spectacle ! Si vos joueurs vous semblent trop à l'aise, lâchez sur eux des nuées de démons de givre pour allonger un peu le combat et créer quelques complications.

Le retour du soleil

Le combat terminé et le Seigneur de l'Hiver mort, son corps fond rapidement jusqu'à disparaître totalement tandis qu'un grand soleil perce les nuages. Les habitants de Hauterive reviennent vers leur cité et ceux qui sont restés dans les murs s'approchent pour féliciter les héros. Leur victoire va être célébrée de nombreux jours durant et le baron tiendra sa promesse en offrant aux valeureux héros une grande demeure dans sa cité reconstruite. Les semaines suivantes seront consacrées à la remise en état de la ville mais les PJ seront probablement déjà loin, occupé par de nouvelles aventures. À plus grande échelle, le printemps se prépare à revenir sur la région et au-delà, et sera rapidement suivi par un été resplendissant.

Si les PJ souhaitent gratter un peu pour obtenir une récompense substantielle, accordez leur celle-ci en restant dans les limites du raisonnable. Ils viennent de sauver quelques milliers de vies, ils ont droit à des cadeaux.

Note de fin

Les armes de l'été sont encore en possession des personnages, ce sont des objets puissants mais ils comportent leurs propres faiblesses, n'oubliez pas de le rappeler à vos joueurs. Vous trouverez des conseils plus complets pour gérer ce type de situation dans l'aide de jeu « MJ only, Armes de légendes » (voir *Casus Belli #1*, p238).

Le Seigneur de l'Hiver

Divinité oubliée
NC 13, créature non-vivante
Taille gigantesque

FOR +13 **DEX** +0 **CON** +2
INT +4 **SAG** +2* **CHA** +3

DEF 24 **PV** 300 **Init** 10

Hache +30 **DM** 5d8+15

Voie du colosse rang 4
Egratignures (réduction des DM de 8 points), Projection (sur 15 à 20 en attaque la victime est projetée à 1d8 mètres et subit des DM égaux au double de cette distance). Balayage : affecte 2 créatures de face sur une seule attaque.

Capacités
Aura Glaciale : le seigneur de l'hiver dégage une puissante aura de froid, elle inflige 1d6 DM par tour dans un rayon de 30 mètres mais elle est annulée par l'épée de l'été. Lorsqu'il pleut, l'aura transforme la pluie en lances de glace, elles infligent 1d6 DM de plus et protègent le dieu de toute attaque à distance.
Vulnérabilité : le cœur du géant est son point faible, attaqué à cet endroit il subit des DM doublés et ne bénéficie pas de sa réduction des DM (RD 8). Avec un arme de contact encore faut-il pouvoir atteindre le cœur (12 mètres) mais dans ce cas, sa DEF passe à seulement 14.
Les armes de l'été : en plus des pouvoirs décrits pour chaque objet, une créature qui porte une arme de l'été obtient un bonus +25 en DEF et divise par 5 les DM de toutes les attaques de la divinité (incluant l'aura glaciale). Les vols planés et les DM de chute n'en sont pas pour autant réduits ! Passé la première attaque pour faire très peur au joueur concerné, afin de simplifier le calcul des DM plutôt que d'utiliser 5d8+15 DM divisé par 5 nous vous conseillons de simplement lancer 1d8+3.



La fin de l'Hiver ?

Évidemment, certaines questions restent en suspens. Le Seigneur est tombé mais nous ignorons toujours ce qui a provoqué son réveil et celui des siens. Son fils aîné, Glace, menace toujours les terres du nord. Quant à Givre, son second enfant, nul ne sait où il se trouve et quels plans il ourdit dans les froides ténèbres pour venger son père.

Les réponses à ces questions viendront peut-être plus tard mais il est temps de laisser vos héros courir d'autres contrées. Les brumes ont leur charme paraît-il, et l'on raconte qu'Oblis est splendide en cette période de l'année. Rendez-vous dans le prochain numéro de *Casus Belli* pour de nouvelles aventures.

Stéphane Gallot
Assistance technique *Laurent Bernasconi*
Illustrations *Gotto*
Plan *Didier Guiserix*

UN SCÉNARIO POUR ECLIPSE PHASE CASUS BELLI

HYPERCAPITALISM : A LOVE STORY

Ce scénario est une introduction à l'univers d'Eclipse Phase et à certaines de ses thématiques comme les coulisses du fonctionnement d'une cyberdémocratie, les conséquences du capitalisme et de la technologie sur le rapport au corps humain ou la manipulation des esprits dans un but partisan.

En quelques mots...

Sur la piste d'un agent de Firewall mystérieusement disparu, les PJ vont mettre les pieds dans un écheveau d'intrigues mêlant les malheurs des couches les plus pauvres de la population martienne aux affres de la politique mouvementée de la planète en cours de terraformation. Des bas-fonds de Valles New-Shanghai aux antennes des partis en passant par les zones désertiques et aux canyons de Mars, la balade promet d'être mouvementée.

Fiche technique

TYPE • Enquête ouverte
PJ • 2 à 5 sentinelles débutants ou intermédiaires
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Ce scénario, comme celui du kit d'introduction, suppose que les joueurs incarnent des agents Sentinelles travaillant de gré ou de force pour Firewall, la conspiration prête à tout pour sauver la transhumanité de l'extinction. Cependant, contrairement à celui-ci, le présent scénario ne concerne pas directement un risque existentiel pour l'ensemble de la transhumanité mais s'attarde sur le destin d'une poignée d'individus.

Lors de ce scénario, l'enquête sur la disparition d'un agent de Firewall plonge les PJ dans les bas-fonds de la société martienne et les met face aux pratiques commerciales et politiques douteuses des Hypercorps et à la résistance du Mouvement Barsoomien.

Pour en profiter pleinement, il est conseillé de jeter un œil au chapitre détaillant Mars et particulièrement Valles-New Shanghai dans le supplément (à venir en VF) **Sunward** mais ceci n'est nullement une obligation.

Course contre la montre : Au fond, ce scénario est une véritable course contre la montre. Les adversaires des sentinelles ont également un plan et les personnages-joueurs ont assez peu de temps devant eux pour retrouver la trace de leur collègue avant qu'il ne soit trop tard. Dans ce contexte, passer du temps sur une fausse piste peut s'avérer dramatique. Pour représenter ceci, ce scénario utilise une mécanique très simple : si les joueurs perdent du temps dans leur enquête (par leurs échecs ou leurs choix), ils accumulent des «points de retard». Ces points auront une influence directe sur le sort de leur collègue et l'épilogue du scénario.

Sources d'inspiration pour l'ambiance : *Tron Legacy* pour le prologue en réalité virtuelle, *Blade Runner* et le jeu vidéo *Deus Ex - Human Revolution* pour l'ambiance urbaine de la première partie de l'enquête, le jeu vidéo *Borderlands* pour l'ambiance désertique de la fin du scénario.

PROLOGUE : FRAGZONE

Les PJ sont stationnés à Olympus, non loin de l'Ascenseur Spatial et contactés par leur agent de liaison habituel. Le rendez-vous est donné dans un salon de discussion virtuel lors d'un tournoi de FragZone. Le serveur de réalité virtuelle dans lequel le tournoi se déroule est une immense arène rétrofuturiste évoquant à la fois le Colisée de Rome et l'aspect lisse d'une station spatiale flambant neuve.

Les corridors de l'arène sont remplis de joueurs amateurs ou professionnels venus assister au match ou s'affronter dans l'arène ou dans des micro-tournois en marge de l'évènement.



FragZone : Le FragZone est un sport de combat virtuel apparu il y a une poignée d'années et extrêmement populaire parmi la jeunesse martienne et les technophiles en tous genres. Le jeu est en quelque sorte l'héritier des jeux vidéo de tir à la première personne au début du XXIe siècle : les joueurs évoluent dans une arène où sont disséminés armes et objets technologiques. L'objectif est d'éliminer le plus de participants possibles dans le temps imparti. Lorsqu'un joueur « meurt » celui-ci « ressuscite » immédiatement à un endroit aléatoire de la carte mais en perdant toutes les armes et bonus qu'il avait accumulés jusque-là.

Les joueurs rencontrent leur agent de liaison habituel dans un salon privé au-dessus de l'arène, dominant les combats. Ils apprennent alors la raison de leur convocation : cette fois, ils ne devront pas affronter un risque existentiel mais découvrir ce qui est arrivé à Ghost (nom réel Jared Davidson), un informateur et mémeticien de Firewall disparu des réseaux sociaux deux jours auparavant.

Davidson n'était pas réellement sur une mission secrète pour Firewall lors de sa disparition mais devait rendre un rapport sur les élections prévues à New Shanghai dans 2 semaines. S'il est en danger, ils ont pour mission de retrouver son ego et de l'egodiffuser loin de Mars, vers la station Octavia (située sur Vénus), pour le mettre à l'abri.

Le fond de l'affaire

Jared Davidson est une victime collatérale de l'affrontement entre les Barsoomiens et le Consortium dans le cadre de l'élection du représentant de Valles-New Shanghai au Conseil de la Ligue Tharsis.

Pour les besoins du rapport qu'il destinait à Firewall, Davidson s'était fait engagé comme assistant auprès du candidat du Consortium : Morgan Simons, un ancien haut cadre de la Fa Jing récemment recyclé dans la politique. Simons a été parachuté à Valles-New Shanghai par ses anciens employeurs pour tenter de contenir la progression des sympathisants Barsoomiens dans la Ligue. Dépassé au début de la campagne par sa rivale principale, il a nettement remonté la pente ces dernières semaines grâce à une campagne virale accusée par certains méméticiens d'être →

Objectifs des forces en présence

Firewall : Retrouver Davidson et l'évacuer vers Vénus pour débriefing.

Simons et le Consortium : Retrouver Davidson et le remettre au travail immédiatement pour gagner l'élection quel qu'en soit le prix.

Cecilia Liang et son cabinet de campagne : S'ils apprennent le meurtre de Davidson, ils seront prêts à aider les PJ à une condition : que ceux-ci fassent tout leur possible pour blanchir Liang dans cette histoire si jamais l'affaire devait devenir publique et dans le cas où les médias hypercoporatistes accuseraient le Mouvement Barsoomien d'avoir utilisé la violence afin de gagner l'élection. Ils demanderont également que Davidson soit évacué de Mars le temps que l'élection ait lieu (ce que les Sentinelles étaient déjà parties pour faire de toutes façons).

Magdalene « Maggie » Wong : Retrouver la pile corticale de Davidson, ou à défaut, monnayer son aide aux PJ en échange du paiement de sa dette vis-à-vis de la Cellule DI.

Carl Seltz et les 7 Libérateurs : Retrouver Davidson, modifier son ego pour faire croire à une tricherie et le livrer à des Rangers proches de leur cause. Un journaliste d'investigation local tombera alors « par hasard » sur le dossier et révélera son contenu au grand jour.

propagée par un virus d'ego. Brillant méméticien lui même, Davidson était responsable de la campagne de pub virale qui dopait la popularité de Simons. Sans personne pour entretenir le mème, Simons est presque condamné à perdre l'élection.

Simons soupçonne donc fort logiquement sa rivale Cecilia Liang d'avoir orchestré la disparition de son méméticien. Celle-ci est en effet une avocate, martienne de souche, dont la proximité avec le Mouvement Barsoomien n'est pas un secret. Au moment où les PJ interviennent, les deux blocs politiques se regardent dans le blanc des yeux et certains de leurs militants se préparent à sortir les armes.

L'assassin de Davidson est en réalité Magdalene Wong (plus connue sous le nom de Maggie), une mère de famille veuve enveloppée dans un corps mécanique appartenant à une hypercorp. Maggie et son mari Jake vivaient heureux dans le metroplexe de Londres avant la Chute. Son mari était ingénieur pour la ComEx et elle mère au foyer enceinte de leur premier enfant. Lors de la Chute, ils furent évacués en priorité par la ComEx mais Jake fût infecté par le Virus Exurgent et abattu durant le trajet. Arrivée sur Mars, Maggie intégra une petite communauté de Nomades et mis au monde son enfant dans les déserts glacés de la planète rouge. Tout aurait pu bien se terminer si le camp principal de ces nomades n'était pas situé dans une vallée destinée à être inondée au cours du processus de terraformation. Les nomades et Maggie furent chassés manu militari par TerraGénèse et le corps biologique de celle-ci tué dans l'affrontement. Son fils a atterri dans les bas quartiers de Little Shanghai et a dépensé presque tout ce qui restait des économies de sa mère pour la faire ré-envelopper dans un synthomorphe basique fourni par une hypercorp et doté d'une date d'expiration.

Depuis 2 ans, Maggie survit en travaillant comme hôtesse dans un hôtel de passe minable de Little Shangai, sans réel espoir de réunir assez de crédits pour améliorer son sort et celui de son fils. Les changements de corps réguliers entre son corps artificiel de seconde zone et la cosse de plaisir fournie pour son travail épuisent son ego, ce qui la pousse à passer toujours plus de temps en réalité virtuelle entre les mains de sa Muse pour ne pas devenir complètement folle, laissant son fils s'enfoncer progressivement dans la solitude.

Maggie rencontra Davidson dans le cadre de son travail et leurs relations dépassèrent vite le simple cadre de la prostitution pour devenir une véritable ébauche d'amitié. Seulement, lorsque Davidson évoqua son rôle dans la campagne de Simons, la tentation fût trop grande pour Maggie. Elle paya un hacker rencontré sur le réseau Guanxi pour corrompre les sauvegardes de Davidson avant d'abattre ce dernier. Son idée était de faire chanter Simons pour lui faire verser suffisamment de crédits afin qu'elle puisse s'acheter son propre corps biologique et élever son fils de 10 ans dans des conditions décentes. Et après tout, Davidson était son ami, il comprendrait son acte une fois de retour dans un corps.

Seulement Maggie est loin d'être une hacker elle-même, et ses activités sur Guanxi ont attiré l'attention des « 7 Libérateurs », une cellule révolutionnaire marxiste appartenant à la frange dure du Mouvement Barsoomien. Malheureusement pour elle, les barsoomiens sont parvenus à remonter jusqu'à Maggie et à déduire une partie de son plan. Ils lui ont alors rendu une petite visite de courtoisie et sont repartis avec la pile corticale de Davidson.

Les membres de la cellule comptent modifier l'ego de Davidson pour y ajouter la preuve que sa campagne mémétique était bien basée sur un

virus informatique et ainsi exposer au grand jour la « tricherie » de Simons. Pour ajouter une ombre supplémentaire au tableau, Maggie s'est également endettée auprès de l'antenne locale de la Cellule DI pour pouvoir payer le hacker et s'offrir une arme. Cette nouvelle dette n'expire pas avant quelques mois mais elle suffit à l'empêcher de faire machine arrière.

DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

Acte I : Sexe, mémétique et politique

Découvrir ce qui est advenu de Davidson n'est pas aussi simple que ce qu'on pourrait penser à première vue : après tout, il était un hacker et une sentinelle de Firewall et donc un homme très compétent lorsqu'il s'agissait d'effacer ses traces. Ce premier acte se concentre sur l'enquête des personnages jusqu'à ce qu'ils remontent à son assassin. Son déroulement est relativement ouvert et les scènes suivantes peuvent être jouées dans le désordre, en fonction des décisions des joueurs.

Relations de travail

Pour découvrir l'adresse de son appartement ou l'identité de son employeur, les PJ peuvent écumer les permanences de partis politiques ou tester leur Réseau en se servant de leur C-rép (Davidson bossait pour un candidat du Consortium) ou de leur F-rép (il s'était rendu célèbre pour une campagne de marketing mémétique quelques mois auparavant). Les autres réseaux sociaux ne donneront aucune information exploitable.

S'ils contactent Simons ou son staff, celui-ci leur confirmera employer Davidson pour sa campagne électorale mais refusera d'en dire davantage. Davidson est actuellement en congés, ce qui explique l'ignorance et le calme de Simons. Si les joueurs insistent (ou font jouer leurs réseaux), ils obtiendront l'adresse de son appartement. S'ils détaillent le motif de leur enquête, Simons leur fera également part de ses soupçons : Davidson était à l'origine du mème électoral qui dopait sa popularité depuis quelques semaines. Sans ses talents, les autres méméticiens du staff de campagne semblent totalement dépassés, ce qui risque de plomber la campagne de Simons à court terme.

S'ils contactent Liang ou son staff, ils apprendront également le nom de l'employeur de Davidson mais également quelques rumeurs bien croustillantes au sujet de la campagne :

- Elle est convaincue que le mème de Davidson est propagé par un virus d'ego, voire par une forme de piratage Basilic, mais n'a aucune preuve pour appuyer ses accusations.
- Elle pense que la disparition de Davidson est factice et fait partie d'un plan destiné à lui faire porter le chapeau. Elle admet volontiers que ce plan est plus que tordu mais elle pense qu'il s'agit d'une possibilité : en effet, une telle accusation serait impossible à prouver mais facile à appuyer en jouant sur son passé de sympathisante du Mouvement Barsoomien et sur la réputation sulfureuse de ce mouvement.

S'ils l'accusent d'avoir enlevé Davidson, les personnages auront rapidement fait de Liang et de ses partisans des ennemis potentiels.

Course contre la montre : Vous l'aurez compris, les adversaires politiques de Simons n'y sont strictement pour rien dans l'affaire qui préoccupe les joueurs. Si ceux-ci s'y intéressent de trop près et y consacrent trop de temps, n'hésitez pas à les pénaliser d'un point de retard. →

Assurance et sauvegarde

Si l'envie vient aux joueurs de fournir un nouveau corps à Davidson (qu'ils aient découvert ce qui lui était arrivé ou pas), ils vont au devant d'une grande déception.

Ils vont avant tout devoir prendre contact avec la société d'assurance hébergeant les copies de sauvegarde de l'ego de Davidson. Leur I-rép ou Simons peut leur donner le nom de la société en question mais celle-ci refusera de répondre à leurs questions, s'abritant derrière la confidentialité des clients.

Les joueurs peuvent alors faire jouer leurs relations, soudoyer quelques employés ou pirater le réseau de la société pour briser ce silence et découvrir la vérité : si Davidson n'a pas été ré-enveloppé automatiquement à l'annonce de sa mort (et les journaux du système indiquent bien une demande de morphose lancée automatiquement par le morphe agonisant de Davidson), c'est parce que ses sauvegardes ont été corrompues 24h avant sa disparition, faisant de sa pile corticale disparue la seule copie viable de son ego.

Une analyse plus poussée des journaux système révélera que la corruption des sauvegardes est le résultat d'une opération de piratage particulièrement minutieuse et bien menée. Impossible d'en tracer l'origine mais un test de Réseau utilisant la g-rép pourra mener les personnages vers la Cellule DI et éventuellement vers Maggie Wong.

Maggie Wong

Maggie Wong, mère dépassée par les évènements :
Compétences : Armes cinétiques 25, Combat non armé 20, Intérêt : Culture populaire d'Avant-Chute 40, Intérêt : Politique martienne 45, Langue : Anglais 70, Langue natale : Chinois 90, Parkour 30, Perception 40, Persuasion 45, Profession : Danseuse 50, Profession : Prostituée 60, Protocole 35, Recherche 35, Subterfuge 40.
Implants : implants réseau de base.
Équipement : pistolet lourd magnétique (SA/TR/FA, PA +7, VD 2d10 + 6, munitions 16).

Scène de crime

L'appartement de Davidson est un petit studio dans un quartier résidentiel de New Shanghai. Lorsque les sentinelles y entrent, elles découvrent un véritable carnage : le morphe de Davidson gît dans une marre de sang, sur le sol de sa cuisine, un impact de balle en pleine tête et la nuque sauvagement déchirée. La conclusion logique devrait alors s'imposer aux joueurs : Davidson a été abattu et sa pile corticale retirée grossièrement de sa colonne vertébrale.

Un examen un peu plus attentif (par un test d'Investigation Moyen ou de Médecine Facile) révèle que le coup de feu a été vraisemblablement tiré à bout portant dans l'arrière du crâne (probablement dans le but de griller son cerveau) et que l'extraction de la pile a été faite à l'aide d'un objet tranchant pas spécialement adapté pour ce travail, ce qui explique les traces de sang présentes jusque sur les murs.

Une fouille attentive de l'appartement révèle les indices suivants (ceux en **gras** sont critiques pour la suite de l'enquête) :

- **La carte de visite du Club Afterlife**, un bar à hôtesses miteux situé dans un quartier mal famé de New Shanghai.
- **Une micro-caméra de surveillance** transmettant ses images à un bloc de données crypté. Apparemment, Davidson était paranoïaque et prévoyait l'éventualité d'un assassinat à son domicile.

Si les personnages joueurs échouent dans leurs tentatives d'InfoSec pour forcer la sécurité du bloc de données et lire son contenu, ils pourront s'adresser à leurs contacts de Firewall qui pourront mettre leurs talents à disposition, avec un délai d'une poignée d'heures.

Course contre la montre : Pénalisez les joueurs d'un point de retard s'ils sont obligés de s'adresser à leurs contacts pour décrypter le bloc de données.

- La bande est endommagée mais montre clairement Davidson ouvrir à une personne enveloppée dans une coquille synthétique de base de sexe féminin. Les deux personnes discutent pendant un petit moment avant que le visiteur sorte une arme de poing et ouvre le feu sur Davidson. Le synthomorphe nettoie ensuite rapidement ses traces, attrape un couteau de cuisine et extrait la pile corticale du méméticien.
- Un bloc mémoire crypté contenant une copie du rapport préliminaire que Davidson s'apprêtait à transmettre à Firewall.
- Un ecto bourré de routines de piratage et une arme de poing légère (AP -3, dégâts 2d10+2, cf. page 336 du livre de base). Un examen attentif de l'arme (un test Difficile d'Investigation ou un test Moyen d'Armes cinétiques) révèle qu'il ne s'agit probablement pas de l'arme du crime. S'ils s'attardent un peu plus sur l'arme, ils apprendront facilement qu'elle est enregistrée au nom d'un certain Jake Hollow, un pseudonyme fréquemment utilisé par Davidson.
- Un serveur de réalité virtuelle isolé de la Toile contenant un bordel virtuel à faire rougir les métacélébrités porno les plus expérimentées.

Red Light District

Contrairement à ce qu'affirme le prospectus en réalité augmenté diffusé par la carte de visite, le Club Afterlife n'est pas une « auberge de luxe et un lieu de rencontre distingué ». C'est même tout le contraire.

L'endroit est crasseux et glauque au possible. Au rez-de-chaussée se trouve un bar immense derrière lequel un ser-

veur portant un ancien synthomorphe militaire prend les commandes. Les multiples alcôves accueillent les clients accompagnés des hôtesses travaillant ici, toutes enveloppées dans des cosses de plaisir aux courbes parfaites et dans de très petites tenues.

Les sentinelles n'auront aucun mal à découvrir que Davidson était un habitué des lieux, et un sacré pervers si on en croit les hôtesses. En insistant un peu, les joueurs découvrent qu'il avait ses habitudes avec Maggie Wong, une hôtesse travaillant ici depuis quelques années. Celle-ci n'est pas venue travailler depuis 2 jours (comme par hasard !). Ils apprennent également que Maggie ne possède pas son morphe de travail (une cosse de plaisir personnalisée) mais vit dans une coquille de série.

Pour découvrir l'adresse de cette Maggie, les sentinelles vont devoir ruser : personne ne peut ou ne veut leur transmettre cette information. Pour la retrouver, les joueurs peuvent soit pénétrer le système informatique du bordel et fouiller dans les fichiers du personnel (test Moyen d'InfoSec) soit trouver un moyen de pression à exercer sur le patron.

Interlude : Maggie

Arrivés à ce stade, les soupçons des joueurs devraient logiquement se porter sur Maggie. Ce second acte, plus court que le précédent, traite principalement de la rencontre entre les joueurs et l'assassin de Davidson.

À ce stade de l'enquête, Maggie se terre dans son appartement, terrifiée. Elle a tout perdu et se sait condamnée à court ou moyen terme, que ce soit par la date d'expiration de son synthomorphe, sa dette envers la Cellule DI ou parce que les forces de l'ordre finiront par remonter jusqu'à elle. C'est d'ailleurs ce qui la pousse à menacer les sentinelles avec l'arme du crime dès que celles-ci poussent la porte de son appartement.

Convaincre Maggie de baisser son arme et de se confier à eux ne va pas être une tâche facile pour les joueurs. Au cours de cette scène, n'hésitez pas à réclamer des tests Difficiles de Persuasion ou de Subterfuge. Si les joueurs se montrent particulièrement pacifiques avec Maggie, cette difficulté peut être abaissée à Moyen.

S'ils réussissent, Maggie craque et fond en larmes, puis finit par leur raconter toute l'histoire.

Si les Sentinelles échouent à au moins 2 tests consécutifs ou qu'ils ont le moindre geste hostile, Maggie ouvre le feu et plonge par la fenêtre pour tenter de sauver sa peau. Les joueurs n'auront aucun mal à la rattraper après une brève scène de poursuite dans les ruelles (deux tests de Parkour réussis en opposition face au score de 30 de Maggie seront nécessaire pour la rattraper). Dos au mur, Maggie n'hésitera pas à se suicider en espérant préserver son fils de toutes les retombées de cette affaire. Dans ce cas, les joueurs pourront extraire sa pile corticale et l'interroger en virtuel.

Course contre la montre : Pénalisez les joueurs d'un point de retard s'ils sont obligés de poursuivre Maggie dans les ruelles de Little Shanghai.

Dans tous les cas, les sentinelles sont maintenant en possession d'une information cruciale pour leur enquête : ils savent que la pile corticale de Davidson est entre les mains des 7 Libérateurs. Il ne leur reste plus qu'à traquer ces terroristes pour récupérer l'ego de leur collègue.



Acte 2 : Western

Après un acte complet à se tordre les méninges pour découvrir ce qui est arrivé à Davidson, certaines sentinelles pourraient avoir envie →

Harry Nixon

Harry Nixon et Barbara Burns, mercenaires barsoomiens (2) :

Compétences : Armes cinétiques 40, Armes contondantes 20, Chute libre 30, Combat non-armé 30, Esquive 40, Infiltration 30, Intérêt : Politique martienne 20, Matériel : Électronique 20, Matériel : Industrie 50, Perception 40.

Implants : bio-modes de base, coussinets adhésifs (escalade +20), implants réseau de base, pieds préhensiles, pile corticale, régulation thermique, respiration améliorée .

Équipement : fusils automatiques cinétiques (SA/TR/FA, PA +6, VD 2d10 + 6, munitions 30), 3 grenades EMP, 2 grenades frag (PA +4, VD 3d10 + 6), vêtements renforcés (4/4).

Activistes

Activistes des Libérateur (5) :

Compétences : Armes cinétiques 30, Armes contondantes 20, Chute libre 35, Combat non-armé 30, Esquive 30, Infiltration 20, Intérêt : Politique martienne 35, Matériel : Électronique 20, Matériel : Industrie 30, Perception 40.

Implants : bio-modes de base, implants réseau de base, pile corticale, régulation thermique, respiration améliorée.

Équipement : fusils automatiques cinétiques (SA/TR/FA, PA +6, VD 2d10 + 6, munitions 30), vêtements renforcés (4/4).

de faire enfin parler la poudre pour résoudre cette histoire. Et même s'ils décident de tenter la voie diplomatique, certains de leurs antagonistes ne l'entendront probablement pas de cette oreille. Cet acte est donc beaucoup plus linéaire que les précédents et comblera les joueurs ayant axé leur personnage vers le combat.

Mise en scène : Lorsque vous mettrez en scène les inévitables fusillades et combats qui parsèment cet acte, souvenez-vous d'un détail : la gravité sur la surface martienne est inférieure de 62% à celle de notre bonne vieille Terre. Les combats sont donc légèrement moins rapides mais surtout beaucoup plus aériens que dans le cyberpunk à papa. Profitez en et encouragez vos joueurs à se prendre pour des héros de films d'action acrobatiques !

Les bas-fonds Barsoomiens

Un test Facile de Recherche révèle aux personnages que les 7 Libérateurs sont un groupuscule marxiste relativement peu connu appartenant à la frange dure du Mouvement Barsoomien. Le mouvement serait mené par Carl Seltz, un radical qui était condamné à une lourde peine de prison sur Mars et qui a profité de la Chute pour s'évader. Le dernier fait d'armes des Libérateurs remonte à 3 années lorsqu'ils ont fait dérailler un train Maglev de la ComEx reliant Valles-New Shanghai à Olympus en faisant sauter un pont. 43 personnes ont perdu la vie dans cet attentat, mais ce que le Consortium n'a pas digéré, c'est surtout la perte du chargement de matières premières transportées.

Il est beaucoup plus difficile de découvrir l'emplacement de leur planque actuelle, située dans le désert de Valles Marineris.

Lors de cette traque, les pistes qui s'offrent aux joueurs sont :

- Les réseaux sociaux, comme d'habitude : La @-List regorge d'autonomistes radicaux au courant des faits et gestes des libérateurs. Le seul problème est qu'ils sont relativement méfiants et protecteurs lorsqu'il s'agit de « héros de la cause » comme Carl Seltz. Un test Difficile de Recherche ou de Réseau utilisant la @-rép permet cependant d'extraire cette information de ce réseau. La difficulté de ce test peut être grandement revue à la baisse si la sentinelle est reconnue comme un barsoomien actif ou si elle se fait passer pour tel (via un test d'Imposture).
- Les Libérateurs ont beau se donner de grands airs d'activistes politiques, ils restent des terroristes qui ont régulièrement besoin d'armes et de munitions. Ne pouvant faire appel aux réseaux de distribution classiques, ils sont devenus des habitués du marché noir et ont donc laissé des traces sur le réseau Guanxi. Un test Simple de Cognition permet de faire cette déduction (si les joueurs n'y ont pas pensé) puis un test Très difficile de Réseau ou de Recherche utilisant la g-rép permet d'apprendre par ce réseau où les libérateurs se terrent.

Les autres réseaux sociaux ne sont ici d'aucune utilité.

- La bonne vieille méthode : écumer les bars mal famés de Little Shanghai pour y chercher un barsoomien dans le secret. Dans ce cas, un test Difficile d'Investigation est de rigueur.

Pour le bon déroulement du scénario, les joueurs obtiendront les coordonnées du camp des libérateurs qu'ils réussissent leur test ou non. La seule différence est le temps que cela va leur prendre : s'ils réussissent, il leur aura suffi de quelques heures pour mener cette enquête. S'ils échouent, ils y auront passé une bonne journée, ce qui laissera davan-

tage de temps aux libérateurs pour maltraiter l'ego de Davidson.

Course contre la montre : Pénalisez les joueurs d'un point de retard s'ils échouent au test.

Une fois les coordonnées du camp des libérateurs en leur possession, les sentinelles vont devoir trouver un véhicule pour se rendre dans le désert de Valles Marineris si elles n'en possèdent pas déjà un. Cela ne devrait pas leur prendre trop de temps s'ils ne sont pas trop exigeants sur ses caractéristiques et qu'ils se contentent d'un buggy martien de série (cf. page 345 du livre de base).

Course contre la montre : Les sentinelles manquent de temps pour planifier précisément une opération militaire d'extraction dans les règles de l'art. À ce point de l'histoire, n'hésitez pas à pénaliser les joueurs d'un point de retard s'ils prennent le temps de recruter des mercenaires, d'écumer les armureries de Little Shanghai pour se payer les dernières armes de guerre à la mode ou encore s'ils insistent pour se trouver un véhicule plus performant ou mieux armé.

Varappe dans la poussière rouge

Même avec les coordonnées précises du camp des Libérateurs en leur possession, localiser le camp ne sera pas une mince affaire pour les sentinelles. La Valles Marineris est un dédale de canyons long de 4 000 km et pouvant atteindre une profondeur de 7 km.

Après une longue route en plein désert, les coordonnées acquises par les personnages-joueurs les mènent au milieu de nulle part, sur un promontoire désertique en bordure d'un des canyons les plus profonds de la région. Le seul détail qui distingue l'endroit du reste du désert est l'absence totale de connexion sans fil à la Toile, sans doute le résultat d'un brouilleur installé dans les environs.

Le camp des Libérateurs se situe en réalité plusieurs centaines de mètres sous les pieds des joueurs, dans une immense crique dissimulée du ciel par le promontoire rocheux par lequel les joueurs sont arrivés.

Un test Moyen de Perception révèle un vieux module senseur totalement dépassé technologiquement et dissimulé dans la poussière rouge en surface. Ce module est relié au système de sécurité central du camp des Libérateurs mais la mauvaise qualité de la liaison sans-fil oblige celui-ci à ne transmettre ses données que toutes les 30 minutes.

Si d'ici là les sentinelles n'ont pas repéré le module ou si elles n'ont pas réussi à le pirater, le camp des libérateurs sera averti de leur présence, ce qui rendra toute tentative d'infiltration discrète beaucoup plus difficile.

Une fois le module découvert, le pirater pour falsifier les données demande un test de Matériel : Électronique Moyen.

La descente vers le camp peut se faire de deux manières :

- Soit en contournant les falaises les plus abruptes, au prix d'un point de retard.
- Soit en tentant une descente acrobatique le long des falaises du canyon. Dans ce cas, chaque personnage joueur doit réussir un test Moyen de Chute libre sous peine de chuter sur quelques dizaines de mètres et d'écoper de 3d10 points de dommages.

Impossible pour eux de descendre avec un véhicule terrestre, le terrain est beaucoup trop accidenté.

La forteresse cachée

Le camp des Libérateurs est loin d'être une forteresse imprenable. Les Libérateurs ont manifestement compté sur l'emplacement de leur camp (au fond d'une crique →

Carl Seltz

Carl Seltz, leader des 7 Libérateurs :

Compétences : Armes à dispersion 40, Armes cinétiques 35, Combat non armé 30, Infosec 60, Intérêt : Politique martienne 60, Langue natale : Anglais 85, Langue : Arabe 40, Langue : Chinois 20, Parkour 50, Perception 35, Profession : Activiste politique 60, Profession : Mécanicien 50, Protocole 30, Recherche 35, Subterfuge 45.

Implants : bio-modes de base, implants réseau de base, pile corticale.

Équipement : déchiqueteur (fléchettes pour arme à dispersion, SA/TR/FA, PA +10, VD 2d10 + 5, munitions 100), vêtements renforcés (4/4), vibrolame (PA +2, VD 2d10 + 2).

Stat Skycars

Modèle
SkyCar Avenger modifié
Passagers 2
Manœuvrabilité +10
Vélocité max 200-250
Armure 10/6
Durabilité 50
Seuil de blessure 10

surmontée par un large promontoire rocheux au fond d'un canyon) et sur leur discrétion pour assurer l'essentiel de leur tranquillité.

Le camp est composé de quatre habitats démontables et pressurisés (un dortoir, une salle commune, un stock de vivres et de munitions, et un poste de commandement) entourés par un grillage électrifié haut de 2 mètres. Le camp est actuellement habité par cinq activistes, leur leader et deux mercenaires.

La pile corticale de Davidson se trouve dans le poste de commandement, branchée dans un système informatique chargé de modifier son ego. Avec du matériel récent, cette procédure ne prendrait que quelques heures. Malheureusement pour les libérateurs (et heureusement pour Firewall), ceux-ci ne disposent que d'un vieux serveur en mauvais état récupéré dans un raid deux ans auparavant, ce qui allonge considérablement le temps nécessaire pour conditionner l'ego de Davidson.

L'emplacement et les activités des mercenaires et activistes Libérateurs dépendent naturellement de l'état d'alerte du camp:

- Si les sentinelles ont piraté le senseur du promontoire dans les temps, les Libérateurs et leurs mercenaires vaquent à leurs occupations : L'un des mercenaires et deux activistes se reposent dans le dortoir, le second mercenaire surveille le périmètre d'un œil distrait, deux activistes discutent des élections en salle commune et le dernier membre du groupe est occupé à faire l'inventaire des vivres et à planifier le prochain ravitaillement. Le leader des libérateurs se trouve dans le poste de commandement et surveille nerveusement le traitement de Davidson.
- Au contraire, si les libérateurs s'attendent à une attaque, ils seront sur le pied de guerre, prêts à cueillir les sentinelles avec une bonne rasade de plomb si elles se montrent hostiles.



Non loin des habitats pressurisés se trouve une grande tente abritant trois aéronefs civils portables SkyCar Avengers volés par les Libérateurs : deux sont parfaitement fonctionnels et ont été modifiés pour embarquer un armement léger, le troisième sert de stock de pièces détachées. Si le besoin s'en fait sentir, utilisez les caractéristiques en marge page 149 pour ces SkyCars.

Extraction

À ce stade du scénario, les personnages joueurs sont libres de choisir leur approche pour récupérer la pile de Davidson : ils peuvent s'infiltrer dans le camp pour

la voler, négocier avec les Libérateurs ou prendre le camp d'assaut.

Si les sentinelles ont été détectées par le module senseur du promontoire, les libérateurs sont prêts à les accueillir toutes armes dehors. Dans le cas contraire, elles peuvent tenter de s'infiltrer sans donner l'alerte, avant de remonter sur le promontoire pour récupérer leur véhicule et filer en douce. En cas d'assaut frontal, le combat doit être violent et sans concessions. Les Libérateurs prendront très probablement les Sentinelles pour des mercenaires ou des espions à la solde du Consortium et réagiront en conséquence, en ouvrant le feu sans retenue avec un seul objectif : abattre leurs adversaires, récupérer leurs piles et les détruire.

Course contre la montre : Quelle que soit leur préparation préalable, certains groupes de joueurs voudront probablement établir une planque devant le campement des Libérateurs pour étudier les rondes des gardes ou laisser passer suffisamment de temps pour qu'une éventuelle alerte soit passée. Dans ce cas, pénalisez-les avec un point de retard par demi-journée passée en planque.

Négocier la libération de Davidson avec les radicaux barsoomiens ne sera pas une mince affaire pour les joueurs. Ils sont extrêmement réticents à l'idée de laisser repartir Davidson ce qui leur fait perdre une magnifique opportunité d'aider la cause en décrédibilisant le Consortium. Cependant, la voie diplomatique n'est pas à condamner pour autant. Voici une courte liste de faveurs qui pourraient amener les Libérateurs à revoir leur position et libérer Davidson :

- De nouvelles identités falsifiées permettraient aux Libérateurs de se déplacer librement à Valles - New Shangai, ce qui faciliterait considérablement leurs contacts avec le reste du mouvement Barsoomien.
- Si les Sentinelles disposent d'un moyen de faire perdre les élections à Simons et qu'elles peuvent le prouver aux Libérateurs, ceux-ci libéreront Davidson sans négocier.
- Une somme conséquente virée sur un compte bancaire sécurisé sera toujours appréciée, surtout si la somme est suffisamment importante pour permettre aux Libérateurs de ré-envelopper leurs camarades tombés au combat.
- De la même manière, les Libérateurs ne cracheront pas sur une livraison d'armes ou d'équipement, mais celle-ci devra être significative pour qu'ils s'en contentent, considérant qu'ils ont déjà presque plus d'armes que d'hommes pour les utiliser.
- Les Sentinelles peuvent également jouer sur l'ignorance des Libérateurs quant au véritable rôle de Davidson (à savoir qu'il est une Sentinelle de Firewall) et leur faire comprendre qu'ils mettent les doigts dans quelque chose de beaucoup trop gros pour eux et risquent de se créer un ennemi très influent.

ÉPILOGUE : BARSOOMIAN PSYCHO

Une fois revenus à Valles-New Shanghai avec la pile de Davidson en leur possession, la fin de la mission ne devrait être qu'une formalité pour les Sentinelles.

Pour ce qui est de l'état psychologique de Davidson, c'est une autre paire de manches : plus les Sentinelles auront tardé, plus le processus de conditionnement d'ego lancé par les Libérateurs aura été efficace sur celui-ci.

Selpoivre
***Illustrateur** Laurent Emonet*

Points de retard accumulés et conséquences

Aucun ou 1 : L'ego de Davidson est intact, la procédure ayant à peine eu le temps de commencer.
2 ou 3 : Davidson sort de cette mauvaise expérience avec un esprit légèrement chamboulé et passera quelques heures à vérifier son travail pour Simons pour s'assurer qu'il n'a pas écrit de virus mémétique lors de la campagne.
4 ou 5 : La procédure effectuée sur l'esprit de Davidson a en grande partie réussi et il sera persuadé d'avoir écrit un virus mémétique pour appuyer Simons, sans pour autant être capable de justifier ses actes. Il ressort de cette mésaventure avec de solides problèmes psychologiques qui pourront évoluer vers la schizophrénie s'ils ne sont pas traités à temps par un psychochirurgien compétent.
6 ou plus : L'esprit de Davidson a été irrémédiablement modifié à un point tel que ses amis vont considérer l'ancienne Sentinelle comme morte. Davidson est désormais un barsoomien radical qui dénoncera publiquement une prétendue fraude de Simons pour faire gagner Liang. Il trahira également Firewall à la première occasion pour mettre toutes les informations collectées depuis des années au service des Libérateurs

UN SCÉNARIO POUR Z-CORPS CASUS BELLI

INTO THE PIT

Ce scénario a été écrit pour des personnages survivants, mais est adaptable pour de nouvelles recrues des Z-Corps. Attention, il s'agit d'un scénario d'enquête très ouvert, pour des MJ n'ayant pas peur de devoir improviser et des joueurs réactifs dont les personnages ne craignent pas de mettre leur nez là où ils ne devraient pas...

En quelques mots...

Les personnages sont enfin arrivés dans l'un des camps de réfugiés, au cœur de l'une des villes en bordure des zones infectées. Mais alors qu'ils reprennent leur souffle, ils se retrouvent confrontés à des évènements étranges. Des réfugiés, souvent solitaires, disparaissent sans laisser de trace et personne ne semble savoir ce qui leur est arrivé. Après la disparition d'un jeune adolescent, les PJ plongent dans les bas-fonds de la cité et se confrontent aux côtés les plus sombres de l'esprit humain. Ils découvrent qu'un homme sans scrupules a décidé de capturer des zombis d'un côté et des reclus que personne ne regrettera de l'autre. Il les enferme ensuite dans une cage pour voir qui survivra… en prenant les paris...

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 3 ou 5 investigateurs débutants ou intermédiaires
MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★

L'HISTOIRE JUSQU'ICI

Lonie Stinson est l'un de ces gars que l'on n'a pas vraiment envie de connaître. Depuis des années, Lonie organise des combats clandestins à Kansas City et en prend les paris. Malheur à ceux qui ne peuvent pas payer ! Mais ces derniers temps, les affaires de Lonie ne vont pas bien fort.

Lorsque l'épidémie est arrivée, poussé par son instinct de survie, Lonie a tout de suite compris qu'il ne fallait pas qu'il traîne dans le coin. Laissant tout derrière lui, il a pris ses cliques, ses claques, quelques dizaines de milliers de dollars en cash et s'en est allé. Il s'est assuré de trouver un endroit tranquille, dans l'une des villes aux frontières de l'infection.

Il est cependant vite sorti des zones réservées aux réfugiés pour s'installer dans un vieil entrepôt désaffecté du centre-ville. C'est là qu'il a décidé de relancer ses combats clandestins, agrémentés d'un petit bonus issu de son esprit retors : des affrontements contre des infectés. Mais qui accepterait de se battre contre ce genre de choses ? Grâce à ses contacts et avec l'aide de l'un de ses ami d'enfance, Blake Gorosky, un militaire, il a mis en place son réseau et son plan : enlever des marginaux et les utiliser comme chair à canon. Personne ne les regrettera, pensait-il, surtout parmi les réfugiés.

C'est là que les personnages-joueurs entrent en scène.

ACTE 1 - LIFE UNDER QUARANTINE

Les personnages se trouvent actuellement dans un campement de fortune rempli de réfugiés placés en quarantaine par les autorités locales, qui veulent s'assurer qu'ils ne sont pas infectés avant de les laisser circuler librement (pour les besoins du scénario, il s'agit d'une quarantaine relativement souples, les autorités n'ayant pas les moyens de contrôler les moindres faits et gestes de tout le monde). Les raisons pour lesquelles les PJ sont actuellement dans ce camp sont laissées à votre discrétion, en fonction de vos scénarios précédents si vous jouez en campagne (s'il s'agit d'un scénario isolé, vous pouvez commencer *in media res*).

Cet acte très ouvert vous permet de mettre en scène la vie dans les villes frontalières des zones infectées. Il est parcouru de plusieurs évènements marquants et de quelques évènements mineurs, qui peuvent avoir lieu selon le rythme que vous souhaitez donner au scénario. Ici se mettent en place les éléments qui seront nécessaires à l'enquête de l'acte 2.

ÉVÈNEMENT 1 : UNE HISTOIRE DE POINGS

Les réfugiés de la zone de quarantaine ont été affectés par groupe de 15 dans des tentes militaires, des dortoirs de fortune où l'on met à leur



disposition un lit de camp, quelques couvertures et une unique cantine métallique dans laquelle ils peuvent ranger leurs affaires. Alors que les PJ rentrent d'un contrôle médical ou d'une quelconque inspection, ils peuvent entendre des éclats de voix. Un jeune homme semble exiger qu'on lui rende quelque chose et une série de rires gras lui répondent. S'ils sont curieux, les PJ tombent sur un groupe de quatre hommes, des rednecks typiques. Face à eux, un jeune adolescent maigrichon dans un T-shirt trop grand pour lui (Derek). Ce dernier tente de récupérer un médaillon en argent que l'un des agresseurs tient à la main.

Si les PJ ne font rien, le gamin est repoussé à terre et ses agresseurs lui donnent un dernier coup de pied avant de s'en aller. S'ils interviennent, il n'est pas difficile de se débarrasser des gros bras : si les choses tournent mal pour ces grandes gueules, ils fuient rapidement (considérez qu'ils ont 3D dans leurs caractéristiques physiques et 2D dans le reste).

Derek est un jeune homme touchant, une sorte de petit chien battu un peu rebelle. Il est seul et a perdu ses parents (même s'il n'aime pas en parler, c'est lui qui a abattu son père et sa mère infectés d'un coup de fusil en pleine tête). Le médaillon en argent appartenait à sa mère et contient une photo de ses parents. Faites en sorte que les PJ s'attachent à lui ; ce PNJ est là pour les pousser à mener l'enquête lorsqu'ils seront confrontés à sa disparition.

ÉVÈNEMENT 2 : PANIQUE À L'INFIRMERIE

Tous les réfugiés doivent passer divers tests. Le premier est un test de contamination. C'est l'occasion pour les PJ de visiter les mobile-homes où l'infirmerie de fortune a été installée. C'est là que travaille le docteur Philip Leng, un chercheur de One World directement impliqué dans le petit business de Lonie Stinson. Leng est un opportuniste qui considère ses activités actuelles comme un travail indigne de sa personne. Contacté par Stinson, il lui transmet les dossiers des patients les plus marginalisés... ceux que l'on regrettera le moins. Il regarde ses patients avec une compassion feinte et fait « ce qui doit être fait ». L'infirmerie est, elle, →

QUELLE VILLE ? QUAND ?

Cette question est laissée à la discrétion du MJ, afin que le scénario puisse s'adapter à la campagne en cours. Une ville assez importante, de la taille de Kansas City, et se trouvant au niveau des checkpoints est l'idéal. Le scénario prend normalement place au cours de la sixième semaine, mais il peut être adapté pour les semaines sept et huit. Il sera juste nécessaire, pour la huitième semaine notamment, d'ajuster la situation et les rôles de l'armée et des Z-Corps.

DES PJ Z-CORPS ?

Il est préférable dans ce cas qu'ils soient de jeunes recrues, peut-être encore en formation. Il est possible d'en faire une escorte pour un médecin de One World (Philip Leng, peut-être ?), voire de leur donner quelques missions au sein du camp qui leur permettront d'assister aux évènements de l'acte 1. En huitième semaine, les choses sont plus simples à mettre en place : les PJ sont tout bêtement affectés à la sécurité de la zone de quarantaine.

sous étroite surveillance de la part de l'armée et des Z-Corps.

Alors que les PJ sont soumis à un test sanguin, un scandale éclate. Un homme se met à hurler dans la pièce d'à côté. Barry Levins, la trentaine, vient de s'emparer d'un scalpel et menace l'une des infirmières, la lame sur la gorge. Face à lui, des hommes armés le tiennent en joue tandis que deux militaires embarquent une jeune femme et une petite fille d'à peine 5 ans. Il exige qu'on les relâche et qu'on les lui ramène.

Barry est arrivé le matin même avec sa femme et sa fille, mais ces dernières ont été mordues. Les médecins se sont rapidement aperçus qu'elles présentaient des symptômes fiévreux et, même si elles semblent combattre le mal, leur taux d'infection dépasse les 50%. Dès que le taux d'infection a été confirmé, la femme et la fille ont été emmenées sans ménagement. Barry n'étant pas idiot, il sait ce que cela signifie (elles seront abattues et leur corps brûlé), et il ne veut pas les laisser partir. Si quelqu'un ne calme pas la situation, Barry pourrait bien ne pas s'en sortir. Pire, vu le manque de robustesse des murs, il y a un risque important de dommages collatéraux en cas de balle perdue ! Barry peut toutefois être raisonné, mais il faudra lui faire accepter le fait qu'il ne reverra pas sa famille. Il est aussi possible de négocier pour qu'il puisse les voir une dernière fois avant leur mort (note : Barry fera aussi partie des personnes disparues lors de l'événement 4).

ÉVÉNEMENT 3 : LE VIEUX FOU

Le vieux Jonas est un de ces vagabonds qui errent dans les rues des grandes villes en poussant un chariot rempli de bric à brac tout en murmurant dans leur barbe. Il a la soixantaine et sa peau noire est marquée par les années passées dans la rue. C'est le vieux fou de la zone de quarantaine. Pour une fois dans sa vie, sa paranoïa pathologique lui a servi et il a réussi à échapper aux hordes d'infectés. Depuis, il rôde dans la zone de quarantaine. Il est bien connu des médecins et des militaires, et tout le monde le laisse tranquille : il n'est ni agressif, ni dangereux et semble considérer le camp comme sa nouvelle maison.

Les PJ peuvent le croiser tous les jours. Servez-vous de lui comme d'une sorte de rencontre récurrente dans le camp, une ombre étrange que l'on aperçoit ici et là. Jonas a lui aussi repéré les PJ. Il les a vu gérer les problèmes de Derek ou de Barry.

Un soir, Jonas s'approche d'un PJ isolé et le saisit par le col. Il semble délirer, fiévreux et, rapidement, il s'écroule. En nage, il ne cesse de répéter dans un murmure que « les cavaliers noirs viennent prendre les oubliés… Ils nous prendront tous ! ». En réalité, Jonas a déjà assisté à plusieurs enlèvements. Il a notamment surpris deux voyous emmenant de force un homme. Il les a suivi à travers un tunnel désaffecté des égouts reliant l'intérieur et l'extérieur du camp et les a vu embarquer leur victime dans un van noir. Depuis, il est resté à l'affut. Il a bien tenté d'en parler aux soldats et aux Z-Corps mais tous considèrent les délires du vieux vagabond comme des divagations. C'est pourtant un témoin primordial.

ÉVÉNEMENT 4 : DISPARITIONS

Un matin, alors que les PJ se réveillent, ils s'aperçoivent que le lit de Derek est vide. Ce dernier ne semble pas être rentré de la nuit et personne ne l'a revu. Pour une fois, les rednecks n'y sont pour rien, mais c'est une fausse piste que vous pouvez utiliser si vous voulez pimenter les choses (en effet, ces quatre gaillards ne sont pas vraiment d'humeur à répondre aux questions et préfèrent donner du fil à retordre aux PJ ou les faire tourner

DÉVELOPPEMENTS ALTERNATIFS

Derek : les rednecks peuvent emporter son médaillon avec eux. C'est l'occasion pour Derek de demander de l'aide et de le lier un peu plus à des PJ compatissants.
Barry : les PJ peuvent se lier d'amitié avec lui. Il peut leur demander de l'aider pour sortir de la zone de quarantaine et voir une dernière fois sa femme et sa fille, désormais en piteux état (peut-être même déjà zombifiées ou mortes).
Jonas : c'est un témoin important, qui pourrait bien faire l'objet d'une tentative d'assassinat de la part de l'un des hommes de Lonie lors de l'acte 2. Les PJ peuvent être témoins de la scène, à moins que le vieil homme paranoïaque ne sollicite directement leur protection.

en bourriques). Dans les faits, Derek a disparu dans la nuit et personne ne sait où il est passé. Les sentinelles de garde ne l'ont pas vu sortir du camp et il n'est pas non plus à l'infirmerie. Il reste introuvable.

Quelques jours plus tard, en fonction des actions entreprises par les PJ, c'est Barry (ou tout autre personnage mineur lié aux PJ) qui disparait. Même schéma : personne n'a rien vu, et il n'a apparemment pas tenté de sortir du camp… Une chose est sûre cependant : ces deux-là n'avaient plus de famille, ni personne sur qui compter. Entretenez la paranoïa de vos joueurs : des réfugiés disparaissent, et leurs personnages pourraient aussi être les prochains (surtout s'ils se sont opposés aux autorités d'une quelconque façon).

QUELQUES AUTRES ÉVÈNEMENTS

N'hésitez pas à rajouter des évènements, jusqu'à la disparition de Derek et Barry, afin de faire vivre le camp et de lui donner de la personnalité. Par exemple :

Une fillette abandonnée cherche ses parents. Ces derniers ont en fait été placés en zone de confinement car ils sont infectés… et la fillette a été oubliée par les administrateurs peu efficaces du camp.

La panique s'empare d'une partie de la zone de quarantaine alors que des réfugiés tentent de lyncher un homme atteint de fièvre, dont le bras est blessé par une morsure. Il s'avère que l'homme est simplement atteint de pneumonie et qu'il a été mordu par un chien errant avant son arrivée. C'est le bon moment pour introduire Blake Gorosky, venu régler la situation mais se retrouvant débordé et incapable de la résoudre.

Terry Nolan est un spécialiste de la contrebande. Il peut obtenir tout ce que les PJ désirent… moyennant finances. Il peut également se montrer utile en permettant aux PJ d'entrer en contact avec le monde de la rue, pour obtenir des informations dans l'acte 2.

Manie McGrath, ancien barman de Kansas City, est un ami de Terry. Après avoir trouvé un accès aux égouts, ces deux débrouillards ont réussi à installer une petite distillerie clandestine dans un bâtiment désaffecté, juste en dehors de la zone de quarantaine. C'est un bon moyen pour les PJ de sortir clandestinement de la zone, pour peu qu'ils évitent les patrouilles régulières.

ACTE 2 - INVESTIGATIONS

Vous trouverez ici l'organisation et les protagonistes principaux du réseau de combats clandestins. Ces informations permettront aux PJ de mener l'enquête. N'hésitez pas à rajouter des fausses pistes ! Il vous faudra sans doute improviser un peu pour rebondir sur les idées des joueurs et sur les actions de leurs personnages. Toutes les pistes sont là pour converger au final vers l'entrepôt.

LA SÉLECTION

Lonie a mis en place une organisation parfaitement huilée pour sélectionner et capturer ses futurs « combattants ». Tout commence à l'infirmerie du camp où le docteur Leng trie les candidats potentiels. L'examen médical et leur dossier personnel lui permet de juger de leur forme physique et de leur niveau d'isolement social. Une fois les candidats sélectionnés, les dossiers sont transmis à Blake Gorosky qui les fait passer, dans une enveloppe scellée, à Lonie.

Lonie choisit alors les dossiers qui lui semblent les plus intéressants. Pendant ce temps, Leng continue de se renseigner sur les candidats et leurs habitudes. Il profite de son statut pour les convoquer pour →

des check-up réguliers et, comme il sait si bien le faire, discute avec eux de manière apparemment innocente. Feignant un intérêt sincère, il leur soutire les informations nécessaires à la prochaine phase de l'opération.

Une fois la sélection faite, Lonie recontacte le docteur Leng via Blake, qui lui transmet la liste, toujours dans une enveloppe scellée qui contient cette fois une importante somme d'argent en liquide. Leng fournit alors les informations nécessaires à l'enlèvement des candidats. C'est l'affaire de « Los Guerreros Carnivoros », un gang du centre-ville spécialisé dans le trafic d'armes, employé par Lonie. Grâce aux informations de Leng, un petit groupe de trois ou quatre hommes s'infiltre dans le camp en passant par un des tunnels du réseau d'égouts et capture le plus discrètement possible l'infortuné, de nuit.

Les Guerreros ramènent leur victime à Wreck Town, une vieille casse automobile qui leur sert de quartier général. C'est là qu'ils organisent l'échange avec Lonie, le lendemain ou le surlendemain, contre un paiement en liquide. Une fois récupéré, le candidat est enfermé dans l'entrepôt de Lonie en attendant d'être jeté dans l'arène.

Les enlèvements ont lieu une fois par semaine en moyenne, comme les combats.

LONIE STINSON

La quarantaine, chauve, sec et hargneux, il a tout du petit roquet sans scrupules. Il a su s'entourer de plusieurs hommes de main (une dizaine) prêts à en découdre. Les paris lui rapportent de l'argent, les spectateurs étant triés sur le volet mais nombreux. Et comme l'argent entre, il n'a pas l'intention de laisser le flot se tarir, quitte à se salir les mains. Il n'hésitera pas à tout faire pour réduire au silence des PJ trop curieux. Lonie est toutefois trop sûr de lui, et risque fort de commettre des imprudences s'il est pris de court.

BLAKE GOROSKY

Sergent dans le corps des Marines, Blake a toujours été un brave type, le genre de type qui ne sait pas dire non. Cette montagne de muscle à la stature impressionnante et intimidante est en réalité une crème. Il fait partie de la chaîne mais ne sait pas exactement ce que trame Lonie, loin de là. Il pense que ce dernier fait de la contrebande dans le camp et, vu les besoins des réfugiés, il laisse faire. Et puis Lonie est un ami d'enfance, alors Blake ne peut même pas imaginer la réalité sordide. Si on lui apporte des preuves de l'horrible trafic, il montrera des remords et se sentira coupable. Il pourrait même vouloir aider les PJ. Il n'est toutefois pas idiot et refuse de risquer la cour martiale en prévenant ses supérieurs. Toutefois, si la situation peut être résolue en toute discrétion, les PJ pourront compter sur lui.

DOCTEUR PHILIP LENG

Le docteur Leng était un chercheur brillant et promis à un grand avenir chez One World. Son chemin était tout tracé et il visait même le Nobel de médecine. Mais une erreur de dosage lors d'une expérimentation in vivo causa une dizaine de morts chez les sujets des tests clinique. Il est donc redescendu dans la hiérarchie pour finalement se retrouver sur le terrain, au cœur d'une zone de quarantaine. Ayant un caractère narcissique très prononcé, son ego n'a pas supporté sa déchéance, d'autant que son salaire a chuté de la même manière. Leng aime dominer, contrôler, et il se régale de cette situation où il tient entre ses mains la vie de ses patients. Il refuse d'avoir tort, nie les évidences et cherche toujours une justification

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

LONIE STINSON

Agilité 2D (Bagarre 3D), Adresse 3D (Armes à feu 3D+2), Puissance 2D+2, Connaissances 4D (Affaires 4D+2, Contrefaçon 5D), Perception 2D, Présence 4D (Commander 4D+1, Escroquerie 5D, Persuasion 4D+2). Déplacement 5, Bonus dégâts 1D, Arme : pistolet 9 mm (dégâts 3D+2).

LES HOMMES DE MAIN DE LONIE

Agilité 3D (Bagarre 3D+2), Adresse 3D (Armes à feu 3D+1), Puissance 3D, Connaissances 2D, Perception 4D, Présence 2D (Intimidation 3D). Déplacement 7, Bonus dégâts 2D, Arme : pistolet 9 mm (dégâts 3D+2).

BLAKE GOROSKY

Agilité 4D (Bagarre 4D+2), Adresse 4D (Armes à feu 4D+2), Puissance 5D, Connaissances 2D, Perception 2D, Présence 3D (Commander 3D+1, Intimidation 4D+1). Déplacement 9, Bonus dégâts 3D, Arme : pistolet 9 mm (dégâts 3D+2).

Suite en marge page suivante...

à ses actes. Dans son esprit, il a toujours raison. Si les PJ apparaissent comme une menace, il intriguera pour leur mettre des bâtons dans les roues, quitte à les faire disparaître en les mettant sur la liste de Lonie.

LOS GUERREROS CARNIVOROS

Il s'agit d'un gang d'origine mexicaine, qui compte une trentaine de membres, entre 14 et 45 ans. Ils sont menés par Jose Calsa, la quarantaine, un grand costaud au corps couvert de cicatrices. Il a déjà échappé à cinq fusillades durant lesquelles il a été blessé, et a survécu à plus de rixes qu'il n'en faut pour tuer un quartier pavillonnaire tout entier. Il est sorti de prison il y a peu, après avoir purgé une peine pour vol à main armée. Le personnage n'est pas commode et ne cède pas facilement à l'intimidation. Par contre, il est plus prompt à céder à l'appel de l'argent et ne se sent pas l'obligation d'être fidèle à Lonie, surtout s'il apprend ce qui se passe réellement dans son entrepôt.

WRECK TOWN

Wreck Town est une vieille casse auto qui a été rachetée voilà quelques années par un des « associés » de Jose. La casse est grande, remplie de piles de carcasses de véhicules divers, délimitant des allées dans lesquelles on peut facilement se perdre. Au centre se trouvent les bâtiments principaux, à côté du compresseur. On y trouve un garage dans lesquels les véhicules du gang sont parqués (notamment le fameux van noir). Attenant au garage, se trouvent un bureau (dans lequel on peut trouver l'adresse de « livraison » des victimes : le fameux entrepôt) ainsi qu'une zone d'habitation (avec chambres et dortoirs). De jour, il y a toujours une dizaine de Guerreros qui gardent les lieux. La nuit, leur nombre se réduit à cinq, mais ils ont avec eux trois gros chiens d'attaque (voir page 211 du livre de base).

POUR QUELQUES PISTES DE PLUS

N'hésitez pas à enrichir l'enquête avec d'autres pistes, vraies ou fausses, en fonction des idées des joueurs. Par exemple :

Lonie a aussi une seconde filière pour l'approvisionnement régulier en zombis. Même s'il se sert des combattants infectés lors des combats pour maintenir son stock, il a parfois besoin d'en « importer ». Pour cela, il fait appel à une sorte d'illuminé, un ancien béret vert du nom de Chad Sands, un vrai fêlé adepte de la chasse. Pour lui, capturer des zombis est un sport. Il chasse les spécimens les plus impressionnants toutes les trois semaines environ pour le compte de Lonie, et se sert de ses contacts dans l'armée pour passer les checkpoints (si ces fameux contacts apprennent qu'il capture des infectés au lieu de les tuer, Sands pourrait passer un mauvais quart d'heure…).

Terry Nolan est le spécialiste de la contrebande du camp, mais c'est une petite frappe comparé à Jeremie Becker. Ce dernier trempe dans des trafics plus dangereux, largement plus illicites et fournit armes et stupéfiants… Quiconque ne le paye pas rubis sur l'ongle peut rapidement se retrouver à manger les pissenlits par la racine. Est-il la cause des disparitions ? (C'est évidemment une fausse piste.)

Une rumeur court dans le camp : les militaires embarquent parfois des réfugiés, qu'on ne revoit jamais. Une sorte de sélection semble s'opérer et certains soupçonnent déjà des expérimentations pas très nettes. Et puis, pourquoi les incinérateurs se mettent toujours en route à peine quelques heures après ces « arrestations » ? (Là aussi, c'est une fausse piste, mais elle peut aussi pousser des PJ peu concernés à s'intéresser aux officiels et au docteur Leng… et peut-être à découvrir son secret.)

→

Suite...

PHILIP LENG

Agilité 2D, Adresse 3D (Armes à feu 4D), Puissance 2D, Connaissances 5D (Érudition 5D+2, Médecine 5D+2), Perception 2D, Présence 4D (Commander 4D+1, Persuasion 4D+2). Déplacement 4, Bonus dégâts 1D.

JOSE CALSA

Agilité 4D (Bagarre 4D+2), Adresse 4D (Armes à feu 4D+2), Puissance 4D, Connaissances 2D (Contrefaçon 3D+2), Perception 3D, Présence 4D (Commander 4D+1, Intimidation 4D+2). Déplacement 9, Bonus dégâts 2D, Arme : pistolet 9 mm (dégâts 3D+2), Fusil à pompe (dégâts 6D).

LOS GUERREROS

Agilité 3D (Bagarre 3D+2), Adresse 3D (Armes à feu 3D+1), Puissance 3D, Connaissances 2D, Perception 3D, Présence 2D (Intimidation 3D). Déplacement 6, Bonus dégâts 2D, Arme : pistolet 9 mm (dégâts 3D+2) ou Uzi (3D+2). Un ou deux d'entre eux peuvent être armés de kalachnikovs (dégâts 6D) ou de fusils à pompe (Dégâts 6D).

ACTE 3 - INTO THE PIT

S'ils découvrent l'existence de l'entrepôt, les PJ approchent de la conclusion de leur enquête. Il ne reste donc qu'à dénouer les fils et décider de ce qu'ils vont concrètement entreprendre.

L'ENTREPÔT

L'entrepôt se trouve dans une vieille zone industrielle à moitié abandonnée. C'est un grand bâtiment de métal et de béton s'élevant sur l'équivalent de trois étages. L'intérieur se divise en trois zones. La première, la plus grande, se trouve au niveau de l'entrée. C'est l'espace de stockage, envahi de caisses empilées de manière à former plusieurs allées menant à un espace central dégagé. On trouve ici la cage de 5 mètres sur 8 dans laquelle les combats se déroulent. Au fond, donnant directement dans la cage, deux portes. L'une mène aux cellules aménagées pour les zombis et l'autre à celles des combattants vivants. La porte menant aux zombis est automatisée et ne s'ouvre qu'à l'aide d'une télécommande détenue par Lonie. Celle des combattants s'ouvre manuellement. La cage comporte également une porte ouvrant sur la zone de stockage.



Sur la droite, un escalier métallique en colimaçon monte à l'étage et permet d'accéder à une coursive traversant l'entrepôt dans le sens de la largeur, le long des pièces de l'étage. Ces anciens bureaux ont été transformés en dortoirs. On y trouve aussi l'appartement et le bureau de Lonie. Il existe également une entrée dérobée à l'arrière du bâtiment, au premier étage, qui a été modifiée de manière à ne pouvoir s'ouvrir que de l'intérieur. Derrière l'entrepôt, un incinérateur a été installé : c'est ici que les cadavres des infectés sont brûlés.

De jour, la zone de stockage est surveillée par cinq gardes qui patrouillent aussi régulièrement à l'extérieur. Lonie travaille souvent dans son bureau privé, mais il lui arrive de se déplacer chez ses « fournisseurs ». Une fois par semaine il se rend au Wreck Town pour y remettre les photos des candidats à l'enlèvement. Deux de ses hommes de main l'accompagnent alors, tandis que les trois autres s'occupent des prisonniers et du nettoyage du sol le lendemain des combats.

De nuit, il n'y a plus que trois gardes tournant à l'intérieur et à l'extérieur de l'entrepôt. Les deux gardes patrouillant à l'extérieur possèdent des chiens.

Lonie dort dans son appartement et deux personnes supplémentaires s'occupent de surveiller les cellules. Les autres dorment dans les dortoirs. Une nuit par semaine, cependant, Lonie ouvre les portes de l'entrepôt au van noir des Guerreros. Ils procèdent alors à l'échange, victimes contre argent. Toutes les deux ou trois semaines, il reçoit aussi, en plein milieu de la nuit, sa livraison d'infectés.

FIGHT NIGHT

Une fois par semaine, Lonie accueille dans son entrepôt un public trié sur le volet (sur invitation). Ces derniers, souvent de riches personnages en mal de sensation, viennent assister (et parier) aux combats entre infectés et vivants. Actuellement, il y a cinq à six combattants disponibles, dont Derek au moins et peut-être Barry. Il y a aussi une quinzaine de zombis en stock.

Les combats ne sont pas toujours équilibrés. Certains combattants doivent se défendre à mains nues contre un seul adversaire, tandis que d'autres sont équipés d'armes blanches et se battent contre plusieurs infectés. Le champion actuel est Bouncer, un grand costaud se battant à la barre à mine et défonçant les crânes des infectés qu'on lui soumet (généralement trois ou quatre à la fois).

Avant chaque combat, on présente le combattant dans la cage. Pendant une dizaine de minutes, l'un des hommes de Lonie prend les paris. Puis, en maître de cérémonie, perché sur la coursive, Lonie annonce le combat et ouvre la porte des infectés pour laisser entrer le nombre nécessaire. Pendant ces soirées, les dix hommes de Lonie sont mobilisés pour évacuer les corps (deux personnes, dans une combinaison Hazmat), amener les combattants (deux pers.), prendre les paris (une pers.), filtrer les entrées (deux pers.) et assurer la sécurité à l'intérieur de l'entrepôt (trois pers.).

ATTAQUER OU INFILTRER L'ENTREPÔT

Les PJ tenteront sûrement d'attaquer ou d'infiltrer l'entrepôt. S'ils sont capturés, il y a de fortes chances pour qu'ils soient enfermés avec les autres combattants et lancés dans l'arène aussitôt que possible… Néanmoins, si Lonie est mis en danger, il a prévu un plan d'urgence. Il actionnera alors la télécommande lui permettant d'ouvrir les portes des infectés, en appuyant sur un bouton spécial. Ce dernier libère les infectés, tout en faisant sauter l'une des grilles de la cage afin de créer la panique, même en pleine Fight Night. Les zombis déferlent alors dans l'entrepôt (et pourraient bien en sortir). Pendant ce temps, Lonie tente de rejoindre son coffre pour y récupérer son argent, et prépare sa sortie par la porte arrière.

L'explosion provoque un nuage de fumée envahissant les lieux, et même des hommes armés de fusils d'assaut pourraient se retrouver au corps à corps, puis infectés à leur tour. Les zombis étant de seconde génération pour certains, leurs victimes se relèveront rapidement.

CONCLUSION

Selon les actions des PJ (et de leurs potentiels alliés), cette aventure peut se conclure plus ou moins bien. Si les Z-Corps ou les autorités sont impliqués, Lonie pourra être arrêté et jugé. Si les Guerreros sont de la partie, il se peut qu'il ne s'en sorte pas à si bon compte (trainé derrière une voiture ? Noyé dans un fleuve ? À vous de voir…). Les PJ, eux, ont découvert un autre visage de l'infection : l'horreur de l'humain.

Julien Dutel
***Illustrations** Jérôme Huguenin*

DÉVELOPPER L'AVENTURE

Si vous jouez dans une ville qui doit succomber à l'infection dans les suppléments suivants de Z-Corps, il se pourrait qu'un zombi échappé de l'entrepôt puisse en être à l'origine. Comment les PJ vont-ils gérer l'expansion de l'infection ?

Pour ceux qui voudraient impliquer Genomic Trust, Lonie peut avoir été financé par ces derniers. On pourra alors trouver dans ses papiers des rapports impliquant l'entreprise, celle-ci en ayant profité pour observer les combats et le comportement des zombis. Les Z-Corps pourraient engager les PJ à la suite de ce scénario. On pourrait alors les envoyer sur la piste du chasseur d'infectés pour combler la faille dans la sécurité du check-point local.

Un ou plusieurs infectés pourraient être des réfractaires (LdB, p.210) et provoquer la panique lorsque l'agent gris ne fonctionne pas sur eux. Une bonne manière de découvrir l'existence de ces créatures.

UN SCÉNARIO POUR ADVENTURE PARTY CASUS BELLI

ADVENTURE PARTY : LES TERRES PERDUES

LE TRÔNE D'ARGILE

Ce court scénario est structuré à la manière d'une aventure type des Terres Perdues, avec des en-têtes à lire à haute voix et une répartition de cartes au début de chaque acte.

En quelques mots...

Les Gardiens viennent en aide à des animaux pour renforcer un barrage. Ils y découvrent la présence d'une créature corrompue et l'existence d'une Plaie jamais refermée. Cette quête à travers une forêt enneigée et une montagne brumeuse les fera chevaucher à dos de loups géants et affronter une impressionnante armée d'araignées géantes.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 1 ou 5 gardiens
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

À lire aux joueurs avant de débuter :

« Un matin, un jeune castor du nom de Bouleau vient gratter à la porte de la Bicoque. Il s'excuse pour le dérangement mais requiert de l'aide pour renforcer un barrage. Hors de contrôle depuis peu, la Rivière des Neiges menace son habitation dans le Val de l'Épine, au nord des Terres Perdues. »

Remettez les six fiches de Porteurs aux joueurs. Demandez à chacun de choisir le personnage qu'il jouera pendant cette aventure. Puis faites de même avec un Masque-Totem, une Arme, un Fétiche et donnez à chaque joueur un jeton, une carte Graines de Mère Nature et les cartes de Dons totémiques associés au Masque choisi. Le groupe mandaté par Bouleau est prêt !

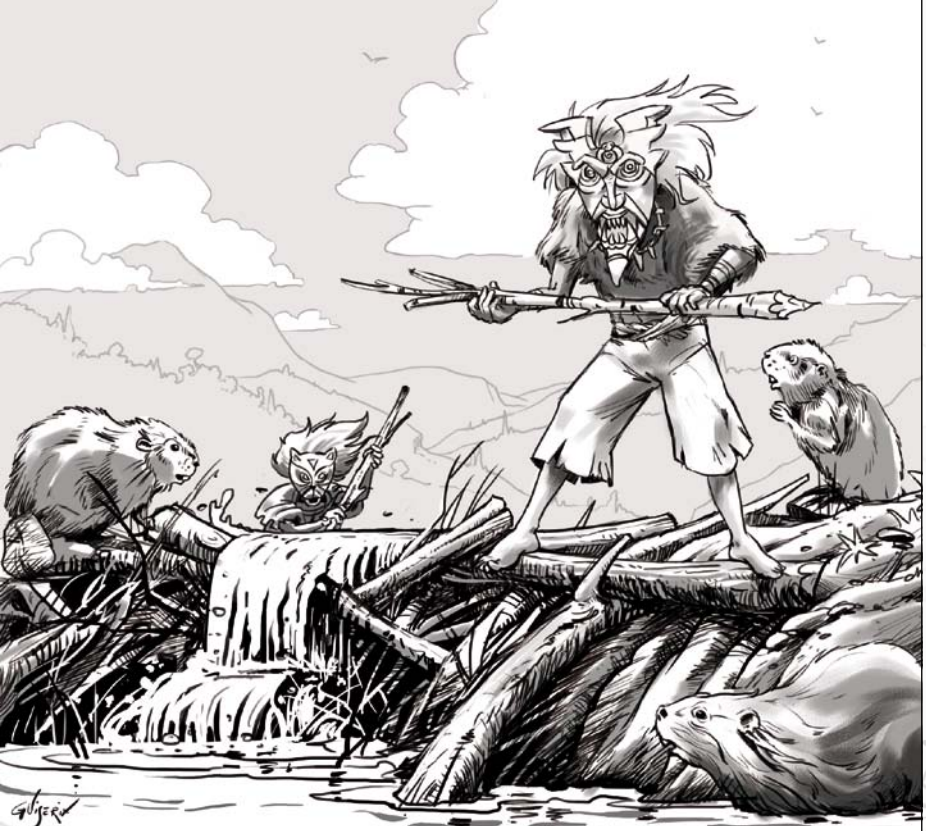
Acte 1 : Le Val de l'Épine

À lire quand les Gardiens suivent Bouleau jusqu'au val :

« En arrivant, vous constatez que la température est douce alors que cette région montagneuse et forestière est réputée pour son hiver rigoureux. La neige a même disparu des premiers arbres de la Forêt des Sapins Blancs qui surplombe le val. »

Cervus aux Bois Dorés Éternels, le Cerf-Roi, est resté sourd aux demandes de ses sujets et ceux-ci en sont réduits à requérir une aide extérieure pour ne pas voir leurs habitations submergées par les flots. Il n'est pas rare que la fonte des neiges du Haut Mont Brumeux fasse grossir la rivière mais jamais autant ni aussi tôt.

- Les castors sont ravis de l'arrivée des Gardiens. Ceux-ci sont très rapidement mis à contribution pour transporter les troncs d'arbres morts (Forcer/2), mettre au point la mixture qui consolide le barrage (Savoir/2) et placer des branchages aux bons endroits (Agir/2). Plus les jets sont réussis, plus les animaux sont disposés à discuter avec eux et à partager leur mécontentement. Le Cerf-Roi qui les gouverne est un héros qui, plusieurs années auparavant, défit Profondeur, un monstre qui menaçait la région. Depuis cet exploit, nul n'avait lieu de se plaindre du souverain mais il s'est laissé aller avec le temps et manque à ses devoirs. Situé sur un promontoire, son domaine est protégé de l'inondation tandis que pendant ce temps la vallée se transforme peu à peu en marais. En allant récupérer du matériel pour le barrage, les Gardiens rencontrent une famille de marmottes désorientée et étonnée : ils se sont réveillés en avance, le printemps arrive trop tôt !
- Alors que la Rivière des Neiges monte et que le barrage est consolidé, Bouleau s'inquiète de ne plus voir Tremble, son jeune frère. Celui-ci était parti récupérer de petits œufs qu'il disait avoir aperçu sur le bord de la rivière. Si les Gardiens se mettent à sa recherche, il ne leur faut pas longtemps pour le



découvrir, prisonnier d'une toile glacée. Une Marcheuse de Glace, une araignée d'une cinquantaine de centimètres de haut, domine l'animal, prête à le dévorer. Un liquide noirâtre et visqueux la recouvre en partie. Les Gardiens reconnaissent sans peine la suppuration habituellement issue d'une Plaie et la menace insidieuse associée. De plus, les personnages peuvent remarquer de nombreux œufs à proximité, visiblement charriés en masse par la montée des eaux. Cette découverte renforce les inquiétudes persistantes des habitants du val : le temps est déréglé, un drame est à venir et le chef des lieux parait n'en avoir que faire.

- Le palais du Cerf-Roi semble avoir été taillé dans le tronc d'un arbre immense. Particulièrement gras, allongé sur son imposant trône, l'animal les accueille en plein repas. Ce n'est toutefois pas le repas gargantuesque qui attire l'attention des personnages mais… le cœur d'argile enchâssé au centre du trône ! N'importe quel Gardien ayant affronté un Sombre-Titan sait que l'organe devrait se trouver au cœur de la Plaie qui l'a vu naître et que tant que ce n'est pas le cas, celle-ci ne peut se refermer. Tout porte à croire qu'il s'agit là de la source des problèmes actuels. Interrogé sur cet élément, la curiosité du Cerf-Roi est piquée. Il interrompt tout pour se lancer dans un récit déjà répété des centaines de fois. Il y a de cela plusieurs lunes et soleils, un Sombre-Titan du nom de Profondeur menaçait la région. Seule l'alliance de Cervus et d'Alpha, le Père des Loups, permit d'en venir à bout dans une clairière de la Forêt des Sapins Blancs. Alpha y perdit la vie et Cervus exigea →

Marcheuse de Glace (prématurée) (Rang 3)

Agir : 3D - **Attaquer :** 3D - **Endurer :** 1D - **Forcer :** 1D - **Parlementer :** 1D - **Percevoir :** 4D - **Savoir :** 1D - **Se contrôler :** 5D - **Se défendre :** 1D - **Viser :** 3D

Arme : morsure 1D (1D) (Attaquer/3).

Vie : 2 points.

Cervus aux Bois Dorés Éternels, le Cerf-Roi (Rang 1)

Agir : 3D - **Attaquer :** 3D - **Endurer :** 6D - **Forcer :** 4D - **Parlementer :** 4D - **Percevoir :** 3D - **Savoir :** 5D - **Se contrôler :** 4D - **Se défendre :** 3D - **Viser :** 1D

Armes : charge 2D (1D) (Attaquer/1), bois 3D (2D) (Attaquer/2).

Vie : 35 points.

Confrontation :

• Le Cerf-Roi n'a pas affronté d'ennemis depuis longtemps et son approche du combat s'en ressent. Il est lourd, charge avec force mais a perdu beaucoup de son agilité passée.

• Ses points de vie à 0, il tombe inconscient et ne se réveille qu'après plusieurs lunes de repos. Si ses bois sont cassés et coupés à la racine, il meurt définitivement.

que le cœur de l'ennemi soit incrusté dans son futur trône lors de son couronnement. En conséquence, il n'est pas enclin à le céder aux Gardiens et il faut le convaincre s'ils veulent pouvoir refermer la Plaie. Pour ce faire, un jet de Parlementer/5 doit être effectué par l'un des Gardiens. Chaque argument ajouté à cette demande diminue la difficulté de 1. Si les Gardiens échouent, il est possible de subtiliser l'objet à la faveur de la nuit : Agir/3 pour s'y rendre discrètement et Forcer/2 pour le désenchâsser du trône.

La seule réelle piste dont disposent les Gardiens pour trouver la Plaie est la clairière où eut lieu le dernier combat. Pour l'atteindre, il faut entrer dans la Forêt des Sapins Blancs, le territoire des Grands Loups où tout autre animal semble être *persona non grata* depuis la mort d'Alpha.

Acte 2 : La Forêt des Sapins Blancs

Redonnez aux joueurs les éventuelles cartes en votre possession dont la fréquence est « Acte ».

À lire quand les Gardiens avancent vers la Forêt des Sapins Blancs :

« Sous l'effet de l'humidité, le sol s'est transformé en terrain boueux. À l'endroit qui tient lieu de frontière entre le val et la forêt, un imposant loup blanc de près de deux mètres de haut, les pattes terreuses, barre le passage. Sa fourrure arbore de nombreuses cicatrices cruciformes – signes d'autant de victoires. Il s'enquiert de votre présence sur le territoire des Grands Loups. »

Neige est le fils d'Alpha, le Père des Loups, tombé au combat contre Profondeur. Il fait de son mieux pour se montrer à la hauteur de son père et faire la fierté de sa mère, Epsilon, la



Mère des Loups. Les occasions sont rares – d'autant plus depuis que les loups se sont coupés du reste des Terres Perdues – et il vit dans l'attente d'une occasion de prouver sa bravoure.

- Il faut argumenter (Parlementer/3) pour convaincre Neige de les laisser continuer ou passer en douce à un endroit où aucun loup ne veille. S'il se méfie de créatures non-animales venues du territoire du Cerf-Roi, il est sensible au retour prématuré du printemps qui touche le rythme de vie des siens. En revanche, il n'a pas vu de Marcheuses de Glace et les tanières restent suffisamment éloignées de la rivière en crue. Durant l'entrevue, Flocon arrive à toute vitesse. Moins imposant et dépourvu de cicatrices, le louveteau essoufflé raconte qu'un gros œuf a été découvert près du puits de la Clairière – celle-là même où fut vaincu Profondeur. Ce lieu de pèlerinage est à cet instant même occupé par des fidèles venus rendre hommage à Alpha. Ils sont pris dans une toile gluante et glacée dont personne ne parvient à les extirper sans se retrouver pris dedans à son tour.
- À première vue, la clairière semble couverte de neige mais en y regardant de plus près, il s'agit en fait d'une gigantesque toile d'araignée emprisonnant une demi-douzaine de loups. Les animaux bougent dans l'espoir de s'en dépêtrer mais ne font que renforcer l'emprise de la toile sur leurs fourrures. La fonte de la neige a provoqué l'éclosion de l'œuf et en révèle plusieurs autres qui suivront sûrement bientôt le même chemin. Pour ne pas se retrouver prisonnier de la toile, il faut s'aider de branches ou de pierres (Agir/2 ou Forcer/3 pour s'en dépêtrer). Si un Gardien touche la toile glacée, celle-ci vibre et appelle une Marcheuse de Glace adulte (donc énorme et velue). Celle-ci se contorsionne et s'extirpe lentement d'un puits en ruines, vestige des Hommes. La créature mesure un mètre cinquante de haut pour trois d'envergure et se montre particulièrement agressive, entièrement corrompue par le liquide noir. Si les Gardiens l'ont aidé, le fils d'Alpha les remercie d'avoir combattu à ses côtés et les invite à rencontrer sa mère. La Mère des Loups saura sûrement comment résoudre leur problème commun. Après recherches (Percevoir/1), il apparaît que la Plaie ne se trouve pas ici.
- Dans sa tanière, Epsilon, dont l'un des yeux est crevé, accueille les Gardiens. Il est douloureux pour la louve de revenir sur la mort du Père des Loups et le ressentiment qu'elle éprouve à l'égard du Cerf-Roi est palpable : Alpha a trouvé la mort en sauvant la vie de Cervus. Alors que les loups pleuraient leur meneur, le cerf a emporté le cœur de leur ennemi pour bâtir sa légende. Depuis cette époque, la Mère des Loups et le Cerf-Roi s'ignorent et restent sur leurs territoires respectifs. S'ils en doutaient encore, elle confirme que la Reine des Marcheuses de Glace vit dans les hauteurs du Haut Mont Brumeux dans la région d'où Profondeur a surgi. Si les Gardiens en font la demande, Neige les accompagne, voyant là une occasion de venger son père. Quelques-uns de ses camarades se joindront volontiers à l'expédition. Cependant, c'est Epsilon qu'il faut persuader (Parlementer/3) pour que la meute entière prenne part à la quête. Comme lors de l'entrevue avec Cervus, tout argument recevable diminue la difficulté de 1. S'ils en font la demande, il est possible de négocier une trêve au moins temporaire avec le Val de l'Epine pour espérer recevoir l'aide du Cerf-Roi et de certains de ses sujets (cette demande précise augmente toutefois la difficulté →

Epsilon, Mère des Loups

(Rang 1)
Agir : 6D - **Attaquer :** 4D - **Endurer :** 4D - **Forcer :** 4D - **Parlementer :** 4D - **Percevoir :** 4D - **Savoir :** 3D - **Se contrôler :** 4D - **Se défendre :** 3D - **Viser :** 1D
Armes : crocs 4D (2D) (Attaquer/3), griffes 2D (2D) (Attaquer/1).
Vie : 30 points.
Confrontation :
• Malgré son grand âge, la Mère des Loups est particulièrement vive et n'hésite jamais à bondir sur un ennemi menaçant ses enfants.
• Ses points de vie à 0, elle hurle à la lune et tombe inconsciente. Elle ne se réveille que si ses plaies ont été entièrement cicatrisées. Si sa queue a été tranchée, elle meurt définitivement.

Neige et les Grands Loups des Sapins

(Rang 2)
Agir : 5D - **Attaquer :** 4D - **Endurer :** 4D - **Forcer :** 4D - **Parlementer :** 3D - **Percevoir :** 4D - **Savoir :** 2D - **Se contrôler :** 2D - **Se défendre :** 3D - **Viser :** 1D
Armes : crocs 3D (1D) (Attaquer/3), griffes 2D (1D) (Attaquer/1).
Vie : 12 points.

de 1). Dans le meilleur des cas, la centaine de Grands Loups que compte la meute les accompagne, menée par Epsilon et son fils, tandis que Flocon part rencontrer le Cerf-Roi. Il faut dans tous les cas faire vite car le réchauffement se fait de plus en plus ressentir et la rivière ne cesse de grossir, charriant de plus en plus d'œufs arachnéens vers le val.

Une rude escalade à travers la forêt et la montagne attend désormais les Gardiens.

Acte 3 : Le Haut Mont Brumeux

Redonnez aux joueurs les éventuelles cartes en votre possession dont la fréquence est « Acte ».

À lire quand les Gardiens grimpent vers le sommet du Haut Mont Brumeux :

« Si vous avez quelques difficultés à grimper, les loups le font avec une étonnante agilité. Toutefois, Neige et Flocon restent en arrière pour vous aider lorsque c'est nécessaire. Si le temps se refroidit, la température reste anormalement élevée. La neige se détache des arbres par pans entiers et les animaux de la forêt désertent les lieux. »

En effet, sur la route escarpée menant vers le Haut Mont Brumeux, les Gardiens découvrent d'autres animaux. Contrairement à ce qu'affirment les résidents du val mal informés par le Cerf-Roi, belettes, renards et écureuils sont installés ici. On trouve même des cousins de Rusé, le renard de la Forêt des Vénérables.

- Beau, un père belette affolé, vient à la rencontre du cortège pour faire part de la disparition d'une de ses filles. Tout au long du trajet, d'autres animaux se regroupent autour des loups pour témoigner de la disparition d'un parent ou d'un ami. Leur nombre diminue grandement à l'approche de l'orée de la forêt. Les animaux semblent se tenir aussi éloignés que possible du Haut Mont Brumeux en raison des disparitions. Malgré le calme ambiant, les Gardiens se sentent épiés : un bruissement se fait entendre dans un bosquet non loin, de petits rochers dévalent la pente de l'autre côté du chemin tortueux. Même les loups se montrent plus tendus. Ils réduisent l'allure et reniflent les environs avec méfiance. Un jet réussi de Percevoir/3 permet de suivre la piste de branches brisées et d'innombrables empreintes dans la neige qui dessinent un chemin vers le repaire des Marcheuses. Un jet raté complique le pistage jusqu'à la tombée de la nuit.
- Après quelques heures de crapahutage, apparaissent sur le bord du chemin de gigantesques toiles d'araignées gelées. Elles semblent là pour dissuader les intrus de s'éloigner du chemin – comme pour les pousser à rebrousser chemin ou au contraire à avancer jusqu'au bout. De faibles piaillements proviennent de l'une de ces toiles. Belline, fille de Beau, y est emprisonnée. Si un Gardien cherche à délivrer l'enfant, la toile est touchée et ses vibrations se propagent à travers toutes les autres toiles. Plus que capturer ou dissuader les intrus, l'intérêt de ces pièges est de signaler leur venue aux Marcheuses en amont. Elles n'attaquent pas mais se regroupent en masse dans les hauteurs…
- Les hauteurs en question sont une vaste étendue de neige, recouverte d'une épaisse brume étrangement chaude et humide. Celle-ci semble venir à la rencontre du groupe et rend difficiles les déplacements sur le plateau. Un jet de Remarquer/3 permet pourtant de distinguer au loin la Plaie, gigantesque faille d'un kilomètre de long ouverte au pied d'une falaise abrupte à près de 500 mètres de distance. Malheureuse-

Marcheuses de Glace
(adultes) (Rang 2)
Agir : 4D - **Attaquer :** 3D - **Endurer :** 2D - **Forcer :** 2D - **Parlementer :** 1D - **Percevoir :** 4D - **Savoir :** 1D - **Se contrôler :** 1D - **Se défendre :** 2D - **Viser :** 5D
Armes : morsure 2D (1D) (Attaquer/3), crachat de toile glacée (Viser/2), griffes 1D (Attaquer/1)
Vie : 10 points.
Confrontation :
• Il y a une Marcheuse par Gardien.
• Pris dans la toile glacée, il faut réussir un jet de Forcer/3 pour s'en dépêtrer.

ment, à peine un pas a-t-il été fait dans la direction de la blessure de Mère Nature que des centaines de Marcheuses de Glace belliqueuses s'en extirpent. Durant un bref instant, les Grands Loups se figent mais Neige et Epsilon poussent un long hurlement qui suffit à ragaillardir leurs congénères. Les deux armées foncent l'une vers l'autre.

Bataille !

Pour se frayer un chemin au cœur de l'affrontement, Neige propose aux Gardiens de monter sur son dos. Il s'élance alors à toute vitesse parmi les ennemis, les esquivant ou sautant carrément par-dessus.

Le déroulement de la bataille est impacté par les précédentes actions des Gardiens.

- S'ils ont déclenché les pièges en touchant l'une des toiles gelées, les Marcheuses sont un millier. Dans le cas contraire, elles sont deux fois moins nombreuses. Dans cette seconde situation, comptez 1 point.
- Si les Gardiens ont convaincu le Cerf-Roi de leur céder le cœur sans le lui voler, culpabilisant, il vient en renfort : 1 point de plus.
- Si une trêve a pu être négociée, il est accompagné par une quinzaine de cerfs : 1 point.
- Si Epsilon et tous les Grands Loups accompagnent les Gardiens : 1 point.

Totalisez le nombre de points obtenu pour déterminer l'issue de la bataille.

- **4 points :** malgré la mort de quelques loups et cerfs, les Marcheuses sont écrasées et repoussées jusque dans la Plaie.
- **3 points :** les Marcheuses sont vaincues mais les alliés des Gardiens subissent des pertes. Un allié de Rang 1 (Epsilon ou Cervus) se sacrifie héroïquement pour sauver l'autre.
- **2 points :** les alliés ne peuvent que retenir les araignées. Le combat est acharné et les pertes sont lourdes dans chaque camp. Un des Rang 1 meurt et les personnages découvrent Neige agonisant. Dans un dernier souffle, le loup se réjouit d'avoir pu honorer la mémoire de son père.
- **1 point :** les alliés sont submergés et la bataille semble perdue d'avance. Les Rangs 1 et Neige périssent. Ne survivent que Flocon et quelques loups et cerfs…
- **0 point :** Si les Gardiens n'ont totalisé aucun point, ils découvrent un champ de bataille où personne d'autre qu'eux n'a survécu…

Une fois le cœur d'argile jeté dans la Plaie, celle-ci cicatrice rapidement, laissant les Marcheuses de Glace désorientées. De l'autre côté de la faille se trouve une gigantesque machine faisant vibrer le sol et d'où s'échappe de la vapeur chaude. La Reine des Marcheuses est allongée non loin, épuisée, incapable de parler et déshydratée par la proximité de l'engin. Ce sont ses œufs qui une fois tombés dans la Plaie se sont transformés en les créatures agressives qu'ont affrontés les Gardiens. Pour l'heure, la machine en mauvais état, source du réchauffement climatique, peut être désactivée par un simple jet de Forcer/2. Ceci fait, la brume se dissipe et la Grande Marcheuse meurt de fatigue, tuée par le soudain changement de température.

À lire aux joueurs après avoir terminé cette aventure :

« Petit à petit, le temps se refroidit. À leur retour, les survivants sont accueillis chaleureusement. Unis dans l'adversité, les habitants du val et de la forêt réapprennent progressivement à vivre ensemble. »

Laurent Devernay & Anthony « Yno » Combrexelle
***Illustrations** Didier Guiserix*

Chroniques Oubliées

Après avoir largement développé le contenu indispensable aux joueurs avec les races et les profils de base pour Chroniques Oubliées (CO)*, nous allons cette fois faire un tour du coté du MJ, avec des gros trucs qui tapent et qui font mal, vivants ou non. Et n'oubliez pas de rejoindre la communauté pour nous faire part de vos idées et de vos retours !*

Au menu…

Un chapitre dense sur la conception de créatures et la méthode pour prévoir des rencontres adaptées au niveau des personnages. L'univers *fantasy* s'enrichit quant à lui d'un bestiaire illustré et d'une section consacrée aux objets magiques. Pour terminer, un nouveau profil capable de les fabriquer : le forgesort.

Remerciements

À mes joueurs-testeurs (Sylvain, Nico, Gaétan, Xavier et l'immense Fred « Fredator ») qui ont subit pas moins de 4 versions de *Chroniques* et ont vu les capacités de leurs personnages changer à chaque partie… Et ce n'est pas fini !

Laurent Bernasconi

Illustrateurs

Laurent Bernasconi, Jean-Baptiste Reynaud et Anne Rouvin.



Créatures

Ce guide va vous permettre d'inventer et de créer vos propres monstres. Il vous sera utile si vous inventez vous-même une histoire (et ses adversaires) ou si vous décidez d'adapter un scénario écrit pour un autre jeu. Vous pourrez enfin utiliser ce guide pour convertir plus facilement un monstre du *Système d20/Pathfinder* (*d20/PF*).

Avant de commencer

Avant de créer un monstre, il vous faut décider quel type de combat vous souhaitez privilégier, en effet les chiffres ne sont pas neutre et vont déterminer la nature du jeu. Un monstre avec beaucoup de PV et peu de DM assurera un combat long. Considérez-vous les combats comme une partie amusante du jeu ou préférez vous qu'ils soient rapides ?

Le tableau 1 (p.169), basé sur le modèle *d20/PF* propose de hauts PV et des DM modestes. Pour accélérer les combats, il vous faut donc augmenter le nombre d'attaque ou les DM et, à puissance égale, cela vous obligera à réduire leurs PV.

Le combat est alors beaucoup plus rapide mais il devient plus aléatoires, quelques jets de dés réussis ou ratés peuvent complètement en changer l'issue... Faites votre choix en connaissance de cause !

Vous pouvez aussi décider de modeler chaque monstre en fonction de l'objectif de la rencontre. Un obstacle peu important dans le scénario ne devrait pas prendre de temps ni présenter un vrai danger, choisissez alors un monstre de niveau inférieur aux personnages avec de faible PV et de bons DM : il mourra vite mais laissera une trace sur les PV des PJ. Un combat majeur par contre sera plus épique si la créature combattue résiste longtemps et permettra de multiples rebondissement (les PJ auront ainsi le temps d'utiliser des soins) : choisissez une créature de niveau légèrement supérieur aux PJ, mais avec de nombreux PV et des DM assez faibles.

Niveau de créature

Le Niveau de Créature (NC) est un indicateur de la puissance d'un monstre. Il permet de vérifier si les créatures et leur nombre sont adaptés au niveau du scénario. On le calcule à la fin de la création d'une nouvelle menace, mais il faut en général faire la démarche inverse et commencer par fixer le NC maximum à ne pas dépasser lors du processus de conception. Restez vigilant, le calcul du NC n'est pas une science exacte, des effets pervers ou des combinaisons mortelles peuvent apparaître et déséquilibrer la puissance d'une créature. De plus, le caractère aléatoire des dés peut faire mentir même un NC calculé au plus juste. Un MJ attentif devra toujours être prêt à s'adapter pendant le jeu.

Calcul du NC : Pour obtenir le NC, trouvez sa valeur dans le tableau 1 puis ajouter à ce score :

- son niveau de boss.
- la moitié du niveau de profil si elle en possède un.
- la moitié du rang atteint dans une voie de créature.
- +1/2 pour une capacité de rang 3 à 5 ou 2 capacités de rang 1 à 2. Evaluez vous-même la valeur des nouvelles capacités que vous créez (voir l'exemple du souffle).
- +1 par attaque supplémentaire infligeant autant de DM que l'attaque principale. (+½ seulement pour une créature de NC inférieur à 3)
- +1 si la DEF de la créature est supérieure à [15 + niveau des personnages].

Personnages non-joueurs (PNJ)

Au fil des aventures, les personnages croiseront aussi de nombreuses personnes ordinaires qui pourront se révéler hostiles ou amicales.

Le quidam est un individu sans histoire que l'on croise au coin de la rue. Ses Mod. de Carac. sont en général égaux à 0 ou -1 à l'exception d'un seul en rapport avec son occupation. Environ 3PV.

Le PNJ remarquable est un individu « qui se débrouille », un vagabond, un milicien, l'assistant d'un PNJ avec un vrai profil, etc. Choisissez le profil le plus proche de son activité, mais n'attribuez que 3 points de Mod., la moitié des PV normaux et 1 seul point de capacité.

Le suivant, c'est l'aide, le guide, embauché par un personnage. Un PJ ne peut pas embaucher un suivant d'un niveau supérieur à la moitié du sien et doit pouvoir le payer : 2 pa/jour par niveau s'il combat ou prend des risques, 1 pa/jour par niveau s'il se contente d'aider. Le personnage, donc le joueur, donne ordres et consignes au suivant, mais le MJ joue et gère ses réactions. En cas de grand danger, un suivant peut fuir, sauf si un des PJ réussit un test de CHA pour le retenir.

Le boss

Dans un scénario, les PJ peuvent être amenés à affronter certaines créatures qui sortent de la norme pour ce type de monstre. Il est possible de leur donner des niveaux dans un profil de personnage puis de choisir voies et capacités. Mais si vous voulez faire vite, vous pouvez simplement assigner à la créature un niveau de boss. Chaque niveau apporte des modificateurs aux PV, en attaque, en DEF et aux DM comme indiqué ci-dessous.

Niveau 1 : *vétéran, sergent,* PV +20, + 2 Att, DEF et DM.

Niveau 2 : *petit chef, capitaine,* PV +40, + 4 Att, DEF et DM.

Niveau 3 : *grand chef, champion,* PV +70, + 6 Att, DEF et DM

Niveau 4 : *boss majeur, général,* PV +110, + 8 Att, DEF et DM.

Niveau 5 : *Némésis, boss de campagne, héros majeur,* PV +150, +10 Att, DEF et DM.

Au-delà du niveau 4, deux NC différents sont indiqués dans le tableau 1. Le premier chiffre est la valeur normale pour un groupe d'aventurier équipé confortablement en objets magiques, le second convient à un groupe qui en serait presque dépourvu. A partir du chapitre sur les objets magiques, il vous faut déterminer dans quelle catégorie vous jouez et en déduire le NC qui s'accorde à vos PJ.

Niveau de Rencontre

Le niveau de la créature n'est pas toujours suffisant pour doser la dangerosité d'une rencontre, plusieurs autres paramètres peuvent entrer en jeu : on parle alors de Niveau de Rencontre (NR).

Difficulté : une rencontre peut être un peu plus facile que la moyenne (moins un à deux niveaux) ou plus difficile. Dans ce cas, une augmentation de deux niveaux correspond déjà à un climax particulièrement ardu. Vous ne pourrez envisager de dépasser cette limite que si vous avez équipé spécifiquement votre groupe de personnage avec des objets magiques adaptés à la ou les créatures et que le groupe est parfaitement préparé.

Nombre de créatures : on part du principe qu'un groupe de 4 personnages en pleine forme est de taille pour affronter une créature de niveau égal à celui des PJ. Si les créatures sont plus nombreuses, le NC est augmenté en utilisant le tableau suivant.

Nb.	2	4	8	16
NR	×1,5	×2	×3	×4

Nombre de PJ : vous pouvez faire des calculs savant pour obtenir un NR adapté, mais voici une solution simple : si les PJ ne sont que 3 réduisez les PV de toutes les créatures d'un quart environ. Si les personnages sont 5, augmentez les PV max des créatures d'un quart environ. Si les personnages sont 6, ajoutez une créature du niveau des PJ.

Conditions difficiles : parfois des conditions particulières peuvent augmenter la difficulté d'une rencontre si les créatures rencontrées sont adaptées au milieu et ne souffrent pas du malus imposé aux actions des personnages.

Conditions hostiles. Il s'agit en général de milieux naturels qui gênent les mouvements des personnages (boue, neige, tempête, équilibre précaire). Les personnages subissent un malus de -2 à tous leurs tests de FOR et de DEX, en attaque et en DEF. Le NC augmente de 1/2.

Conditions extrêmes. Les personnages sont particulièrement handicapés par le milieu comme par exemple lors d'un combat dans le noir, contre un adversaire invisible ou encore en milieu aquatique. Les personnages subissent un malus de -5 à tous leurs tests de FOR et DEX, en attaque et en DEF. Le NC augmente de 1.

Sous l'eau. Sous l'eau (en plus des malus cités ci-dessus), tous les déplacements sont divisés par 2 et un personnage subit un malus de -5 aux DM sauf avec les armes perçantes. Il peut retenir son souffle [3+Mod. de CON] tours et subit ensuite 1d6 DM temporaire par tour. Une fois inconscient, il décède en 1d4 tours. Le NC augmente de 2 niveaux sauf si les personnages ont des moyens magiques de respirer.

Niveau 12 et plus

Si vous examinez attentivement les caractéristiques des créatures de NC 12 et plus, vous aurez sans doute quelques doutes sur la capacité de vos PJ à faire front. Les capacités épiques des PJ n'ont pas encore été présentées, elles permettront de rétablir l'équilibre...

Concevoir une créature

Commencez par trouver une illustration et vous faire une idée du type, de la taille et de l'apparence générale de la créature que vous allez concevoir.

Type de créatures

Les règles de *Chroniques* définissent seulement 4 types de créatures (contre 15 pour le *d20/PF*). Si rien n'est précisé dans la description, par défaut la créature est un humanoïde.

Humanoïde : la catégorie par défaut, elle n'a pas de particularité. Elle comprend les humanoïdes monstrueux, les géants, les êtres féériques, de nombreux démons. Beaucoup voient dans le noir.

Créature vivante : elle comprend les animaux, les créatures magiques, les dragons, les insectes (même géants) et autres aberrations. Ce type de créature est immunisé aux pouvoirs qui n'affectent que les humanoïdes. La plupart de ces créatures voient dans le noir et beaucoup ne parlent pas.



Tableau 1

Taille	PV	Att	DM	FOR/ CON	NC*	Exemple
Minuscule	1-2	0	1	-4	-2	Souris, fée
Très petite	1-3	+1	1d4	-3	-1	Chat, aigle
Petite	3-6	+1	1d6	-1	0	Gobelin
	6-12	+1		+0/+1	1/2	Humain
Moyenne	10-20	+2	1d8	+1/+3	1	Orque, gnoll
	15-30	+3		+3/+4	2	Gobelours
	20-45	+3	1d10	+5	3	Ogre, ours
Grande	45-70	+4	2d6	+6	4	Troll
(3-4 m)	75-105	+5	2d8	+7	5/6	Géant, collines
	110-140	+6	3d6	+8	6/7	Jeune dragon
	80-110	+6	3d6	+9	6/7	Éléphant
Très grande	120-150	+7	4d6	+10	7/9	Mammouth
(5-7 m)	160-190	+9	4d6	+11	8/10	Géant, nuage
	200-240	+11	5d6	+12	9/11	Dragon adulte
	150-200	+11	5d6	+13	9/11	Tyrannosaure
Gigantesque	210-250	+13	6d6	+14	10/13	Dragon vieux
(8-15 m)	260-300	+15	5d8	+15	11/14	Dragon ancien
	310-400	+16	6d8	+16	12/16	Dracosire
Colossale	350-490	+18	6d8	+17	13/18	Titan
	500+	+20	6d10	+18	14/20	Tarrasque

* NC groupe avec objets magiques / NC groupe sans objets magiques

Tableau 2

Taille	Peau	Cuir	Cuir épais	Écailles maille	Os Cuirasse
Normale	0	+2	+3	+5	+6
Grande	+2	+4	+6	+8	+10
Très grande	+5	+7	+9	+12	+15
Gigantesque	+10	+12	+14	+17	+20
Colossale	+15	+17	+19	+22	+25



Création d'un géant mort-vivant

En exemple de conception de créature pas à pas, nous vous proposons de développer le géant mort-vivant de l'illustration d'ouverture de ce chapitre.

Type : habituellement une créature humanoïde, le géant devenu mort-vivant est désormais du type Non-vivant.

Taille : dans le tableau 1, nous voyons que la taille d'un géant peut aller de grande créature (géant des collines) jusqu'à très grande (géant des nuages). Au vu de l'illustration, nous estimons la créature très grande (120 à 150 PV).

Créatures végétatives : comprend les plantes et les vases (des sortes de liquides vivants). Ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons. Elles sont immunisées à toutes les attaques mentales et entre autre tout pouvoir qui peut être résisté par un test d'INT, de CHA ou de SAG.

Créature non-vivantes : comprend les créatures artificielles (golem, robot), les élémentaires et les mort-vivants. Ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons, à toutes les attaques qui demandent un test de CON et sont infatigables. Celles qui sont dépourvues d'intelligence possèdent les mêmes immunités que les créatures végétatives (INT, SAG, CHA). Elles voient dans le noir.

Taille

La taille est le paramètre le plus important, elle défini de nombreuses caractéristiques de combat. En général, plus la créature est grande, plus elle est puissante. Le tableau 1 indique les caractéristiques moyennes d'une créature en fonction de sa taille, il existe évidemment des exceptions que vous devrez traiter vous-même. La dernière colonne du tableau donne quelques exemples de créatures associées à ces caractéristiques. Attention le NC final ne correspond pas à ces exemples, les capacités spéciales le font augmenter.

Si rien n'est précisé dans sa description, la taille par défaut d'une créature est moyenne.

Petites tailles : les créatures de petite taille sont plus faibles, mais elles bénéficient d'un bonus en DEF car se sont des cibles difficiles. Petite +1 DEF, très petite +2 DEF, minuscule +4 DEF.

Hors catégorie : certaines créatures magiques peuvent êtres particulièrement puissantes malgré une taille ordinaire, elles ne respectent simplement pas les lois normales de la physiologie : les démons en sont un parfait exemple. Déterminez le NC du démon et concevez la créature sans tenir compte de sa la taille indiquée. Réduisez les DM pour qu'ils correspondent à sa taille réelle, mais ajoutez autant d'attaques que nécessaire pour obtenir un total de DM équivalent au NC de la créature.

Caractéristiques

Initiative : le score d'Initiative est égal à la DEX de la créature, certaines créatures rapides peuvent avoir un bonus allant jusqu'à +5.

Défense : la DEF d'une créature dépend de l'armure portée ou du type d'armure naturel, mais aussi de la taille de la créature, le tableau 2, récapitule ces valeurs.

La DEF d'une grande créature augmente pour simuler le fait que sa taille et l'épaisseur de sa peau la rendent peu à peu insensible aux attaques à échelle humaine. Cela oblige les personnages à viser plus précisément les organes vitaux et les parties exposées (les yeux, la bouche, certaines articulations, etc.) rendant l'attaque plus difficile.

Points de vie : une plage de valeur typique est donnée dans le tableau 1. Vous pouvez prendre les PV correspondant à une à deux lignes au-dessus en augmentant le NC de + 1/2.

Score d'attaque : le score d'attaque de base dépend de la taille de la créature, vous le trouvez dans le tableau 1, il faut y ajouter le Mod. de FOR de la créature.

Les créatures avec une DEX plus élevée que la FOR, attaquent généralement en utilisant le Mod. de DEX en attaque au contact au lieu de celui de FOR. C'est le cas de presque toutes les créatures de petite taille (comme les gobelins).

DM : les DM sont exprimés pour une attaque avec une arme à une main ou une morsure.

Les griffes infligent en général moins de DM et n'utilisent que la moitié du bonus de FOR (mais elles permettent souvent 2 attaques). Répartissez les DM indiqués dans le tableau 1 en plusieurs attaques en vous assurant que les DM moyens infligés sont à peu près équivalents. Par exemple si pour une créature, on indique 1d10+5 DM, vous pouvez convertir cela en 2 attaques de griffes à 1d4+3 DM [(2,5+2) x2=11].

Les armes à 2 mains infligent par contre un niveau de DM au-dessus de celui indiqué. Les DM varient aussi en fonction de la qualité de l'arme : par exemple une simple massue à 2 mains pour un géant des collines ne fera pas 3d6 DM mais plutôt 2d8.

Attaques multiples : de nombreuses créatures ont des attaques multiples. **Utiliser plusieurs attaques est toujours une action limitée**. Des attaques supplémentaires augmentent la dangerosité de la créature (NC +1).

FOR et CON : ces deux Carac. sont dépendantes de la taille même s'il existe des exceptions. Par exemple, la CON sert à résister au poison et une énorme créature résistera mieux à une petite dose de toxine (rapportée à sa taille). Le tableau 3 vous indique les Mod. correspondant aux très hautes caractéristiques.

Carac. : essayez simplement d'être logique. Un animal a une très faible valeur d'INT et de CHA mais souvent de hautes valeurs de DEX, CON et SAG (la SAG représente la perception et l'instinct de survie). Le tableau 4 présente quelques valeurs usuelles pour les animaux.

Les règles de *Chroniques* utilisent des tests de Carac. pour simuler les compétences, un bonus particulier pourra être signalé dans la rubrique capacités. Lorsqu'un astérisque suit la valeur d'une Carac., cela signifie que la créature utilise deux d20 pour réaliser les tests et que le MJ garde le meilleur résultat. On appelle cela une **Carac. supérieure**. Par exemple, de nombreux animaux se voient attribuer CON (survie) et SAG (perception) en Carac. supérieure.

Capacités : vous pouvez utiliser des capacités issues des profils de personnage ou vous pouvez en inventer de totalement nouvelles. Une solution alternative consiste à utiliser les voies de créatures décrites ci-dessous.

Exemple de capacité : Souffle.

Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 15 m de long sur 10 m de large pour une grande créature (+5 m par catégorie de taille) et le triple des DM de base de la créature (9d6 pour un jeune dragon). Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. Utiliser une attaque de souffle correspond à une attaque simple, la créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau ce pouvoir. NC +1.

Niveau de profil : vous pouvez enfin donner des niveaux de profil à une créature. Choisissez les capacités et n'oubliez pas d'augmenter le score d'attaque et les PV, comme pour un personnage normal.

Tableau 3

Carac.	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
Bonus	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15

Tableau 4

Valeur	12/+1	14/+2	16/+3	18/+4	20/+5
DEX	Sanglier	Loup, ours	Lion	Panthère	Chat, singe
SAG	Cheval, bison	Sanglier, ours	Loup, chat	Renard, faucon	-

Création d'un géant mort-vivant (suite)

Initiative : son Initiative est égale à sa DEX, un géant est une grande créature pas très adroite dont on peut fixer la DEX à 10. Nous l'abaissons cependant à 8 car notre géant est une sorte de zombi un peu lent.
DEF : la créature ne porte pas d'armure, mais sa chaire morte et d'étranges excroissances osseuses sont l'équivalent d'un cuir épais. Cela lui donne +9 en DEF en tenant compte de sa taille (tableau 2). Avec la pénalité de DEX, sa DEF est donc fixée à 18.
PV : le tableau 1 fixe les PV d'une telle créature de 120 à 150 PV. Comme ce géant est mort-vivant, il est insensible à la douleur et nous fixons ses PV au maximum (150).

Suite page suivante.

Création d'un géant mort-vivant (suite)

Attaque : son Mod. de FOR est fixé à +10 (tableau 1), avec un score d'attaque de base de +7, cela donne un total de +17 en attaque.

DM : nous décidons de remplacer une attaque à 4d6+10 par 2 attaques à mains nues à 2d6+5.

Carac. : les valeurs de FOR, DEX et CON sont déjà connues. Notre géant à perdu la raison en même temps que la vie (INT 5), il possède une perception faible (SAG 8), peu de charisme, mais il est impressionnant (CHA 10).

Voies : Au vu de sa taille, nous choisissons la voie du colosse au rang 2. Cela lui permet d'obtenir une RD de 4 (réduction des DM) et d'avoir une chance de faucher ses adversaires (15+ au d20). FOR et CON sont des Carac. supérieures pour cette créature.

NC : Son NC de base est indiqué à 7 dans le tableau 1 auquel il faut ajouter 1 point pour le rang 2 de la voie des immenses créatures. En théorie, une telle créature doit donc être un adversaire respectable pour un groupe de personnages de niveau 8. Notez que ce géant possède beaucoup de PV pour des DM moyens, il correspond à un long combat approprié à une scène importante.

Voies des créatures

Chacune de ces voies correspond à un genre de monstre particulier, une grande catégorie de créature assez typique pour être facilement reconnue et souvent rencontrée : le champion, la grande créature, le méchant, la meute, etc. Par exemple, un géant aura naturellement accès à la voie du colosse, mais si vous souhaitez en faire un guerrier d'exception, vous pourriez aussi utiliser la voie du champion.

Voie de l'armée

Cette voie est adaptée aux créatures assez intelligentes pour s'organiser militairement, généralement des humanoïdes (humains, orques, hobgobelins, goblours, etc.).

1. Vétéran : une fois par combat, la première attaque qui aurait du amener le vétéran à 0 PV est ignorée.

2. Sergent : une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ces ordres à porté de vue (attaque ou mouvement).

3. Capitaine : le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus le capitaine bénéficie d'une attaque supplémentaire.

4. Commandant : le commandant offre un bonus de +3 en initiative et en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, aucune d'entre elle ne fuit le combat tant qu'il est en vue (et en vie).

5. Général : le général donne un bonus de +4 en initiative et en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, tant qu'il n'a pas perdu au moins la moitié de l'effectif de son armée, le général n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Voie du champion

Cette voie est destinée à un héros particulier, une figure ou un leader charismatique au sein d'un peuple, généralement humanoïde.

1. Imparable : lorsque le champion obtient 17-20 au d20 du test d'attaque, il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire). En cas de critique, le dé de bonus aux DM n'est pas multiplié.

2. Juste toi et moi : le champion défie un adversaire par une action de mouvement, il obtient +5 en DEF contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires tant qu'il n'attaque que celui qu'il a défié.

3. Résilient : une fois par combat, le champion peut annuler tous les malus et les restrictions qui l'affectent (paralysie, ralentissement, etc.) et ignorer les DM d'une attaque qu'il vient de subir.

4. Hausser le ton : lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le champion gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM.

5. Bande de couard : le champion peut riposter en attaque gratuite contre chaque adversaire au contact qui lui inflige des DM sauf celui qu'il a défié (juste toi et moi). Cette capacité ne met pas fin à la capacité Juste toi et moi.

Voie du colosse

On trouve dans cette catégorie de nombreuses créatures de taille *grande* (rang 1 à 2) et presque toutes les créatures de taille *très grande* (rang 3 ou 4). Une créature de taille *gigantesque* devrait se voir attribuer au minimum le rang 4 de cette voie et une créature *colossale* le rang 5.

1. Egratignures : le gabarit de la créature est tel que les armes de petite taille ne lui font que des égratignures, elle ignore 2 point de DM par

rang dans la voie (RD) sur chaque attaque subie par des armes (mais pas sur les sorts). La FOR et la CON sont automatiquement des Carac. supérieures pour la créature (le MJ lance deux d20 et garde le meilleur).

2. Fauchage : sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit faire au choix un test de FOR ou de DEX difficulté [5+Mod. de FOR de la créature] ou chuter au sol en cas d'échec.

3. Balayage : la créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque affecte deux créatures. Faire un seul test d'attaque et le comparer à la DEF de chaque cible.

4. Projection : sur 15 à 20 au test d'attaque la victime est projetée au loin. Elle tombe à 1d6 m de là (1d8/1d10 m pour une créature gigantesque/colossale) et subit des DM égaux à 2 fois cette distance. Elle doit réussir un test de DEX difficulté 20 pour rester debout. Projection remplace *Fauchage*.

5. Presse-agrume : lorsque les DM infligés par la créature sont supérieurs ou égaux au score de CON de la victime, celle-ci est étourdie : elle ne peut pas agir à son prochain tour à moins de réussir un test de CON difficulté 20.

Voie des créatures magiques

Cette voie s'applique aux golems, aux élémentaires et aux lycanthropes, à la plupart des démons et des mort-vivants.

1. Réduction des DM : la créature est peu sensible aux DM des armes : le métal rebondi sur elle comme un vulgaire morceau de bois, la créature guérit immédiatement ou les blessures infligées ne semblent pas l'affecter. Elle obtient une réduction des DM (RD) de 5, ce score est retranché à tous les DM subits. Choisissez un type d'arme qui ignore cette réduction des DM : armes magiques, un certain métal ou un certain type de DM (contondants, tranchants, perçants), etc. Par exemple les armes contondantes sur un squelette ou les armes en argent sur un lycanthrope. A partir du rang 3 dans la voie, la créature obtient une RD de 10. La RD passe à 15 au rang 5.

2. Vitalité surnaturelle : la créature guérit à un rythme fantastique, elle récupère à la fin de chaque tour un nombre de PV égal au rang dans la voie. Il existe parfois une source de DM qui permet d'empêcher cette régénération (le feu pour les trolls par exemple). Dans ce cas le taux de régénération de base est souvent plus élevé de 2 points. Alternativement remplacez simplement la régénération par une vitalité extraordinaire (c'est souvent le cas des mort-vivants) : augmentez de 20% ses PV par rang dans la voie.

3. Immunité : la créature possède une immunité aux DM élémentaires comme le feu, le froid et/ou l'acide. Elle retranche 10 points aux DM de ce type. Au rang 5, la résistance passe à 15.

4. Résistance à la magie : la nature de la créature la rend plus résistante à la magie. Elle obtient un bonus de +10 en DEF contre toutes les attaques magiques et aux tests pour y résister.

5. Immortel : lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Parfois elle est simplement bannie dans un autre plan (démon ou élémentaire), d'autre fois, elle s'enfuit sous la forme d'un nuage de ténèbres (vampire). Il faut généralement un rituel spécial pour venir à bout de la créature.

Création d'un géant mort-vivant (suite)

NC 8, créature non-vivante, taille très grande
FOR +10* **DEX** -1 **CON** +10*
INT -3 **SAG** -1 **CHA** +0
DEF 18 **PV** 150 **Init** 8
Griffes (x2) +17 **DM** 2d6+5
Capacités
Non-vivant : immunités
Voie du colosse rang 2 : Egratignures (RD4), Fauchage (sur 15-20 en attaque la cible doit faire un test de FOR ou DEX difficulté 13 ou chuter).

Nous aurions aussi pu attribuer à cette créature 2 rangs dans la voie des Créatures magiques pour mieux simuler son coté mort-vivant. Son NC augmenterait de 1 et le géant gagnerait une RD de 5 contres les armes contondantes et perçantes ainsi qu'un bonus de 60 PV pour un total de 210 !

Résumé de la création de monstres

Avoir une idée du **NC de la créature**.
Choisir **le type et la taille** de la créature.
Dans le *tableau 1* affiner le choix en fonction du NC visé et en **déduire les principales caractéristiques** (Att, PV, FOR, DM).
Déterminer **la DEX et les autres Carac.** (*tableau 3*), en déduire **l'Initiative**.
Choisir le type d'**armure** et en fonction de la taille et de la DEX calculer la **DEF**.
Ajouter des **attaques supplémentaires**, des **niveaux de voies**, de **boss** ou de **profil** et enfin des **capacités particulières** jusqu'à atteindre le **NC final** souhaité.

Voie du méchant récurrent

Cette voie est crée sur mesure pour un PNJ important et récurrent de votre campagne. Elle doit lui permettre de survivre à l'agressivité bien naturelle de vos PJ à son encontre et lui donner l'occasion de se tirer des plus mauvais pas pour mieux revenir plus tard... et le rendre encore plus détestable !

1. Poudre d'escampette : à tout moment et même s'il a déjà agit à ce tour le méchant peut effectuer une action gratuite de mouvement de 40 m (une fois par combat).

2. Essaye encore : une fois par combat, le méchant peut ignorer les effets néfastes d'une attaque. Si ces effets ne consistent pas en des DM (le désarmer, un sort qui le paralyse...), il gagne ensuite un bonus de +10 (DEF, tests) pour résister à ce type d'attaque.

3. Chaire à canon : une fois par tour, le méchant peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situés à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

4. Porteur de poisse : le méchant possède **5 points de poisse** par rencontre. Il peut les utiliser pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire. A chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le méchant récupère 1 point de poisse.

5. Phénix : une fois par combat, lorsque le méchant tombe à 0 PV, il récupère 20% de sa valeur totale de PV et gagne immédiatement un tour complet d'action en plus de son tour normal.

Voie de la meute

Les créatures qui comptent sur le nombre plutôt que la puissance individuelle, appartiennent à cette catégorie. Ce sont généralement des créatures de petite taille (exemples : les loups ou les hyènes, les gobelins et les kobolds).

1. Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 créatures de la meute attaquent la même cible, elles obtiennent un bonus de +2 en attaque.

2. Encerclement : les créatures tournent autour de la victime, celle qui fait face à l'attaquant ce concentrant toujours sur une tactique défensive. A chaque tour, la première créature attaquée par le personnage bénéficie d'un bonus de +4 en DEF.

3. Se confondre : les créatures bougent en tout sens et jouent sur leur similitude pour désorienter leur adversaire qui ne sait jamais laquelle il blesse. Le MJ peut assigner les DM des attaques du PJ à n'importe laquelle des créatures de la meute de son choix et ainsi mieux les répartir.

4. Harcèlement : lorsqu'une créature réussit son attaque, une autre en profite pour attaquer sournoisement la victime. Une fois par tour, chaque créature peut effectuer une attaque gratuite à la suite d'une attaque réussie d'un autre membre de la meute dont les DM sont augmentés de +1d6.

5. L'hallali : Les créatures profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. Lorsque la victime de la meute réalise une attaque et obtient un résultat au d20 allant de 1 à 5 (inclus), elle déclenche l'hallali ! Toutes les créatures de la meute bénéficient immédiatement et gratuitement d'une d'attaque simple contre la victime.

Voie du prédateur

Une voie pour les grands fauves et toutes les créatures vouées à traquer et terroriser les personnages : monstre alien, préhistorique ou même dragon.

1. Embuscade : la créature gagne +5 à tous les tests de discrétion (DEX), de perception (SAG) et en initiative. Ce bonus passe à +10 au rang 3 de la voie. Lorsqu'elle attaque par surprise (L), elle inflige +1d6 DM par rang.

2. Attaque bondissante (L) : si la créature possède plusieurs attaques, elle peut désormais faire une action de mouvement et réaliser toutes ses attaques au prix d'une action limitée. Si elle ne possède qu'une seule attaque, la créature effectue une action de mouvement et fait une attaque simple avec un bonus de +1d6 aux DM.

3. Mettre à terre : lorsque la créature réussit une attaque avec une marge de réussite de 5 points, la victime doit faire un test opposé de FOR ou tomber au sol (où elle subit immédiatement une pénalité de -5 en DEF).

4. Dévorer : lorsque la créature obtient un résultat de 15-20 en attaque, elle saisit sa proie (entre ses crocs ou ses griffes) et profite d'une attaque supplémentaire automatique (pattes arrière par exemple) pour un montant égal aux DM de son attaque principale. En cas de réussite critique, ces DM supplémentaires ne sont pas doublés.

5. Gober : lorsqu'elle utilise sa capacité Dévorer, la créature peut avaler toute entière une cible d'au moins 2 tailles inférieure à la sienne. La victime doit faire un test de FOR opposé. En cas d'échec, elle passe directement dans l'estomac du monstre. Dans cette fâcheuse position, elle subit chaque tour automatiquement des DM égaux à l'attaque principale de la créature. La victime peut seulement effectuer une attaque simple par tour à condition qu'elle réussisse un test de FOR difficulté 15. Elle subit alors un malus de -5 en attaque et ne peut pas utiliser d'arme plus grande qu'une dague.

Note : vous pouvez autoriser un druide ou un rôdeur à utiliser ces capacités comme voie de prestige pour un compagnon animal.

Voie de la magie

Cette voie permet de créer facilement des créatures capables d'utiliser la magie que ce soit un puissant shaman ou une créature étrange.

1. Attaque magique (L) : la créature possède un pouvoir magique qui inflige ses DM de base (+ Mod. au choix INT, SAG ou CHA) sur un test d'attaque magique réussi (portée 50 m).

2. Défense magique (L) : la créature peut invoquer une magie protectrice qui augmente sa DEF de +4 pour le reste du combat. Cette protection est limitée à un seul type d'attaque (contact, magique, à distance), mais le bonus de DEF est doublé.

3. Déplacement magique : la créature possède une magie qui lui permet de se téléporter de 50 m par une action de mouvement. Au prix d'une action limitée, elle peut même couvrir une distance de 100 m par rang.

4. Soins (L) : la créature est capable de soigner 50% des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par combat. Vous pouvez aussi remplacer cette capacité par celle d'attaque vampirique qui inflige les DM de base et la créature soigne d'autant.

5. Tempête magique : une attaque magique qui inflige le double des DM de base de la créature dans une zone de 10 m de diamètre à une portée de 30 m. Toutes les victimes du sort ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.



Univers Fantasy

Vous trouverez dans les pages qui suivent les règles d'objets magiques et le bestiaire des monstres de *fantasy*. Il n'a pas vocation à être exhaustif, il présente un panel de monstres classiques et communs dans un cadre de *fantasy*. Il devrait suffire à vous faciliter la tâche pour vos premières aventures et à vous donnez quelques idées et exemples de rencontres de plus haut niveau.

Sommaire

Créatures du bestiaire

Animaux	177
Araignée géante	177
Dragon	178
Gobelin	179
Goule	179
Homme-lézard	180
Liche	180
Ogre	181
Orque	181
Squelette	182
Troll	182
Vampire	183
Zombie	184
Worg	184
PNJ	185

Objets magiques

Création	186
Forgesort	189



Animaux

Voici quelques exemples d'animaux sauvages et domestique dont vous pouvez vous inspirer pour créer les vôtres.

Cheval de selle

NC 1, créature vivante, taille grande.

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 12 **PV** 15 **Init** 13

Sabots +4 **DM** 1d4+2

Cheval de guerre

NC 1, créature vivante, taille grande.

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +3
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 13 **PV** 20 **Init** 13

Sabots +5 **DM** 1d4+3

Loup

NC 1, Créature vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2*
INT -4 **SAG** +3* **CHA** -4

DEF 14 **PV** 12 **Init** 14

Morsure +3 **DM** 1d6+2

Attaque en meute : +2 en attaque si 2 créatures attaquent la même cible.

Ours, grizzli

L'ours brun mesure environ 1,50 m au garrot et 2,50 m lorsqu'il se dresse sur ses pattes postérieures pour un poids d'environ 300 kg.

NC 3, Créature vivante, taille grande.

FOR +5 **DEX** +2 **CON** +5*
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 16 **PV** 40 **Init** 14

Griffes +8 **DM** 1d8+5
Morsure +8 **DM** 1d10+5

Rappel : utiliser griffes et morsure au même tour demande une action limitée.

Araignée géante

L'araignée géante est un monstre terrifiant : rapide, puissante, capable de survivre aux pires blessures et d'empoisonner ses victimes. Toutes les araignées bénéficient des capacités suivantes :

Vermine : les insectes sont capables de survivre aux pires blessures, le MJ lance deux d20 pour leurs tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir pendant un tour complet.

Poison : une créature blessée par la morsure de l'araignée doit réussir un test de CON difficulté 15 ou subir des DM de poison (1d6 par taille).

Toile (L) : sur un test d'attaque réussi (portée 5 m, 10 m si la créature est de très grande taille), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer demande une action limitée et nécessite de réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de FOR de l'araignée].

Vitesse : un insecte géant se déplace de 30 m par action de déplacement.

Araignée de taille petite

NC 1, créature vivante.

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +5*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 6 **Init** 19

Morsure +5
DM 1d6+poison (1d6)

Araignée de taille moyenne

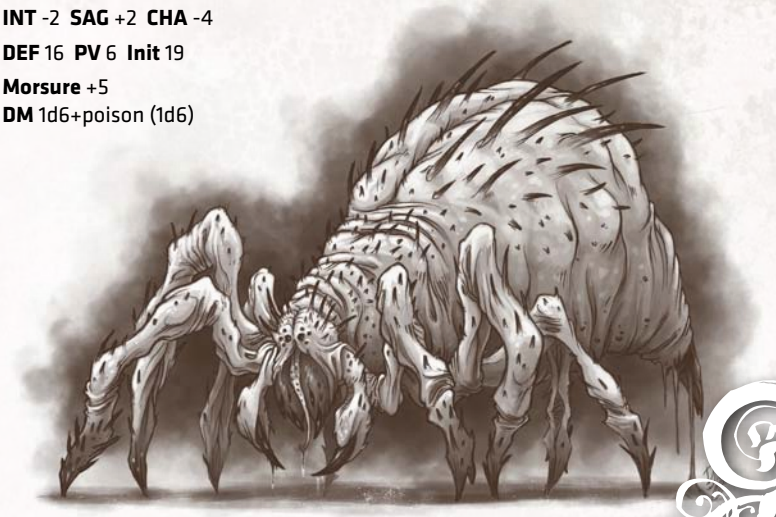
NC 3, créature vivante.

FOR +3 **DEX** +3 **CON** +5*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 25 **Init** 17

Morsure +5 **DM** 1d8+poison (2d6)

Voie du prédateur rang 2 : Embuscade, Attaque bondissante (L).



Dragon

Énormes créatures reptiliennes, les dragons possèdent quatre pattes et de grandes ailes membraneuses. Le caractère de chaque dragon varie selon son espèce, mais tous sont fiers et attirés par les trésors et ceux qui ont réuni un butin fabuleux évitent de s'en éloigner.

Les dragons chromatiques sont malfaisants et leur souffle correspond à leur couleur : blanc (froid), bleu (foudre), noir (acide), rouge (feu) et vert (gaz empoisonné). Les dragons métalliques sont bienfaisants et en plus du souffle élémentaire indiqué, ils possèdent un souffle magique non létal (DM temporaires) : airain (feu), argent (froid), bronze (électricité), cuivre (cuivre) et or (feu).

Les dragons sont des créatures très intelligentes, aux sens très affutés, et certains utilisent la magie. Tous les dragons parlent le draconien et apprennent d'autres langues en vieillissant. Ils deviennent de plus en plus puissants avec l'âge et leur taille peut atteindre plus de 30 m.

Capacités (valeur +2 NC)

Effroi : lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 m doivent réussir un test de SAG difficulté [5+Mod. de FOR du dragon] ou être submergées par la peur pendant 1d4 tours. Dans cet état, elle ne peut faire qu'une action de mouvement par tour.

Vol : les dragons volent à une vitesse de 40 m par action de mouvement.

Souffle (A) : pour un dragon de taille grande, cette attaque de zone affecte toutes les créatures dans un cône de 15 m de long sur 10 m de large (+5 mètres par catégorie de taille) et inflige des DM égaux à 3 fois ses DM de base. Ces DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. Le dragon doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau ce pouvoir.

Coup de queue : à chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une attaque de griffe avec un malus de -5.

Immunités : un dragon est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM du type correspondant à son souffle.

Dragon jeune

NC 10, créature vivante, taille grande.

FOR +8* **DEX** +3 **CON** +8*
INT +3 **SAG** +4 **CHA** +3

DEF 23 **PV** 130 **Init** 20

Morsure +14 **DM** 3d6+8
Griffes (x2) +14 **DM** 1d8+5
Souffle 9d6 (15x10m)

Voie du colosse rang 1 : Egratignures (RD4)

Voie du prédateur rang 1 : Embuscade (+5 discrétion et perception. Attaque par surprise (L) +1d6 DM).

Dragon adulte

NC 16, créature vivante, taille très grande.

Magicien niveau 2

FOR +12* **DEX** +2 **CON** +12*
INT +4 **SAG** +4 **CHA** +4

DEF 27 **PV** 250 **Init** 20

Morsure +25 **DM** 5d6+12
Griffes (x2) +25 **DM** 2d6+7
Souffle 15d6 (20x15m)

Voie du colosse rang 4 : Egratignures (RD8), Balayage, Projection.
Voie du prédateur rang 2 : Embuscade. Attaque bondissante (L).
Voie de la magie universelle rang 2 : Lumière (L), Détection de la magie (L)
Voie de la magie des arcanes rang 2 : Agrandissement (L), Forme gazeuse (L)



Gobelin

Le gobelin « peau verte » est une petite créature nuisible d'environ un mètre de haut, cruel, vicieuse et qui attaque en bande. Les gobelins sont généralement couards : blessés ou en sous-nombre, ils s'enfuient la plupart du temps. Pour obtenir un shaman gobelin remplacez la voie de la meute par la voie de la magie (rang 1 ou 2).

Gobelin de base

NC 1/2, taille petite

FOR -1 **DEX** +1 **CON** +0
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 4 **Init** 12

Masse +2 **DM** 1d6-1

Morceaux d'armure de cuir, masse légère, petit bouclier

Voie de la meute rang 1 : Attaque en meute (+2 en attaque à plusieurs).

Chef gobelin

Boss niveau 1
NC 1 ½, taille petite

FOR -1 **DEX** +1 **CON** +0
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 24 **Init** 12

Masse +4 **DM** 1d6+1

Armure de cuir, masse légère, petit bouclier

Voie de la meute rang 1 : Attaque en meute.



Goule

La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée fièvre des goules. Son corps cadavérique devient décharné et parfois même partiellement décomposé, des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge.

NC 2, créature non-vivante.

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 13 **Init** 14

Morsure +2 **DM** 1d6+1

Griffes +2 **DM** 1d6+1

Capacités

Non-vivant : immunités.

Paralysie : une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes sont immunisés à cette capacité.

Fièvre des goules : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un test de CON difficulté 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.



Homme-lézard

Les hommes-lézards sont des créatures reptiliennes robustes mesurant environs deux mètres. Ils parlent le draconien.

Natation : les hommes-lézards sont parfaitement adaptés au milieu aquatique. En cas de combat dans l'eau, ils ne souffrent d'aucune pénalité tandis que les personnages subissent un malus de -2 (marais) à -5 (natation). Voir page 168 les règles sur les conditions difficiles et le NR.

Homme-lézard de base

NC 1

FOR +2* **DEX** +0 **CON** +2
INT -1 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 (bouclier) **PV** 12 **Init** 10

Massue +3 **DM** 1d6+2
Morsure +3 **DM** 1d4

Javelot +1 (20 m) **DM** 1d6

Champion homme-lézard

Boss niveau 1

NC 4

FOR +4* **DEX** +0
CON +3
INT -1 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 32 **Init** 11

Massue (x2) +7 **DM** 1d8+6
Morsure +7 **DM** 1d4+4

Voie du champion rang 2 : Imparable, Juste toi et moi.



Liche



La liche est un lanceur de sort qui a utilisé une puissante magie pour vaincre la mort et devenir mort-vivant. Son corps se flétrit et ses yeux deviennent deux puits ténébreux au fond desquels brûle un feu impie.

Créez un personnage d'un profil de lanceur de sort. Son type devient non-vivant et il gagne toutes les capacités de la **voie des créatures magiques** jusqu'au rang 5 (NC +2,5) : Réduction des DM (RD 15/magie), Vitalité surnaturelle (+100% PV), Immunités : RD 15 froid et électricité), Résistance à la magie (+10 en DEF contre les attaques magiques).

Immortel : le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un réceptacle magique où le mort-vivant conserve son énergie vitale. Si ce phylactère n'est pas détruit lorsqu'elle est tuée, la liche reprend forme 24h après sa mort apparente.

Liche nécromant, niveau 8

NC 8, créature non-vivante

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +2
INT +4 **SAG** +1* **CHA** -1

DEF 14 **PV** 80 **Init** 15

Dague +7 **DM** 1d4-1

Attaque magique +12

Voie du méchant récurrent rang 3
Voie de l'outre-tombe rang 5
Voie de la mort rang 4
Voie de la sombre magie rang 2

Ogre

L'ogre est une brute épaisse mesurant plus de 2,50 m (pour 300 kg). Cette créature maléfique a un penchant pour les armes démesurées, la boucherie gratuite et les combats déloyaux. Il parle le géant et parfois le commun.

Ogre de base

NC 3

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 35 **Init** 10

Hachoir +8 **DM** 2d6+5

Ogre barbare niveau 8

NC 7

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +6*
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 20 **PV** 139 (RD3) **Init** 10

Hachoir +16 **DM** 2d6+5

En furie +19 **DM** 4d6+5
DEF 14

Voie du pagne rang 5 : Vigueur, Peau de fer (+6 DEF), Tatouages (+5 CON), Peau d'acier (RD), Constitution héroïque.

Voie de la rage rang 5 : Cri de guerre (L), Défier la mort, Même pas mal, Furie du berserk.



Orque

Les orques sont des créatures robustes, un peu plus grandes que les humains, dotées de traits bestiaux et d'habitudes violentes. Ils vivent en tribus sous la domination d'un chef qui règne par la loi du plus fort. Les orques parlent leur propre langue et plus que toute autre race de monstre, ils sont capable de gagner des niveaux dans un profil.

Orque de base

NC 1

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +2
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 14 **Init** 10

Epée 2 mains +4 **DM** 2d6+2

Armure de cuir renforcée.

Voie de la résistance rang 2 (pris en compte).



Shaman orque

Magicien niveau 4
NC 3

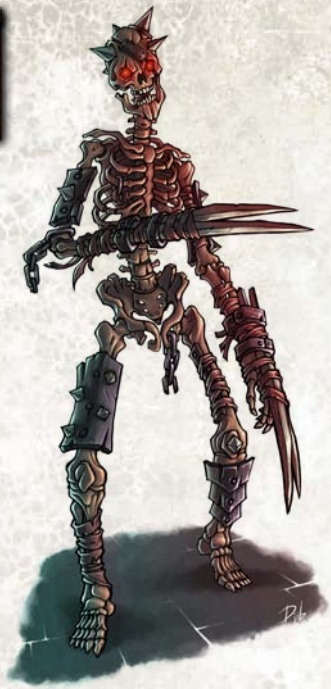
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +2 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 11 (15) **PV** 34 **Init** 13

Bâton 2 mains +5 **DM** 1d6+1
Flèche enflammée +6 **DM** 1d6+2 + Spécial

Voie de la magie destructrice rang 3
Voie de la magie protectrice rang 3

Squelette



En animant par magie les ossements d'une créature défunte, on obtient un mort-vivant assez fragile appelé le squelette. Un squelette est une créature sans cervelle immunisée à toute forme d'attaque mentale. Et non, il ne parle pas !

Réduction des DM : tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points contre les armes contondantes.

Sans esprit : voir le Zombie p.184).

Squelette de base

NC 1, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 12 **Init** 12

Attaque +1 **DM** 1d4 ou selon arme

Squelette de géant

Un squelette de plus de 3 mètres de haut...

NC 5, créature non vivante, grande taille

FOR +7 **DEX** +2 **CON** +7
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 90 **Init** 12

Massue à 2 mains +13 **DM** 2d8+7

Troll

Les trolls sont de grands humanoïdes (environ 2,70 m) à la peau caoutchouteuse verdâtre ou violacée couverte d'excroissances et de plaques suppurantes. Le troll est un monstre dénué de peur, confiant en sa capacité à échapper à la mort et il combat férocement.

Troll de base

NC 5, taille grande

FOR +6 **DEX** +2 **CON** +6
INT -2 **SAG** -1 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 63 **Init** 14

Griffes (x2) +10 **DM** 1d6+3
Lancer de rocher +6 (10m) **DM** 2d6+6

Capacités

Vitalité surnaturelle : un troll récupère 4 PV par tour, sauf si les DM subits sont de feu ou d'acide. Même à 0 PV, il continue à régénérer les tissus morts à moins qu'on ne brule son corps.

Eventration : s'il réussit ses 2 attaques de griffes, le troll éventre sa victime, infligeant 2d6+6 DM supplémentaires.



Vampire

Le vampire est un humanoïde mort-vivant qui se nourrit du sang des vivants, il peut aisément passer pour un être humain lorsqu'il vient de se gaver de sang frais. Toutefois, il peut aussi prendre une apparence plus ou moins cadavérique ou encore une forme hybride proche de la chauve-souris. La plupart des vampires sont de puissants lanceurs de sorts bien qu'on rencontre quelques exceptions tournées vers les profils de guerrier ou de chevalier.

Vampire

NC 9, créature non-vivante

FOR +5 **DEX** +5 **CON** +5
INT +4 **SAG** +4 **CHA** +4

DEF 16 **PV** 70 **Init** 20

Griffes (x2) +10 **DM** 1d6+3 ou selon arme +5

Voie des créatures magiques rang 5 : Réduction des DM (15 sauf armes en argent et magie), Vitalité surnaturelle (récupère 5 PV/tour), Résistance à la magie (+10 DEF), Immortel (lorsqu'il tombe à 0 PV, il passe automatiquement en forme gazeuse et se dirige vers son cercueil, là seulement, il peut être achevé).

Voie de l'envouteur rang 4 (ensorceleur) : Injonction, Sommeil, Confusion, Amitié.

Voie des arcanes rang 3 (magicien) : Agrandissement, Forme gazeuse, Hâte.

Voie de la sombre magie rang 3 (nécromancien) : Ténèbres, Pattes d'araignée, Strangulation.

Capacités

Absorption d'énergie : toute créature blessée par un vampire reçoit 1 point de sang et le vampire récupère 5 PV. Lorsque le nombre de points de sang d'une victime dépasse son niveau, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en vampirien au bout de 2d6 heures.

Transformation en chauve-souris (L) : sous cette forme, la DEF du vampire passe à 20, il ne peut plus attaquer mais se déplace de 40 m par action de mouvement.

Transformation en sombre loup (L) : sous cette forme, le vampire se déplace de 30 m par action de mouvement, sa DEF passe à 18 et il remplace ses attaques de griffes par 1 attaque de morsure (2d6+5 DM).

Vulnérabilité au soleil : un vampire exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

Vampirien

Le vampirien est un mort-vivant mineur au service du vampire qui l'a créé, il ressemble à un humain d'une pâleur mortelle. Un vampirien peut porter une armure pour augmenter sa DEF et éventuellement posséder des niveaux dans un profil.

NC 3, créature non-vivante

FOR +4 **DEX** +3 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 25 **Init** 16

Griffes (x2) +7 **DM** 1d6+2 ou selon arme +4

Voie des créatures magiques rang 2 : Réduction des DM (5 sauf armes en argent et magie), Vitalité surnaturelle (récupère 2 PV/tour).

Absorption d'énergie : à chaque fois que le vampirien blesse une créature, il récupère 3 PV.

Vulnérabilité au soleil : un vampirien exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max.



Zombie

Un zombie est un mort-vivant animé à partir d'un cadavre récent. Les chairs peuvent êtres à un stade plus ou moins avancé de putréfaction mais le corps doit être globalement complet. Le zombie est une créature stupide qui suit les ordres de son créateur ou attaque toute créature vivante à portée.

Pour obtenir un zombie, vous pouvez partir de n'importe quelle taille de créature, simplement le type de la créature devient non-vivant et on ajoute les capacités suivantes (NC +0):

Voie des créatures magiques rang 2 : Réduction des DM (RD 5 saufs arme tranchantes), Vitalité surnaturelle (+40% PV).

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le zombi est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : le zombie voit sa DEX réduite à 8 et il ne peut faire à chaque tour qu'une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas les deux (pas d'action limitée).



Zombie humain

NC ½, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** -1 **CON** +5
INT +4 **SAG** +4 **CHA** +4

DEF 16 **PV** 16 **Init** 8

Griffes +2 **DM** 1d6+1 ou selon arme +1

Worg

Les worgs sont des cousins maléfiques des loups, plus puissants (jusqu'à 150 kg) et plus intelligents. Ils parlent leur propre langue et le gobelin car ils servent parfois de monture à ces petites créatures.

Worg solitaire

NC 2, créature vivante

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3*
INT -2 **SAG** +3* **CHA** -2

DEF 14 **PV** 28 **Init** 15

Morsure +5 **DM** 1d8+3

Capacités

Mettre à terre : lorsque la créature réussit une attaque avec une marge de réussite de 5 points, la victime doit réaliser un test opposé de FOR ou tomber au sol (où elle subit immédiatement une pénalité de -5 en DEF).

Worgs en meute

Les meutes ont mis au point des techniques qui en font des adversaires redoutables. Vous pouvez leur assigner autant de rang dans la voie de la meute que nécessaire et augmenter ainsi le NC de chaque créature. Une meute de 8 worgs avec le rang 4 dans la voie atteint un niveau de rencontre respectable de NR 12 !



PNJ

Les PNJ suivants sont un exemple de l'utilisation rapide des niveaux de boss.

Soldat

NC 1
FOR +2 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 16 **PV** 10 **Init** 10
Epée longue +3
DM 1d8+2
Chemise de maille, bouclier, épée longue.
Capacités : voie de l'armée rang 1 (vétéran)

Sergent

NC 3
FOR +2 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 18 **PV** 32 **Init** 10
Epée longue +5
DM 1d8+4
Boss niveau 1
Chemise de maille, bouclier, épée longue.
Capacités : voie de l'armée rang 2 (vétéran et sergent)

Capitaine

NC 4
FOR +2 **DEX** 01 **CON** +3
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1
DEF 21 **PV** 52 **Init** 12
Epée longue (x2) +7
DM 1d8+6
Boss niveau 2
Cotte de maille, bouclier, épée longue.
Capacités : voie de l'armée rang 3 (vétéran, sergent et capitaine).

Les PNJ suivants ont été crées sur les modèles du quidam et du PNJ remarquable.

Gamin

NC 0, taille petite
FOR -2 **DEX** +1 **CON** 0
INT -1 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 2 **Init** 13
Mains nues -2
DM 1d4-2

Passant

NC 0
FOR +0 **DEX** -1 **CON** +0
INT -1 **SAG** -1 **CHA** +0
DEF 09 **PV** 3 **Init** 8
Dague +1
DM 1d4
Milicien
NC 1/2
FOR +1 **DEX** +0 **CON** +1
INT -1 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 14 **PV** 5 **Init** 10
Epée courte +2
DM 1d6+1
Armure de cuir, bouclier, épée courte.
Note : Un groupe de miliciens est dirigé par un soldat.

Marchand

NC 0
FOR -1 **DEX** +0 **CON** +0
INT +1* **SAG** -1 **CHA** +2*
DEF 10 **PV** 4 **Init** 11
Dague +0
DM 1d4-1
*Lance 2d20 pour les tests de CHA.

Les PNJ suivants ont été créés comme des PJ normaux.

Garde du corps

NC 2
Guerrier niveau 4
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 18 **PV** 40 **Init** 13
Epée longue +5
DM 1d8+1
Bouclier, cotte de maille, épée longue.
Voie du bouclier rang 2 : Protéger un allié, absorber un coup.
Voie du soldat rang 4 : Posture de combat, combat en phalange, prouesse, dernier rempart.

Garde d'élite

NC 4
Profil hybride niveau 8
FOR +2 **DEX** +1 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 21 **PV** 76 **Init** 16
Epée longue +11
DM 1d8+2
Bouclier +2, demi-plaque, épée longue de maître.
Voie du bouclier rang 3
Voie du combat rang 2
Voie du soldat rang 4
Voie du héros rang 2
Voie du meneur d'homme rang 2

Les PNJ suivants ont été créés comme des créatures avec quelques capacités piochées dans les profils.

Voleur

NC 2
FOR +0 **DEX** +3* **CON** +0
INT +1 **SAG** +1 **CHA** +1
DEF 13 **PV** 10 **Init** 12
Epée courte +5
DM 1d6 (+1d6)
Armure de cuir, épée courte.
Capacités : attaque sournoise (1d6), doigts agiles et discrétion (+4 aux tests de DEX), attaque en finesse.

Gros bras

NC 2
FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -1
DEF 13 **PV** 18 **Init** 12
Mains nues +5
DM 1d6+3
Armure de cuir renforcée.
Capacités : poings de fer (moine).

Objets magiques

Valeur des objets

La valeur des objets magiques n'est utile que dans le cas où ils peuvent êtres vendus et achetés et le MJ doit déterminer si c'est le cas dans son cadre de campagne. Toutefois, le prix de vente des objets magiques est toujours au maximum de 50% de leur valeur réelle. En effet, les gens qui font le commerce de ce type de marchandises doivent dépenser des fortunes en sécurité.

La valeur d'un objet magique est égale à **[(niveau de magie) x (niveau de magie)] x 200 po.**

La valeur d'une potion ou d'un parchemin est de seulement [(rang du sort) x(rang du sort)] x 50 pa.

La valeur monétaire maximum des objets disponibles à la vente dépend habituellement de la taille d'une agglomération :

Village (500 h) : 200 pa
Bourg (2 000 h) : 200 po
Ville (8 000 h) : 1 000 po
Cité (30 000 h) : 3 000 po
Mégapole (100 000 h) : 5 000 po

Niveau d'effet

Lorsqu'un objet reproduit un sort, il est souvent fait appel à un Mod. de Carac. pour déterminer ses effets : utilisez toujours les caractéristiques de l'utilisateur. De même, un personnage qui boit une potion de « soins légers » (prêtre rang 1) utilise sont propre niveau.

Les univers de *fantasy* ont pour particularité de permettre aux personnages de faire l'acquisition d'objets magiques. Ces artéfacts augmentent considérablement la puissance des héros et sont une récompense très appréciée des joueurs. Leur dosage est cependant un art subtil. Trop faciles à trouver, ils ont moins de valeur aux yeux de leurs propriétaires, tandis que la puissance des PJ peut échapper au contrôle du MJ et aboutir au massacre du scénario. Pour autant, distinguer la limite entre trop et trop peu est une notion variable d'un MJ à l'autre, mais aussi d'un univers de jeu à un autre. Plus le niveau de magie de votre cadre de jeu est faible moins les objets magiques devraient y être fréquents (même s'ils peuvent y tenir une place centrale : ce qui est rare est précieux).

Niveau de magie

Chaque objet enchanté est défini par son niveau de magie. Ce score va permettre de déterminer la valeur et la puissance de l'objet.

Types d'objets

Armes : les objets magiques les plus classiques sont les objets qui apportent un bonus à l'action pour laquelle ils sont utilisés. Par exemple, une épée +2 apporte un bonus de +2 à tous les tests et les DM des attaques au contact effectuées avec celle-ci. Le niveau de magie d'un tel objet est égal à son bonus. Les armes peuvent aussi être dotées de propriétés spéciales, chacune d'elle augmentant le niveau de magie, en voici quelques exemples :

Affutée : augmente les chances de réussite critique de l'arme de 1 point et ajoute +1d6 au DM des attaques critiques.

Fléau des morts : +1d6 DM contre les morts-vivants (dragons, démons, etc.)

Feu : +1d6 DM de feu (+2 niveaux de magie)

On peut doubler une propriété, par exemple *une épée +2 de feu intense* ajoute +2d6 DM de feu (deux fois la propriété *Feu*) pour un niveau de magie total de 6.

Les modules du *d20/PF* comportent des armes magiques, mais aucun objet de lanceur de sort ne suit la même philosophie. En effet, les sorts de destruction y sont indexés sur le niveau du personnage. Ce n'est pas le cas dans *CO*, c'est pourquoi il faudra penser à équilibrer les trésors en proposant des objets spécifiques. Ils peuvent prendre des formes variées : sceptre de magie, anneau de puissance, etc. Par exemple un *sceptre de feu* qui donne un bonus de +3 en attaque magique et aux DM pour tous les sorts de feu.

Il existe aussi pour les moines des maniques qui appliquent leur bonus aux attaques à mains nues.

Armures : une armure ou un bouclier applique son bonus de magie en DEF. Une armure le retranche aussi à toutes les pénalités qu'elle inflige. Le niveau de magie d'un tel objet est égal à son bonus modifié par d'éventuelles propriétés spéciales.

Défense : divise par 2 les DM des coups critiques et des attaques sournoises (+2 niveaux de magie).

Ombre : bonus de +5 aux tests de discrétion (DEX). On peut imaginer d'autres objets donnant des bonus de ce type (la célèbre *cape d'elfe magique*).

Résistance au feu 10 (froid, acide, etc.) : le porteur retranche 10 points à tous les DM de feu subits.

Les lanceurs de sort (ou les moines), utilisent des *bracelets de défense*, il ne ce cumulent pas à une armure et donnent un bonus en DEF égal à 2 fois leur niveau de magie. Les *anneaux de*

protection sont une autre source de DEF : ils ajoutent leur bonus à la DEF de n'importe quel personnage.

Objets de puissance : ces objets permettent d'augmenter le Mod. d'une Carac. Leur forme est déterminée par la Carac. affectée : par exemple un ceinturon de FOR, un bandeau d'INT, des gantelets de DEX ou une amulette de CON. Le niveau de magie des objets de puissance est égal au Mod. de Carac. +1 : une *cape de CHA +3* possède donc un niveau de magie de +4.

Objets de pouvoir : ces objets procurent des pouvoirs magiques souvent calqués sur des capacités de lanceur de sort, ils sont utilisables 3 fois par jour. Le niveau de magie de ce type d'objets est égal au rang du sort dupliqué. Un objet de pouvoir peut aussi proposer des pouvoirs totalement inédits. C'est alors au MJ d'estimer le niveau de magie en essayant de comparer l'objet à des capacités connues.

Grimoires : les grimoires de magie permettent de varier les sorts auquel un personnage a accès. Tous les profils de la famille des lanceurs de sort peuvent utiliser les grimoires même si les sorts qui y sont inscrit ne sont pas du profil du personnage. Il suffit d'avoir atteint le rang correspondant à celui du sort dans au moins une voie de magie. Un sort inscrit dans un grimoire peut être utilisé trois fois par jour. Un tel objet possède un niveau de magie égal à la somme des rangs des sorts qui y sont inscrits divisé par 3 (arrondi au plus proche).

Consommables : ces objets à utilisation unique, comme les potions et les parchemins, reproduisent les effets magiques des capacités de lanceur de sort. Les parchemins peuvent être utilisés seulement par les profils de lanceur de sort jusqu'à un rang maximum égal au plus haut rang atteint dans une voie de magie. Les potions peuvent êtres utilisées par n'importe quel personnage.

Les projectiles magiques (flèches, carreaux) sont une autre forme d'objets magiques consommables, ils perdent leur enchantement ou se brisent après avoir été utilisés.

Tous ces objets ne sont pas comptabilisés dans le niveau total de magie.

Cumul des objets

Les bonus de même type ne se cumulent pas, seul le plus haut est pris en compte. Par exemple une *ceinture de FOR +2* ne se cumule pas avec des *gantelets de FOR +4* (seul le bonus le plus élevé des deux s'applique, ici, le +4 des gantelets). Il en va de même pour une *flèche +3* encochée dans un *arc +2*, il est donc dans le sens du jeu de donner accès à des projectiles plus puissants que l'arme qui les propulse.

Il existe une exception notoire à cette règle : les *boucliers magiques* et les *anneaux de protection* ajoutent leur bonus en DEF en plus des autres objets (armure ou bracelets).

Niveau total de magie

Si vous voulez jouer sans adaptation des scénarios aux normes du *d20/PF*, sachez qu'il vous faudra équiper votre groupe en objets magiques de façon très conséquente ou le voir rapidement annihilé. Le tableau ci-contre vous permet de déterminer cette puissance, mais ne le laissez jamais dans les mains des joueurs ! En fonction du niveau du PJ (colonne 1), vous trouverez dans la deuxième colonne le niveau total de magie qu'il est conseillé de posséder pour être de taille à affronter un scénario *d20/PF* (un écart de 2 ou 3 points est tout à fait acceptable). La troisième colonne vous indique le niveau de magie maximum qu'un objet seul peut atteindre, au-delà, il risque d'avoir des effets perturbateurs sur le jeu.

Tableau de niveau de magie

Niveau du PJ	Niveau total	Max.
1	0	1
2	0	1
3	1	1
4	2	2
5	3	2
6	4	2
7	6	3
8	8	3
9	10	4
10	12	5
11	15	6
12	18	7
13	21	8
14	24	9
15	27	10
16	30	11
17	33	12
18	36	13
19	40	14
20	45	15



Moins d'objets ?

Vous n'arrivez pas à vous résoudre à distribuer autant d'objets magiques que le tableau ci-dessus le prescrit, mais vous souhaitez tout de même utiliser des scénarios du commerce ? Il vous reste la solution de choisir des scénarios de niveau plus faible que votre groupe de personnage. Vous pouvez retrancher environ 1 niveau au scénario (ou augmenter de 1 le niveau des personnages) par tranche de 5 niveaux de magie manquant par rapport au score indiqué.

Lame des échos

La lame des échos est le fruit de l'imagination d'Invalys, membre actif du forum de *Chroniques Oubliées*. Nous le remercions de nous autoriser à nous inspirer de son texte original (les joueurs de *Earthdawn* ne seront pas dépaysés !).



Objets prestigieux

Un objet prestigieux est un objet qui possède sa propre voie, elle peut être composée de 5 rangs ou moins, selon la puissance finale que vous souhaiter donner à l'artéfact (mais ne nécessitant aucun point de capacité).

A l'exception du rang 1, le personnage doit remplir certaines conditions pour débloquer les pouvoirs. Tout d'abord, le niveau de magie de l'objet doit correspondre à ce qu'un personnage de ce niveau peut utiliser (voir page précédente). Ensuite le personnage doit réaliser un haut-fait, un exploit ou obtenir une connaissance qui lui révèle la nouvelle capacité. Enfin, le MJ peut décider qu'une condition de profil, de voie ou de capacité est requise.

Un tel objet va sans doute suivre un personnage tout au long de sa carrière et participer à sa légende. En temps que MJ vous pourrez donc investir un peu de temps pour créer son histoire et ses pouvoirs.

Objet personnalisé

Plutôt que de créer tous les pouvoirs de l'objet a priori, vous pouvez aussi donner un objet faiblement enchanté à un personnage, puis lui permettre d'en faire un objet prestigieux qu'il attachera à son propre destin. L'acte fondateur d'une telle démarche est le moment où le joueur tisse un lien affectif avec l'objet au court d'un événement de jeu mémorable à la suite duquel il nomme cet objet. Ce nom et cet événement vont déterminer l'orientation futur des pouvoirs que l'objet va développer.

Exemple : la lame des échos

Celui qui brandit cette lame peut entendre de légers tintements, comme des échos des coups de marteaux qui ont présidé à sa naissance. Mais seul un barde peut la faire vibrer à l'unisson du chant de son âme pour libérer ses pouvoirs...

1. Lame exceptionnelle : l'arme confère un bonus de +1 en attaque et aux DM. Ce bonus passe à +2 au rang 3. *Niveau de magie 1*

2. Amplification : la lame permet de doubler la portée et ajoute +1d6 aux DM de la capacité de rang 2 de barde, Attaque sonore.

Action : le personnage doit découvrir le nom du forgeron à l'origine de la création de sa lame et celui du barde à qui elle fut offerte. *Niveau de Magie 2.*

3. Focalisation : la rapière peut désormais servir de point de focalisation de la capacité de rang 3 de barde, zone de silence. La zone d'effet est centrée sur l'arme et devient mobile si on se déplace avec l'objet.

Action : le personnage doit reconnaitre et reproduire la note de musique qui caractérise cette lame, seul un musicien à l'oreille entrainée peut le faire... Cela demande un test de SAG difficulté 30 avec un bonus égal à deux fois le rang atteint dans la voie du musicien, une seule tentative par jour est autorisée. *Niveau de magie 4.*

Créer des objets

Les règles de *CO*, fidèles à leur esprit de simplicité détaillent très peu le processus de création d'objets magiques, elles sont confiées aux voies de forgesort décrites dans les pages suivantes. Toutefois, le MJ peut choisir de donner plus de saveur à la création d'un objet magique et en faire une expérience unique. Peut-être faut-il utiliser des composants rares et précieux en rapport avec les pouvoirs de l'objet ? Seule une aventure en bonne et due forme permettra de se les procurer. Faut-il un lieu particulier pour réaliser le rituel d'enchantement ? Ces épreuves ajouteront une valeur affective à l'objet, elles le rendront unique et mémorable.

Forgesort

À la fois artisan et enchanteur, artiste et magicien, le forgesort lie les énergies occultes à la matière qu'il façonne pour créer des artefacts magiques ou des breuvages aux propriétés fantastiques. C'est un profil altruiste dont on appréciera le soutien, mais la complexité de certaines capacités ne le destine pas aux joueurs débutants.

Voie des artefacts

1. Bâton de mage : le forgesort crée un grand bâton magique. Avec cette arme à deux mains, il gagne un bonus de +1 aux tests d'attaque au contact et inflige [1d6+Mod. d'INT] DM magiques. A partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser son score d'attaque magique pour une attaque au contact et infliger [2d6 + Mod. d'INT] DM dans un éclair d'énergie !

2. Blocage (L) : le forgesort scelle une porte ou un coffre pour une durée en minutes égale à sa valeur d'INT. Seul un mot de commande qu'il choisit permet d'ouvrir l'objet. Celui-ci peut toujours être brisé par la force, mais il bénéficie d'un bonus de +5 en *solidité* et en RD (réduction des DM) pour toute la durée du sort.

3. Sac sans fond : le forgesort possède un sac dans lequel il peut entreposer 50 kg de matériel par rang dans la voie, tandis que le sac semble toujours ne peser qu'un kilo. Le sac ne fonctionne pas si on tente d'y mettre une créature vivante. Le sac est de plus capable de fournir au forgesort les objets qu'il désire. Il peut en retirer une pelle, une corde, une épée ou tout objet dont la valeur ne dépasse pas 20 pa, le poids 50 kg, la circonférence 1 m et le volume 1 m^3. Ces objets ont hélas la propriété de disparaître au bout d'une heure. De ce fait, la nourriture magique retirée du sac ne nourrit pas vraiment celui qui la consomme.

4. Frappe des arcanes (L) : le forgesort frappe le sol de son bâton et provoque une onde dévastatrice dans un rayon de 10 m autour de lui. Toutes les créatures dans la zone subissent automatiquement [2d6 + Mod. d'INT] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. d'INT] pour ne pas tomber au sol.

5. Artéfact majeur : le forgesort peut enchanter des objets. Il peut créer une arme qui donne un bonus de +1 aux tests d'attaque et aux DM ou une armure qui donne un bonus de +1 en DEF et réduit le malus d'encombrement d'autant. Le bonus passe à +2 lorsque le personnage atteint le niveau 8 puis augmente de +1 tous les 3 niveaux (+5 au niveau 17). Il faut un mois de travail et la dépense de 100 po par point de bonus pour créer l'objet. A la fin, le forgesort doit réaliser un test d'INT difficulté [10 + 3 x bonus de l'objet] avec un bonus égal au rang atteint dans la voie du métal. En cas d'échec, l'objet n'est pas enchanté et il faut recommencer (l'argent est perdu !). En cas de succès, le forgesort doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie 1 PV qu'il perd définitivement sur son score de PV maximum.

Voie des élixirs

Chaque jour, le forgesort peut créer jusqu'à deux élixirs par rang dans la voie. Produire un lot d'élixirs prend une heure, quel qu'en soit le nombre. Ce sont des mélanges instables qui deviennent inopérants après 24 h. Le joueur doit donc en noter l'heure de fabrication. Passé 24 h, le forgesort peut régénérer les élixirs en seulement 10 mn, mais ils comptent alors parmi les potions créés pour la journée.

Dé de vie

On utilise 1d6 pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le forgesort sait manier la dague, le bâton, le marteau et l'arbalète légère. Il peut porter une armure de cuir simple seulement et ne peut pas manier de bouclier.

Attaque magique

Le forgesort utilise son Mod. d'INT pour calculer son score d'attaque magique.

Équipement de départ

dague, bâton, marteau, 5 pa.

Science ou pas science ?

Ce profil est particulièrement adapté aux univers où le développement technologique n'est pas en reste (tendance *Steampunk*, *Les Royaumes d'Acier* ou *Eberron* par exemple). Dans ce genre d'univers, vous pouvez le typer plus fortement en renommant la voie du Golem en voie du Méca et plutôt que des sorts, tous les effets sont obtenus par de nombreux artefacts étranges et autres inventions farfelues, tenus en main, portés en accessoire mais aussi ingérés ou greffés… Il devient alors une sorte d'inventeur fou ou de bricoleur de génie.

1. Fortifiant : un breuvage étrange qui guérit [1d4 + rang] PV et permet de gagner un bonus de +3 aux [rang +1] prochains tests de réussite effectués (dans une limite de temps de 12 heures).

2. Feu grégeois : le forgesort lance la fiole à une distance maximum de 10 m, grâce à une action d'attaque (réussite automatique). Le contenu explose dans un rayon de 3 m en infligeant 1d6 DM par rang dans la voie. Un test de DEX difficulté [10 + Mod. d'INT] réussi permet aux victimes de diviser les DM par 2.

3. Élixir de guérison : le forgesort peut préparer un élixir qui soigne [3d6 + Mod. d'INT] PV ou un empoisonnement.

4. Potion magique : le forgesort peut préparer une potion d'Agrandissement, de Forme gazeuse, de Protection contre les éléments, d'Armure de mage ou de Chute ralentie (voir les voies de magicien dans *CB#1*).

5. Élixirs magique : le forgesort peut préparer une potion d'Invisibilité, de Vol, de Respiration aquatique, de Flou ou de Hâte (voir les voies de magicien dans *CB#1*).



Voie du métal

1. Forgeron : le forgesort obtient un bonus de +2 par rang dans la voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement, il peut enflammer son marteau ou son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par rang dans la voie avec cette arme (DM de feu).

2. Métal brûlant (L) : le forgesort doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) pour faire chauffer un objet métallique que sa cible transporte pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 point de DM par tour à son porteur et un malus de -2 aux tests d'attaque. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4 DM par tour à son porteur. La victime peut se débarrasser précipitamment de son armure au prix d'une action limitée.

3. Magnétisme (L) : le forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.

4. Métal hurlant (L) : sur un test d'attaque magique réussi, le forgesort déforme une pièce d'équipement métallique portée par sa cible. Une arme devient inutilisable et bonne pour le rebut, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests de son porteur. La victime peut se débarrasser de son armure au prix d'une action limitée. Si l'objet est magique, le sort ne fait effet que 1d4 tours et ne peut viser à nouveau l'objet pour 24 heures. Appliqué à une structure (par exemple une porte blindée), ce sort inflige 4d6 DM en divisant par 2 sa RD (réduction des DM).

5. Endurer : le forgesort est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il réduit tous les DM de feu subits de 5 points et augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé, en gardant le meilleur résultat.

Voie du golem

1. Grosse tête : le forgesort remplace la force brutale par un peu de réflexion. Il peut effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR (exemple : il utilise un levier pour déplacer une lourde charge). Il obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests de bricolage ou de science.

2. Golem : le golem est une créature humanoïde fabriquée par le forgesort pour lui servir de serviteur et de garde du corps. Créature non-vivante, Init [forgesort], DEF 14, PV [4 x niveau], Attaque [niveau + Mod. de FOR], DM 1d8+1. FOR +1, DEX -1, CON +10, INT -4, SAG -3, CHA -4. Le forgesort peut réparer le golem au rythme de [1d6 par rang + Mod. d'INT] PV par heure.

3. Protecteur : une fois par tour, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.

4. Golem supérieur : le forgesort peut améliorer son golem en choisissant une option parmi : Armure : +5 en DEF ; Félin : +3 Mod. de DEX ; Baliste : portée 20 m, 2d6 DM ; Taille : +10 PV et +1 Mod. de FOR ; Vol : des « sauts » de 40 m en action limitée ; Cerveau amélioré : +2 Mod. d'INT, SAG, CHA, doué de parole ; Puissant : +2 Mod. de FOR ; Arme à deux mains : +1d8 aux DM au contact. Le joueur peut choisir une option de plus lorsque son personnage atteint les niveaux 9, 13 et 17. Les options peuvent êtres choisies plusieurs fois et cumulées.

5. Intelligence héroïque : le forgesort augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie des runes

1. Runes de défense : le forgesort inscrit des runes de protection sur l'ensemble de son équipement et parfois jusque sur sa peau. Il obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans la voie.

2. Rune d'énergie (L) : en réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante un bijou pour 24 h. Celui-ci permet de relancer un d20 une fois par combat sur un test d'attaque, de FOR, DEX ou CON. Un seul bijou de ce type peut être porté.

3. Rune de protection (L) : en réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante une armure pour 24 h. Celle-ci permet d'ignorer les DM d'une attaque une fois par combat.

4. Rune de puissance (L) : en réalisant un rituel de 5 minutes, le forgesort enchante une arme pour 24 h. Celle-ci permet d'infliger les DM maximum une fois par combat.

5. Rune de pouvoir : le forgesort peut lier un sort à un objet par une inscription runique. S'il ne connaît pas lui-même le sort, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. Le sort ainsi lié peut être utilisé trois fois par jour. Le processus est le même que pour fabriquer une arme ou une armure magique, remplacez le bonus par le rang du sort à lier. Il peut aussi lier certains sorts à une potion (en général les sorts dont le personnage lui-même est la cible), mais pas au-delà de son rang dans la voie des élixirs, au prix de un jour de travail et 10 pa par rang du sort. Le PV perdu pour la création d'une potion est récupéré dès que la potion est consommée ou au plus tard après 1 an.

Option

Le MJ peut décider de ne pas laisser le pouvoir de créer des objets magiques entre les mains des joueurs. Il remplacera alors les capacités de rang 5 des voies des artéfacts et des runes par les suivantes :

5. Artéfact étrange : le forgesort crée un artéfact qu'il est le seul à pouvoir utiliser et dont la description est laissée au soin du joueur. L'artéfact permet d'utiliser les capacités suivantes chacune une fois par jour : Téléportation (rang 4, voie des arcanes de magicien), Arrêt du temps (rang 5, voie de la magie protectrice), Forme éthérée (rang 5, voie de l'air d'ensorceleur), Prescience (rang 4, voie de la divination).

5. Rune de garde (L) : le forgesort inscrit une rune lumineuse dans les airs (visible pour la durée du sort) et piège une zone allant de 2 à 10 m de diamètre. Toute créature (de taille au moins très petite) qui entre dans la zone déclenche un effet choisi parmi 3 au moment où le sort est lancé. *Alarme* : un puissant gong retentit. *Feu* : [3d6+Mod. d'INT] DM de feu. *Peur* : test de SAG difficulté [15+Mod. d'INT] ou fuir pendant 2d6 tours. A chaque fois qu'une créature entre à nouveau dans la zone, elle subit les effets. Le sort a une durée de 1d6 minutes mais peut être prolongé à 12 heures par un rituel de 10 minutes. Les créatures présentes dans la zone pendant le rituel sont immunisées aux effets. De plus, si ce sort est lancé alors qu'une autre rune est encore active quelque part, l'ancienne prend fin immédiatement.

Bâtisses & Artifices n°3

L'HÔTEL DES ESTRELIN, CONSULAT DE MILANDO

5 h30. Le guet de la Ville termine sa ronde. Encore une dizaine de minutes pour remonter la rue de la Tarasque. Ensuite s'assurer que tout va bien autour de l'hôtel des Estrelin, siège du consulat de la petite Principauté de Milando et retour au poste. La nuit a été calme. Tant mieux !

GENS DE LA MAISON

Valerand et Bartholome Estrelin : Maîtres de la maison. Grands marchands et consuls de la Principauté de Milando. En couple, bien que la plupart des gens en ville parlent des "Frères Estrelin".



Gauvard : Clodo dormant sous les arcades, chargé par Le Borgniat de garder la nuit l'entrée publique du consulat, et de surveiller la boutique d'épices. Sert parfois d'informateur.

Bernt : Chef de la sécurité de l'Hôtel des Estrelin. Il dirige huit gardes d'élite de l'armée de Milando, les Coualt : Abbon, Alard, Centule, Lancelin, Ogier, Bérard, Théodran (sergent) et Folquet (sergent). Très compétent, ancien garde du Prince de Milando.

Au moyen-âge, pas d'ambassades permanentes et aucune représentativité pour le péquin moyen vivant à l'étranger. Mais l'essor des échanges commerciaux permet la naissance d'une nouvelle « classe » sociale, celle des grands marchands qui, à l'image des Lombards ou de la Ligue Hanséatique, fondent de véritables réseaux internationaux dotés de formidables moyens et d'une influence politique certaine.

Parmi ces grands marchands, les importateurs d'épices sont à part. Utilisées en cuisine, éléments incontournables dans la pharmacopée médiévale, signes de richesse, les épices sont certainement les produits les plus rentables de l'époque.

La conjonction de ces facteurs donne ce que vous allez lire : de grands marchands d'épices étrangers à la Ville y sont devenus « consuls » de leur petite Principauté natale.

Pourquoi consuls et pas ambassadeurs ? L'ambassadeur ne se préoccupe que de l'État, alors que le consul veille sur ses compatriotes. Voilà qui a plus de chances d'impliquer les aventuriers...

Heure par heure, suivez une journée de la maisonnée, qui vous en dira beaucoup sur les intrigues en cours et leurs acteurs.

Prenez des notes !

UNE JOURNÉE AU CONSULAT

L'éveil de l'hôtel

5h40. **Ulisse** et **Vormero**, les commis de cuisine, préparent le petit déjeuner des employés, simple et solide. Messire Valerand veut qu'on mange à sa faim !

Dominique, le maître-queux régnant sur la cuisine impeccablement tenue (20)*, y veille. C'est ce qui l'a motivé à accepter ce poste, en plus d'horaires réguliers, d'un salaire décent, de « clients » pas trop compliqués et d'un peu de piment avec les banquets de prestige de la Maison. Une bonne place, sans imprévus.

5h41. **Manon** se réveille en sursaut dans sa chambrette. Une bûche se consume dans la petite cheminée. Elle dévale l'escalier à vis (46) de la zone du second étage réservée au personnel des Estrelin (40). Encore en retard, et ces garces de **Marion** et de **Constance** sont déjà en bas à faire des ronds de jambes pour esquiver les corvées.

Elle traverse en trombe le réfectoire des employés (18) essentiellement meublé de longues tables et de bancs en bois, qui sert parfois d'office où l'on entrepose les plats avant de les servir dans la grande salle d'apparat (17) lorsque les Maîtres reçoivent du monde.



- *B'jour M'sieur* ***Ugo*** ! lance-t-elle sans ralentir au cocher de la maison en train d'engloutir plutôt salement un grand bol d'avoine que lui a apporté Beatrix, la quatrième servante de la maison.

- *Mffff*... répond **Ugo**, perdu dans ses pensées. Alors... ce matin et cet après-midi, on bouge. Le **Félix** va avoir du boulot pour qu'tout soit bien comme il faut... Où qu'il est l'animal ?

5h42. Un coup de pied interrompt les ronflements de l'épave emmitouflée sous des haillons puants. Le **Gauvard** se lève sans protester. La taloche du sergent, c'est son réveil depuis longtemps déjà... Pour roupiller au sec dans la rue, les arcades des épiciers (8) sont un foutrement bon endroit, sans courants d'air ! Pendant que le Guet s'éloigne, il s'équipe d'un cerceau à bretelle doté de crochets, y fixe deux grands seaux, et se dirige vers le puits public entretenu aux frais des propriétaires de l'hôtel. →

* *Les numéros renvoient aux plans, pages suivantes*



GENS DE LA MAISON (SUITE)

Isabelle, la gouvernante de l'Hôtel. Elle dirige une équipe de 4 filles (Manon, Marion, Constance et Beatrix) chargées des travaux domestiques. Toutes sont en fait des Dames Blanches, unité féminine de protection rapprochée de la Principauté. Ses membres agissent sous couverture (domestiques, nurses).

Sépho, maître d'hôtel : superviseur de la maisonnée.

Dominique : Maître-queux de la maison, il est aidé par Ulisse et Vormero.

Rondalet : Secrétaire du consulat et chef du protocole. Il gère une équipe de trois « clercs » : Mathias, Berthold et Vermorius

Torquato, archiviste juriste-conseil du consulat. Il se pique d'astrologie et écrit des Décuries prophétiques.

Ugo, maître cocher de l'hôtel : Son fils, Félix, est palefrenier.

Maître Giambattista : Beau-frère de Bartholome, il dirige la boutique d'épices. Chargé des préparations médicinales, il a un apprenti, Pirro, et deux employés, Marsil et Olivier. Veuf, il a une fille qui travaille comme infirmière à l'hospital du Quartier.

- Eh, quand on est estrangers, c'est normal de s'faire bien voir des honnêtes gens avec qui on habite, pense-t-il tout en remplissant ses baquets. *Bon, va falloir assurer la pitance maintenant… À l'eau ! Bonne eau !*

6h02. On frappe à la petite porte de l'entrée principale (1).

- Pas trop tôt ! Allez mon gars, ta garde se termine. Tu manges, et au pieu ! pense le factionnaire en tirant le judas.

Comme il s'y attend, il s'agit du capitaine **Bernt** et de cinq de ses collègues. Sitôt la porte ouverte, les hommes entrent à la queue leu-leu, en sueur sauf Bernt, évidemment. Le capitaine s'exclame :

*- Ah, **Lancelin** ! Tu as raté une belle course aujourd'hui ! Rien à signaler depuis tout à l'heure ? Parfait ! Eh, les gars, faites pas cette tête… Vous êtes bien ici… Admirez-moi ces ornements, cette cour (4), ces façades ouvragées. Un pur chef-d'œuvre d'architecture, je ne m'en lasse pas…*

Alors qu'ils gravissent l'escalier en vis (10) menant à l'étage, Ogier murmure à Bérard :

- Tu parles d'une vie d'château ! Nous faire cavaler sur la moitié des remparts tous les matins… Vivement ma garde de nuit…

6h15. Refermant la porte de sa chambre au premier étage (31), **Maître Valerand** se rend dans son bureau (14) au rez-de-chaussée. Il sourit : **Rondalet** a fait entretenir le feu de la cheminée et une légère collation l'attend sur le bureau. Il s'attarde devant un échiquier.

Le coup est plutôt inattendu… songe-t-il avant de déplacer le Fou noir sur l'emplacement du Cavalier blanc. Puis, il s'installe à son bureau et entreprend de rédiger une lettre. Il se relit attentivement, avant de cacheter la missive du sceau qu'il porte au doigt. Sa main se porte sur le bouton placé sous son bureau. Mais non, il est encore tôt. Valerand regarde son échiquier. L'affaire est bien mal engagé pour le Roi blanc…

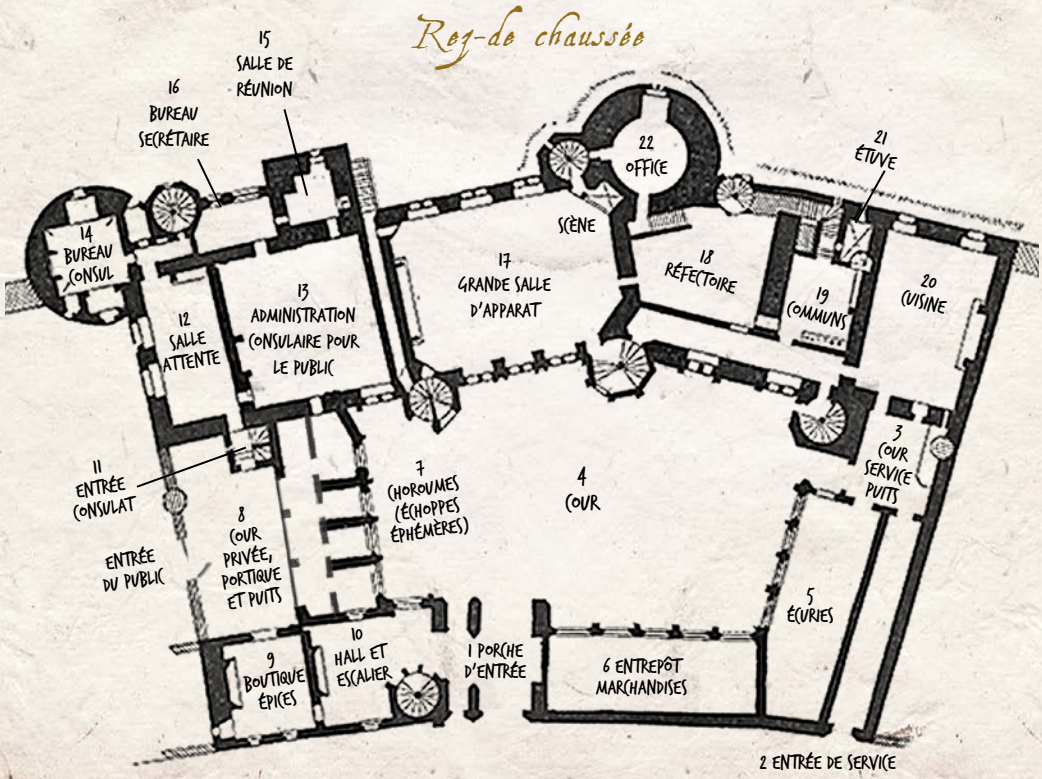
6h30. Au garde-à-vous, la petite troupe attend dans la cour. Vêtus d'un pourpoint et d'un pantalon bouffant à bandes verticales jaunes, noires et bleues, les hommes sont équipés d'une cuirasse rutilante et d'un casque léger à deux pointes aux bords relevés ornés d'une plume de couatl, le serpent qui a donné son nom à cette unité d'élite. Chacun porte une épée courte à la ceinture, et une dague dans une de ses hautes bottes.

- Présenteeeez hallebardes !, beugle **Théodran**, le sergent qui vient de prendre son service de 24h. **Bernt** passe rapidement devant les hommes, il sait qu'il ne trouvera rien à redire. Il écoute le rapport de Floquet, l'autre sergent, relatif aux événements des dernières 24 heures.

*- Messieurs, la journée s'annonce tranquille. Tribunal ce matin. **Abbon**, c'est pour toi. Dans l'après-midi, sortie hors de la Ville avec Maître Bartholome. Chevaux uniquement. **Centule** et **Alard**, avec moi, **Théodran** au commandement en mon absence. À part ça, dispositif habituel, un garde à l'entrée, un aux arcades et un tour de bâtiment toutes les demi-heures. Et maintenant, à table les Coualt ! Rompez »*

6h35. Isabelle, encore belle malgré son âge, jette un regard par la fenêtre du couloir donnant sur la cour principale, avant de retrouver les servantes qui règlent leurs comptes dans les communs (19).

- Mesdemoiselles… Le capitaine a terminé sa revue. Ils vont arriver, le temps de ranger les hallebardes et d'entreposer les cuirasses.



Constance, soyez correcte et professionnelle…Vous croyez que je n'ai rien remarqué de vos œillades ?

Beatrix, vous irez au corps de garde (37) *porter leurs repas aux trois factionnaires de nuit une fois qu'ils auront été relevés.*

Constance, au nettoyage de la cuisine, Marion à la chaufferie (47) *de l'étuve* (31). *Maître Bartholome ne va plus tarder. Maître Valerand est dans son bureau et souhaite ne pas être dérangé.*

Manon tu files me relaver le sol de la salle des négociations (24), *c'est une porcherie sous la table. Au travail !* ».

7h00. Les employés des Estrelin sont quasiment tous présents au réfectoire. Comme d'habitude, **Mathias** et **Vermorius** se plaignent de tout, de rien. Berthold, quant à lui, s'isole pour rendre grâce à son Dieu (comment peut-on croire en un Dieu Unique ?)

Rondalet et **Torquato** mangent à l'écart. N'y voyez, pour le secrétaire et l'archiviste du consulat, aucune marque de supériorité hiérarchique. Leur conversation est juste ennuyeuse pour les autres. Les deux hommes parlent en ce moment même d'oniromancie.

- Ainsi donc, il va bientôt se produire quelque chose, selon vous ? » demande Rondalet un brin amusé.

« *Oui da !* » répond Torquato sur un ton précipité « *Cette nuit, j'ai rêvé de poissons morts et d'œufs cassés, et comme vous le savez, les œufs cassés et le poisson mort signifient malaventure ! D'autant plus* →

GENS DE LA MAISON (SUITE)

Estienne Gharguier. Les Gharg sont des montures volantes peu communes.

Le Borgniat, m**aître-espion des Estrelin**. Très traditionnaliste, habillé de noir, il porte le bouc et un bandeau sur l'œil… gauche ou droit selon l'humeur. Il dispose d'autres identités et dirige une petite troupe aux talents divers. Il est en rapport avec des bohémiens (au sens *Ravenloft* du terme) et semble capable de faire intervenir des entités éthérées.

LES AUTRES PERSONNAGES

Mateo de Latte : Ambassadeur du Prince de Milando. Arrive souvent à l'improviste.

L'envoyé du Duc : Haut personnage chargé du **Renseignement** dans le Duché.

Docteur Scalope : L'un des meilleurs **médecins** de la Ville. Ami de Bartholome.

Chevalier Kristoff de Valamoya : Explorateur célèbre, ayant déjà collaboré avec les Estrelin. Monte une nouvelle expédition.

Terracino, brave ouvrier milandais accusé de vol de canard sacré. Valerand va devoir le défendre.

Manéthon, grand Prêtre d'Anasplatyrhynchos. Son temple a brûlé il y a deux jours.

Monsieur de Rasmolière : directeur de la « Compagnie théâtrale de Milando », titre ronflant pour un ramassis de comédiens assez ordinaires. Mais milandais !

Cork Lebeau : musicien et compositeur d'œuvres lyriques, met en musique les pièces de la Compagnie. Il se lamente de concert avec Rasmolière lorsque la fébrilité des derniers préparatifs est douchée par une annulation de spectacle ou un report de date. Mais à quelques confidents, il avoue son énervement face au conformisme du Directeur.

que depuis hier, le Moine est dans la Dame... »

*- Dans la Dame, dites-vous ? En considérant ainsi la chose... Ah ! **Sépho**, j'ai à vous parler...*» enchaîne Rondalet en avisant **l'intendant**.

L'homme, grand et tiré à quatre épingles malgré l'heure, écoute attentivement le programme de la journée en avalant de façon mesurée son jambon, son œuf et ses mouillettes de pain frais tout juste sorti du four du sous-sol de la cuisine (46).

Avant d'ouvrir...

7h10. Maître **Bartholome**, comme tous les matins, sort de son bain de chaleur sèche dans la cabine aménagée au-dessus de l'étuve et se rend dans le grand dressing. Comme toujours, il choisit une robe noire, symbole de sa fonction d'épicier. Alors qu'il finit de s'habiller, **Valerand** entre dans la chambre.

- Tu t'es levé bien tôt ce matin, mon chéri...

- Bonjour Amour. Je n'arrivais pas à dormir avec cette histoire. J'ai préféré alerter en haut lieu. La missive partira ce matin. On verra bien...

*- Rien ne dit que ce soit volontaire. **Giambattista** doit me livrer le fruit de ses recherches de la nuit et jusqu'à preuve du contraire...*

- Certes... Mais cela tombe beaucoup trop à propos. Et puis il y a ce rassemblement des clans qui n'est pas normal...

- Tu vois toujours des complots partout... Allez, viens manger...

8h04. Giambattista, frère de **Bartholome** et maître-préparateur de l'épicerie, masse ses yeux rougis, puis referme le lourd volume de l'*Alfabetum de Yhirn*. Rien non plus dans celui-là. Il se lève et va ranger l'ouvrage avec les autres précieux volumes garnissant les murs de la salle de préparation de l'épicerie (39) quand on frappe.

*- Entre **Pirro** !* lance-t-il à son assistant-préparateur, un jeune homme d'une trentaine d'années à la chevelure et au bouc blonds comme les blés.

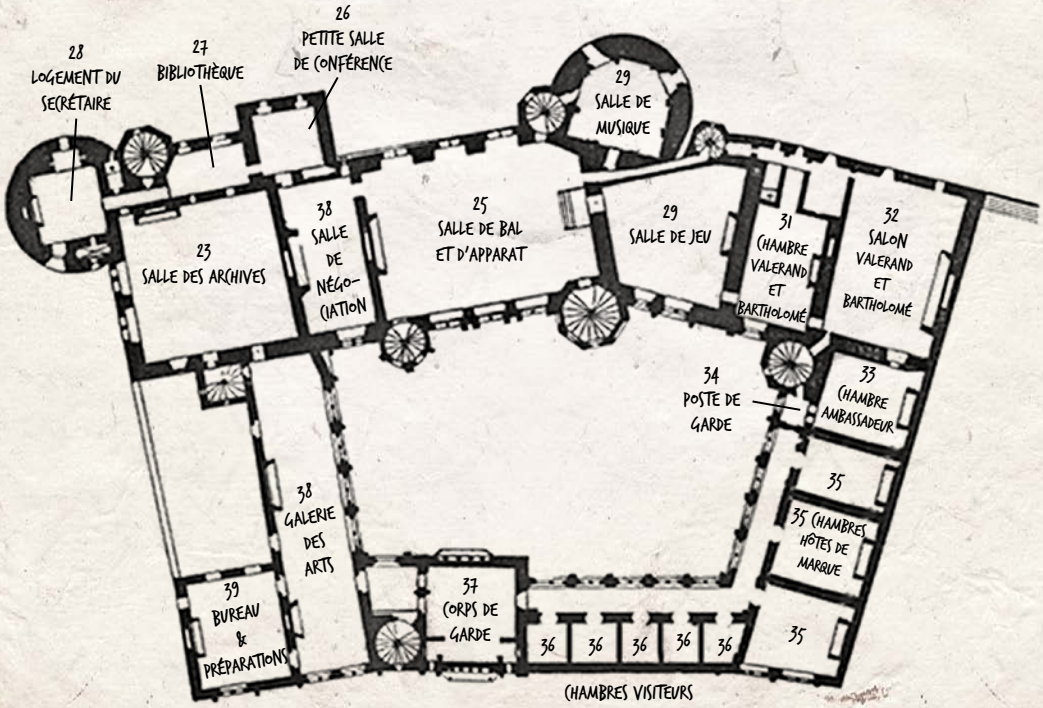
*- **Marsil** et **Olivier** sont arrivés, maître. Ils sont en bas et ouvrent la boutique (9). Tout est en ordre, mais nous risquons de manquer de Murraya Koenigii et d'Amphiteas Absicatum. Par contre les fleurs d'Aechmea Anemopae sont enfin sèches. Je décrocherai les bottes cet après-midi pour les moudre...*

- Bien bien... Finis les préparations commencées hier, veux-tu ? Notamment la crème que dame d'Orbla doit venir quérir ce jourd'hui. Je descends...

- Oui maître, répond Pirro en s'affairant au milieu des alambics et des tables surchargées de mortiers de bois et de plomb, de balances, de trébuchets, de pots, d'herbes et d'épices. Attentif au moindre bruit, il attend quelques minutes puis se dirige vers le droguier. Ce meuble massif contient arsenic, antimoine, jusquiame, opium, céruse et autres substances capables de tuer la moitié de la ville et d'intoxiquer les survivants. Il ne lui faut que quelques secondes pour crocheter la serrure, localiser le bon bocal, en prélever une infime quantité puis refermer le tout, ni vu ni connu. Avec ça, la Jacquette devrait se mieux porter et Jeanne pourra garder sa bique...

Le consulat en action

8h10. Bérard, de garde dans la salle des pas perdus du consulat (12) observe trois compatriotes qui patientent. Un guerrier, à qui il a demandé ses armes en entrant. L'homme a hésité, puis s'est exécuté. Il somnole maintenant. Les deux autres sont des marchands. Ils discutent à voix basse : « *C'est sûr... conditions inacceptables mais... mé-*



1er étage

diation… vrais culards… » Bérard ne peut s'empêcher de sourire à cette dernière réflexion. Heureusement que les six autres personnes qui attendent ne comprennent pas le milandais !

Dehors, sous les petites arcades, des bourgeoises s'esbaudissent devant la qualité d'un nachiz que leur propose un des marchands installés provisoirement dans une des quatre petites boutiques que les Estrelin louent au mois à des compatriotes (7). Ce mois-ci, en plus du marchand d'étoffes, on trouve un négociant en vins et alcools, un vendeur de salaisons et de fromages secs, et un artisan en faïences.

8h20. Une série de bruits sourds provenant des toits, suivis d'un hurlement à glacer le sang d'une liche, résonnent dans toute la maison. Maîtrisant la jument nerveuse qu'il termine de panser dans les vastes écuries (5), Félix, le palefrenier, lève les yeux au ciel : « *Un jour, elle finira par me tuer, c'te saloperie !* ».

Estienne, quant à lui, grimpe les marches quatre à quatre. Arrivé dans la tanière de la Gharg (45), il éclate de rire. Le reptile ailé, emmêlé jusqu'au bout des ailes dans un amas de cordes et de sangles, tend triomphalement la tête vers son maître, un gros rat couinant dans sa gueule. « *Tu es ridicule, ma Fluette !* » lance Estienne en ramassant les sangles pour la préparer au voyage.

Vingt minutes plus tard, alors que le vaste panneau coulissant du toit se referme, Valerand regarde s'éloigner le Gharg, qui n'est déjà plus qu'un petit point dans le ciel en direction des contreforts du Yán Kór. Avec un peu de chance, Estienne devrait y être d'ici un jour ou deux…

9h10. Quatre rouliers escortés de cinq soldats du Prévôt livrent une →



En réalité, Lebeau est là dans le cadre d'un programme de changement d'identité, ayant rendu d'héroïques services à la Principauté de Milando (à l'insu de son plein gré selon des détracteurs) et à ce titre menacé de représailles par des « groupes hostiles ».

petite partie de la cargaison d'une des six caravelles des Estrelin qui a accostée hier (le reste est entreposé dans deux hangars du port). Cela servira d'échantillons pour les professionnels des guildes de la ville, lors de la traditionnelle vente à la bougie organisée prochainement dans l'entrepôt de l'hôtel (6). Une autre partie ira achalander la boutique, autorisée, par licence du Duc, à vendre des épices au détail, alors que c'est normalement interdit aux étrangers. Après vingt ans de présence en Ville, est-on encore un étranger ? Pour les autres épiciers et la guilde des Apothicaires, que ce privilège horripile , la réponse est oui...

Rapidement, les sacs et les caisses d'épices, de chandelles, de vermicelles, de papier et de quelques autres produits exotiques sont déchargés. Puis c'est au tour des 200 livres de soufre et des cinq gros fûts de vitriol déjà payés par la guilde des Tanneurs. Cet après-midi, le Prévôt validera lui-même la transaction, en présence des deux parties. Une manière élégante de « tracer » des denrées dangereuses ...

9h30. **Valerand** siège au tribunal de la Ville. Ce matin, il doit assister **Terracino**, un Milandois pas très malin, accusé du vol d'un canard. D'habitude, il ne se dérange pas pour si peu. Mais son compatriote risque la décollation, l'animal étant l'un des gardiens sacrés du temple d'Anasplatyrhynchos. Le **Grand Prêtre Manéthon** lui-même s'est déplacé pour l'audience.

- Terracino, tu ne nies donc pas t'être emparé de l'un des canards sacrés du temple il y a deux jours ?

- Dame non ! Le temple était en feu et ça braillait dedans. J'suis allé défoncer à coups d'épaule c'te fichue porte qu'était close. Les bestiaux sont tous sortis, sauf un qu'était au fond... La charpente allait s'écrouler, alors j'ai pris l'canard et j'me suis carapaté comme si j'avais l'Fafnir au cul !

- Ah... Et que faisais-tu devant le temple en train de brûler ?

- Ce pour quoi on me paie pardi ! J'suis sapeur de feu !

- Et après être sorti, tu l'as mangé ?

- Ben... Comme il avait rôti dans l'incendie, j'allais quand même pas le laisser perdre...

- Un animal sacré ! Sacrilège !!! hurle alors le Grand Prêtre.

L'affaire s'annonce vraiment difficile...

10h10. Affairé à préparer un onguent qu'attend un valet, **Giambattista** mélange vigoureusement saindoux, cire d'abeille et bourgeons de peupliers pilés.

*- Une fois que c'est bien lié, tu ajoutes la belladone et la jusquiame. Attention aux doses, les produits sont dangereux... C'est compris, mon petit **Olivier** ?* demande-t-il à son jeune apprenti.

La réponse de l'apprenti se perd dans le tonitruant bonjour que lance le **Docteur Vigo Scalope** en entrant. Surpris, Marsil a le réflexe de se retenir aux rayonnages pour ne pas tomber de son échelle.

- Il nous faut parler ! Maintenant !

- Euh, bonjour Vigo. Accompagne-moi dans les réserves, nous y discuterons tranquilles...

Assis sans façons sur un énorme pain de sucre, Scalope essaye d'identifier les composantes de la lourde et entêtante senteur des lieux : « *réglisse... cannelle... safran... gingembre... clous de girofles évidemment... macis, maniguette, cardamone et poivre long. Ah ! Et puis du sumac, du galanga. Par contre, je ne reconnais pas cette odeur puissante, à la fois boisée, terreuse et sèche... Des accents fumés, camphrés, liquoreux et même quelque peu moisis...*

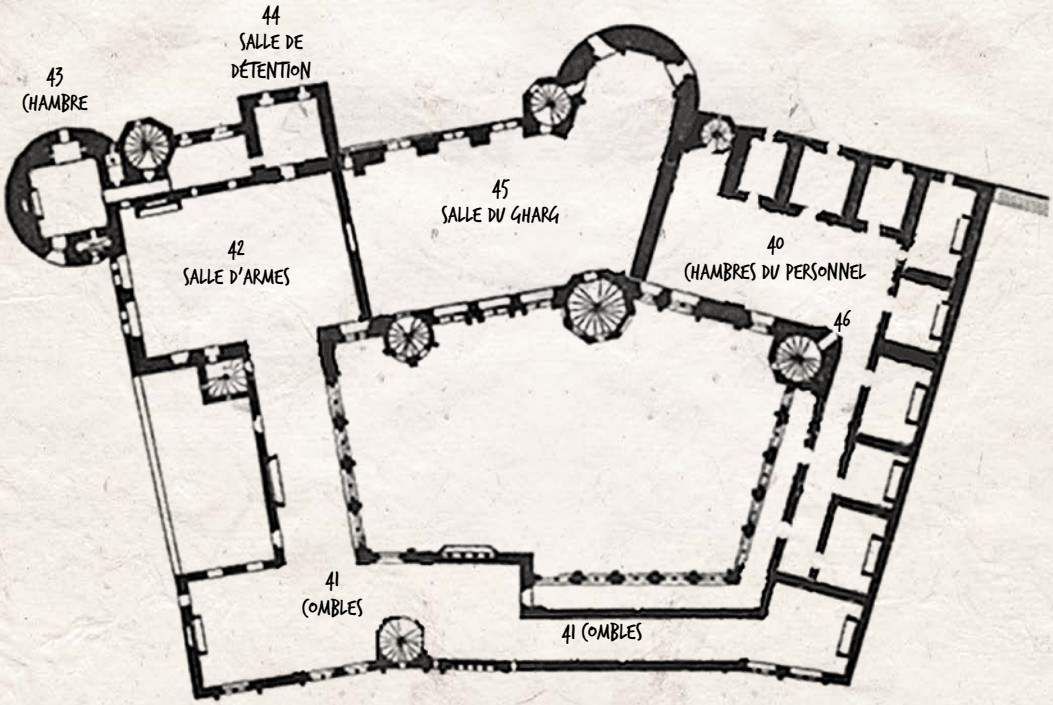
- C'est une nouvelle lamiacée censée réduire les flatulences et soulager les

ADVERSAIRE

Il s'agit du Grand Méchant de votre campagne, forcément très intelligent, machiavélique, puissant et doté de moyens considérables. Que ce soit un individu ou une organisation, l'Adversaire a tenté il y a une trentaine d'années de prendre le contrôle de la Région, voire du Royaume. Une coalition (comprenant entre autres Arghan*, le Duc et le Prince de Milando) a in-extremis fait échouer ses plans sans pour autant permettre de déterminer qui il est vraiment. Réfugié quelque part, l'Adversaire a longuement mûri un terrible plan de vengeance qu'il commence à mettre à exécution. Un de ses pions vient d'assassiner Arghan et l'envoyé du Duc est le prochain sur sa liste. Parallèlement, l'Adversaire est en train de fédérer discrètement les terribles Clans Barbares qui bientôt dévasteront le Royaume. Or la Principauté de Milando est sur leur passage...

* Arghan : vous ne connaissez pas Arghan ?

Arghan était le célèbre fondateur et patron de « La griffe de Fafnir ». Lisez vite (ou conseillez à votre MJ de lire) les n°1 et 2 de *Casus Belli*, car si ça se trouve vous êtes héritier d'Aghan et de sa très stratégique auberge !



2e étage

conchieurs. Tiens. Prends-en un peu pour tester à l'hospital, tu me diras… Tu voulais m'entretenir de quelque chose ?

- Les nouvelles ne sont pas rassurantes, mon ami. Les apothicaires et les épiciers en ont encore après vous. Il se murmure que vous préparez des remèdes sans prescription.

- La rumeur n'est pas nouvelle…

- On vous jalouse. Ton diplôme d'apothicaire et les activités commerciales des Estrelin vous donnent un statut ambigu et…

- Le Duc a déjà statué. Nous avons le droit…

- Mais pas celui de vous substituer à nous autres, les médecins ! Et cette fois, l'affaire est grave. Un confrère, Veracini, a trouvé un médicament au chevet d'une petite malade. Et il n'a rien prescrit, ce qui l'énerve d'autant que la gamine va mieux. La mère, une brave femme du nom de… Jeanne quelque chose… n'a pas pu justifier de cette préparation, qui a été évidemment saisie. Or, un des composants ne se trouverait que dans ton épicerie…

- Hum… Effectivement…

- Le Prévôt est saisi de l'affaire. Attendez-vous à sa visite…

10h50. Enfin un peu de calme dans la vaste salle où **Mathias**, **Berthold** et **Vermorius** reçoivent ceux qui ont à faire avec la Principauté de Milando. Il ne reste plus que trois personnes.

- C'est le taux, je ne peux pas faire mieux ! Je comprends bien que →



ARGHAN (RIP)



ISABELLE

ce n'est pas ce que l'on vous a dit, mais il est stipulé ici « pour valoir ce que doit au cours usuel de la ville de change ». Et chez nous, c'est 2 pour 1 depuis plus d'un mois… » Le grand rouquin tend brusquement le bras à travers la petite ouverture, arrache la lettre de change des mains de **Berthold**, puis s'éloigne à grands pas en vociférant. Encore heureux que le petit guichet soit équipé de barreaux bien solides. Être en cage toute la journée évite parfois des désagréments, songe-t-il en rangeant la petite pile de pièces d'or dans l'imposante armoire coffre-fort qui trône derrière son bureau…

Vermorius se retourne vers son interlocuteur, un marchand local venu demander quelques renseignements commerciaux. « *Comme je vous le disais, notre climat sec et constant garantit une production régulière et abondante. De plus, les Posta ont excellente réputation en matière de transports. Vous pouvez donc en toute confiance investir dans la liqueur de chou milandais. Cependant, n'oublions pas les risques liés à l'acheminement. Je vous conseille de vous prémunir en souscrivant…* »

Mathias, quant à lui, relit sa calligraphie à haute voix :

- « *Je, soussigné Mathias, clerc au consulat de Milando de la Ville, atteste que le sieur Albéro, tailleur de pierre et bon Milandais, est venu attester, ce 4e jour de Mabtha de l'an 34 du règne de notre bon Prince Archambaud le Quatrième, de la naissance d'Alboflède, sa 9e fille (soupir du père) enfantée d'avec Pétronille, harenguière et bonne Milandaise. Pour faire valoir ce que doit, etc., etc.* »

Bien… voilà la pièce d'argent du Prince pour l'enfant, et voici votre papier. Vous avez douze heures pour le remettre aux Services de la Ville, sans quoi votre fille pourrait être expulsée des Murs. À la prochaine…

Faux calme de midi

11h00. La grosse horloge de la cour sonne enfin onze heures. Le consulat ferme ses portes. Il ne rouvrira que le lendemain matin ou très exceptionnellement dans l'après-midi sur ordre de Rondalet. Il est temps de fermer les coffres, puis d'apporter les registres dans la salle des archives (23) au 1er étage avant d'aller dîner…

11h12. **Torquato** range dans la bibliothèque du consulat (27) les cartes et les livres qu'il a utilisé pour rédiger sa synthèse des événements de la région. Rien de bien passionnant cette semaine, hormis le changement de direction à l'Auberge de la Griffe et l'incendie du temple la nuit dernière. « *Bon…* » soupire-t-il, « *maintenant voyons voir ce que nous pouvons tirer des lettres et rapports des comptoirs que le Capitaine de la Sirène m'a transmis hier… Tiens ? Des pirates sévissent autour de Talbeth ? Intéressant…* »

12h18. **Valerand**, **Bartholome** et **Giambattista** sont attablés dans le confortable salon privé (32). Reprenant un peu de l'excellente lamproie à la boue, Giambattista continue à l'adresse de Valerand :

- *Et donc, la cargaison est conforme. Néanmoins, cela ne va pas être facile. La Guilde a bien fait appel aux services d'Hans Holbein, comme nous nous en doutions. Nous devons nous attendre à une guerre féroce…*

- *Hum… Les Holbein ont été durement touchés par de mauvais investissements. Ils vont devoir renflouer leur trésorerie qui doit être au plus bas… Ce marché est vital pour eux, et c'est une chance pour nous, mon cher beau-frère…*



3e étage

- D'autant que l'incendie du temple d'Anasplatyrhynchos va les priver de la manne financière du Grand Prêtre. Il va devoir reconstruire… et donc exiger la restitution des sommes prêtées avec ses intérêts ! sourit d'un air entendu Bartholome.

- Quelle tragédie…. Manéthon m'a fait part discrètement à l'audience de ce matin de son souhait de me rencontrer… Devant tant de détresse, je n'ai pas eu le cœur de refuser. Nous avons convenu ce jourd'hui dans le cloître de la Griffe…

- Au fait, que devient ton amateur de volaille sacrée ?

- Terracino ? Les informations de ce fin renard de Torquato étaient justes. Le feu ayant consumé les plumes avant l'outrage, Manéthon a bien été obligé d'admettre qu'il fallait y voir un signe. Terracino n'est que l'estomac innocent d'un dieu en colère ! déclare Valerand en levant pieusement les yeux au ciel.

Bartholome manque de s'étouffer dans son verre tandis que Giambattista reprend :

- Les Holbein n'ont donc plus le choix. Il leur faut vendre, et vite !

- C'est pourquoi nous allons baisser de 30%… déclare un Bartholome soudain on ne peut plus sérieux.

- Hein ? 30% ? Mais nous vendrons à perte !

- Et alors ? Nous pouvons nous le permettre, pas eux !

- Mais c'est contraire aux règles du négoce et…

- MES RÈGLES SONT DIFFÉRENTES ! s'emporte Bartholome. *As-tu oublié le mépris et les railleries que je subis avec Valerand depuis des années ? Tous des merdeux !*

- Et demandons à Georg Gisze d'acheter discrètement pour nous tout ce qu'ils seront forcés de brader… À nos conditions bien entendu… conclut Valerand en quittant la pièce.

13h00. À l' écart dans un coin de rue, **Gauvard** sert un second gobelet d'eau fraîche à un homme tout de noir vêtu, portant rapière.

- Merci ! Les affaires courantes ?

- Rien de passionnant… Les mercenaires de surveillance des entrepôts ont stoppé une tentative hier soir… Et le godelureau continue à tourner autour de Mademoiselle…



SEPHO

*- M'énerve, celui-là... L'inviterais bien dans le cachot de l'hôtel (48) pour lui apprendre les bonnes manières... Demande au **Pierrot** de s'en occuper... Mais qu'il n'abîme pas trop ce Géraud en le rossant...*

- Euh... patron ? Est-ce que la Grenouille pourrait me remplacer le soir aux arcades ? J'en ai marre de surveiller l'hôtel depuis deux mois... Et les nuits sont fraîches...

L'homme refuse après quelques instants de réflexion. Fichu métier...

Tout sauf la sieste

13h20. **Dominique**, **Françoise**, **Sépho**, **Rondalet** et le sergent **Théodran** sont en « conseil de guerre » dans la grande salle d'apparat (17). Ils viennent d'apprendre par un messager que l'Ambassadeur de Milando, **Mateo De Latte**, attendu dans deux jours, s'annonce pour ce soir. Une étape de quelques heures sur le chemin de la Capitale.

- Mes filles préparent la chambre du Seigneur De Latte (33) précise **Françoise**. *Elles s'occuperont ensuite des suites* (35) *puis des autres chambres* (36).

- Fort bien répond Sépho. *Le linge d'apparat ?*

- Complet et dans l'office (22). Nous faisons chauffer les fers pour les aplanir convenablement...

- Le dressoir des tables ?

- J'ai demandé au sergent de me prêter deux de ses hommes, répond **Dominique**. Théodran acquiesce. *Un de mes aides rassemble en ce moment même le nécessaire pour les trois tables dans la cuisine du sous-sol (46). Je m'occuperai ensuite d'aller quérir les pâtisseries puis je sélectionnerai et tirerai le vin des fûts de la cave (47).*

- Une idée des plats ?

- Eh bien, selon les instructions de maître Valerand avant son départ, quelque chose de simple et rapide en cinq services, j'ai noté ici le détail * :

Vin blanc au miel et à la sauge, vin de grenache et rôtie, pâtés de veau, pâtés de pimpernaux, boudin et saucisses pour commencer.

Ensuite, soupe au verjus, soupe au poulet aux herbes et aux épices, pâtes sucrées au parmesan et à la cannelle, omelette aux herbes, saucisses pommes cannelle muscade, côtelettes, pois coulés, soringue d'anguilles et autres poissons d'eau douce aux herbes.

Après le divertissement, les rôts avec perdrix sautée à la coriandre, poulet aux écrevisses, poulet grillé au lait d'amande, chapon au vin et au verjus parfumé coriandre, agneau cannelle-gingembre.

Puis des galettes de pois chiche, des tourtes à l'ail, au fromage, aux raisins et aux épices.

Et enfin figues, raisins, nèfles confites, poires au sirop parfumées, compote de pommes aux amandes, rissoles, noix, pâté d'alouettes et épices.

Cela convient-il ?

- Ma foi, oui, oui... C'est effectivement très très simple, mais puisque telles sont vos instructions...

Ajoute quand même une ou deux spécialités de ce chaircuitier de la rue Basse qui ravit tant l'Ambassadeur, ainsi qu'un assortiment de salaisons que tu iras quérir aux Arcades pour accompagner le vin de sauge.

***Ming-Li** peut-il laisser un peu La Griffe à ses cuistots et venir te renforcer ? Dis-lui bien que nous tiendrons compte de l'impromptu de ce repas... La garde ?*

- Eh bien... commence **Théodran** d'une voix hésitante, qui s'affirme au fur et à mesure qu'il parle. *J'ai informé le capitaine. Les hommes*

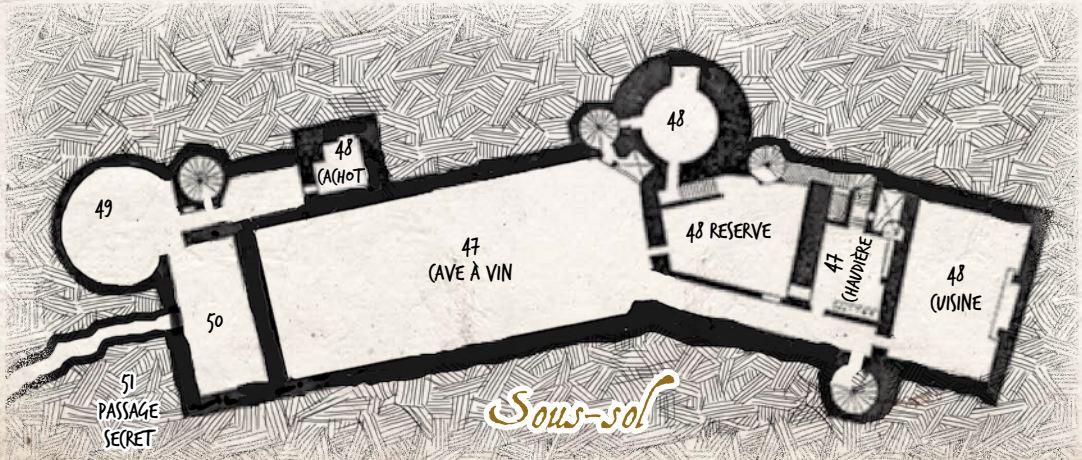
* *À propos du frugal menu de Dominique :*

Grenache : vin rouge très sucré.

Rôtie : Soupe froide constituée de tranches de pain, de sucre en poudre, d'eau et de vin rouge.

Pimpernaux (pimpernale) : variété d'anguille à museau pointu.

Verjus : jus acide extrait de raisin blanc n'ayant pas mûri. Remplace le jus de citron ou le vinaigre dans les sauces ou les plats de viande et de poisson.



ont leurs ordres et s'équipent. L'inspection générale est en cours. Le capitaine nous donnera quelques instructions particulières dans la salle d'armes (42) avant l'arrivée de Sa Seigneurie. Dame Françoise, vos Blanches pourront-elles se libérer du ménage et des préparatifs, cela les concerne évidemment aussi…

- Naturellement ! réplique Françoise d'une voix plus que glaciale. *Croyez-vous que les Dames Blanches ne soient que les bonniches que certains se plaisent à voir en elles ?*

- Ma chère Françoise, nous savons tous que les Couatls et les Dames Blanches servent tout aussi efficacement, tempère Rondalet. *Nous pourrons aussi compter sur l'escorte de sa Seigneurie, probablement six gardes de plus.*

13h50. Cela fait une demi-heure que **Bernt** et ses deux hommes attendent dans le jardin ombragé de la gentilhommière du chevalier **Kristoff de Valamoya**, à quelques lieues de la Ville. Authentique dur à cuire, aventurier dans l'âme et amant fougueux des défis les plus fous, l'homme est connu pour ses audacieuses expéditions vers de lointaines Terra Incognita. Revenu il y a peu des Terres du Nord, il reçoit Bartholome dans sa vieille demeure qu'il rénove entre deux explorations.

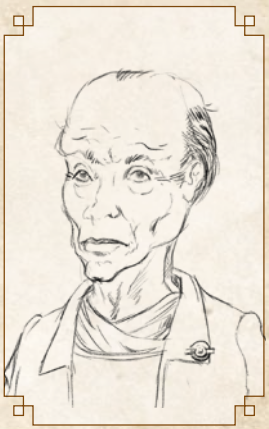
- Les Terres du Nord font penser au désert des Calamités, à côté du Nolth-Yi'Tua ! Dalmace et Abelène m'ont rapporté l'existence de forêts où fleurissent des azalées qui atteindraient les dix coudées ! Et je pense que vous ne serez pas insensible à la Parque des Rois…

Il ouvre alors sa bourse et en sort un minuscule pétale violine teinté de vert.

- Des champs entiers, d'après les légendes locales ! J'imagine ce que cela peut représenter pour vous… Je vous en laisse bien entendu le monopole. Je ne demande qu'une aide modeste en regard de ce que cette expédition peut rapporter … et le droit de conserver tous les joyaux que je pourrais trouver, ajoute l'explorateur.

Ce qu'il se garde bien de dire, c'est qu'il est convaincu d'avoir enfin réussi à traduire correctement le *Livre des 7 Cercles*. L'œil de Yadé, la mythique larme du Grand Dragon, à laquelle on prête des pouvoirs surnaturels permettant de purifier l'humanité et de guérir tous les maux du monde, existe bel et bien. Reste à se rendre sur place…

- L'affaire mérite en effet que l'on s'y intéresse. Nous allons y réfléchir…



TORQUATO

LA PRINCIPAUTÉ DE MILANDO

Située à la pointe du grand massif montagneux du Yán Kór, entre le Royaume et les Marches Barbares, la Principauté de Milando est une variation médiévale-fantastique de la République de San Marin pour ce qui est de sa géographie et de son climat.

En elle-même, la Principauté offre peu d'intérêt : ses paysans cultivent essentiellement des céréales et des brassicacées, tout en faisant un peu d'élevage pour la viande et le fromage. Son industrie se résume à de l'exploitation forestière, ainsi qu'à l'extraction et au façonnage de la pierre extraite de la masse granitique qui la traverse du nord au sud.

Pourtant, Milando s'impose comme un élément incontournable la scène internationale pour deux raisons :

- Sa puissance commerciale et financière tout d'abord. De par l'exigüité de son territoire (dans les 70 km²), la diaspora milandaise a toujours été très importante. Ses éléments les plus doués excellent dans l'art du négoce, et c'est tout naturellement que plusieurs familles dominent désormais le commerce international. La découverte de nouveaux territoires transocéaniens a renforcé cette position, grâce à un financement massif des explorations et à l'établissement systématique de nombreux comptoirs. De fait, pas un dirigeant du continent ne peut ignorer les banques de Milando dès lors qu'il est question d'un financement quelconque.

répond Bartholome en respirant le parfum exhalé par le pétale.

16h08. **Le Grand Prêtre Manéthon** contemple la boîte en bois laqué noir que lui a offert **Valerand** lors de leur entrevue au cloître de la Griffe. Magnifique, quelle maîtrise, comment et où ont-ils déniché une telle pièce ?

- Acceptez ce modeste présent de la part de mon Prince, en signe de compassion pour la douloureuse épreuve qui vous frappe, avait dit le consul. Par ailleurs, il me charge de vous dire qu'il est prêt à vous aider en toutes manières qu'il vous plaira pour la reconstruction du temple. La réputation des maîtres bâtisseurs de Milando n'est plus à faire…

- Et qu'attend-il de nous en échange ? avait-il demandé, soudain soupçonneux.

- Mais… rien. Nos relations ont toujours été franches et respectueuses. Archambaud sait parfaitement que votre Grand Hiérarque Culbert souhaite calme et tolérance dans notre Principauté. Les récentes agitations provoquées par ces quelques prédicateurs égarés ne sont guère au centre de ses préoccupations, rassurez-vous… Non… En toute confidence, il est beaucoup plus inquiet des prétentions de l'Ordre de la Croix Écarlate à occuper l'archipel de Kosse. La glorieuse conversion des païens qui en découlerait ne doit en aucun cas rompre l'harmonieux équilibre spirituel de la Région lorsque ces nouveaux territoires seront définitivement conquis et rattachés au Royaume.

- Hum… Tout à fait entre nous aussi, Culbert en est parfaitement conscient… D'ailleurs, j'ai ouï dire qu'il allait prochainement s'en ouvrir au Roi… Entièrement en marbre blanc ? Qu'en dites-vous ?

16h18. « *Une préparation douteuse, monsieur le* ***Prévôt*** *? Non, je ne vois pas…* répond **Giambattista**. *Pirro ? Les prescriptions de Messieurs les Docteurs, s'il te plaît… Jeanne, dites-vous ? Hum… Non… Ah si ! voilà ! Une préparation à base de Grande Aunée, de Datura, de Mauve et de Pierre de Livèchre. Diantre ! Le pauvre malade doit être au plus mal pour une telle prescription… De qui s'agit-il au juste ?*

- Là n'est pas la question… Puis-je voir ? Scalope, hein ? Mais pourquoi donc ne suis-je pas étonné ?

- Plaît-il ?

- Rien… rien… Tout est donc en bon ordre. La mère a bien de la chance d'avoir réussi à obtenir un diagnostic du plus connu des praticiens de la Ville. Je l'ai raté de peu ce matin, savez-vous ? Sans un fâcheux contretemps, nous nous serions rencontrés ici même… » achève le Prévôt en se levant, tandis que Giambattista s'incline. Pirro, quand à lui, pousse un discret petit soupir de soulagement, avant de commencer à s'inquiéter de ce qui va lui arriver dans les prochaines minutes…

17h30. Le carrosse du **Seigneur De Latte**, **ambassadeur de son altesse le Prince**, stoppe dans la cour. Les gardes présentent les honneurs, et l'oriflamme de Milando est hissée au mât de la plus haute tour. À partir de cet instant, et jusqu'au départ de Sa Seigneurie, l'hôtel devient officiellement représentation diplomatique, et territoire inviolable.

Alors qu'il se dirige vers le bâtiment avec **Valerand**, l'ambassadeur murmure :

- Nous devons nous réunir ce soir. Organisez-moi ça, je vous prie…

18h10. Tout en admirant les tableaux et les statues de la galerie des arts (38), le **Borgniat** écoute attentivement les instructions de **Rondalet**.

- Tes hommes surveilleront les alentours de l'hôtel. Au moindre problème, vous intervenez discrètement. En aucun cas, ce qui se passe dehors ne doit être connu dedans et inversement.

- Il en sera fait selon vos ordres. Et pour l'escorte ?

- Vers 9h, sous le grand pont. Tu connais déjà notre homme. Tu le conduis ici par le passage et tu nous attends. Sois discret, même dans la maison. Aucun des invités ne doit soupçonner sa présence, pas même les cochers ou les valets. Et bien entendu, assure-toi qu'il est sous surveillance constante…

- Rien d'autre ?

- Si ! Je souhaite la présence des Éthérés. J'en veux un qui…

- Les Éthérés ? Le Borgniat stoppe net et soulève son bandeau, signe inhabituel de grande surprise chez lui. *Mais que va-t-il se passer ce soir, monsieur ?*

- Rien, fort heureusement… Mais que les trois soient présents, au cas où.

Travail vespéral

21h00. Morne repas. L'ambassadeur parle à peine et semble bien fatigué. Dans la salle de bal du 1er étage (25) **Cork Lebeau** déprime et **de Rasmollière** enrage. La pièce qu'il s'apprêtait à donner après le souper est finalement annulée. Tout ce travail pour rien. **Gros-Guillaume**, son second, tempère :

- Allons calme-toi. Ce sont des choses qui arrivent. Et nous serons payés de toute façon. Voilà qui tombe à pic pour le loyer de la salle, non ?

22h00. Alors que les invités se dirigent vers la salle de jeu (29) où ils finiront la soirée en perdant quelques pièces tout en sirotant des boissons exotiques, **l'Ambassadeur** suit **Valerand** dans la petite salle de conférence (26). **Le Borgniat** les y attend déjà, ainsi que **Rondalet** et **l'envoyé du Duc**, arrivé discrètement par le passage secret aménagé dans le sous-sol de l'hôtel (51). Sitôt la porte refermée, **Bernt** se met en faction, son arquebuse chargée à portée de main. À l'intérieur, une onde irisée pulse doucement le long des murs, du sol et du plafond. Personne ne tique : tout le monde est habitué aux effets de la sphère de silence.

- Messieurs, la situation est plus grave que nous ne l'imaginions, déclare l'envoyé du Duc en finissant une assiette de douceurs. *L'affaire Arghan ne peut être un hasard. L'Adversaire est probablement de retour mes amis…*

- Je suis d'accord, déclare **De Latte,** confirmant ce que tous les présents soupçonnent. *En savons-nous un peu plus ?*

- Oui et non, répond Valerand. *Giambattista a fait quelques recherches. Il semble bien que nous ayons affaire à quelque chose de particulièrement vicieux. Probablement un poison. Lequel ? Comment ? Nous n'en savons absolument rien pour le moment.*

- Je demanderai au Duc de vous mettre en rapport avec son alchimiste personnel. Et s'il le faut, nous interrogerons d'autres doctes…

- C'est déjà fait, répond Valerand. *Mon gharguier est actuellement en route pour alerter un mien ami qui pourra certainement nous aider. Bien entendu, un rituel de contact direct devra être effectué…*

- J'avertirais donc le Mage pour qu'il ne déclenche pas de riposte démonique lors de la détection de ce rituel…

- N'avez-vous point peur que l'Adversaire se doute de quelque chose ? demande alors de Latte. →

◆ Cette prépondérance financière aurait normalement dû être fatale à la Principauté, les dirigeants ayant le privilège d'envahir le territoire de leur banquier si celui-ci leur a trop prêté. Fort heureusement, les Princes ont tissé au fil des siècles une véritable toile d'araignée dédiée au renseignement sous toutes ses formes, alimentant une non moins redoutable machine diplomatique. Tout est en effet mis en œuvre pour un seul et unique objectif : la survie de la Principauté.

Et ça marche ! Tous y participent, du plus humble manœuvre de chantier au plus riche marchand. Le coup de génie d'Archambault IV, l'actuel Prince, a été de lier étroitement monde des affaires et gouvernement en nommant les élites émigrées « consuls » de la Principauté. N'ayant pas le statut d'ambassadeurs, leurs fonctions sont d'assister les Milandais dans les difficultés du quotidien, de promouvoir la Principauté dans tous les domaines et d'entretenir de franches et bonnes relations avec les autorités locales, ravies d'avoir un interlocuteur ayant autorité en cas de problème. Certes les intérêts étatiques et personnels sont parfois difficilement discernables, mais dans l'ensemble, tout le monde y trouve son compte. D'autant que le Prince est devenu par la force des choses un « médiateur » et un « conseiller avisé » fort écouté dans le petit milieu des dirigeants du continent.

COMMENT ONT ETE ASSASSINES ARGHAN ET L'ENVOYE DU DUC ?

Il s'agit dans un premier temps de créer un poison très violent mais inhibé, à base d'Aconit napel (ou Capuche du moine). La plante se présente sous la forme d'une tige de 50 cm à 1,5 m de haut, avec de grandes feuilles vert sombre. Les fleurs ressemblent à des casques de couleur bleue ou violette et sont disposées en longues grappes. C'est une plante extrêmement toxique. Le préparateur inhibe sa toxicité au moyen d'une décoction d'ambre broyée, de résidus de pierre ponce, de sang d'elfe bouilli (solvant), de baies crues de sureau écrasées et d'huile de lin comme ligand. Les fleurs macèrent plusieurs jours dans cette décoction. Un précipité se crée lentement au fond de l'alambic. Il doit être déposé dans un endroit frais. Une fois récupéré puis séché, il faut le réduire en poudre. L'alambic utilisé garde une trace jaunâtre indélébile, avec une forte odeur caractéristique (preuve possible)

Le poison ingéré ne crée aucun vrai symptôme. Une brève agueusie passagère se déclare parfois dans les heures qui suivent l'ingestion. Un éventuel grignotage suivi d'une réflexion sur la fadité de ce qui est avalé peuvent éventuellement mettre la puce à l'oreille.

MESSAGE SECRET

Valerand est un grand amateur d'échecs. Ce n'est donc pas un hasard si son code de chiffrement usuel utilise un échiquier. La grille de codage est la suivante (notez l'inversion volontaire de convention dans la dénomination des cases) :

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	A	B	C	D	E	F	G	H
7	I	J	K	L	M	N	O	P
6	Q	R	S	T	U	V	W	X
5	Y	Z	A	B	C	D	E	F
4	G	H	I	J	K	L	M	N
3	O	P	Q	R	S	T	U	V
2	W	X	Y	Z	A	B	C	D
1	E	F	G	H	I	J	K	L

La « clé » est le coup annoncé lors d'une vraie partie par correspondance afin de détourner l'attention.

Ainsi, par exemple si le coup annoncé est E2-E4, c'est le « E4 » qui indique la correspondance des lettres entre l'alphabet réel et le code. Ici A = K
La grille d'encodage est donc :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Le message ne comporte pas d'espaces entre les mots ou de ponctuation. Les chiffres s'écrivent en lettres.

Si Valerand choisit par exemple d'alerter ses supérieurs de l'existence d'un casus belli le codage devient :

C	A	S	U	S	B	E	L	L	I
M	K	C	E	C	L	O	V	V	S

Il ne lui reste plus qu'à légèrement accentuer ces lettres dans une lettre tout à fait anodine, de façon régulièrement espacées afin de faire croire que le « gras » des lettres est dû au fait qu'il a trempé sa plume dans son encrier. Par exemple :

Cher ami,

C'est avec beaucoup d'intérêt que j'ai lu votre dernière missive. Nos affaires vont toujours aussi bien. J'ai en stock trois kilos de ce petit piment dont vous raffolez. J'ai pensé à vous et je les livre dans la commande prévue en même temps que cette lettre.

Je suis particulièrement enthousiaste de voir que le projet de coopération entre les acteurs de nos deux compagnies théâtrales nationales se passe bien pour le moment. Je serais présent à la première représentation si mes affaires me le permettent évidemment. Soyez assurez que je ferais le nécessaire pour cela.

Votre cousine vous embrasse et vous remercie pour votre délicate attention. La soie de la robe est vraiment magnifique.

Mon coup pour notre partie : E2-E4

Votre dévoué,

Valerand Estrelin

À la réception, le processus est naturellement inversé pour le décodage.

Ce système relativement simple peut être légèrement amélioré en ajoutant dans la clé un « saut de cases » correspondant la date du jour d'envoi de la missive. La grille se lit d'a8 à h8 puis d'h7 à a7 puis d'a6 à h6, etc.

Ainsi, toujours avec E2-E4 le 11e jour, nous obtenons A = K + 11 positions soit A = O. De fait, la grille de codage change en fonction de la date du jour, et est donc moins évidente à décrypter.

Notez bien que Valerand ne possède aucune grille écrite chez lui : comme tout bon joueur d'échecs, il est tout à fait capable de mener une partie sans plateau. Et donc parfaitement à même de coder / décoder de tête avec un peu de concentration.

- Peu de chances... Son pion est très certainement encore en ville, mais nous avons fait en sorte qu'il imagine avoir réussi son coup...

- Son identification est évidemment prioritaire. J'ai activé tous mes contacts en ce sens. Peut être que les nouveaux propriétaires de la Griffe...

- Eux ? Vous avez de l'humour, Borgniat ! Nous avons jeté un voile avec cette histoire de Véritables, des conspirationnistes locaux que nous contrôlons depuis fort longtemps. Les propriétaires vont avoir beaucoup à faire dans les prochains mois...

- Mais tout de même... ce dragon nécrotique...

- Le plus compliqué est de le faire parler, paraît-il. Non... Ces nouveaux venus semblent des gens de valeur, mais ils finiront probablement spécialisés cuisinier/agent d'entretien/comptable. Jamais ils n'écriront l'histoire avec un grand H ! Et je ne pense pas que ce soit des recrues potentielles...

- Je comprends... Des leurres pour détourner l'attention et convaincre l'Adversaire que nous n'avons rien remarqué !

- Exactement ! Le sacrifice du pion, n'est-ce pas Valerand ?

- Certes. Mais parfois un simple pion peut renverser le cours de la partie, monseigneur...

ÉPILOGUE

Quatre jours plus tard, l'envoyé du Duc est retrouvé mort.

Dans son lit.

Comme Arghan...

Philippe Rat, avec Geraud et Didier Guiserix
***Illustrations** Thierry Ségur et Didier Guiserix*
***Gravure détournée** E Guillaumot/Viollet-le-Duc*
***Peinture revistée** Holbein le jeune*



La poudre n'est pas digérée tout de suite. Elle se colle sur les parois de l'intestin et de l'estomac pendant environ douze jours avant d'être naturellement évacuée par l'organisme, non sans légèrement colorer les selles en rouge.

La substance dormante est « activée » par l'ingestion d'Illicium nux verum, plus connu sous le nom de Badiane de Pern, une très innocente épice exotique ayant de nombreuses propriétés médicinales, dont celle d'aider à la digestion. Elle est abondement utilisée en cuisine. Une fois ingérée, les principes actifs de l'épice détériorent la poudre et l'encapsulation des substances toxiques issues de l'aconit. Les toxines passent progressivement dans le sang, commençant à créer des bouffées de chaleur, puis de légers tremblements, des sueurs et enfin un arrêt cardiaque dans les heures qui suivent.

Source

Les familiers de Bourges auront reconnu le Palais de Jacques-cœur, légèrement modifié pour la cause...

CLEF EN MAIN

La vie du monorail

Une aide de jeu modulaire pour SHADOWRUN 4

Cette aide de jeu est prévue pour les campagnes se déroulant à Seattle en 2072. Elle peut cependant facilement être adaptée aux parties chronologiquement antérieures et, avec quelques efforts supplémentaires, elle peut parfaitement servir pour d'autres décors de campagne, les mégapoles dotées d'un monorail ou d'un métro ne manquant pas.

Le « Clef en main », qu'est-ce que c'est ?

Imaginé par le défunt magazine **Black Box** (3 numéros parus entre 2005 et 2008), le *Clef en main* est une aide de jeu modulaire proposant autour d'un même thème 6 objets (un lieu, un PNJ, une créature, un plan, une organisation, etc.) qui peuvent être utilisé tels quels, indépendamment ou non, pour répondre aux besoins du MJ.



Le lieu : la station de monorail

Le métroplexe de Seattle dispose de divers transports publics, mais le plus original reste son monorail. Le réseau existe depuis le XXe siècle, et a depuis été mis à jour et étendu à plusieurs reprises. Le monorail effectue une boucle aérienne dans Downtown sur un réseau en hauteur et relie les principaux sites touristiques et d'affaires de ce district. Plus d'un travailleur sur cinq l'emprunte quotidiennement.

Le réseau de monorail étant aérien, ses quais sont situés au-dessus du niveau de la rue (5,20 mètres). Certaines stations sont même construites au sein de bâtiments plus importants. Une station typique comporte deux niveaux : un premier niveau dit de service, et le niveau des voies.

Accès : L'accès à une station de monorail s'ouvre par un espace public en rez-de-chaussée, juste sous le niveau des voies. Là, les usagers ont accès à un ensemble de services : billetterie, renseignements, distributeurs de boissons et snacks, restauration rapide et, souvent, petits commerces. Une hôtesse d'accueil virtuelle prend en charge l'usager sur simple demande pour le guider dans ses achats ou l'orienter. Un service payant de guide touristique est également proposé. La billetterie est bien entendu virtuelle, et elle est réservée aux détenteurs d'un SIN valide. Le titre de transport est vendu 1 ¥ ; il doit être validé et le SIN du voyageur contrôlé lors du passage par un portique. Celui-ci donne sur deux escalators et deux ascenseurs encastrés dans les piliers de béton ou enchâssées dans des colonnes de verre blindé, ou transparex, qui constituent les points d'accès au quai à l'étage supérieur.

Le quai : Il mesure 120 mètres de long sur 40 mètres de large et est disposé entre les deux voies. La station est couverte, généralement bien éclairée et relativement propre. Les bordures du quai sont dotées de façades « antisuicide » et de portes palières en transparex. Ces façades servent d'espace publicitaire RA et « d'écran RA » proposant divers services (souvent payants) aux touristes et esclaves corporatistes attendant leur train. Le mécanisme d'ouverture et fermeture des portes palières est automatique et synchronisé avec les portes des trains.

Enfin, plusieurs bornes PANICBUTTON et coques de stockage de drones complètent la décoration.

Structure et Sécurité : Les piliers de soutènement des voies sont en béton armé (B 24 / S 15). Les murs extérieurs des stations et les colonnes sur le quai sont en plastobéton (B 12 / S 11), et les murs intérieurs sont des cloisons en plastoplaqué (B 4 / S 5). Les vitres du point information et des façades antisuicide sont en transparex (verre armé :

B 8 / S 9), et les portes des zones réservées au personnel (B 4 / S 5) sont équipées de maglocks (Indice 4).

La sécurité dans les stations de monorail est d'abord assurée par un réseau de surveillance complet : caméras omniprésentes (Indice 3 avec thermographie), détecteurs chimiques, thermiques et MAD (Indice 3), voire esprit veilleur dans le centre touristique en haute saison. Des patrouilles de personnel de sécurité arpentent régulièrement les quais et espaces de convivialité de toutes les stations, se déplaçant avec le monorail. Les patrouilles comprennent généralement de 4 à 6 hommes, vêtus de protections légères et équipés d'armes non létales dans la journée. L'armement et les pare-balles peuvent devenir plus « sérieux » de nuit ou dans les secteurs les moins bien fréquentés du réseau. Enfin, des maîtres-chiens (voire pire !) complètent parfois le dispositif.

Côté matriciel, chaque station possède son propre nœud public, peu sécurisé sauf pour la billetterie. La partie technique et sécurité est sur un autre réseau, bien plus sécurisé, et géré depuis un poste de commande centralisé, où spiders et hackers de sécurité s'assurent du bon fonctionnement du réseau de transport et de la sécurité des infrastructures.

En cas de problèmes, outre les patrouilles régulières, des équipes d'intervention de Knight Errant peuvent être déployées sur n'importe quelle station par voiture en quelques minutes. Des drones de sécurité (GM-Nissan Doberman et Ford LEBD-1, voir resp. p. 350, *SR4A* et p. 124, *Arsenal*) sont déployés depuis leur coque de stockage sur les quais et au niveau de la rue. En cas de menace magique, des esprits sont dispatchés en reconnaissance astrale, et entraînent en fonction de la situation l'intervention astrale ou physique d'un mage ou l'appel aux forces de l'ordre du métroplexe.

De manière générale, tout appel de renfort entraîne également une alerte au niveau des forces de police du métroplexe : Knight Errant.

Occupants typiques : Durant les heures de pointe du matin et du soir, beaucoup de salariés cols blancs du bas de l'échelle et un peu moins de cols bleus. Durant la journée, en période estivale, pas mal de touristes empruntent la partie « historique » du monorail pour voir la Space Needle, l'ACHE (enfin, le bâtiment autrefois associé à l'arcologie Renraku) et les autres curiosités architecturales de Downtown, comme la pyramide d'Aztechnology. Tôt le matin et tard le soir, les passagers sont davantage des cols bleus et quelques employés de bureau. En théorie, seuls des SINners peuvent emprunter le monorail, comme tout transport en commun du métroplexe.

Un employé est présent la journée dans les stations les plus importantes (lire « touristiques »), et on peut souvent trouver un employé de l'entretien ou de la maintenance (utilisez l'Agent d'entretien, p. 4 du livret de l'écran du MJ).

Des MSP (Monorail Security Patrol, les patrouilles de sécurité du monorail) patrouillent régulièrement le réseau, allant de station en station, surtout en période estivale et aux heures « touristiques » pour assurer la sécurité des touristes et les rassurer. Utilisez 4 à 6 hommes du Groupe de sécurité corporatiste (p. 283, *SR4A*). Les MSP présents de nuit portent des vestes pare-balles complétées par un système SecureTech PPP (coquille, protections d'avant-bras et tibias, et un casque ; protection totale : 9 / 11).

En cas de grabuge nécessitant des renforts, Knight Errant peut dispatcher des forces standard (utilisez la Patrouille de la Lone Star avec 1 lieutenant, voir p. 284, *SR4A*) voire des équipes SWAT.

Système matriciel : station de monorail

Sculpture : le réseau du monorail participe à l'habillage RA « Emerald City » qui donne à la station l'apparence d'une construction de gemmes vert translucide. L'intérieur se veut plus végétal, comme si la station était une « cabane » dans un arbre géant, mais la dominante verte demeure.
Hardware : 1 serveur commercial MCT (limite persona 10, limite processeur 20) et 1 serveur de sécurité MCT Sentinel (limite persona 12, limite processeur 50)
Authentification : chaîne de confiance (vérification de SIN)
Privilèges : standard, des passes tourisme donnent accès à des services de guide RA
Attributs :
Nœud 1 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 3, Système 4
Nœud 2 : Firewall 4, Réponse 3, Signal 3, Système 3
Nœud 3 : Firewall 5, Réponse 4, Signal 3, Système 4
Spiders : un spider professionnel (p. 200, *Unwired*) en service permanent à distance
CI : Watanabe Electric Kitsune d'Indice 3 en patrouille dans le nœud public
Programmes résidents :
Nœud 1 et 2 : Analyse 3
Nœud 3 : Analyse 4
PA : arrivée d'un spider de sécurité
Topologie : le nœud 1 est la vitrine publique de la station, le nœud 2 gère l'entretien et la maintenance de la station (les drones d'entretien lui sont asservis). Le nœud 3 gère la sécurité.

Graine d'intrigue...

Il y a quelques jours, Kitty a fait un cadeau à son compagnon de jeu. La technocréature possède une cache de données, dissimulée dans un disque dur non référencé (ou déréférencé par ses soins) au sein d'une base de données corpo du coin, où elle a pris l'habitude de cacher la plupart de ses vols de données, ses butins de chasse. Après avoir montré cette cache à Billy, elle en a tiré une pépite, un fichier provenant du commlink d'un certain Kirkman qui fit l'effet d'un Graal pour le technomancien. Un magnifique cadeau en vérité, le genre qui change une vie. Le genre qui peut également être empoisonné, qui peut ouvrir sur tout un monde d'emmerdes...

Billy Ackerman

Con 2 **Agi** 3 **Réa** 3
For 2 **Cha** 2 **Int** 4
Log 4 **Vol** 4 **Chance** 3
Ess 6 **Rés** 3
INIT 7 **PI** 1
Initiative/PI matricielle RV : 9/3
Moniteurs de condition : 9/10
Compétences : Électronique (GC) 3, Escamotage 2, Étiquette (Rue) 1 (+2), Esquive 2, Infiltration 2, Perception 2, Piratage (GC) 3, Technomancie (GC) 3
Comp. de connaissance : Chatrooms 2, Comics 3, Connaissance des environs 3, Rumeurs de la rue 2
Persona incarné : Firewall 4, Réponse 4 (5), Signal 2, Système 4, Filtre de biofeedback 2
Le persona de Billy est un cowboy portant un cache-poussière d'où Billy sort les formes complexes dont il a besoin.
Formes complexes : (Indice 3) Analyse, Catalogue, Commande, Décryptage, Édition, Exploitation, Furtivité, Scan
Traits : Technomancien

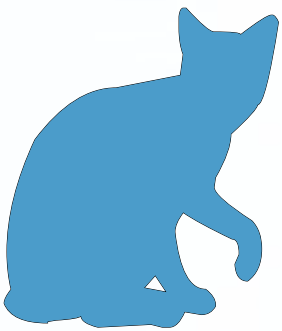
LE PNJ : Billy Ackerman

Billy Ackerman est un jeune adolescent de 14 ans un peu rondouillard. De taille moyenne, c'est surtout son visage aux joues de hamster soulignant un menton fuyant à la pilosité pubère naissante (et une acné encore discrète), qui lui vaut ce qualificatif. Son allure est plutôt chétive par ailleurs, silhouette dégingandée dans des vêtements bon marché, sales et rarement à sa taille. Sa mine déconfite, des cheveux châtains clair plutôt gras et en bataille ainsi que des yeux marrons au regard fuyant et craintif complètent le portrait de ce jeune SDF.

La vie n'a pas été tendre avec Billy. Elle ne semblait pourtant pas si mal partie : Michael et Sybil, ses parents, occupaient de petits postes au sein de Novatech avant le Crash 2.0, et Billy bénéficiait de tout le confort corporatiste. Ses parents voyaient l'entrée en bourse de la corpo le jour de ses 6 ans comme un heureux présage... Michael était dans la Matrice quand celle-ci s'est effondrée, sa vie a été soufflée aussi vite qu'une bougie d'anniversaire. Sybil a eu plus de « chance » que ses parents, aux dires des médecins, puisqu'elle a survécu. Mais le choc d'éjection l'avait changée à jamais. Sombrant peu à peu dans la folie, elle délaisse, voire maltraite, le jeune Billy, qu'elle prend régulièrement pour un monstre. Quand elle est internée de force, Billy est déjà loin, fuyant le cauchemar qu'est devenue sa vie, et se demandant s'il est vraiment un monstre. Car Billy a changé lui aussi, il voit la Matrice, il la touche, elle lui obéit et ce, sans commlink...

Aujourd'hui, à 14 ans, le jeune technomancien vit de la générosité des autres, celle des usagers du monorail, mais surtout celle de leurs commlinks et des distributeurs automatiques de nourriture et de boisson. Il se plaît à croire qu'il mène la vie qu'il souhaite, libre de tout carcan corporatiste, sans planning, sans deadline. Bien entendu, le prix à payer, ce sont les « Errant » et la sécu de la ligne dont il faut éviter l'attention, les gangs qu'il faut payer, le confort sommaire du mobilier urbain (voire des hôtels capsule les jours de fête), et la solitude. Une vie sans obligations, ni attaches. Quoique.

Il y a quelques semaines, Billy a fait la connaissance d'un autre résident de la station de monorail. Alors qu'il se rendait au distributeur pour « s'acheter » une de ces nouvelles barres chocolatées, les Kweezycrust, le jeune technomancien a surpris un autre persona en train de hacker le distributeur voisin pour qu'il lui serve un plateau de sashimis. Or, devant ledit distri, attendait... un chat. Il eut beau vérifier, Billy en était certain : le persona était un persona incarné, et était bien celui du chat ! Une chatte en fait, Kitty, comme elle le lui apprit elle-même. Passé le choc du chat avec une chatte (hum), c'est la curiosité qui l'emporta chez le technomancien. En quelques jours, ils tissèrent des liens de camaraderie, ou plutôt de compagnons de larcins, en commençant à « jouer » de concert.



La créature : Kitty l'e-cat

Kitty est un chat errant femelle. Adoptée par un des employés de la station Marilyn Schultz, Bart Dempsey, cette chatte « de gouttière » présente plutôt bien : silhouette longue et fine, robe blanche tachée de noir, dont une sur l'oreille gauche, des yeux bleu azur qui, comme souvent chez ces petits félins, toisent avec une apparente condescendance mêlée de mystère. Kitty est indépendante, et aime à flâner dans la station à toutes heures du jour et de la nuit. Bart n'essaie d'ailleurs même pas d'empêcher ces escapades quotidiennes, il a bien compris que Kitty n'était pas le genre de chat d'appartement qui reste bien au chaud sur le canapé à se prélasser devant la tridéo.

Kitty a su se fondre dans le paysage, plus personne ne fait attention à elle depuis longtemps. Elle a ses habitudes dans la station. Elle semble, par exemple, particulièrement apprécier le spectacle de la foule des usagers au portique de contrôle des SIN et d'accès au quai : cette cohue chaque matin et chaque soir aux heures de pointe semble la bercer et elle fait immanquablement sa sieste quotidienne dans les parages. Elle fréquente également le hall du premier niveau aux heures matinales, avant que les zombies corpos se pressent aux guichets et distributeurs automatiques pour achever de se réveiller à coup de soykaf (aux arômes aussi naturels que les seins de la simporn du mois), et à la nuit tombée, alors que les voyageurs se font plus rares et rentrent, pantins titubants et confus, d'une soirée bien arrosée entre collègues pour se donner la force d'affronter une journée de boulot en plus au « paradis corporatiste ». Elle passe en revue son territoire, inspectant les moindres recoins, chassant les rongeurs qui s'y cachent, avant de revenir aux locaux de service, quand elle ne décide pas de se balader à l'extérieur, sur les quais et sur le toit (où il n'est pas rare qu'elle se prélasse en été quand les pluies acides ne l'en dissuade pas et lorsque la qualité de l'air n'est pas incommodante).

Ce que tout le monde ignore, c'est que Kitty est un e-chat, une technocréature capable d'accéder à la Matrice. Quand elle paraît somnoler, perchée sur les portiques d'accès au quai, elle est en pleine excursion dans la réalité virtuelle de la Matrice, pratiquant son activité favorite : la chasse. Dans la Matrice, les proies de Kitty sont les ORA dissimulées, les fichiers protégés, les codes d'accès vers d'autres terrains de jeu.

La légende : La rame fantôme

Steve Chamber, SDF, ancien conducteur de monorail à Seattle, 47 ans, divorcé, sans enfant.

Ça s'est passé cette nuit maudite de mai. Je travaillais de nuit ce mois-là, et cette nuit, mon pote Jim faisait le trajet dans le poste de conduite avec moi pour rentrer chez lui après son roulement. On était à mi-chemin entre East Queen Anne et Westlake quand une lumière aveuglante est apparue en face de nous. C'était un autre train en trajectoire de collision avec nous. Jim a hurlé « freine ! », mais ça n'aurait servi à rien, il était trop tard. J'ai pensé qu'on était mort. Puis le train en approche a dévié de sa trajectoire sur la droite et nous a croisés à pleine vitesse, ses passagers nous observant à travers les baies vitrées. Le hic, c'est qu'il n'y a qu'une seule voie sur ce tronçon, et je peux vous garantir qu'on était dessus… J'ai tourné la tête pour suivre le train du regard et j'ai vu qu'il… flottait… dans le vide !

Jim et moi on a été choqué par cet incident. Mon train était vide de passagers à ce moment-là, alors on a →

Kitty, bastet

Utilisez les caractéristiques du bastet (p. 223, *Créatures du Sixième Monde*) avec un Indice de Résonance de 5.

Michael Kirkman

Michael Kirkman est un ingénieur travaillant chez Universal Omnitech. Il fait régulièrement le trajet en monorail, un moyen de transport qu'il affectionne car il aime la vue offerte et le contact avec des gens extérieurs à sa corpo. Récemment, Michael a commis une erreur, et il l'a payée très cher : il est sorti avec un fichier sur lequel il travaille, un fichier crucial pour son projet. En temps normal, il n'aurait jamais été aussi imprudent, mais son projet est en retard sur le planning et la date de livraison approchant, Michael travaille de plus en plus chez lui et sur le trajet. Il y a deux jours, son fichier lui a été dérobé !
Michael est aux abois et, après de rapides recherches, il a appris qu'un gang matriciel sévissait près de la station où il descend… Il est temps de recontacter ce type capable de réunir un groupe de shadowrunners. Pas question de laisser quelques geeks rebelles ruiner son projet et sa carrière.

décidé de ne pas en parler et de la garder pour nous. Jim a décidé de prendre quelques congés, mais j'ai préféré continuer : pas question qu'un putain de train fantôme me prenne mon job.

Quelques semaines plus tard, au même endroit, j'étais cette fois celui qui squattait la cabine de pilotage pour rentrer chez moi après mon service. Bon, en fait, le pilote était Amy, une jeune femme pas farouche avec qui j'améliorais l'ordinaire, et elle était en train de... hum... s'occuper de moi pendant que je pilotais. Et tout à coup, cette lumière éblouissante surgit à nouveau de nulle part. De surprise et de terreur, je hurle, et quand Amy se retourne, elle pousse un cri si strident que je crois que mon cœur va s'arrêter. Encore, la collision est inévitable, mais cette fois aussi, le train nous évite par la droite à la dernière seconde. Amy et moi on regarde, interdits, le truc passer sur un monorail invisible, ses passagers nous fixant avec curiosité par les fenêtres.

C'en était trop. Pas question que je retourne en cabine après ça. Bien entendu, je n'ai pas été pris au sérieux, surtout qu'Amy n'a pas confirmé mon rapport (j'la comprends, elle était jeune, elle allait pas compromettre sa carrière pour un plan cul). J'ai eu le choix entre la maintenance et la porte, j'ai pris la maintenance.

Et puis il y a eu l'accident. J'avoue, j'ai craqué, l'alcool contre les cauchemars, puis les puces, et la rue. L'accident... Une collision entre deux trains sur la portion à voie unique entre East Queen Anne et Westlake, cette nuit de juillet. Sept morts dans l'accident, dont les deux conducteurs : Jim et Amy...

L'ORGANISATION : Devil Dots

Les Devil Dots sont un gang de hackers sévissant à Seattle, essentiellement dans la zone touristique de Downtown. Vandalisme virtuel, détournement de marqueurs RA, piratage, vol de données pour le trafic d'identités, rançonnage, telle est la liste de leurs méfaits. Kaiser, Optik et Bloodaxe constituent le noyau dur de ce petit gang de hackers. Alors que les autres membres sont pour l'essentiel des gosses de bonne famille s'ennuyant au lycée et qui passeront à autre chose avec la fac, ces trois-là n'ont pas lâché l'affaire et ont usé de leur plus grande expérience pour prendre l'ascendant sur le gang.

Récemment, ils se sont sentis pousser des ailes et ils pensent être en mesure de jouer dans la cour des grands. Ils se mettent à hameçonner les usagers du monorail, soit pour les rançonner, soit pour revendre les infos de leurs SIN et commlinks aux Anneaux de Séoulpa pour le trafic d'identité.

Triumvirat : Le truc de **Kaiser**, c'est plutôt le brutal. Malwares en tous genres et ransomware sont ses religions. Son persona est une aidoru au look lolita goth. Dans le monde réel, Kaiser est une jeune étudiante au physique de lolita à qui on donnerait le bon Dieu sans confession. Cette petite brunette aux yeux bleus est pourtant bien une teigne dans les deux mondes, une revancharde toujours prête à en découdre et qui n'oublie jamais un affront ou un coup de pute. Fan absolue de culture pop nippone, elle dévore tous les shojos (mangas pour filles) qui sortent et rêve secrètement de se payer une chirurgie pour ressembler aux aidoru sexy et aux poitrines impossibles.

Optik est le pirate du trio, le pourvoyeur des derniers logiciels crackés. Ce jeune afro-américain est un accroc aux simsoaps, aux jeux RV et aux warez parties. Son persona est un homme noir en costume cravate bleu nuit, manteau et feutre noir, sans visage avec un œil dans la paume de la main droite.

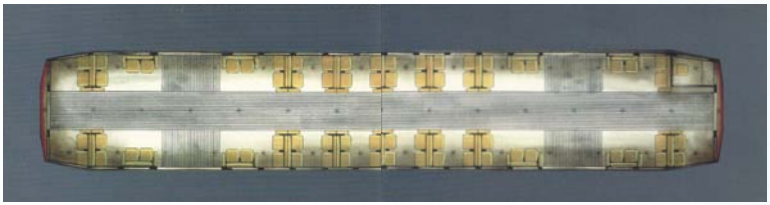
Kaiser

Con 2 **Agi** 2 **Réa** 3
For 2 **Cha** 1 **Int** 4
Log 4 **Vol** 4 **Ess** 6
INIT 7(9) **PI** 1 (3)
Initiative / PI matricielle : 9 / 3
Moniteur de condition / matriciel : 10 / 10
Compétences : Combat à mains nues 2, Cybercombat (Personas) 3 (+2), Étiquette (Matrice) 1 (+2), Esquive 2, Hacking (Exploitation) 2 (+2), Informatique (Commlinks) 1 (+2), Perception 2, Recherche de données 3, Software (Ver crypteur) 3 (+2)
Comp. de connaissance : Connaissance des environs 3, Finance 2, Politiques corpos 2, Rumeurs de la rue 2, Séoulpas 1, Culture pop japonaise (Shojos) 4 (+2)
Traits : De bonne famille, Vindicative
Commlink : (Firewall 4, Réponse 4, Signal 3, Système 4) avec sim module modifié pour hot sim,
Programmes : (Indice 4) Analyse, Attaque, Bombe matricielle, Catalogue, Cryptage, Décryptage, Exploitation, Furtivité, Scan, Ver crypteur (p. 118, *Unwired*)

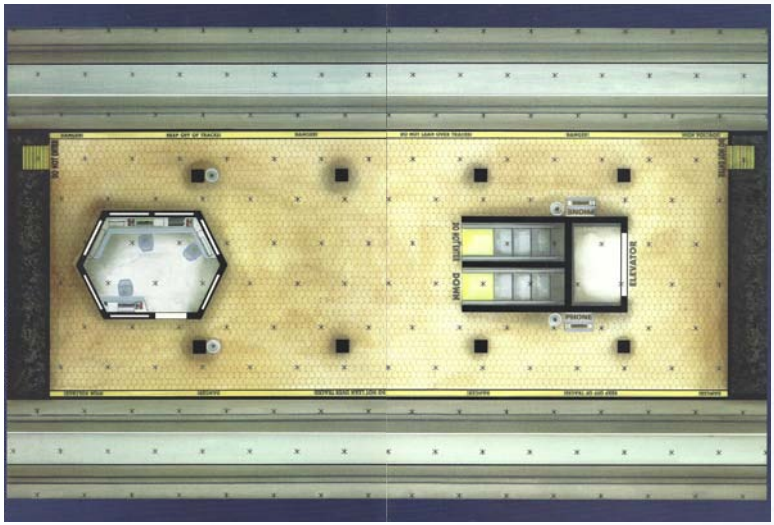
Optik

Con 3 **Agi** 3 **Réa** 3
For 3 **Cha** 2 **Int** 4
Log 4 **Vol** 2 **Ess** 6
INIT 7(9) **PI** 1 (3)
Initiative / PI matricielle : 9 / 3
Moniteur de condition / matriciel : 10 / 10
Compétences : Athlétisme 2, Électronique (GC) 4, Escamotage 2, Étiquette (Matrice) 2 (+2), Hacking 2,

L'OBJET : La rame de monorail



LE PLAN : La station de monorail



Bloodaxe, comme son nom ne l'indique pas, est le tacticien du groupe. Ork asiatique de 22 ans, c'est le « doyen » du trio, et le plus froid. C'est toujours lui qui sort le groupe des situations foireuses et qui lance le gang sur les business juteux. En fin tacticien, il laisse Kaiser prendre le lead sur la plupart des réunions, faisant d'elle la figure « médiatique » du gang. Son persona est une marionnette traditionnelle de bunraku de taille imposante, représentant un samouraï en armure complète portant un casque qui occulte totalement son visage. Elle brandit une immense masse à pointe. L'icône de son agent est celle d'un oni, créature démoniaque bedonnante à la peau rouge, aux crocs acérés et à la crinière drue. La créature porte un pagne et un outil ou une arme en bois selon la configuration de l'agent.

LES DEVIL DOTS

Membres : 10

Activités : vandalisme et tag RA, piratage de simporns, vol de données. Récemment rançonnage des usagers du monorail.

Zone d'activités : zone touristique du monorail (principalement entre le Seattle Center et le Westlake Center dans Downtown).

Indice de Professionnalisme : 0, Kaiser, Optik et Bloodaxe sont à considérer comme des Lieutenants.

Ghislain Bonnotte
Illustrations et plans *Catalyst Lab.*
Tous droits réservés. 2012.

Perception 2, Pistolets 2
Comp. de connaissance : Connaissance des environs 2, Cracker Underground 2, Mèmes 3, Simsoaps 3
Traits : Accro aux médias (Modérée, p. 37, *Unwired*)
Commlink : (Firewall 4, Réponse 4, Signal 3, Système 4) avec sim module modifié pour hot sim,
Programmes : (Indice 4) Analyse, Catalogue, Décryptage, Désamorçage, Édition, Exploitation, Furtivité, Purge (p. 108, *Unwired*)

Bloodaxe

Con 4	**Agi** 2	**Réa** 4
For 3	**Cha** 4	**Int** 5
Log 5	**Vol** 3	**Ess** 6
INIT 7	**PI** 1	

Initiative / PI matricielle : 9 / 3
Moniteur de condition / matriciel : 10 / 10
Compétences : Électronique (GC) 4, Étiquette (Matrice) 2 (+2), Négociation 2, Perception 3, Piratage (GC) 4, Pistolets 2
Comp. de connaissance : Connaissance des environs 1, Paradis numériques 2, Procédures corpos de sécurité matricielles 2, Séoulpas 3, Théorie matricielle 3
Augmentations : datajack, USP mathématique
Commlink : (Firewall 5, Réponse 4, Signal 3, Système 5) avec sim module modifié pour hot sim,
Programmes : Agent (Autopilote 3), Analyse 5, Armure 4, Attaque 5, Catalogue 4, Commande 3, Décryptage 4, Désamorçage 4, Édition 4, Exploitation 5, Falsification 4, Furtivité 5, Scan 3, Surcharge 4 (p. 108, *Unwired*)



Partager la narration

Le MJ Only *du numéro précédent expliquait que le seul rôle du meneur dans la gestion du rythme est de favoriser la prise d'initiative des joueurs. Mais pourquoi se limiter à n'encourager que cette dernière ? Les joueurs peuvent contribuer à bien d'autres aspects de l'histoire lorsqu'on les y incite. Depuis quelques années, les techniques qui vont dans ce sens sont régulièrement rassemblées sous le terme de « narration partagée ».*

Jérôme Larré Digest

Jérôme « Brand » Larré est l'auteur du jeu de rôle *Tenga* et du prochain *Guts*.

La narration partagée

Traditionnellement, en cours de jeu, les joueurs n'ont qu'une seule tâche : incarner leur PJ attitré et décider de ses réactions. La gestion de l'univers, de l'intrigue et des PNJ reviennent au meneur de jeu. Cette répartition semble aussi évidente qu'immuable et, pourtant, elle est constamment mise à mal. C'est bien-sûr le cas dans certains jeux récents comme ***Montségur 1244*** et ***On Mighty Thews***, tous deux critiqués dans notre précédent numéro, mais aussi dans des productions plus anciennes (cf. ***Prince Valiant*** p.236), et dans nombre de grands classiques, que ce soit lorsqu'un investigateur temporairement fou est contrôlé par le meneur dans ***L'Appel de Cthulhu***, quand un joueur gère plusieurs personnages dans ***Ars Magica***, ou lorsqu'il prend des notes dans ***Ambre***.

En pratique, la narration partagée consiste simplement à essayer de jouer avec cette distinction toute théorique entre MJ et PJ pour donner aux joueurs davantage de prérogatives sur le déroulement de la partie. Et si on se servait de leur créativité pour renforcer celle d'un meneur évidemment ravi de pouvoir absorber leurs contributions pour les intégrer à son scénario ? Si on laissait la table entière s'emparer de certaines portions de l'univers ou de l'intrigue ? Et si, en plus, on les y encourageait ?

Certains avantages semblent évidents (multiplier les bonnes idées, impliquer les joueurs, recentrer la partie sur ce qui les intéresse), d'autres ne se révèlent qu'en jeu, et notamment le plaisir qu'il y a à voguer sur les contributions des PJ tout en continuant à mener sa barque avec souplesse. Au lieu de chercher absolument à dérouler son histoire, on s'autorise à être surpris. Et ce plaisir peut rapidement tourner à l'excitation, voire l'inquiétude lorsque l'exercice se corse, mais avec un peu d'expérience, il est assez facile d'éviter la plupart des écueils classiques : perte de contrôle, joueurs ne jouant pas le jeu, etc.

Révolution pour certains, simple bon sens ou pratique éculée pour d'autres, peu importe. Cet article a pour objectif de proposer quelques techniques à intégrer lors de vos parties, notamment avec les jeux qui, a priori, n'ont pas été conçus pour cela.

Les grands principes

Bien avant une quelconque recette, la narration partagée commence avec quelques automatismes et un style de maîtrise que l'on peut résumer par les principes suivants.



• **Ne dramatisez pas, évitez de mettre la pression à vos joueurs.** Ces techniques ne sont que le prolongement de ce que vous faites depuis des années : faire du JDR , c'est partager la narration. Vous racontez déjà des histoires où les joueurs décident des actions des protagonistes principaux. Avec ces ajouts, vous les laissez simplement décider d'un peu plus de choses. Tout ira pour le mieux si vous appliquez ces concepts naturellement et sans faire la classe à vos joueurs. Évitez l'impératif et l'emploi de verbes tels que « décrire », « expliquer » ou « raconter ». Préférez les questions directes. Pour faire un parallèle aussi grossier que facile, imaginez la différence entre « *Comment tu t'y prends pour rentrer dans le château ? Tu en parles avant aux autres ou pas ?*» et « *Bon les gars, je n'ai pas d'idées… Faites un plan que je gagne une heure et vous rebalance toutes vos idées dans la figure.* » ;

• **Faites confiance à vos joueurs et prenez ce qu'ils vous offrent.** Il y a peu de chance qu'ils sabordent la partie sciemment, alors détendez-vous. Si certains tentent de profiter de la situation, non seulement vos privilèges de meneur vous permettent de faire face à tout ce qu'ils pourront imaginer, mais c'est aussi probablement que vos propositions ne correspondent pas à leurs attentes. Vous ne perdrez rien à vous adapter ;

• **Ne revenez jamais sur ce que dit un joueur** (sous réserve que cela soit cohérent avec le reste de la partie). Rien de pire que de donner à penser que vous faites juste semblant de leur laisser la main. Tout ce qu'ils disent doit avoir une influence et une réalité dans l'univers du jeu, même si cette dernière peut n'être que d'apparence ou purement symbolique. Ainsi, s'ils décident que le grand méchant est malade, cela peut être un traquenard ou une rumeur dont ils finiront par apprendre →

Bombardez-les de questions

Posez des questions. Plein. Harcelez vos joueurs. Bombardez-les. Précises, ciblées, auxquelles on ne peut répondre que par un ou deux mots, toujours orientées et qui ferment autant d'éléments qu'elles en ouvrent. Cherchez celles qui créent des déséquilibres, de la tension, du jeu. Forcez les joueurs à prendre rapidement parti et à assumer. Bousculez-les. Ainsi, si vous devez impliquer les PJ et constituer le groupe, interrogez-les sur leurs relations (« *Quel est le seul de tes compagnons dont tu privilégierais la vie à la tienne ? Pourquoi ? Qui n'aurais-tu préféré jamais rencontrer ? Quel est la vraie raison de ta présence ?* »). S'ils font un plan, jouez sur leur responsabilité *(« Tu vois un objet en or, sans doute magique, un peu plus loin. Qu'est-ce que c'est ? Est-ce que tu abandonnes ton poste pour le prendre ? »*).

Suite marge page suivante...

l'origine, mais n'écartez pas cette idée d'un revers de main ;

• **En choisissant ce que vous leur demandez, choisissez ce que vous leur imposez.** Si votre intrigue tient sur quelques points clés, ne leur donnez pas la possibilité de les modifier. De nombreuses techniques permettent de faire accepter d'emblée les éléments auxquels vous tenez. Si vous dites à un joueur « *Lorsque tu pénètres dans la cantina, tout le monde s'arrête net et regarde dans ta direction. Qui t'attend de pied ferme et veut te faire la peau ?* », vous lui laissez décrire une partie de ses ennemis, mais imposez simultanément leur existence de façon indolore. C'est probablement tout ce dont vous aviez besoin. Utilisée adroitement, cette méthode simple permet aussi de contourner certaines règles. Ainsi, pour l'initiative : « *Tu es plus rapide qu'elle, tu le sais. Qu'est ce qui a foiré cette fois-ci ?* » ;

• **Si vous posez des questions, ciblez-les.** Elles permettent de faire répondre les joueurs plus rapidement et de manière plus instinctive. S'ils commencent à réfléchir ou à craindre de mal faire, cela risque de créer des blocages. Paradoxalement « *Ton personnage est habillé plutôt chic ou plutôt fonctionnel ? Son armure montre-elle ses origines ? Est-ce qu'il la porte en ce moment ? À quoi il ressemble sinon ?*» est souvent bien plus efficace que le classique « *Décris-moi ton personnage.* » ;

• **Reformulez. Abondamment**. En modifiant subtilement les propositions des joueurs, vous arriverez aisément à écarter tous les éléments qui vous ennuient tout en conservant leur aval. Attention cependant à rester discret si vous ne voulez pas qu'ils devinent ce que vous avez prévu ;

• **Ne laissez pas un même joueur décrire à la fois son opposition et la façon dont cette situation se résout**, faute de quoi elle ne l'intéressera plus. Si un joueur consacre du temps à la description un ennemi, ou à lui créer des liens avec son personnage, c'est pour que vous lui donniez du fil à retordre, et très probablement pour que vous vous empariez de ce protagoniste pour le surprendre ;

• **Encouragez les joueurs à s'entraider** et à se proposer mutuellement des idées, surtout si vous réalisez que l'un d'eux a du mal avec ces nouveaux outils et ralentit l'action.

Quelques techniques

Le plus facile, pendant la création

En temps normal, la création de personnages est le moment où on sollicite le plus la participation des joueurs. Par sa nature même, cet exercice exige qu'ils inventent des éléments et les insèrent dans l'univers. Puisqu'ils sont dans le bon état d'esprit, autant en profiter pour les encourager à en faire davantage.

La méthode la plus éculée consiste à suggérer aux joueurs de **développer les éléments connectés à leurs personnages** (PNJ, factions, lieux, etc.). Ainsi, les joueurs de ***Shadowrun*** ont depuis longtemps pris l'habitude de détailler les contacts de leurs alter-ego. Ceux-ci deviennent naturellement des interlocuteurs récurrents, et ils peuvent ensuite servir à autre chose au lieu de seulement débloquer les joueurs avec le bon coup de téléphone au bon moment. On peut faire de même avec tous les éléments importants liés au PJ ou, dit autrement, avec tout ce qui compte pour le joueur. Certains points (avantages/défauts, compétences élevées) sont plus difficiles à mettre en scène durant la création de personnage, mais vous pouvez demander aux

joueurs de vous raconter des **anecdotes** ou des scénettes les mettant en avant. Celles-ci introduisent en général de nombreux éléments tout prêts à être réutilisés.

Cette façon de faire demande énormément de temps et malheureusement, tout n'est pas toujours utile. Le mieux est de développer uniquement ce dont les joueurs ont besoin, quitte à poursuivre la création en jeu, que ce soit sous la forme de **flashbacks** à la ***Hellywood***, ou en **gardant une partie des points de création pour les dépenser plus tard**. Deux autres limites se révèlent rapidement : cette technique est centrée sur un personnage (et ne favorise donc ni les éléments communs, ni les interactions) et est généralement limitée dans le temps, bornée le plus souvent au début de la campagne.

Pour favoriser les interactions, la base est simple : laisser les joueurs créer leurs PJ en même temps et en discuter. Allez même au-delà : faites leur créer un groupe qui ait une existence propre et permette de formaliser ce qu'ils souhaitent pour la campagne. Plusieurs jeux emploient cette méthode avec succès, notamment ***Ars Magica***, ***Smallville*** et ***Vermine***, qui abordent le problème sous des angles légèrement différents. Dans ***Dresden Files***, le jeu va plus loin, poussant les joueurs à créer la cité dans laquelle leurs PJ évoluent. Dans plusieurs jeux en développement, il s'agira aussi de choisir les éléments de background mis en avant dans la campagne. Finalement, tout ce qui peut amener les joueurs à créer des relations entre leurs PJ, à les relier à des choses existantes dans l'univers, et, globalement, à dire ce qu'ils veulent jouer, est bon pour vous. Là encore, une avalanche de question bien senties ne pourra être que bénéfique.

Pour favoriser les éléments ayant un impact sur le long terme, l'idéal est à nouveau sans doute de demander aux joueurs dès la création **ce que leurs personnages veulent devenir et ce qu'eux souhaitent les voir devenir**, à la façon dont l'ambition et le karma influent dans ***Tenga***. En construisant sur cette base, vous augmentez vos chances de taper juste et d'offrir des situations qui susciteront des propositions de leur part au fil de la campagne.

Certains systèmes d'expérience proposent aussi de partager la main quant à la progression des PJ et font participer les joueurs et le meneur de concert. Il peut s'agir d'une **progression par objectifs** où chacun détermine, avec l'accord du meneur, la condition à réaliser pour gagner son prochain niveau - oui, aussi simplement que cela. On peut également utiliser des « clés » (***Shadow of yesterday***, ***Marvel Heroic Roleplaying***) ; ceux-ci permettent de gagner des points en fonction de la façon dont le personnage développe un travers donné, et d'en obtenir plus s'il dépasse ce penchant et s'en débarrasse définitivement.

Une dernière façon très efficace d'amener vos joueurs à contribuer sur le long terme est de leur poser **quelques questions dont ils ne pourront trouver la réponse qu'en jeu**, quitte à recevoir de l'expérience pour cela. Pour parvenir à leurs fins, les joueurs devront ainsi développer certains aspects de leur personnage en fonction du monde qui les entoure. Dans ***Montségur 1244***, le joueur incarnant Corba doit ainsi déterminer en jeu combien d'enfants elle a enterré, ce qui lui vient à l'esprit quand elle pense à Philippa et son plus grand regret. Les réponses à ces questions en amènent de nouvelles et rendent l'univers toujours un peu plus passionnant et personnel.

Suite...

S'ils font des échecs critiques, saisissez la balle au bond et renvoyez-leur (« *Vers la tête duquel de tes coéquipiers pointais-tu ton arme ? Pourquoi ? Était-ce vraiment un accident ?* »). Profitez du moindre événement du scénario pour donner un tour nouveau à un personnage. Capitalisez sur les rebondissements (« *Comment savais-tu que cela allait se produire ? Pourquoi n'as-tu rien fait pour l'empêcher ?* »), voire sur la chance, ou la malchance, d'un joueur (« *Pourquoi t'es-tu acharné ainsi sur ce sorcier ? Qu'est-ce que cela aurait changé que tes compagnons le capturent vivant ?* » ou, au contraire, « *Pourquoi as-tu retenu tes coups ?* »).

Ce plus intéressant, pendant le jeu

Revisiter les compétences : Parmi les méthodes les plus utiles en cours de partie, se distinguent sans conteste celles qui partent du principe que les compétences peuvent permettre, non seulement de savoir ce que sait faire un personnage, mais également à quel point son joueur peut influer sur le reste de l'univers.



Si on se penche sur la fonction des compétences en jeu, on s'aperçoit qu'elles sont en général employées avec deux types d'objectif : imposer quelque chose (en général d'altérer l'univers ou de se débarrasser d'un obstacle) ou obtenir une information (un bon médecin peut apprendre que l'assassin est gaucher). Pour le second, c'est particulièrement le cas des compétences qui touchent à la perception et aux connaissances, comme, parfois, des interactions sociales, du hacking, etc. La technique des **compétences déclaratives** modifie l'équilibre classique en permettant au joueur de répondre lui-même aux questions qu'il pose (autrement dit d'imposer ses réponses). Ainsi, au lieu de se contenter de recevoir une information du meneur, il enrichit l'univers. Si un PJ cherche des rumeurs sur un malfrat et réussit son jet, vous pouvez demander au joueur ce qu'il découvre. Naturellement, tout ce qu'il propose, sous réserve d'un éventuel problème de cohérence, arrive réellement. Charge à vous de voir quelles rumeurs sont fondées ou pas, et comment les intégrer.

Si vous êtes un adepte de l'improvisation, vous trouverez rapidement cette technique indispensable, surtout si vous l'appliquez à du *dungeon crawling* ou aux indices d'une enquête (*« Le témoin te donne la description du tueur : de quels détails se souvient-il ? »*), idéalement après une scène d'introduction coup-de-poing. Construire un labyrinthe ou une énigme policière à la volée alors même que vos joueurs la démêlent et proposer au final un résultat cohérent est une expérience des plus grisantes. Bien sûr, c'est loin d'être facile. Mais comme indiqué précédemment, si vous avez envie d'essayer, rien ne vous empêche d'utiliser un scénario éprouvé comme base et de limiter l'utilisation de cette technique à quelques éléments périphériques.

Une autre façon originale de vous servir des compétences est de les considérer comme des **ressources pour l'historique des PJ**. Un individu doué dans un domaine a plus de chance de posséder des contacts en relation avec ce secteur d'activité et d'avoir acquis des objets particuliers liés à sa maîtrise de ce savoir-faire. Pour représenter ce fait, donnez des points aux PJ pour leurs compétences les plus élevées et autorisez-les à les dépenser pour intégrer de nouveaux éléments en rapport avec leurs compétences, puis donnez leurs en de nouveaux lorsqu'ils progressent. Un expert en tir pourra ainsi avoir un armurier, un receleur ou un policier qu'il aura entraîné parmi ses contacts, et pourrait disposer d'une arme de collection. Cette méthode a l'avantage de donner très rapidement corps à l'entourage des PJ.

Cadrer les scènes : Un autre grand volet des techniques de narration partagée consiste à faire participer vos joueurs au cadrage des scènes, voire du scénario lui-même.

Vous pouvez par exemple vous servir d'**introductions coup de**

poing[1] commençant en plein milieu de l'action (*in media res*) et laissant les PJ face à une situation qu'ils doivent résoudre, avant de demander aux joueurs de compléter celle-ci ou d'expliquer leur présence en ces lieux. Les joueurs se font souvent un malin plaisir de fournir suffisamment d'idées pour alimenter plusieurs sessions tout en impliquant au maximum leurs PJ.

Quelques exemples : « *Tu es étendu sur les rails, ligoté, et tu entends le train qui arrive à vive allure. Encore une fois, tu aurais mieux fait de fermer ta grande bouche de texan. Qui as-tu encore vexé ?* » ou « *Tu es sur le pont de Brooklyn face au bouffon vert. Il maintient en équilibre un car scolaire et ce à quoi tu tiens le plus au monde. Qu'est-ce donc ? Est-ce que tu préfères le sauver, sauver les enfants, ou lui sauter dessus ?* »

Inversement, il peut être parfois très pratique de **laisser la main aux joueurs pour conclure une scène**. Surtout si celle-ci devient répétitive. C'est un écueil courant lorsque les ennemis sont en surnombre, peu dangereux et relativement génériques (tribus de gobelins, armée ennemie, etc.) ou que vous voulez forcer un événement ou un revers, dans la plus grande tradition des histoires pulps (capture, fuite forcée, etc.), même s'il vaut mieux ne pas en abuser. Ainsi, pour une scène où les PJ repoussent une horde « *vous avez fait fuir les kobolds qui menaçaient le village, où les rattrapez-vous ? Combien en laissez-vous s'échapper ?* » ou « *ils ne pourront pas vous tenir tête bien longtemps, vous préférez les empêcher de ravager le village ou capturer leur chef ?* ». Pour un revers, on peut imaginer : « *le village est ravagé, vous avez réussi à vous enfuir, mais non sans peine. Qu'est-ce que cela vous a coûté ?* » ou, plus positif, « *Vous auriez pu tenter de vous enfuir, mais vous avez préféré faire quelque chose de bien précis avant que les hommes du Baron vous capturent ? Qu'était-ce ?* ». Cette méthode épargne à votre table une scène qui s'éternise en amenant les joueurs à faire un choix puis à passer à la suite, sans diluer leur intérêt.

Enfin, si vous souhaitez employer la narration partagée pour la construction des scènes elles-mêmes, sachez que c'est parfaitement possible. Des jeux narratifs ont d'ailleurs été entièrement conçus dans cette optique (***Fiasco***, ***My life with master***, etc.). Dans le cadre de parties classiques, ce procédé est surtout intéressant pour apporter du relief aux phases difficiles à renouveler sans qu'elles deviennent rigides, typiquement les voyages et les batailles rangées par exemple. Pour cet exercice, il faut reconnaître que l'idéal est sans doute de s'inspirer du ***Pulp Engine***[2] de John Grümph ou de ses adaptations faites pour ***Les Milles-Marches*** et ***Tenga***[3].

En résumé

Ces techniques ne sont ni révolutionnaires, ni bien difficiles à mettre en place, et, avec un peu de pratique, il est facile d'en éviter les principaux inconvénients. Elles constituent un outil de plus à la disposition des meneurs, non seulement pour gérer certains moments un peu épineux de façon élégante, mais aussi et surtout pour relancer l'intérêt des joueurs. Commencez par en glisser une ou deux dans vos parties classiques. Rapidement, vous ne pourrez plus vous en passer. Prenez simplement garde à ne pas en abuser.

Jérôme « Brand » Larré
***Illustrations** Gotto*

Liens utiles

1 : 119 intro in media res : http://www.tartofrez.com/?page_id=240
2 : Pulp engine : http://legrumph.org/SP/Aides-JeuOfficielles/Cartes-Pulp-Engine.pdf
3 : Au cœur de la mêlée : http://tengajdr.com/?page_id=4



ROLEPLAY & DYNAMIQUE DE GROUPE

Le vilain petit Charisme

La cinquième roue du carrosse, le parent pauvre. Dans pratiquement tous les jeux de rôle - et notamment tous les dérivés de D&D - le charisme est la caractéristique au rabais. Et pourtant. Cet article pourrait bien vous faire changer d'avis

Miroir, miroir, dis-moi qui, de mon personnage ou moi, est le plus charismatique ?

Allez, que celui qui ne l'a jamais fait me jette le premier d20 ! Au moment d'attribuer des scores pour les caractéristiques de son prochain personnage, c'est bien souvent le charisme qui est sacrifié sur l'autel de la force, de la dextérité, de la volonté ou de la chance. D'ailleurs, vous avez tous remarqué qu'il s'agit bien souvent de la dernière caractéristique sur la feuille de perso. Un hasard ? Ah, tendre naïf... Le phénomène s'explique facilement. Le jeu de rôle sur table présente en effet un déséquilibre fondamental, qu'on pourrait résumer par la différence entre incarnation et interprétation. Si vous jouez un barbare surpuissant, il n'y a que le score de force – caricaturalement élevé – inscrit sur votre feuille de personnage pour en témoigner. Au moment de fendre un dragon en deux, seule la statistique fait autorité. Personne n'ira considérer vos bras à la fermeté du flan aux œufs de grand-mère pour remettre en question l'exploit de votre barbaroïde à la pilosité pithécanthrope. Une frontière nette est respectée entre le personnage incarné et le joueur assis à la table. Tant mieux car c'est un petit peu le principe du jeu !

En ce qui concerne l'interprétation, il s'agit d'une autre paire de manche. Alors bien sûr, les caractéristiques mentales existent et d'elles découlent un ensemble de règles. Mais là où les actions physiques de votre personnage sont toujours régies par une modélisation statistique ou à l'appréciation du meneur de jeu, en ce qui concerne l'interprétation du PJ, les règles - et donc les caractéristiques - ne couvrent qu'une partie finalement assez faible de ce qui se joue en JdR. Ce que le personnage dit, ce qu'il décide de faire, ce dont il a envie, ses motivations, ses sentiments, ses réactions sont le plus souvent laissés à votre seule appréciation. Certains jeux règlent ce problème de façon drastique : dans *Pendragon* par exemple, les personnages ne disposent pas de caractéristiques mentales. Celles du PJ sont celles du joueur. C'est réglé, c'est propre, mais il s'agit aussi d'un carcan. Puisque l'on peut s'affranchir de ses limites physiques en JdR, pourquoi ne pas aussi vivre une autre expérience du point du vue des caractéristiques mentales ? En mieux ou en pire (à chacun ses petits bonheurs !)

Fin des petits arrangements !

Dans la plupart des jeux, des caractéristiques mentales existent. Servons nous-en vraiment ! Bien souvent, pour revenir au propos initial, le choix fait à la création est celui de l'efficacité. Nous voilà aux commandes d'une brute au QI de gobelin ou d'un magicien surdoué mais affublé d'un charisme abyssal. On le fait d'autant plus facilement qu'avec les caractéristiques mentales, on peut toujours « s'arranger » ou s'en

sortir grâce à ses interprétations, qui échappent à toute règle. Un exemple ? Lors du positionnement de votre figurine sur le plan de jeu, rien n'empêche un joueur de placer son personnage bête à manger du foin de façon très intelligente : loin du précipice, pas dans les axes de tir adverses, dos à une banquette dans un train en train de dérailler, etc Pas dit que le PJ avec son 4 d'intelligence y aurait pensé tout seul. Vous voyez où je veux en venir ? (Pour pousser la réflexion plus loin, voir la marge).

Il en va de même avec le charisme. Après une longue mais nécessaire introduction, nous y voilà ! Combien de fois avons-nous croisé à la table un personnage de très faible charisme qui, finalement, s'en sortait sans grand préjudice ? Ou à l'inverse, un PJ dont le charisme flamboyant était honteusement traîné dans la boue ? Premier conseil. On a pour habitude de garder secrètes les informations de la feuille de personnage. Parfois, on accuse même de « hors-jeu » un joueur qui va vous révéler le nombre exact de ses points de vie, son alignement ou sa valeur scandaleuse de dextérité. Pour le charisme, prenons le chemin inverse ! Rendons-le public ! Faisons le sortir du placard. Le charisme est la seule caractéristique qui devrait absolument être révélée et que chaque joueur devrait prendre en compte en permanence dans l'interprétation que son personnage fait de ce que les autres viennent de dire, proposer, suggérer, etc S'il n'y avait qu'une information à retenir du personnage d'un autre joueur, ce serait celle-là. On devrait même la noter ainsi « Butor, Barbare humain, Charisme 4 » sur un petit pupitre à la table de jeu. Comme au collège les premiers jours de classe.

Incognito

Malgré tous les malheurs qui attendent inévitablement les handicapés du charisme, tant qu'ils n'ont pas atteint le stade où ils deviennent détestables, un avantage leur reste acquis : on ne se souvient pas d'eux. Un avantage, vraiment ? Oui, surtout lorsque le PJ souhaite passer inaperçu. « À quoi ressemblait le suspect ? ... Ben, c'était un gars, un type lambda... quelconque ».

Inversement, il est difficile d'opérer discrètement quand tous les regards se portent sur vous. S'éclipser en douce ou commettre un méfait sans se faire remarquer n'est pas une tâche aisée quand on est un monstre de charisme.

La communication, c'est 70% de charisme

Parce qu'avoir un fort charisme, ça veut dire quoi ? Que même un plan pourri, une très mauvaise idée ou une ânerie indigeste suscite l'enthousiasme et l'adhésion lorsqu'il est formulé par Brad Pitt. Vous vous rappelez de *Fight Club* ? « *Et si on se tapait dessus pour voir comment ça fait ?* » N'importe qui vous demande ça, vous refusez. Mais là, le type a un charisme fou et vous n'êtes pas au top. Résultat, vous suivez. Il faut donc en tenir compte. Au moment de la scène hyper classique de l'élaboration du plan d'attaque/infiltration/évasion, chacun devrait garder bien en tête le charisme du personnage des autres. Cela devrait jouer pour plus de 70% dans la décision finale. Contrairement à ce qui peut se passer en vrai entre joueurs autour de la table, le personnage avec le plus de charisme devrait être celui vers qui les autres se tournent spontanément. Bien →

Charisme, Intelligence, même combat !

En ce qui concerne l'intelligence, un article admirable existe. Tapez : « Jouer avec Débilus » dans n'importe quel moteur de recherche et vous trouverez la traduction d'un papier de Jonny Nexus sur le site « places to go people to be » en français, de quoi vous donner des pistes sur la façon de faire payer l'addition à un compagnon Grosbill pour qui l'intelligence est un truc qui ne sert qu'à lancer des sorts. Et lui, ça tombe bien, des sorts, il n'en lance pas !

jouer son personnage, c'est aussi ça. Aux joueurs de respecter ce fait en jeu. Pourquoi un chiffre de charisme ne ferait-il pas autant autorité que celui inscrit en face de Force au moment de décider du gagnant d'un bras de fer ? Si un PJ affiche une valeur très basse, jouez en conséquence : assumez ou faites assumer !

Ne pas avoir de charisme, qu'est-ce que ça veut dire ? Déjà, évitons l'erreur classique. Le charisme n'a rien à voir avec la beauté. Il s'agit d'une personne qui impressionne, séduit, influence, fascine ou même intimide les autres. Pour faire simple, sa présence et ses paroles ne passent pas inaperçues. Un personnage sans charisme, c'est donc quelqu'un qui laisse parfaitement indifférent. Quand on atteint des scores très bas, c'est encore autre chose. Le personnage engendre naturellement de l'antipathie, sa présence agace, perturbe, dérange. Dès qu'il ouvre la bouche, c'est une souffrance pour autrui. Oubliez le fond de ce qu'il dit, vous ne l'écoutez même pas, la forme est insupportable. Pourquoi au fait ? Est-ce qu'il a un défaut d'élocution ? Est-ce qu'il pue ? Sa voix, sa façon de parler, de se tenir, tout en lui n'est qu'irritation. Pas impressionnant ni intimidant comme peut l'être un monstre de laideur fascinant (donc à grand charisme), simplement horriblement banal et exaspérant. Pour être plus clair, on se surprend à souhaiter qu'il lui arrive de vilaines choses. Un personnage de bonne composition culpabilisera de ressentir ces pulsions honteuses vis-à-vis d'un inconnu, mais c'est ainsi. Le charisme, c'est plus fort que toi !

Un aimant à acrimonie

Vous vous rappelez ce personnage secondaire dans *Mad Max 2*, celui qui appartient à la bande sado-masopunk du Seigneur Humungus, le bouffon post-apocalyptique qui présente son maître ? Le petit, au milieu d'une bande de colosses, à lunettes, affublé d'un chapeau ridicule, à la voix si énervante qu'on n'a qu'une envie : qu'il la ferme ! Ou mieux, qu'il crève ! Celui qui perd ses doigts en essayant bêtement de rattraper un boomerang aiguisé comme une vorpale. Vous voyez ? Et bien rappelez-vous la réaction de ses compagnons (pas des modèles de compassion, certes) quand il perd ses phalanges. Ils se marrent ! Ils s'en foutent. Personne ne bouge pour l'aider, le soigner ou s'enquérir de lui. Voilà ce qui pourrait arriver à un personnage au charisme de mollusque au cours d'un combat.

La dernière roue du carrosse

Concrètement, en jeu cela peut s'appliquer à bien des situations. Dans un groupe de PJ, le PJ sans charisme n'aura son mot à dire sur rien. Personne ne prendra en compte les propositions qu'il aura pathétiquement formulées. Au mieux, un PJ intelligent reprendra à son compte une idée potentiellement intéressante (sans charisme ne veut pas dire sans intelligence ni idées) et se verra félicité pour sa proposition alors qu'on avait fustigé ou ignoré la même proposition venant du paria. Au moment de venir en aide à un compagnon (notamment s'il faut faire un choix), personne ne choisira jamais le PJ sans charisme. Il sera toujours soigné en dernier, servi à la fin du repas, se verra octroyer la moins bonne place, les conditions de garde les plus pourries, etc À l'inverse, encore une fois, du PJ à gros charisme.

Au moment épineux du partage d'un trésor par exemple, le PJ sans charisme sera dans l'incapacité de

Combat de charisme

Il ne s'agit pas d'un grand film. Mais *The Last Castle* (2001), de Rob Lurie, met aux prises Robert Redford (vous devinez qui va gagner à la fin ?) et un James Gandolfini totalement horripilant dans un duel de charisme caricatural mais pas inintéressant pour notre démonstration. « Bob la classe » joue un général de l'armée US emprisonné dans un pénitencier de l'armée qui parvient à retourner l'établissement contre le joug d'un patron-maton détestable, vraiment dépourvu du moindre charisme. Tout les oppose. Physique, élocution, habitus, comme dirait le sociologue Pierre Bourdieu. L'un parvient à se faire respecter de ceux qui ne sont pas dans son camp quand l'autre dégoûte ceux qui seraient enclin à le suivre. L'illustration parfaite qu'avec 17 en charisme face à un mec qui a 4 et toutes les ressources possibles, c'est monsieur 17 qui gagne. Implacable.

faire-valoir ses droits ou de s'imposer. Vous avez vu l'épisode de la série *Bref* « Bref, je sais pas dire non ? » Ce genre de situations se règle 100% au charisme. Le personnage sait qu'il doit dire « non » mais est socialement incapable de s'opposer à qui que ce soit. Ce n'est pas une histoire d'être gentil ou pas, agressif ou non, puissant ou non. Un personnage sans charisme « perd » toute interaction sociale aussi sûrement qu'un gringalet décède dans une mêlée de rugby. Être efficacement méchant dans une discussion ou décider de coller son poing dans la tronche du mec d'en face, c'est déjà du charisme. Sans charisme, pas d'amour-propre. Et sans orgueil, pas de rébellion !

Vous êtes un bulot mi-cuit

Comprenez bien une chose, sans charisme, vous êtes un bulot mi-cuit. Avec une dextérité de malade et une force hors du commun, mais cela n'impressionne personne. Ce constat vaut pour les autres PJ, qui pourront en tirer avantage, comme pour les PNJ évidemment. Un PJ sans charisme ne demande jamais d'aide parce que ça se retourne systématiquement contre lui. Le roi des malentendus, des gaffes, c'est lui ! La police cherche un suspect dans une foule ? C'est pour lui. Un mec bourré veut partager quelques tartines de bourre-pif, il fonce droit sur lui !

Un très mauvais charisme exige une interprétation complètement biaisée des rapports sociaux. Si une fille s'approche et qu'elle est sincèrement gentille avec le semi-poulpe, elle a forcément quelque chose à vendre. Pire, il la percevra comme vraiment malveillante. Un MJ ne devrait pas hésiter à semer le doute dans l'esprit du joueur. Si, par le plus grand des hasards, un compagnon a un geste bien attentionné à l'endroit du bovidé, ce dernier devient déraisonnablement redevable/corvéable. Pour peu que le compagnon ait un peu de charisme, alors sa magnifique existence vaut à ses yeux mille fois sa misérable vie sans charisme. Et ainsi de suite. L'homme-truite a toujours tort. Et a toujours une mauvaise appréciation des gens et des intentions.

À vaincre sans charisme, on triomphe sans gloire

Enfin, pour les joueurs qui aiment les personnages amenés à jouer un rôle important dans l'évolution de leur monde, sachez que personne n'accordera le moindre crédit à un PJ sans charisme, aussi puissant soit-il. Jamais un barde ne chantera ses exploits. S'il en réalise vraiment, même devant témoins, soyez assurés que le peuple et la rumeur se chargeront de le déposséder de ses faits d'armes au profit d'un compagnon plus fascinant. De même, son rôle social sera toujours extrêmement limité. Pas de mariage, pas de charge prestigieuse, aucune influence de quelque nature que ce soit : pas de fonction de commandement, de diplomatie, de direction spirituelle ou tout autre activité qui demande un minimum d'interactions et de respect de ses collaborateurs ou subalternes. Pour pousser la chose à l'extrême, cette tare pourrait même devenir un frein à la progression du personnage, en tout cas dans certaines professions/classes/disciplines. Encore une fois, gardez en tête que tout ceci devrait fonctionner en négatif pour le PJ qui dispose d'un charisme éblouissant.

Alors, à la prochaine création de perso, réfléchissez bien !

Thomas Berjoan

Jouer un bulot

Incarner un PJ dépourvu de toute aisance sociale n'est pas toujours simple. Pour simuler ses échecs répétés lors de ses interactions avec d'autres personnages, voici quelques principes faciles à appliquer et qui sont du ressort du joueur interprétant le bulot :

- le PJ ne sait pas dire « non », jamais ;
- il croit tout ce qu'on lui dit (tant qu'il ne s'agit pas d'aberrations que son intellect l'amènerait à mettre en doute, évidemment : il est crédule, pas idiot) ;
- idéalement, il devrait tenter d'imiter (sans y parvenir) le comportement d'un autre personnage plus charismatique (autre membre du groupe, son héros favori, etc.) ; il peut pour cela tenter de prendre les mêmes postures, réemployer ses répliques... mais aussi essayer (sans succès) de séduire les mêmes personnes que lui.

RÉSULTAT DU CONCOURS

L'APPEL DE CTHULHU

LE PUITS DES SONGES

Concours « créez votre livre du Mythe »

Par Jérôme Wiwezar, le gagnant désigné par la rédaction de Casus Belli *et* Sans Détour.

Rappel du concours

Merci à tous les auteurs qui ont envoyé leurs textes et participé au concours « *Créez votre livre du Mythe* ». La qualité était au rendez-vous et les participants n'ont pas démérité. Après de longues délibérations, *Le Puits des Songes* a su se distinguer et séduire notre jury : Jérôme Wiwezar emporte donc la mise. Il recevra prochainement par courrier un exemplaire de *L'Appel de Cthulhu édition 30ème anniversaire* offert par les Éditions Sans-Détour, notre partenaire pour ce concours.

Histoires et légendes

Le Puits des Songes (« der Traumbrunnen » en allemand) n'est certes pas le plus connu des ouvrages que compte le Mythe, mais il est certainement l'un des plus dangereux, son influence pernicieuse ayant détruit bien des carrières et ruiné bien des vies. Le livre en lui-même n'a été édité qu'une seule fois au cours de son existence, et seule une vingtaine d'exemplaires a survécu aux outrages du temps et des hommes. Ses caractères gothiques, la mauvaise qualité de son impression et l'absence de traduction ont achevé de le consigner au fond des rayonnages les plus poussiéreux.

Cet ouvrage est le résultat du délire enfiévré dont fut victime son auteur, un poète et écrivain allemand du nom de Ludwig Achim von Arnim. Au cours de l'année 1804, ce jeune noble prussien découvrit sur ses terres la présence d'un mystérieux monument, un mégalithe de pierre noire rongé par les intempéries, objet maudit que les légendes locales ne mentionnaient qu'à mots couverts, le nommant « l'Homme Pétrifié ». Les anciennes histoires de cette région prétendaient qu'il s'agissait là du corps d'un chef barbare ayant eu l'infortune de refuser les faveurs d'une sorcière aux yeux de serpent. Par vengeance, celle-ci le condamna à garder les abords de son sanctuaire, et cela jusqu'au jour du Jugement Dernier. Frappé par son aspect étrange et menaçant, et obéissant à une pulsion inexplicable, von Arnim entreprit de couper les nombreux arbres entourant le site de sa découverte, puis, avec l'aide de quelques amis lettrés, de percer le mystère de sa présence en ces lieux.

Peu d'ouvriers des environs acceptèrent d'emblée de travailler à proximité d'un objet à la réputation si détestable. Mais plusieurs semaines s'écoulèrent sans que le moindre incident ait lieu sur le site des fouilles, et la plupart des travailleurs finirent par oublier les terribles légendes entourant le monument, encouragés qu'ils étaient par l'enthousiasme du seigneur des lieux. Cependant, voulant relever un défi que lui avait lancé l'un de ses collègues, von Arnim décida de passer la nuit avec lui non loin de L'Homme Pétrifié, dont on avait récemment libéré la base d'une gangue de boue et de lichen. Une fois le jour levé, on retrouva von Arnim non loin de la pierre, pleurant et gémissant faiblement, ses yeux injectés de sang dévisageant ses sauveteurs sans les reconnaitre ; son compagnon, quant à lui, avait disparu sans laisser de traces.

Le poète allemand, apparemment victime de ce que l'on considéra plus tard comme une brève crise de

démence, passa l'essentiel de la semaine qui suivit à écrire sur tout ce qu'il pouvait trouver, avant de décider, sur le conseil de sa gouvernante, de s'enfermer dans son étude et d'y consigner le fruit de ses récents délires cauchemardesques.

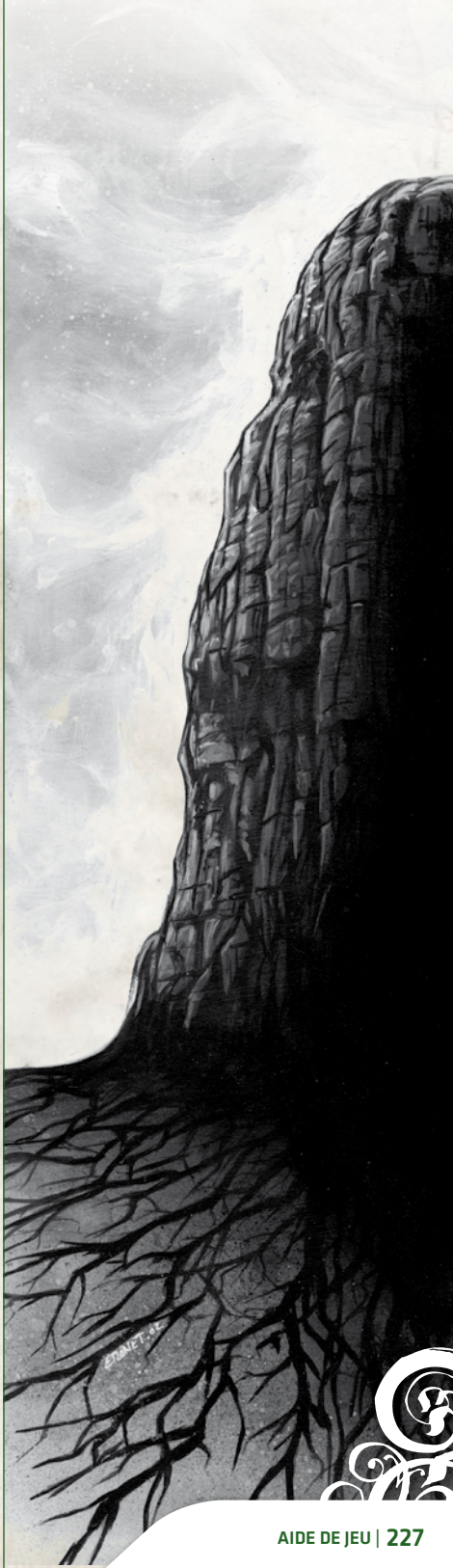
Peu de temps avant de quitter ses terres afin de chercher un peu de repos à Berlin, von Arnim mit brutalement fin aux travaux et clôtura la clairière entourant l'Homme Pétrifié, prétextant que cette partie de la forêt était dangereuse et impropre à des fouilles approfondies. Dans les villages environnants, de sombres histoires se mirent à circuler, prétendant que le jeune seigneur avait découvert quelque chose là-bas, qu'un terrible accident s'était produit, et qu'on avait interrompu les fouilles pour cette raison. On suggéra même brièvement que celui-ci avait vendu son âme au diable, et sacrifié son ami lors d'un rituel païen dédié à sa gloire. Néanmoins, au cours des années qui suivirent, les von Arnim ne cessèrent d'agir en bienfaiteurs vis-à-vis de leurs voisins, mettant ainsi un terme aux rumeurs.

Jusqu'à la fin de sa vie, Ludwig von Arnim déclara n'avoir gardé aucun souvenir de ce qu'il avait fait durant cette terrible semaine, allant jusqu'à refuser la paternité de ce qu'il décrivit à un admirateur Viennois comme « un amas informe de poèmes malsains et immondes, impropres même à l'existence ». Il essaya de s'en débarrasser à de multiples reprises, allant jusqu'à provoquer accidentellement l'incendie de sa demeure berlinoise. Mais les pages qu'il avait écrites finissaient toujours par réapparaître mystérieusement non loin de leur auteur, témoignage silencieux et moqueur de la folie dont il fut victime.

Lorsque von Arnim mourut brutalement des suites d'une crise cardiaque en 1831, les rumeurs reprirent de plus belle, liant son décès au livre maudit, et affirmant que la Muse monstrueuse qui n'avait jamais vraiment cessé de tourmenter l'esprit du poète avait enfin réclamé son dû. Fort étrangement, *Le Puits des Songes* ne figurait pas parmi les objets décrits dans le testament de von Arnim, et certains serviteurs assurèrent à qui voulait les entendre que l'ouvrage en question avait disparu de la bibliothèque familiale peu de temps après le mort de son auteur.

Il fallut attendre près d'un siècle pour voir le manuscrit resurgir sous une nouvelle forme, celle du *Puits des Songes* : un petit recueil de poèmes à l'aspect médiocre et surchargé, publié en 1923 par une maison d'édition berlinoise spécialisée dans l'occultisme bon marché.

Imprimé une seule fois à un très petit nombre d'exemplaires, *Le Puits des Songes* a fini par devenir, au fil des décennies, un ouvrage quasi-légendaire. Sa rareté a bien souvent incité les collectionneurs de livres anciens à mettre son existence en doute ; mais sa réputation lugubre a poussé nombre d'entre eux à essayer, tout au long de leur vie, d'en retrouver la trace. Il semble exercer une fascination morbide sur quiconque en entend parler, et une influence bien pire encore sur ses →



propriétaires. On prétend en effet que tous ses acquéreurs auraient été victimes de terribles cauchemars dans les semaines suivant leur trouvaille. Toute tentative de se débarrasser du livre par la violence ou la négligence serait également vouée à l'échec, l'ouvrage maudit réapparaissant immanquablement près de son propriétaire quelques temps plus tard. Le seul moyen d'en être libéré serait de l'offrir sans contrepartie à une personne susceptible de le lire.

La menace enfouie

Le fait est que les rumeurs et légendes concernant l'Homme Pétrifié sont partiellement fondées. Celui-ci, érigé à une époque immémoriale, fait partie d'un réseau de mégalithes préhistoriques dont l'emplacement semble correspondre aux lignes de force tellurique de la région environnante. La principale raison d'être de ce réseau est de garder endormi une entité particulièrement dangereuse, une monstrueuse créature décrite dans *Le Puits des Songes* comme se repaissant des rêves et des cauchemars des hommes, une indicible armée de Racines d'Ombre (uniquement décrite dans le livre sous le nom de Schattenwurzeln) fouissant et creusant inlassablement, et dont la faim ne pourra jamais vraiment être rassasiée.

Von Arnim et ses collègues devinèrent en partie l'existence de cette gigantesque toile d'araignée mystique; mais attirés par la perspective d'une découverte archéologique sans précédent, ils entrèrent accidentellement en contact avec les Racines d'Ombre, ce qui plongea plusieurs d'entre eux dans la folie. Ne pouvant se libérer par elle-même, la créature tenta de s'emparer de l'esprit du poète, mais des millénaires d'isolement l'avaient tellement affaiblie qu'elle ne put mener sa tâche à bien.

Le monstre tenta alors une approche plus subtile, s'insinuant au plus profond de la folie de von Arnim, s'en servant comme d'un lien permettant de lui dicter temporairement ses ordres. *Le Puits des Songes* est le résultat de ce second contact, un texte ensorcelé contenant à la fois une part de l'âme du monstre, ainsi que celle du malheureux écrivain. L'aspect le plus terrifiant de ce sortilège demeure dans le fait que toute copie fidèle du *Puits des Songes*, qu'elle soit manuscrite ou imprimée, dispose des mêmes pouvoirs, et que la même malédiction y est rattachée.

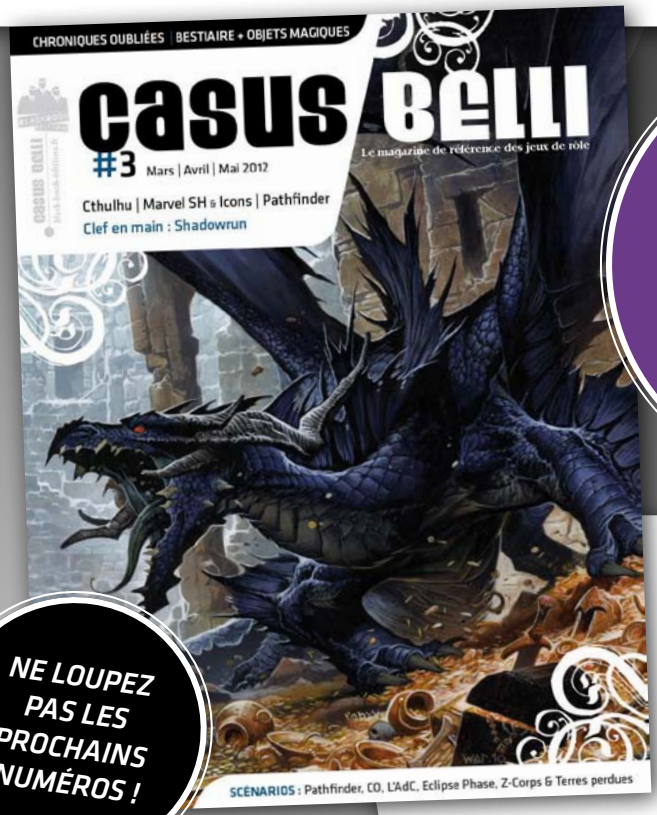
Le livre en lui-même contient suffisamment d'informations sur le Mythe pour attirer la convoitise d'un amateur éclairé, celles-ci étant dissimulées au plus profond des poèmes sombres et torturés de son auteur. Die Schattenwurzeln, die Tiefe (« Les Bas-Fonds »), ainsi que die Gesichterträger (« Ceux qui Portent nos Visages ») sont notamment susceptibles d'attirer l'attention d'un éventuel Investigateur. Mais le fait de lire ces mêmes textes rend l'esprit du lecteur vulnérable aux Racines d'Ombre, faisant de lui une victime potentielle. La créature, attirée par cette fenêtre donnant sur la liberté, ronge petit à petit l'énergie mentale du pauvre diable, le poussant à la folie ou au suicide. La seule alternative à cette funeste fin est indirectement suggérée par le monstre lui-même, qui en profite du même coup pour répandre son influence auprès d'esprits fragiles et malléables. Se nourrir ne lui suffira bientôt plus, et les rêves de ses victimes semblent depuis peu marqués par la présence d'un pilier de pierre noire, gigantesque et solitaire, les appelant silencieusement à la rejoindre…

Jérôme Wiwezar
***Illustration** Laurent Emonet*

Et dans le prochain numéro…

…ce sera au tour du gagnant du concours *Pathfinder* « *Devine qui vient dîner ce soir* » d'être publié dans nos colonnes !

ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI,
LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE



54 € POUR 6 NUMÉROS EN VERSION PAPIER + PDF SOIT UNE ÉCONOMIE DE 30 € PAR AN !

NE LOUPEZ PAS LES PROCHAINS NUMÉROS !

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 #3 : Chroniques Oubliées.* Copyright 2012, Black Book Éditions, LLC; Auteurs : Laurent Bernasconi, David Burckle et Damien Coltice.

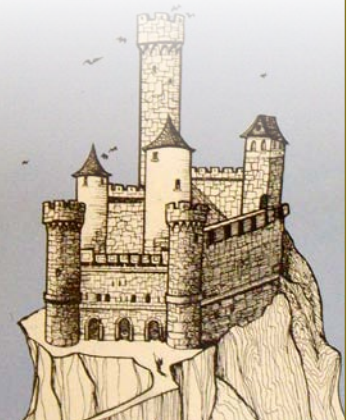
PORTRAIT DE FAMILLE

TUNNELS & TROLLS

JEU TROLL !

1975. Les jeux de rôle se comptent encore sur les doigts d'un lépreux et Dungeons & Dragons™ *a pignon sur lac. Un créateur passionné, Ken St André, ose alors s'attaquer au Dieu du moment et l'éditeur Flying Buffalo Inc (FBI) a l'audace de publier le résultat :* Tunnels & Trolls *(T&T). Le jeu met l'accent sur la simplicité, la liberté totale et l'humour décalé. Une fraicheur candide qui perdure encore 8 éditions plus tard. 35 ans, déjà !*





Troll de jeu !

Phoenix (Arizona). Ken St André entend parler de *Dungeons & Dragons*. Curieux, il l'achète dans une petite boutique qui deviendra elle aussi célèbre, *Flying Buffalo*. Sa réaction ? « Un concept génial hélas gâché par des règles mal fichues et vendu dans une boîte bien trop chère ! ». Autour de Ken, entre avril et mai 1975 au *Phoenix Cosmic Circle* (le club local), plusieurs MJ font croître ce qui n'est encore qu'un « hack » de D&D additionné d'autodérision. Initialement intitulé *Tunnels & Troglodytes*, c'est Jim « Bears » Peters qui lui donne son nom définitif, *Tunnels and Trolls*.

T&T est un vrai phénomène. 35 ans d'existence, 8 éditions, un nombre impressionnant de modules. Alors entendons-nous : il n'est pas question ici d'aligner une looooongue liste, d'autant qu'une nébuleuse de produits « small press » plus ou moins officiels alimente sans cesse la gamme. Ce qui suit est donc notre sélection (subjective !) de ce qui nous semble être représentatif de « l'essence » même de *T&T*.

Les règles du Troll

Les règles n'ont que peu évolué au cours du temps. Les variations ont surtout été d'ordre cosmétique, pour donner de la clarté ou corriger de petits bugs. Cela dit, *T&T* est un des rares jeux à avoir conservé son âme originelle. Quelle que soit la version que vous vous procurerez, vous pourrez jouer rapidement et sans grande préparation. Nous vous recommandons toutefois la V8 qui est bien entendue la plus « à jour ».

De la **première à la 4e édition** (1975, 1976, 1977 et 1978), le jeu se présente sous la forme d'un livret d'une quarantaine de pages. Aucune modification aux règles entre la 2e et la 3e édition, mais un *supplément aux règles* introduit quand même quelques changements minimes qui seront ajoutés à la V4. Les règles sont fouillies et il est dur d'y trouver rapidement ce que l'on cherche. Certaines règles peu logiques sont d'ailleurs modifiées au fil des éditions. D'autres confirment l'aspect boîte à outil de *T&T* dont le mot d'ordre est : soyez libre, modifiez les règles à votre gré, et n'utilisez que celles que vous voulez ! Et le système tient debout malgré ces éventuelles amputations.

À partir de **la 5e édition** (1979), le jeu se présente sous forme de boîte. La première est la **Black Box**, une superbe boîte toute noire où brille l'encre dorée de l'illustration de Liz Danforth. Le livre de règles offre une

écriture et une présentation beaucoup plus claire. Les règles d'expérience y sont modifiées, la classe des guerriers-sorciers est ajoutée et une limitation de niveau est imposée aux filous. Sont aussi inclus : deux aventures — *Buffalo Castle* (solo) et *Dungeon of the Bear Level 1* (groupe) — 25 figurines en carton et 3d6.

Quasiment dans la foulée sort une **Version 5.5,** toujours dans une boîte noire, avec cette fois une illustration couleur. L'apport le plus notable de cette version, outre des corrections de bugs et l'ajout de quelques règles, est la chronologie des événements passés de la Terre des Trolls, première ébauche concrète d'un background jusqu'à présent resté extrêmement vague. Cette version 5.5 a circulé sous plusieurs présentations, avec un contenu pouvant différer. On y trouve généralement l'aventure de groupe *Castle Ward* et alternativement les scénarios solos *Buffalo Castle* ou *City of Terrors*. Les dernières impressions incluent aussi *Lizards* (un Play-By-Mail), et le magazine *Sorcerer Apprentice* #9/10.

La **6e édition** n'est jamais officiellement parue. Il s'agissait du travail – de qualité – d'un groupe de fans, vaguement approuvé, et ayant fait l'objet d'une publication « non autorisée » diffusée par *Outlaw Press*.

En 2005, pour les 30 ans du jeu, l'éditeur ***Fiery Dragon*** a publié la *30th Anniversary Edition* (**7e édition**) dans un format pour le moins curieux qui est loin d'avoir séduit les foules : une mini-boîte métallique. L'intérêt de cette version est l'ajout d'un livre de règles alternatives et l'édition spéciale d'un livre *Monstre et Trésors*. La présence d'un CD contenant le jeu PC *Crusaders of Khazan* (sous MS-DOS !) est rigolotte mais reste parfaitement anecdotique.

Tunnels & Trolls, quickstart rules est un petit livret qui fut diffusé gratuitement par FBI lors du *Free RPG Day 2007* et qui expose les règles nécessaires pour jouer les solos selon les règles de la version 5.5. Il inclut aussi le solo *Goblin Lake* et une aventure de groupe inédite : *Riverboat*.

Enfin, en 2008, paraît la **version 7.5** des règles. Inutile d'en parler plus que nécessaire puisqu'elle sert de support à la **version 8 VF** qui vient juste de paraître. Hélas, on y perd la fameuse chronologie de la Terre des Trolls.

Les (si rares) suppléments

Le **Supplément aux règles** (1975) : en 13 pages, ce livret est un pur bonheur. Il introduit quelques modifications (plus qu'appréciables) des règles tout en proposant enfin les prémices d'un background avec une ville, Khost (Koniet en VF). Surtout, on y trouve le « *Warrior world* », un environnement alternatif où la magie est l'affaire de démons affrontant des guerriers et des voleurs survitaminés. Malheureusement, il n'en sera jamais plus question par la suite, ce qui est bien dommage.

Dimensions & Doors (Bob Liddil, Rider Fantasy Games, 1975) comble en 22 pages l'absence de background en proposant une foule de lieux situés dans le Royaume de Triad.

Game Master Notebook & Screen (1980) est un gros classeur incluant l'écran de jeu et des feuilles de personnages.

Tunnels & Trolls Characters est une enveloppe réunissant un ensemble de personnages prétirés, illustrés par Liz Danforth.

Le **Delver's Pack** (Fiery Dragon, 2009) contient une aventure de groupe (*Hunting Party*), un →

Tunnels et Trolls en français

C'est à *Jeux actuels* que l'on doit, en 1980, la seule traduction française de *T&T* (basée sur la **V5**). Il est à noter pour la petite histoire que, pour une fois, le JdR sortait de son circuit de distribution traditionnel, *France Loisirs* ayant proposé son achat en boutique ou via son catalogue.
Suivront : *le Guet du château* (groupe), et 3 aventures solos : le *Château du buffle*, *L'Harmonisateur de pièges* et *Condamné au dénuement*.
Malgré des invitations insistantes à soumettre des scénarios originaux à publier, aucun ne verra le jour et l'aventure VF se termine par le baroud d'honneur de l'association *Hocus Pocus* qui traduit et publie deux solos de plus, *Labyrinthe* et *Les Souterrains de tonton l'affreux*, toutes les deux incroyablement rares à se dégotter de nos jours.



solo (*Terror)*, le *Monstrum Codex II* (un bestiaire de 80 nouveaux monstres) ainsi que le *Codex Incantatem II* (de nouveaux sorts jusqu'au niveau 20)

De nombreux autres suppléments sont parus ces dernières années, mais leur valeur « officielle » – voire légale – est très discutable puisqu'il s'agit essentiellement du travail de fans se donnant les moyens de diffuser leurs œuvres. Vous n'aurez aucun mal à trouver ces ouvrages avec quelques jets de Google-Fu ou en traînant dans les forums dédiés.

Un troll...

S'il y a bien une chose qu'on doit reconnaitre à *T&T*, c'est la profusion de scénarios solos qui ont été publiés au cours des premières années (une trentaine de solos par FBI, plus de nombreux autres édités par des tiers). Les premiers solos sont en général courts, avec peu de descriptions et aucun background. Les plus récents sont en général plus intéressants à jouer.

Le Château du Buffle (Rick Loomis, 1975) : certes son background est léger et l'aventure plutôt courte mais les traits d'humour et le côté Old School en font un module culte incontournable.

L'harmonisateur de pièges (Ken St. André, 1977, révisé en 1981) : du pur PMT bien mortel comme on aime avec l'originalité de pouvoir être joué rapidement ou plus longuement selon le temps dont on dispose. Ce principe sera repris dans *Beyond the Silver Pane*.

Labyrinthe (Lee Russell, 1977, révisé en 1980) : Ou comment délirer avec les mythes grecs. Rigolo de par ses rencontres improbables (des nymphes dénudées, Prométhée, Hermès et un bon nombre de héros).

Condamné au dénuement (Ken St. André, 1977, révisé en 1980) : Prisonnier et à poil ! Du vrai survival PMT avec en bonus une passerelle vers *l'Harmonisateur de pièges* offrant ainsi un solo « campagne ». Pas si facile que ça.

- La perle cachée : ***The Dark Temple*** (Stefan E. Jones). Un « road trip » très sympa pour PJ de niveau bas ou moyen. Il s'agit certainement du solo le plus crédible et le plus intéressant à jouer. À quand la traduction ?

- La curiosité : **Computer Generated Dungeon** (1977). Son originalité vient de sa conception : une enfilade de salles agencées aléatoirement par ordinateur. Chaque module acheté est donc unique. Le cauchemar du complétiste !

- Le double effet Kiss-cool : **The Toughest Dungeon in the World** (1977). Publié par Judges Guild et réédité pour la 7e édition, c'est le seul solo pouvant être joué par un aventurier OU un monstre.

... des trolls.

Contrairement à l'idée reçue, il existe bel et bien des scénarios de groupe pour *T&T*. Particulièrement agréables et amusants, offrant souvent des fins ouvertes, c'est du pur jus Old School.

Castle ward, le guet du château (M. Stackpole, 1982). Un scénario d'introduction agréable et qui ouvre de belles possibilités. Plusieurs scénarios sont d'ailleurs proposés dans cet environnement qui peut également servir d'introduction au terrible « *Dungeon of the Bear* ».

The Complete Dungeon of the Bear (Jim «Bear» Peters, 1982) propose un vaste complexe sur 3 étages. Publié en 3 parties à l'origine, cette version inclut Castle Ward mais peut être joué sans. Il s'agit d'un vrai PMT à l'ancienne, la dose d'humour en plus. Mention spéciale pour la

CB

Une ère de pré-geek sado-maso

Si l'on peut être aujourd'hui intrigué par l'écriture de ces scénarios « un peu linéaires et mortels », il faut rappeler que, en partie par analogie de structure et en partie à cause de l'air du temps, ce profil de scénario solo fut aussi celui des tous premiers jeux d'aventure informatiques de l'époque (*Colossal Cave Adventure*, *Zork*, etc.) : des labyrinthes aux méandres toujours plus vicieux, où il fallait trouver des clés d'un côté et des serrures de l'autre sans parfois d'autres possibilités que des essais aussi méthodiques que mortels... un rapport un peu sado-maso entre concepteurs et joueurs qui empira lentement et trouva une issue en donnant naissance au florissant domaine des soluces.

DGx

« gemme blaireau », un superbe piège à cons dont on ne se lasse pas…

Uncle Ugly's Underground (« Ugly » John Carver, 1978) : profondément enfoui sous un volcan éteint, ce complexe souterrain se caractérise par sa profusion de pièges. Il est donc nécessaire de réfléchir (ou de fuir) plutôt que de combattre. Il est vraiment regrettable que seul le premier niveau ait été décrit, le reste n'ayant jamais été publié (Patrice, si tu nous lis…).

Catacombs of the Bear Cult (Jim « Bear » Peters) est destiné aux aventuriers de bas niveaux. La mission est de type « chasseur de primes » : un cultiste mort ? Tu touches la prime. Un cultiste capturé ? Bonus ! Cette aventure rompt avec le style habituel car elle débute en extérieur. La cohésion de groupe et la réflexion sont les clés de voûte de ce must-play.

Azac's Mountain of Madness (Garen Ewing, Pandemonium, 1989). Un complexe énorme pour des niveaux moyens. Plus de 140 monstres, des piles de trésors et d'objets magiques pour près de 150 salles blindées de pièges. Rame Marcel !

Knights of the Broken Cross (D.A. Jacobsen, 1990). Des Nazis envahissant la Terre des Trolls ? La preuve que tout est possible avec *T&T* ! Malheureusement extrêmement difficile à trouver.

Riverboat Adventure (Ken St. Andre, 2007, en cours de traduction). Le capitaine Tarndag vous engage comme gardes à bord du *Nain Bourré* voguant sur la rivière Khost. L'accent est vraiment mis sur le roleplay et les interactions. Trop court !

Isle of Darksmoke Part 1, The Nameless Village and the Dome Level. Son auteur n'est autre que Larry « Les Masques de Nyarla » DiTillio. Malheureusement, la seconde partie n'a jamais été publiée. La V8 provoquera-t-elle un miracle ?

N'oublions surtout pas le **Grimtooth's Dungeon of Doom** déjà évoqué dans la rubrique Archéorôlisme de *CB #2* (on insiste mais c'est pour la bonne cause).

Tunnel à Suivre ?

Tunnels & Trolls est un phénomène à part à plus d'un titre. Il est assez incroyable de voir que sa communauté et ses auteurs sont encore aussi actifs après 35 ans d'existence. S'il y a bien un jeu où le mot « passion » signifie quelque chose, c'est celui-ci. Malgré sa relative discrétion dans notre petit milieu, il évolue encore et toujours et ses fans restent nombreux. Espérons que cela continue encore longtemps !

Géraud « Myvyrrian » G & Philippe Rat avec la participation amicale et appréciée de Patrice Greille





Kroc le Bô le JdR ?

Sympathisant du célèbre mouvement « *Les Streums ont une vie dans le Donjon* » ? *Monsters ! Monsters !*, entièrement compatible avec *T&T* est, à notre connaissance, le seul jeu où l'on gagne des XP en capturant une belle femme (avec un bonus si c'est au cœur d'une ville humaine !).

Troll 2.0

T&T dispose de deux prozines — *TrollsZine* et *Elder Tunnels* — qui sont absolument indispensables pour qui s'intéresse au jeu : http://www.perytonpublishing.com/elder_tunnels.htm ou rpg.drivethrustuff.com. Le meilleur groupe de discussion est sans conteste *Vin Ahrr Vin's Trollbridge* (http://trollbridge.proboards.com/index.cgi). *Trollhalla* (http://www.trollhalla.com/) est l'antre de Ken St Andre avec qui l'on peut dialoguer sans le moindre problème.

ENTRETIEN

Ken St Andre

Légende vivante

Si le jeu de rôle compte désormais ses dinosaures, pour Ken St André, l'auteur central de Tunnels & Trolls, la métaphore est plutôt à aller chercher dans les protozoaires de la soupe originelle. Bien que d'origine française, c'est en anglais que Ken a répondu à nos questions.

Ken St Andre Digest
Né en 1947, Ken St Andre est l'un des plus anciens auteur de jeu de rôle. On lui doit *Tunnels & Trolls* bien sûr, mais aussi *Stormbringer*.



Casus Belli : Comment en es-tu venu à croiser le chemin de D&D ?

Ken St Andre : J'étais un membre du fandom de science-fiction et du jeu bien avant l'arrivée de D&D – avec qui j'ai un vieux contentieux et qui, si ça ne vous fait rien, sera dénommé ci-après That Other Game (Cet Autre Jeu).

Je suis né en 1947, et j'ai appris les échecs à 10 ans. Au lycée, j'ai découvert *Battle of the Bulge*, un wargame (mon préféré d'ailleurs) de Avalon Hill. À cette époque, j'inventais mes variantes d'échec ou bien des wargames qui mettaient en scène des personnages individuels… Ma première nouvelle de *fantasy* a été publiée dans le fanzine *Ashwing* en 1968. Cette même année, j'étais à la World Science Fiction Convention à Berkeley (Californie), et j'ai pu voir en action la Society for Creative Anachronism. Et j'ai été de l'équipe quand Rick Cook a monté à Phoenix une section de la Society.

Donc aux débuts des années 70, j'avais des liens, pas seulement localement, mais à travers tous les États-Unis, dans le domaine du *fandom*. J'étais un gros fan de *fantasy*. Conan le barbare était mon héros ! J'avais lu Tolkien, et Fritz Leiber, et Michael Moorcock, et bien d'autres que le monde a oublié depuis…

Quand la rumeur d'un nouveau jeu basé sur la *fantasy* a bruissé dans le *fandom* en 1974, j'ai été un des premiers au courant. Quand finalement j'ai vu les règles, celles de la boîte blanche de 1975, j'étais chaud et prêt pour le jeu. Mais je n'avais personne dans mon entourage pour faire une partie. Je l'ai donc lu, mais je n'ai pas pu y jouer, ni même voir quelqu'un y jouer.

Quand j'ai fait ma propre version de cette première édition de Cet Autre Jeu, c'était pour jouer avec des amis à un jeu que je pouvais facilement comprendre et faire jouer. Car bon nombre de règles ne faisaient pas sens pour moi… Qu'était donc un « dé à quatre faces » ? Pourquoi les personnages décrivaient-ils leur mouvement en pouces ? Quel est l'utilité d'un attribut appelé « Sagesse » ? Pourquoi « Constitution » et « Points de vie » étaient deux choses distinctes ? Et pleins d'autres choses ! Je n'ai donc pas joué à Cet Autre Jeu, et j'ai décidé de faire ma propre variante. Une nuit, j'ai relu une partie des règles (pas tout d'ailleurs) et décidé de faire quelque chose de similaire, mais que mes copains et moi pourrions jouer.

CB : Tu l'as acheté, mais tu n'as pas tout lu ?

KSA : Ah, mais je ne l'ai pas acheté, juste emprunté ! Je n'ai même jamais possédé un exemplaire à moi, ni à l'époque, ni aujourd'hui, ni jamais ! J'ai juste eu l'occasion de jeter un coup d'œil, par-ci par-là, à ceux d'autres gens.

CB : Mais alors comment tout cela, je veux dire *Tunnels and Trolls*, a démarré ? Qui a fait quoi ?

KSA : Un bon nombre de fausses histoires circulent sur ce thème. T&T ne s'est pas développé à partir de Cet Autre Jeu comme l'ont fait d'autres variantes, *Arduin* par exemple.

Avec mes amis, nous nous réunissions chaque vendredi soir pour jouer à des jeux comme *Risk*. Un soir, quelqu'un a apporté Cet Autre Jeu dans sa boîte blanche, mais on n'y a pas joué. Comme je suis arrivé en retard, au lieu de jouer, j'ai commencé à lire ces règles. C'était étrange : comme je l'ai dit, je ne voyais pas le sens de certains concepts, mais je comprenais bien que c'était un jeu de « storytelling » situé dans un donjon, que les joueurs avaient des « personnages » décrits par des attributs chiffrés et qu'on lançait des dés pour les combats. Je voyais qu'il était possible d'utiliser la magie, et aussi qu'un participant était le « Dungeon Master », qui faisait jouer l'aventure et contrôlait le jeu. C'est là que je me suis exclamé : « Quelle belle idée ! Et quelle mauvaise façon de la mettre en œuvre ! Je vais faire quelque chose que je puisse jouer ! ».

Ça m'a pris une petite semaine pour faire mes premières règles et créer une aventure à faire jouer à mes amis. Ces règles comprenaient juste la création de personnage, les armes, et une façon de combattre les monstres du donjon (en gros un système pour cataloguer les monstres). Il y avait déjà aussi l'idée du « saving roll » basé sur les attributs du personnage, que je n'ai utilisé au début que pour la Chance. Il m'a toujours semblé que la Chance était l'attribut le plus important qu'un personnage puisse avoir… Mes amis ont adoré ce jeu, et ont commencé à suggérer leurs propres améliorations.

Quand l'été est arrivé, j'avais incorporé un tas de nouvelles règles : magie, races non-humaines, limite de charges portées, systèmes de monnaie et d'expérience, de niveaux, toutes assez similaires mais pas empruntées à Cet Autre Jeu, plutôt réinventées au fur et à mesure en fonction de ce qui nous semblait logique et raisonnable. Mes règles ont été illustrées par Rob Carver, et je suis arrivé au bout grâce à l'aide de mes amis (j'ai de supers amis !).

J'en ai imprimé 100 exemplaires à la boutique d'impression de l'Université d'Arizona. À cette époque, je connaissais Rick Loomis en tant que joueur et habitant de Phoenix. Il était invité ce fameux soir où j'ai découvert les règles de Cet Autre Jeu. Puis je l'ai revu sur des conventions de SF, et je lui ai montré mes règles, et demandé s'il voulait bien essayer de vendre les exemplaires que je n'avais pas encore réussi à écouler. Il les a pris, les a vendus sur une convention de jeu, celle ou Mr Gygax s'est pris le bec avec un fan de *T&T* (voir marge).

Mes autres amis et connaissances sont tous venus du *fandom* de Phoenix. Liz Danforth a fait partie des gens qui ont rejoint notre groupe. Quand je me suis aperçu qu'elle dessinait, et si bien, je lui ai naturellement demandé de faire les illustrations de la seconde édition de T&T que Flying Buffalo s'apprêtait à publier…

CB : Comment se sont passés vos premiers contacts avec Flying Buffalo ?

KSA : Les gens de Flying Buffalo ont eu une boutique de jeu à Scottsdale (Arizona) pendant un moment au cours des années 80. C'était un des lieux où on se retrouvait avec mes amis, pour jouer, à T&T parmi d'autres jeux. On a aussi joué un max à *Vilains & Vigilantes* à cette époque [sourire ému]… En fait je n'ai plus de souvenir précis de cette époque, →

The Gygax incident

L'histoire remonte à début 1976, la fois où Rick Loomis a accepté de vendre des exemplaires de ma première édition de T&T (photocopiée donc) sur une convention de jeu (et à l'époque, les conventions étaient toutes petites). Rick avait une table non loin de celle de Gary Gygax, qui vendait la boîte blanche de D&D pour 10 $. À 1$ pour T&T, Rick a épuisé son stock, ce qui faisait sans doute plus d'exemplaires vendus que de D&D par Gygax. Il s'est donc trouvé qu'un fan ayant découvert T&T plus tôt dans le weekend s'est mis à discuter avec Gygax. Gary lui a expliqué ce qu'était D&D, quand le fan s'est exclamé : « Ah, mais c'est comme *Tunnels & Trolls* ! ». Placé non loin, Rick a bien sûr tout entendu. Inutile de préciser que Gary n'a pas été enchanté par la comparaison. Moi par contre, ça m'a bien fait rire quand Rick m'a raconté l'anecdote, de retour à Phoenix.
Bizarrement, je n'ai jamais parlé avec Gygax en personne, bien que j'aie été très copain avec Dave Arneson, considéré pendant des années en Amérique comme le vrai père du JdR. Nous nous sommes juste croisés sur des conventions, qu'il a fréquentées jusqu'au bout de sa vie, même quand la maladie l'obligeait à se déplacer en voiturette de golf.

juste des impressions de longues nuits pleines de fun, de soda-pop, de pizza, de hurlements de rire et de moments à traîner ensemble. Ça a été de bons moments.

CB : Il y a une mode des retro-clones en ce moment, certains motivés par un « retour à une époque où les règles étaient plus simples ». Qu'est-ce qui a fait que T&T a toujours échappé à cette complexification qui a frappé tous les autres jeux ?

KSA : Il n'est pas tout à fait exact de dire que T&T ne s'est pas complexifié avec le temps. Il l'a fait aussi. Mais effectivement, il est resté bien en deçà du niveau de complication de Cet Autre Jeu. Il est déjà né plus simple. En fait, T&T s'est développé à partir du storytelling et des comic books, pas à partir des wargames et du jeu avec figurines. Très tôt, j'ai pu voir des jeux comme *Chivalry & Sorcery* ou *Empire of the Petal Throne*. Wow ! Ces auteurs ne laissaient rien au hasard. Les règles étaient si longues que je ne suis jamais parvenu à les lire jusqu'au bout ! Et j'ai fait le vœu que T&T ne soit JAMAIS comme eux. Il est donc resté… relativement simple. Sitôt que surgissait la tentation d'introduire trop de complexité, il y avait toujours quelqu'un pour me rappeler « Keep It Simple, Stupid ». KISS, un acronyme intraduisible en français, est devenu la règle d'or de T&T.

Mais la forme moderne de T&T est tout de même bien plus complexe que ne l'étaient les versions des débuts. Il est juste beaucoup plus simple que Cet Autre Jeu. Et il y a des systèmes de jeu de rôle bien plus simple que T&T, comme Fudge par exemple.

CB : Une question de vieux rôliste : pourquoi n'y a-t-il pas de clercs/prêtres dans T&T ?

KSA : Une de ces choses qui ne trouvaient pas de sens à mes yeux dans les règles originales de Cet Autre Jeu était cette idée de classe de personnage nommée « Clercs ». Je n'ai pas retrouvé un seul exemple de héros prêtre dans toute la littérature de *sword & sorcery* que j'avais pu lire. Quand il y avait des prêtres, c'était toujours des sales types. Je les ai donc virés. Le jeu s'est développé sans système religieux clairement défini. Je n'essayais pas de faire revivre le moyen âge historique, je voulais juste « une *fantasy* indéfinie où tout peut arriver ». Plus tard, c'est volontairement que j'ai choisi de ne pas intégrer de religions dans mon jeu, d'une part parce que je ne voulais pas offenser tel ou tel groupe de gens croyants, mais aussi parce que je ne voulais pas imiter Cet Autre Jeu dans sa dépendance aux dieux et aux démons. Bon, et puis, même si je suis un saint… (Hey, joke… Saint Andre, OK ?), je ne suis pas passionné par la religion dans ma vie, alors pourquoi mettre ce genre de chose dans mon univers de jeu ?

CB : D'où est venue cette idée de faire des scénarios solo, qui sont devenus une partie de l'image de marque de T&T ? Un rapport avec les premiers jeux en texte sur ordis (Zork, etc.) ?

KSA : Beaucoup des meilleures idées de T&T sont venues de mes amis, je ne réclame pas la paternité de chaque détail. Est-ce que j'ai déjà dit que j'ai des supers amis ?

L'un d'eux, Steve McAllister, était un technicien en aviation, et dans certains de ses manuels, il avait à suivre des instructions programmées (s'il se passe ceci voir page X, si vous faites cela voir page Y). C'est lui qui nous en a parlé sur une convention, et qui a trouvé que ce mécanisme pouvait s'adapter aux règles de T&T. Rick Loomis a repris l'idée pour écrire Buffalo Castle, le tout premier scénario solo de tous les temps (NDLR : *Château Bison*, tout juste traduit et dispo sur Lulu.com).

Web Troll

Premier pas vers l'univers de T&T, le site de la version française actuelle de T*unnels & Trolls*, **tunnels-et-trolls.eu**, donne l'actu des publications en VF et les liens pour l'impression à la demande chez Lulu.com.
Tous les gens intéressés par T&T sont aussi invités à visiter le site de Ken St Andre, **Trollhalla.com** : il se passe toujours quelque chose sur la page du Outer Sanctum, et ceux qui veulent s'investir dans le jeu peuvent rejoindre l'élite du Inner Sanctum !
Ken blogue aussi depuis une paire d'années sur **atroll.wordpress.com**.
Enfin on trouve de la matière trollesque sur divers blogs de **delver.wordpress.com**



Je l'ai suivi de peu avec mon *Deathtrap Equalizer Adventure* (il semble que ma destinée ait été d'être juste second dans un tas de choses…). Rick étant un businessman, il a vu qu'en les liant à T&T, cela permettait de publier de nouveaux produits sans avoir à réinventer de règles.

Bref, tout ça n'a pas de rapport avec les jeux en texte à la *Zork*. Il y avait un certain challenge à jouer à ces jeux : celui de trouver exactement le mot précis que le programmeur attendait pour faire quoi que ce soit. Nos solos n'étaient pas basés sur ce genre de puzzle logique. Ils parlaient de lancer des dés, de prendre des décisions avisées et d'avoir de la chance.

CB : Avec ton groupe, étais-tu plutôt isolé, ou as-tu d'une façon ou d'une autre participé aux premiers réseaux « proto-geek » ?

KSA : Hé, je crois que tu peux écrire que j'ai toujours été au cœur du réseau proto-geek. Tu n'aurais aucune idée du nombre de groupes de fans et d'organisations auxquels j'ai appartenu dans ma vie, j'en ai perdu le compte moi-même. J'ai été très tôt passionné d'ordinateurs, de jeux, de science-fiction et d'écriture, comment être plus geek ?

CB : Quelles ont été tes relations avec le JdR en général toutes ces années ? Des coups de foudres, des infidélités à T&T ?

KSA : T&T n'était pas supposé envahir toute ma vie. J'ai toujours eu une grande attirance pour toutes sortes de jeu, surtout les plus imaginatifs. J'ai énormément admiré le *Runequest* de Greg Stafford, et je m'y serais volontiers immergé sauf que… je n'ai pas trouvé de joueurs de RQ par chez moi. J'ai joué à *Vilains et Vigilantes* et plus tard à *Champions*, deux jeux que j'ai beaucoup aimés. J'ai joué à un tas de jeux sur ordinateur dès les débuts, et je joue toujours à *Runescape*, où j'ai un personnage nommé Khenn Arrth qui est niveau 132.

J'ai aussi créé le jeu *Stormbringer*, basé sur les livres de Michael Moorcock, et j'ai pris une grande part dans le jeu sur ordinateur *Wasteland** : le plot et le background du jeu (dont le scorpitron, une invention à moi), et certains des scénarios.

Je pense quand même devoir admettre que T&T a toujours été mon premier et plus grand amour en jeu.

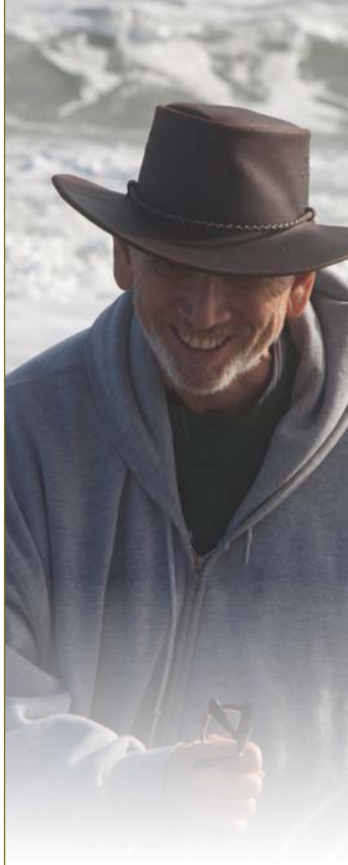
CB : Quelles ont été tes rencontres les plus marquantes en tant qu'auteur de T&T ?

KSA : Mon contact le plus marquant dans le cadre du jeu a été avec Richard Loomis, créateur de jeu, entrepreneur, président de la GAMA (NDLR : Game Manufacturers Association), et patron de Flying Buffalo Inc. Nous avons entamé dès 1975 une collaboration qui a toujours maintenu T&T disponible et l'a fait évoluer vers de nouveaux horizons, comme les nouvelles éditions ou les publications à l'étranger. Sais-tu que T&T battait en ventes Cet Autre Jeu sur des marchés comme la France, l'Angleterre ou le Japon ? Des gens comme Liz Danforth, Steve Crompton et Michael Stackpole ont aussi été très importants, ils ont tous contribué au succès qu'a connu T&T.

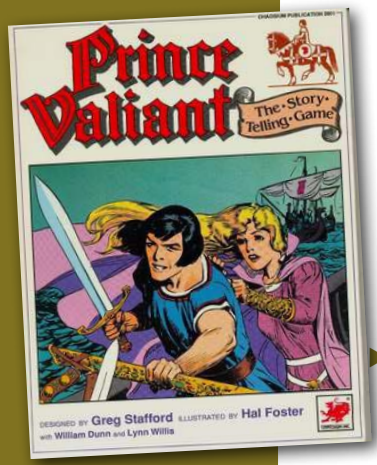
Et puis je n'oublie pas l'influence d'amis comme Dave Arneson (qu'il repose en paix), Greg Stafford, Steve Perrin (NDLR : auteur du système de Runequest), Jolly Blackburn, Peter Adkison, Glen Rahman, Patrice Geille, Andy Holmes, Andy James et des dizaines d'autres. J'ai des supers amis !

Questions by Philippe Rat, Didier Guiserix et Géraud, réponses recueillies et traduites de l'Arizonien par DGx

** NDLR : rien à voir avec le JdR français… il s'agit d'une des inspirations principales de la série des Fallout, qui revendique d'ailleurs cette filiation.*



« LA FORME MODERNE DE T&T EST TOUT DE MÊME BIEN PLUS COMPLEXE QUE NE L'ÉTAIENT LES VERSIONS DES DÉBUTS. »



ARCHÉO-RÔLISME

PRINCE VALIANT

1989. Une fois de plus, je me retrouve devant une célèbre boutique parisienne. Cela fait pas mal de temps déjà que j'attends la nouvelle édition de Pendragon. *Alors j'entre, au cas où…*

Rien ! Déçu, je jette un œil distrait aux nouveautés. Prince Valiant, the storytelling game ? Même auteur (Greg Stafford), même éditeur (Chaosium) et un petit plus qui me titille : l'univers du comic d'Hal Foster que mon père achetait lorsqu'il était gamin. Sympa le supplément… Ah oui ! Mais non ! C'est un jeu à part entière ! Autour de moi, ça rigole sous cape : « *Ce truc ne va pas beaucoup lui servir. Un background indigent basé sur une BD quasi inconnue, une création de personnage carrément légère, un système minable, des scénarios bidons et un concept théorique fumeux sans aucun intérêt.* ».



Un background indigent de BD ?

Pour beaucoup, *Prince Valiant* se résume à deux films, le plus connu étant l'Hataway de 1954 avec James Mason et Janet Leigh. Un film de chevalerie finalement assez peu marquant qui narrait les aventures d'un jeune roitelet viking spolié de son trône venant à Camelot pour obtenir justice. Question style, on est ici dans la catégorie « moderne » du mythe arthurien : utilisation de l'époque et des idéaux chevaleresques tout en prenant beaucoup de libertés.

Dans la BD, tout au long de ses aventures, le prince bourlingue à travers l'Angleterre, l'Europe, l'Afrique, l'Arabie et même l'Amérique en affrontant de vils français, de terribles huns, de retors arabes, d'étranges africains et de surprenants indiens. Un univers souvent décrit comme manichéen où plane le spectre des mentalités colonialistes des années 30 à 70. Au final, on obtient un univers fantasmé qui sert plutôt de prétexte à des aventures de low-fantasy. On y trouve en effet assez peu de monstres (hormis les animaux géants) et une magie allusive basée sur l'alchimie, le subterfuge, l'auto-suggestion ou le recours aux drogues.

Au-delà de ces points de détail, *Prince Vaillant* c'est aussi et surtout une vraie saga qui coure sur pratiquement 40 ans et dont la structure ne manque pas d'interpeller le rôliste, car le personnage évolue de façon constante et cohérente. De jeune noble, il devient Chevalier puis membre de la Table Ronde. Il participe à des quêtes, voyage en explorant de nouveaux territoires, fonde une famille, etc. En fait, on imagine assez bien Foster jouant le samedi soir et dessinant un compte rendu de session le lendemain.

Une création de personnage carrément légère ?

Pour être léger, c'est léger. D'autant qu'à la base, on est supposé n'incarner que des chevaliers. Le personnage est donc défini par 7 points à répartir entre deux caractéristiques et 9 points à partager dans une poignée de compétences. Il faut ensuite le décrire et lui donner un blason. C'est tout.

Fort heureusement, un système « avancé » (comprenez « normal » selon les critères actuels) permet de choi-



sir quelques avantages ou de glaner quelques points supplémentaires en choisissant un handicap ou un défaut. Il devient aussi possible de jouer autre chose qu'un chevalier.

Étonnamment, à l'usage, ces quelques chiffres suffisent amplement, y compris pour simuler des combats de masse. Ici, le but est clairement de proposer quelque chose de simple. Un encadré explique d'ailleurs que les simulationnistes et les afficionados des concepts d'honneur, d'amour courtois et autres actes de bravitude ont tout intérêt à lorgner sur un autre jeu… *Pendragon*.

Un système de jeu minable ?

Pour résoudre une action, on additionne une Caractéristique et une Compétence. On intègre éventuellement un bonus/malus selon les souhaits du Meneur et on lance… autant de pièces de monnaie que le résultat obtenu. Le nombre de « face » comparé à une échelle de difficulté permet de savoir si l'action est réussie. En cas de confrontation avec un adversaire, celui qui a le plus de « face » gagne le round, le perdant devant retirer autant de pièces qu'il y a de différence entre les deux résultats. On recommence ensuite jusqu'à épuisement des pièces, celui-ci signifiant que le perdant est vaincu (et épargné, esprit chevaleresque oblige). Les « règles avancées » permettent bien entendu de multiples petits ajustements, des actions « de groupe » (soulever un lourd rocher…) voire même la simulation de batailles. Notez que les dés Ubiquity remplacent avantageusement les pièces. Étonnant non ?

Point d'XP non plus dans ce jeu mais des points de « célébrité » permettant de faire évoluer les compétences et d'obtenir tout un tas d'effets marrants en cours de jeu : être connu permet ainsi de se faire respecter ou d'obtenir une chambre confortable tout en perdant illico son précieux anonymat, ce qui entraine forcément des défis.

Bref, voilà un système tout à fait d'actualité et qui, dans la pratique, est beaucoup plus subtil qu'il n'en a l'air. De plus, il convient parfaitement à pas mal d'univers avec un minimum d'adaptations.

PRINCE VALIANT EN FRANCAIS

Les bédéphiles fortunés s'orienteront sur les 3 volumes en noir et blanc des éditions *SERG* pour la finesse de leurs traits. Pour les autres, la référence reste l'intégrale des éditions *Zenda*. Enfin, pour le jeu en lui-même, 40 Euros semble un prix correct.

CASTLE PERILOUS

Greg Stafford a-t-il vraiment conceptualisé le *storytelling* ? Pas sûr ! En 1980, un certain James T. Sheldon édite *Castle Perilous*. La partie débute par une séance de relaxation musicale. Puis, le MJ propose une scène et laisse les joueurs « écrire l'histoire » tout en improvisant…





CB

Avis croisé

Non seulement *Prince Valiant* est un jeu inspiré dont les mécanismes ne dénoteraient pas face aux derniers jeux narratifs, mais son résumé en une page, aventure comprise, est un modèle d'accessibilité. Et c'est sans compter encore certaines idées qui donnent envie d'être testées immédiatement : effets spéciaux, système d'épisodes, partage limité de certaines prérogatives du meneur, etc. À lire absolument, quel que soit son credo rôliste !

Brand

Des scénarios bidons ?

Prince Valiant est un jeu plutôt « cinématographique ». Alors forcément, on y retrouve toujours un peu les mêmes choses : une intro, un événement déclencheur, une folle course poursuite, un affrontement secondaire, une phase d'enquête, un rebondissement, souvent une évasion ou une demoiselle en détresse, et au final un happy end après une confrontation avec le Méchant ou le Traître. On ne s'étonnera donc pas d'avoir une structure sous forme d'épisodes à la *Star Wars* (le plus fameux JdR de West End Games).

Ce qui a surtout choqué à l'époque, c'est que le livre ne comporte aucun scénario stricto sensu. Les nombreux synopsis à la fin du livret ne sont PAS des aventures classées en trois niveaux de difficultés. En fait, il s'agit d'une série d'exemples permettant de mettre en place l'une des originalités du jeu ; à chaque épisode, le MJ peut céder sa place à un joueur qui doit mettre en scène un petit synopsis. La qualité de son intervention est récompensée par l'attribution de points de célébrité déterminés collégialement. Eh oui ! Il s'agit bel et bien de *narration partagée*…

HAL FOSTER

Hal Foster est un monument de la BD américaine né en 1892. Après une solide formation (*Chicago Art Institute*, *National Academy of Design* et *Academy of Fine Arts*), il vend ses premiers dessins dans la publicité puis dans des revues populaires telles que *Popular Mechanics Magazine*. En 1929, il se voit proposer l'adaptation en comic strips (des petits bandeaux à suivre paraissant dans les journaux) des aventures de *Tarzan, l'homme singe*. Son trait sec, vif, précis, son sens aigu du réalisme et du mouvement mais aussi la fluidité anatomique sont autant de signes distinctifs liés au personnage que ses successeurs (de Hogarth à Buscema) reprendront religieusement par la suite. On lui doit aussi le renouveau d'une ancienne technique de narration, le « story-trip », qui utilise des petits cartouches sous l'image plutôt que des phylactères (bulles). L'avantage de la méthode, en plus de textes brefs et précis renforçant le propos du dessin, est de permettre une image très riche en menus détails d'ambiance. En 1937, Foster fait part au célèbre magnat de la presse Randolph Hearst de son souhait de réaliser sa propre histoire, *Prince Valiant*. Foster la dessinera sans interruption jusqu'en 1971 puis fournira des scénarios à son successeur jusqu'en 1980, deux ans avant sa mort. Il est un des rares étrangers à avoir été sociétaire de la prestigieuse *Royal Society of Arts* anglaise.



Un concept fumeux sans intérêt ?

Il est des textes qui, parfois, nous paraissent sans grand intérêt sur le moment. Et puis un jour, l'expérience venant, on les redécouvre à leur juste valeur. Greg Stafford n'est vraiment pas n'importe qui. Ses conseils d'écriture de scénario et ses astuces à utiliser en cours de jeu valent à eux seuls l'acquisition de *Prince Vaillant*.

Et il y a un petit détail qui vous a déjà probablement interpellé. *Prince Valiant… the storytelling game*. Là, normalement, vous venez de penser à Mark Rein « pouet » Hagen. Et vous avez raison, c'est bien *Vampire* qui a popularisé le concept. Mais il ne l'a pas inventé, Greg était déjà passé par là ! Encore aujourd'hui l'animal s'en vante : « *J'ai longtemps côtoyé Mark Rein•Hagen dans les conventions et il m'a souvent dit qu'il admirait mon travail. Je ne doute pas un seul instant d'avoir eu quelques influences sur un jeu beaucoup plus connu que Prince Valiant. Je ne suis pas en train de revendiquer un quelconque crédit pour le coup de génie que fût Vampire. Mais je clame haut et fort une part de paternité pour son concept de Storytelling* ».

Et au final un bijou !

En définitive, les rigolos de la boutique avaient tout faux. Tout au plus pourrait-on regretter l'absence d'un bestiaire et qu'un suivi n'ait jamais eu lieu. *Prince Valiant* a souffert et souffre encore de la comparaison avec *Pendragon*. Au mieux, il est considéré comme une sorte de voie d'initiation vers cet auguste grand frère. Franchement, il vaut beaucoup plus que ça. Mon perso a percé le mystère de Stonehenge, parcouru les vastes contrées souterraines d'Avalon, sauvé le royaume et épousé une Atlante. Une vingtaine de séances avec un MJ n'ayant comme seuls supports que son imagination, son talent et un unique bouquin.

Ce jeu est une vraie merveille moderne âgée de déjà 23 ans !

Philippe Rat

LES AUTRES JEUX ARTHURIENS

Pendragon est la référence dès que l'on parle de jeu arthurien. Mais le mythe arthurien a toujours inspiré le JdR.
Le tout premier jeu abordant le thème semble être ***Knight of the round table*** (Little Soldiers, 1976) mêlant wargame et JdR.
En 1977, ***Age of Chivalry*** permet d'incarner des chevaliers à une époque médiévale classique ou arthurienne. En 1983 est publié le magnifique ***Hidden Kingdom***, premier JdR 100% arthurien doté d'une énorme documentation. En 1986, arrive ***Légendes de la Table Ronde*** (de notre Anne « Dame du Lac » Vétillard-à-nous-qu'on-aime) dans la célèbre gamme « *Premières Légendes* ».
Il est à noter qu'en dehors de ces jeux dédiés, des scénarios ou des contextes ont aussi été publiés tels que ***Grail Quest*** pour ***The Fantasy Trip***, ***Clash of Kings*** pour ***TimeMaster***, ***GURPS***, ***Camelot*** ainsi que ***The King Arthur Companion*** (initialement présenté en 83 comme un jeu générique).

CASUS BELLI N°8, 69 & 13

Casus présidents ! Des crapougnats au gouvernement !

Ces 3 vieux Casus Belli sont de beaux témoignages de ce qu'était le jeu de rôle il y a 30, 20 ou 10 ans. Entre élections et jeux fantômes, retour sur 3 grands crus passés marqués notamment par la création des célèbres crapougnats !

Du côté des scénarios

Dans CB 8 : *La pyramide oubliée* (AD&D1). Une pyramide ancienne et dangereusement protégée. Un module classique de l'époque.

Dans CB 69 : *Condamnés à l'éternité* (Hawkmoon) est un scénario sympathique à base de machine folle et de mutants immortels. *Phase IV* (Cyberpunk) est une mise en situation à repomper pour n'importe quel jeu utilisant la réalité virtuelle (Shadowrun par exemple). *Des bébés, en veux-tu en voilà* (Warhammer 1) par Tristan Lhomme est une intrigue bien ficelée à base de vengeance féminine et de naissances, à utiliser d'urgence pour n'importe quel jeu de *fantasy*. Enfin, *Children of darkness* (Bitume) est une bonne intro pour tester ce jeu.

Dans CB² 13 : *L'étoile qui voulait voyager* (Fading Suns) est à base d'explosion en milieu confiné. *La Princesse et le Flytox* (Nobilis). *Soma Abscondita* (Nephilim) est une recherche de labo musclée !

Jouez au monstre !

En mai 1982, le changement, c'est tout le temps. Après un galop d'essai dans le numéro 6 (via une unique vignette), c'est dans CB#8 que d'étranges personnages évoquant un dé à 4 faces, les crapougnats, font une entrée fracassante dans le magazine (voir encart page suivante). Présents onze fois dans ce numéro, les crapous sont partout... et pour longtemps !

Passés les *wargames* qui composent encore la bonne moitié du mag', CB#8 propose ses habituelles rubriques pour AD&D : *Devine qui vient dîner ce soir* (le sulfurhorherk...) et le module du bimestre spécial Égypte. L'aide de jeu incontournable de ce numéro, c'est celle qui invite les ~~gro-bills~~ joueurs à se glisser dans la peau d'un monstre, par exemple un géant des collines, un lycanthrope-tigre ou même un molosse de l'enfer ! Cet article garde une saveur et une candeur old-school touchante.

Mais qu'on se rassure, *Casus* s'intéresse déjà aux « autres JdR » notamment *Chevalry & Sorcery* et sa magie « réaliste », et *Space Opera*, alternative au grand ancien *Traveller*, dont l'auteur n'est autre que celui de... *C&S*.

69, année éroïque !

Le numéro 69 de *Casus* sort en mai 1992 et Didier Guiserix, notre rédac' chef préféré, se pose déjà la question du parcours de ces vieux jeux qui continuent de vivre grâce à une poignée de fans alors que leur décès commercial est consommé. Une thématique dont on reparlera 10 ans plus tard dans *Casus* (voir plus loin).

Dans CB#69, le chrome et le cuir sont de sortie avec la critique détaillée de la nouvelle édition du premier jeu de Croc, le « Mad Maxien » *Bitume* (version MK5, illustrée par Vatine) et une aide de jeu recensant tous les ouvrages d'équipement pour les jeux cyber de l'époque (*Cyberpunk*, *Shadowrun, Torg, Heavy metal, Dark conspiracy* et *2300 AD* pour ceux qui s'en souviennent !).

Non loin, GURPS, le jeu générique de Steve Jackson, s'offre un portrait de famille concis mais dense pour jouer dans à peu près tous les univers de jeu imaginables (far west, fantasy, space op, etc.). Un article de Croc himself !

Le petit bonus de ce bimestre, c'est l'aide de jeu sur la magie noire (merci monsieur Rosenthal !), pour apporter un peu de « moralité » autour de l'usage de la magie dans vos univers de jeu. Il s'agit tout simplement d'ajouter un niveau de magie noire aux magiciens. À chaque fois qu'un sort a des conséquences maléfiques (souffrance physique ou psychologique, blessure, mort, etc.), ce niveau de magie noire augmente. Et quand il atteint une valeur élevée, un esprit démoniaque risque de prendre possession du mage ! Simple et efficace, ce système « à la *Star Wars* » n'en est pas moins intéressant pour changer

La création des crapougnats !

CB : Bonjour Didier ! Dis-nous, les crapous, ils viennent d'où ?

Didier Guiserix : Je les ai créés avec Charles Turquin, wargameur et journaliste pour l'hebdo belge « *Pourquoi Pas ?* », où il tenait une rubrique humoristique caustique. Ils sévissaient en strip plus un ou deux dessins-gag. Le terme crapougnats signifie cancrelas en Brabant Wallon ! Leurs modèles sont un peu le perso du dessin animé *La Linea*, et beaucoup l'inspecteur Clouzeau de la *Panthère rose*, devenu le Mr tout-le-monde de la série.

CB : Qu'est-ce qu'il s'est passé entre le numéro 6, le premier crapou, et le numéro 8, leur arrivée en force ?

DGx : Comme la rubrique des crapougnats s arrêtait dans « *Pourquoi Pas ?* », j'en ai dessiné un dans CB6, par nostalgie. Puis dans CB7, Froideval a écrit un donj facétieux rempli de petites bestioles velues, les shrinks et les shronks. Nous nous sommes dit qu'ils pourraient devenir des mascottes adaptables à d'autres articles. Mais ils étaient limités dans leurs expressions, les crapous sont venus en renforts, et dans CB 7 et 8, crapous et shrinks ont cohabité.

CB : As-tu un crapou préféré ?

DGx : Je les aime tous, avec leur façon de rebondir au 2e degré sur les évènements qu'ils commentent. J'ai un bon souvenir des strips qui illustraient les « *Destination Aventure* » (l'équivalent des *MJ/PJ Only*), le côté didactique de la rubrique obligeant à des gags très décalés pour garder un esprit sympa. Pour les crapou solos, deux extrêmes : dans le CB10, celui fait au pinceau directement sur les gabarits de montage pour la fermeture du club de Normale, rue d'Ulm (1er club parisien) (reproduit ci-dessus), et un duel de samourais qui se découpent en rondelles, scénarisé par Arnaud Cuidet dans CB², qui m'a fait dépasser les limites graphiques des personnages...



les habitudes ! Avis aux MJ désireux de moraliser la vie politi... rôliste !

Jeux fantômes !

Mai 2002. La deuxième incarnation de *Casus Belli* en est à son numéro 13 et développe une thématique sur les jeux « fantômes », une appelation qui ne fera pas date et qui désigne des jeux vivant encore sur le net malgré leur mort clinique sur le marché. En 2002, ce phénomène vivait ses premières heures de gloire grâce à l'arrivée d'Internet dans les foyers !

Outre ses nombreuses critiques, ce CB²#13 décrit en avant-première *Vermines*, le jeu post-apo de Julien Blondel. On y apprend que le jeu sera publié par le Yéti (ce sera finalement le 7e Cercle) et que les joueurs et MJ procéderont à des votes et des phases diplomatiques faisant évoluer les civilisations insectes du jeu (une idée alléchante qui ne sera finalement pas retenue !).

Casus nouvelle génération présente également dans ce numéro les diverses têtes de Spellbooks, le label d'Asmodée (et Tilsit) qui se chargera de toutes les traductions de la gamme D&D3.5 au cours des annés qui suivront (Croc, Marc Nunès, Michel Croitoriu, Pierre Rosenthal... que des pointures quoi !).

On apprécie enfin l'article décomplexé et décalé d'Arnaud Cuidet « ou comment s'opposer frontalement à son enemi juré : le MJ » ainsi que la description du château de Puilaurens, qui, en plus d'être tout simplement magnifique, est utilisable pour n'importe quel jeu *medfan* (comme tous les châteaux cathares ou presque !).

Mai 2012. *Casus* était présent aux élections présidentielles avec son armée de crapougnats ! Ça a faire mal !

Damien Coltice



INTERVIEW PEOPLE | DESSINATEUR ET CO-AUTEUR DE *SERVITUDE*

ÉRIC BOURGIER

« Le JdR comme la BD : l'envie de raconter »

Le rendez-vous est pris un soir de semaine. Il faut dire qu'à la rédaction lyonnaise de Casus, *on est voisins avec Eric qui vit dans la campagne tout près de Saint-Etienne. Les routes sont blanches et gelées mais l'accueil chaleureux. Rires d'enfants, petit plat qui mijote fébrilement, un bon cru de Bourgogne en main et on prend la direction de l'atelier. Il y a là des croquis un peu partout, des bustes sculptés, des maquettes, des pièces d'armures, de la documentation médiévale. S'il existe un portail vers l'univers de* Servitude, *pas de doute, il est bien là ! La discussion s'engage très naturellement et se finira bien tard, une fois les micros éteints et les ventres pleins. Une très belle rencontre.*

Éric Bourgier Digest
Né le 11 décembre 1975
Scénariste dessinateur et coloriste
Illustration
Hawkmoon (JdR), *D-20 Archipels* (JdR), *Nephilim* (JdR), *Cops* (JdR), *Ex Illis* (Wargame)
BD
Live War Heroes (2003)
Servitude, tome 1 (2006)
Servitude, tome 2 (2008)
Servitude, tome 3 (2011)



Casus Belli : Éric, tu nous confiais quand on est arrivé que ça te faisait plaisir d'être sollicité en interview pour *Casus*...

Éric Bourgier : Je suis un vieux rôliste de la première heure et le jeu de rôle a toujours été le support de mon travail. En fait, c'est complètement mêlé, même si on ne peut pas faire la même chose en BD et en JdR, notamment au niveau scénaristique. Mais le JdR m'a toujours servi à construire les mondes dans lesquels j'ai écrit et dessiné ensuite. *Servitude* est un de ces mondes.

CB : C'est une sorte de laboratoire, c'est ça ? Tu inventes un monde, tu fais jouer dans cet univers et ensuite, tu en tires un scénario pour une BD

ÉB : Oui, mais tout ça se fait assez naturellement, ce n'est pas calculé. Le monde de *Servitude* a été créé à une époque où je ne faisais pas de BD. Tout est parti de maquettes de navires (voir photos). Je faisais déjà du JdR. J'ai commencé à jouer avec Fab (Fabrice David, co-auteur de *Servitude*). On a débuté par *Star Wars*, c'était assez épique parce qu'on jouait à deux et on ne savait pas comment ça marchait. On se faisait jouer à tour de rôle, on changeait toutes les demi-heures !

CB : Mais comment vous avez découvert le JdR ?

ÉB : On était au collège, ça nous faisait envie depuis pas mal de temps, Fab est arrivé avec ce délire et un bouquin – personne pour nous montrer. On a lu les règles, on n'a rien compris. On a essayé. On avait des persos énormes, c'était marrant. Ça nous a plu et après on est allé dans un club de JdR. Au lycée, on a rencontré d'autres gens, le rôliste attire le rôliste et ça s'est très vite mis en place. Le premier gros jeu que j'ai fait jouer, c'était *Vampire*. Je n'ai jamais joué à *AD&D* par exemple. Je jouais parallèlement à *JRTM*, ma grosse passion, le médiéval-fantastique. *Servitude* est arrivé très vite ensuite. Et comme j'ai toujours eu la flemme de lire les bouquins parce qu'ils étaient souvent gros et pas tout le temps hyper intéressants, *Servitude* a pris la place. Dans mon groupe, tout le monde s'y est mis et ça a pris des dimensions folles.



> « Le JdR a toujours été le support de mon travail en BD. »



CB : Comment s'est développé l'univers ?

ÉB : Comme je te le disais, tout est parti d'une maquette, d'une idée autour d'un peuple, les Iccrins qui sera développé dans le tome 4 de la BD. Et très vite s'est mis en place le reste, puisé dans notre imaginaire global. J'ai fait jouer au départ avec peu de choses et vu qu'on tripait comme des fous, les développements sont venus au fil et selon les besoins des parties. Dans les univers que je fais jouer et qui sont ensuite adaptés en BD, il y a toujours un principe de fond qui génère tout le reste. Et à partir de là, tout s'étaye. *Servitude* est particulier parce qu'il a fanatisé du monde : on s'est retrouvé à bosser dessus à huit !

CB : Mais au départ, il n'y avait pas de projet ?

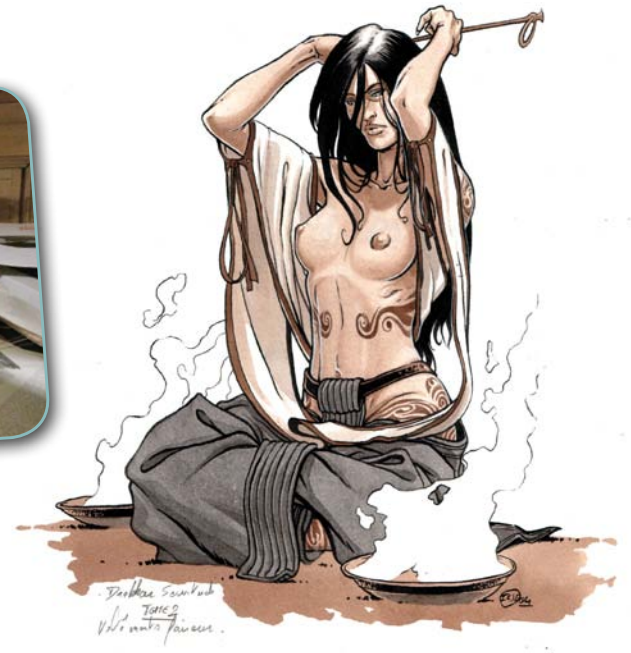
ÉB : Non, on bossait pour le plaisir, comme ça, il y a eu beaucoup de tri, je gérais un peu. Mais quand le projet BD est arrivé, on a beaucoup adapté. Le monde du JdR était spécial, assez adolescent, il y avait un côté très gros-bill aussi, très minéral, les grandes étendues classiques de l'*heroic-fantasy*, la nature très forte et très vide. Et puis on envoyait du lourd, des grandes épopées, il a fallu cadrer.

CB : Tu peux nous détailler ce cadrage ?

ÉB : Moi, il y avait nécessité matérielle (il rigole). Je n'ai pas fait d'études, il fallait bien vivre. On a présenté deux projets aux éditeurs, vraiment au culot, parce qu'on ne savait rien faire ! Il y avait *Live War Heroes*, notre première BD avec Fab – on copiait des découpages de comics à 5 cases et puis on remplissait ! C'était n'importe quoi ! Et puis on a fait *Servitude* derrière. Mais un bon scénario de JdR, ça fait un mauvais scénario de BD. Clair et net. C'est vraiment une adaptation. Ce qui est marrant, c'est qu'aujourd'hui, le *Servitude* BD a pris le pas sur le JdR. Mais c'est normal, je bosse toute la journée dessus depuis 10 ans maintenant. D'ailleurs, je ne fais plus →



Une des magnifiques maquettes à l'origine du monde de *Servitude*.



> « Ma prochaine BD s'appelle *Soleil*, un space-op dans lequel j'ai beaucoup fait jouer. »

Le tome 3 de Servitude.



jouer *Servitude* JdR. Je ne pourrais plus. Je suis un peu sec. Et le monde en lui-même correspond moins à mes attentes d'aujourd'hui. Là, je travaille et je commence à faire jouer dans un autre monde *med-fan*, qui s'appelle Deirn.

CB : Et tu prévois d'en faire une nouvelle BD derrière ?

ÉB : Ce n'est pas un but en soi. L'objectif, c'est de s'amuser. Le JdR, c'est vraiment une question de plaisir pour moi. Créer des mondes, c'est très plaisant. Faire jouer, c'est très plaisant aussi. Ce sont deux plaisirs parallèles. Le principe de Deirn ça vous intéresse qu'on en parle ?

CB : Carrément !

ÉB : Je vais tenter de résumer. On parle d'un monde dans lequel chaque chose a une force, qu'on appelle le souffle. Classique. Le mot est vachement important en JdR. On joue avec des mots, je m'en suis rendu compte sur le tard. Mais dans Deirn, le vocabulaire est beaucoup plus choisi que sur *Servitude*. Bref... Le souffle a tendance à se rassembler et crée des faunins, des petites créatures qui peuvent prendre n'importe quelle forme. Il s'agit de la représentation naturelle et incarnée des choses. Un champ de blé peut créer un faunin, une montagne, etc. Et les faunins ont tendance à s'agglomérer. D'après la légende, il a existé un faunin universel qui s'appelait Befana, qui représentait la terre. Puis, les hommes sont apparus, eux-mêmes porteurs de souffle et donc soumis à Befana. Est apparu un homme, un prophète, qui s'appelait Damiel, qui a créé une civilisation humaine et qui a finalement tué Befana. Le souffle s'est donc dispersé. Et les faunins ont commencé à réapparaitre partout. Damiel a créé ensuite les deirns, des monolithes qui repoussent et calment le souffle. Ils empêchent aussi les faunins d'apparaître. Damiel a conquis la terre en plaçant des deirns, jusqu'à un moment où il

s'est fait tuer. Depuis, beaucoup de deirns ont été détruits. On joue à un moment où il reste encore des deirns dans quelques pays mais sur 80% du monde, les deirns ont été brisés. C'est donc un monde de découverte. Mes joueurs commencent sur une île, univers médiéval très classique, très Angleterre XIIIe siècle. C'est un des derniers endroits où il y a encore des deirns partout. Enfin, sauf qu'un deirn a très récemment été cassé Et c'est parti ! C'est un monde très féérique, très vivant. Mais ce n'est pas mon prochain projet de BD.

CB : Et alors, le prochain projet, c'est...

ÉB : C'est un autre monde, qui s'appelle *Soleil*. C'est un space-op dans lequel j'ai beaucoup fait jouer. J'aime beaucoup beaucoup ce monde. Le principe qui tient l'univers est plus philosophique cette fois.

CB : Tu peux nous en parler ?

ÉB : L'univers s'est créé avec le big bang. Il y a un début, mais il y aura aussi une fin. En voyant l'univers évoluer, les soleils, qui sont des entités conscientes, semi-conscientes, ont décidé de s'incarner pour pouvoir devenir immortels, c'est-à-dire acquérir suffisamment de sagesse pour faire face au chaos final. C'est assez mystique. Ils se sont incarnés en trois choses : l'Étoile, le Corps et l'Esprit. Les Corps et les Esprits sont des hommes, mais dans toute l'histoire de l'humanité, il y a très peu de Corps et d'Esprits. Sachant qu'un Esprit a des pouvoirs à l'échelle de l'univers, mais une enveloppe corporelle humaine et que les Corps ont des pouvoirs à l'échelle de leur monde, mais pourraient aisément passer pour des demi-dieux. Dans le jeu, on ne joue ni l'un ni l'autre ! Dans l'histoire, les Esprits ont commencé à se liguer pour se débarrasser des Corps et le monde se joue à un moment où 99,9% des Corps ont été éliminés. Les Esprits gèrent l'univers de manière non-officielle, notamment au niveau commercial. Mais une rébellion se crée. Pas fomentée par les Corps, qui sont absents. Simplement, les gens se posent des questions. Et la BD commence à ce moment-là. L'histoire, c'est que les Esprits, pas fous, ont gardé une trace des génomes des Corps, sous très bonne garde. Sauf que deux enfants clonés, donc des Corps, sont perdus par les Esprits. Et récupérés par les humains. La grosse campagne que j'ai fait jouer, 80 parties, tournait autour de ces deux enfants.



CB : Tu nous as aussi expliqué que tu jouais avec un système maison que tu baladais d'un univers à l'autre ? Sans rentrer dans tous les détails, à quoi ça ressemble quand on ouvre le capot ?

ÉB : C'est un système dont le principe est toujours le même, même si je le réadapte toujours à chaque jeu. Ça fonctionne. Vous avez des dés ?



CB : (Honteux) Euh non, pas sur nous là...

ÉB : Ça convient bien à ce que je fais. Le système nécessite peu de jets, pourtant il est assez détaillé. En un jet, tu détermines l'initiative, le nombre et la force des attaques. C'est un système de groupement de dés 10. Un groupement de dés est déterminé par un attribut, un champ de compétence et une spécialisation. Le but, c'est de faire des doubles et des triples. Par exemple, un guerrier assez bon a 7 dés de combat. Tu jettes, tu fais un triple 8 et un double 6. Le jet détermine ton rang d'action dans la chronologie du round, tu joues à 8 et à 6 ; le nombre d'attaques donc là →



> « Mon dessin est au service de l'histoire. »



deux (un triple et un double) ; la force de ton attaque, triple c'est mieux que double. Sachant qu'en face, il y a un jet aussi. En comparant les deux jets, on détermine les esquives, au prix d'une attaque, ou les parades. Tu gères ainsi beaucoup beaucoup de choses, ce qui fluidifie les combats et laisse la part belle au *roleplay* de combat, ce que j'aime bien. Les règles sont complexes mais simples. J'aime que les règles existent mais qu'on ne soit pas interrompu par 10 000 jets de dés quand on joue. Donc beaucoup de *roleplay*, de descriptions et de gestuelle. On joue, on parle, on décrit. Les dés ponctuent, sinon c'est n'importe quoi – les règles sont tout le temps là – en revanche, je décris beaucoup.

CB : Quelles sont les relations entre vos règles et la description de vos scènes ?

ÉB : C'est ce qu'on appelle chez nous le *roleplaying* de combat. Les règles sont faites pour être transgressées à mon sens. Un combat, c'est rarement attaque/parade, il se passe toujours plein de trucs. On décrit, on mime, et les bonus ou les malus sur les groupements de dés sont très influencés par rapport à ça. Attention, un joueur qui n'est pas à l'aise, je ne vais pas le pénaliser non plus, il ne faut pas être bête ! J'axe ma façon de jouer sur le plaisir. Le but, c'est que le joueur se fasse plaisir. En revanche, je suis dur. Si tu choisis d'aller combattre dans une situation compliquée, je n'hésite pas à tuer. L'avantage aussi de créer des mondes, c'est que les joueurs jouent Aragorn. Pas en termes de règles, mais en termes de rôle dans l'univers. Je construits mes scénarios autour de leurs personnages. Ils sont acteurs d'événements très importants.

CB : Donc tu es un rôliste autosuffisant ? Quand as-tu arrêté de t'intéresser aux JdR du commerce ?

ÉB : Assez vite. Après, j'ai continué à suivre l'actualité du JdR par rapport à mes collègues qui font jouer des jeux classiques. Tiens, j'ai joué à *L'Appel de Cthulhu* la semaine dernière ! Mais c'est aussi un fonctionnement. Moi, ce qui me plaît, c'est la

création. J'ai arrêté de jouer pendant environ deux ans, il y a deux ou trois ans. Quand j'ai voulu reprendre, *Casus* n'existait plus et j'ai été en peine pour choisir et trouver un nouveau jeu. Du coup, j'ai lancé *Deirn* !

CB : Plus jeune, tu avais l'air de dire que *Casus* a été important pour toi...

ÉB : *Casus*, quand j'ai commencé le JdR, c'était vraiment le magazine de référence. Sans vouloir vous envoyer des fleurs ! (Rires)

CB : Tu sais, ce n'était pas nous, on laisse donc les fleurs à ceux qui les méritent !

ÉB : Au-delà de la qualité qui est toujours difficile à juger, surtout rétrospectivement, mais à l'époque, c'était mon actualité, entre *Science et vie* et *Voici* !

CB : Mais est-ce que tu utilisais ce qu'il y avait dedans ? Les scénars ? Les aides de jeu ?

ÉB : En tant que master, assez peu. Parce que je ne faisais pas jouer de jeu existant. Mais en tant que lecteur, oui. Et Ben, l'autre MJ de mon groupe, ça a été sa mine. D'ailleurs, lui, je ne lui ai pas dit que j'étais en interview dans *Casus*, il va capoter ! Mais l'actualité m'intéressait. Et puis j'ai été dans un club de JdR pendant quelques temps quand même. *Casus*, c'est toute ma jeunesse !

CB : Sinon, on n'a pas parlé de dessin ! Ta façon de faire, à l'ancienne, en couleurs directes, en passant beaucoup de temps sur le dessin n'est plus si banale dans la BD actuelle

ÉB : Je ne suis pas un dessinateur né. J'ai commencé très tard, vers 17-18 ans, pour plaire aux filles principalement. Il y avait un type qui dessinait très bien dans ma classe et ça marchait bien pour lui ! C'est une bonne motivation ! (Rires) Le dessin pour moi, c'est un vecteur qui permet de raconter des trucs. Si ça n'avait pas été le dessin, je pense que j'aurai trouvé autre chose : l'écriture, la 3D... Donc le dessin n'est pas si important que ça pour moi dans une BD. Le plus important, c'est l'histoire. Le dessin est au service de l'histoire. Mon dessin est en retrait, je vais le contraindre et donc ça me prend du temps. *Servitude*, c'est très fouillé, très garni. Je m'astreins à des choses qui ne sont pas toujours très agréables à faire pour servir au mieux l'histoire.

CB : C'est pour ça que l'illustration ne t'intéresse pas trop ?

ÉB : Oui, ça ne raconte rien. Ce qui est jouissif, même si c'est long, c'est de raconter. Et donc tout est lié. La technique que j'utilise pour *Servitude*, qui est particulière, c'est parce que c'est le mieux pour l'histoire. Le temps que j'y passe, pareil. Et comme je ne suis pas particulièrement vénal - sinon je bosserai plus vite - ça me va bien.

CB : Et pour tes parties et la création de tes univers, tu dessinais déjà beaucoup ?

ÉB : En campagne oui, pour les PNJ ! Mais je ne suis pas un dessinateur fou, je ne prends pas de carnet en vacances et ça me va bien. Comme je passe beaucoup de temps sur les planches, on me classe souvent dans les gens qui s'intéressent beaucoup à ce côté-là, au graphisme, mais pour moi, c'est l'inverse. C'est accessoire. Le scénario et le rythme sont plus importants pour faire une bonne BD. C'est pour ça que tout est mêlé avec le JdR. L'envie de raconter. Avec en plus en JdR, le plaisir des joueurs.

Propos recueillis par Thomas Berjoan et Damien Coltice



ENQUÊTE

Les JdR virtuels

Écartons tout d'abord toute confusion : on ne parle pas ici de MMORPG ! Il s'agit bien de jeux de rôles « classiques », comme on les joue autour d'une table (avec le saucisson et les pépitos), sauf que la table est remplacée par internet. Les jeux de rôle par courriel ou par forums existent déjà depuis longtemps, mais l'augmentation de la bande passante permet désormais de faire des conférences audio (et même vidéo) avec 5 ou 6 autres joueurs sans problème.







Parallèlement, plusieurs outils émulant une table de jeu (avec ses plans, ses dés, ses photos et indices, et même ses figurines) ont vu le jour et ne cessent de s'améliorer. C'est de cette nouvelle façon de jouer les JdR que nous allons parler dans cet article.

Pourquoi jouer virtuellement ?

Nos sociétés sont de plus en plus mobiles. Il est de plus en plus rare d'habiter dans la même ville (ou région, voire pays) toute sa vie. Il est devenu courant de déménager régulièrement pour poursuivre sa carrière. De nombreux groupes de JdR sont ainsi dispersés. Grâce aux JdR virtuels, cela ne signifie pas forcément la fin d'un jeu. À titre personnel, ayant déménagé aux USA, j'ai pu recommencer à jouer via internet avec mes vieux amis de lycée : un pur bonheur !

Les JdR virtuels permettent aussi d'essayer de nouveaux jeux sans avoir à engager de frais supplémentaires. Des MJ proposent ainsi régulièrement sur les forums des aventures « one-shot » avec personnages pré-tirés pour faire découvrir de nouveaux jeux aux autres joueurs.

Enfin, le support informatique qui soutient les JdR virtuels peut aider le MJ dans sa tâche. Certains logiciels peuvent prendre en charge une partie des calculs ingrats des systèmes de jeu (gestion des dégâts, de l'initiative, etc.). Plusieurs programmes de sonorisation peuvent également apporter une dimension supplémentaire aux parties de JdR : bruitages et bande musicale. Un JdR virtuel bien préparé peut ainsi devenir plus immersif qu'une partie IRL (In Real Life).

Que faut-il pour jouer aux JdR virtuels ?

Ordinateur : de toute évidence, un ordinateur sera requis ! Ici, les exigences sont plutôt faibles. La plupart des logiciels utilisés pour le JdR virtuel ne sont pas très gourmands en mémoire et fonctionnent sur PC comme sur Mac et Linux.

Internet : une connexion internet à haut débit est quasiment indispensable, surtout si l'on joue avec de l'audio. Certains JdR virtuels utilisent le chat uniquement pour les communications et sont donc moins exigeants ; mais pour pouvoir communiquer avec un micro, il faut au moins une connexion DSL stable.

Un microphone : la plupart des joueurs de JdR en ligne utilisent un casque informatique qui intègre un micro. Cela permet d'éviter les problèmes d'écho qu'un micro de table combiné avec des haut-parleurs risque d'engendrer. Un casque de bonne qualité est un bon investissement qui vous servira pendant des années. Quelques

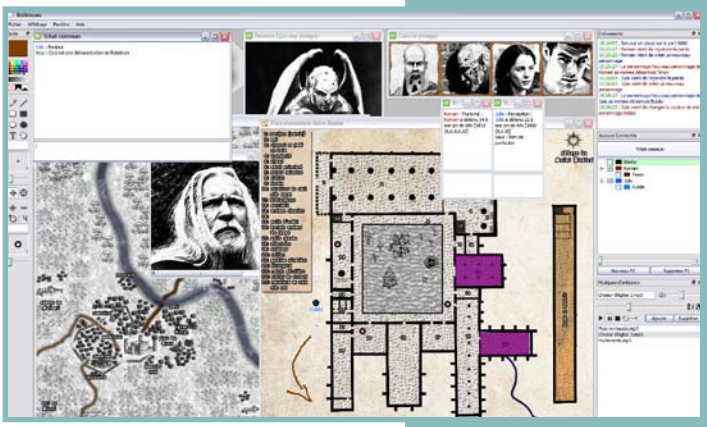
critères de choix : il faut d'abord qu'il soit confortable et léger car vous allez le porter pendant plusieurs heures consécutives. Un bouton pour interrompre le micro au besoin est un plus important. Enfin, choisir un casque USB permet de contourner les problèmes de carte-son.

Un logiciel de communication audio : il y a du choix dans cette catégorie, et en général le MJ organisant la partie choisit le logiciel employé par les joueurs. Les deux plus communs sont Skype et Teamspeak 3 (suivis par Ventrilo et Mumble). Ils sont tous en téléchargement gratuit sur le web et relativement faciles à maîtriser.

Un logiciel de Table de Jeu Virtuelle (Virtual TableTop ou VTT) : c'est un élément crucial de l'expérience du JdR virtuel, puisqu'il fournit les outils qui vont remplacer la table de jeu sur laquelle vous auriez normalement vos dés, plans, fiches de perso, etc. Plusieurs logiciels existent et proposent différentes fonctionnalités. Certains sont gratuits, d'autres payants, et la philosophie diffère en fonction de cette différence : d'un côté on trouve des outils simples qui permettent seulement de lancer des dés, de faire des plans sommaires et de montrer des images, tandis qu'en face on va plus loin en aidant le MJ à organiser ses aventures et parfois à gérer les aspects techniques des règles. Chaque MJ choisit l'outil qui lui convient. Les principaux prétendants se trouvent aisément sur le web en passant par un moteur de recherche, les voici :

Cocorico : ***Rolistik/Rolisteam*** est développé en France et fait partie des VTT les plus simples. Il est très facile à prendre en main et gratuit, mais offre un choix limité en termes de fonctions.

Payant et beau comme un camion : ***Fantasy Ground II*** propose une table de jeu superbe et immersive.



Il est adaptable pour le jeu de votre choix (de nombreux « rulesets » spécifiques à un jeu donné sont disponibles à l'achat ou ont été développés par les communautés). Les personnages ont leur fiche dans le jeu, et le logiciel permet au MJ de construire et de stocker ses scénarios à l'avance.

L'usine à gaz gratuite : ***Maptool*** n'est pas très joli mais il est très puissant. Il gère tout ce dont un MJ peut avoir besoin, et plus encore : gestion automatique du « brouillard de guerre », écriture de scripts qui permettent d'automatiser de nombreuses tâches ingrates pendant les parties, etc. Il est également adaptable pour un jeu donné, via l'utilisation de « frameworks ». Son apprentissage est ardu.

En conclusion, par où commencer ?

Si vous êtes encore dubitatif, faites une recherche sur roliste.tv pour « JdR virtuel » et regardez l'excellent exemple de partie qui est disponible. Allez ensuite jeter un coup d'œil aux forums de JdR virtuel et inscrivez-vous, en gardant un œil sur les one-shot pour commencer. Lorsqu'une partie vous intéressera, proposez votre participation ; les autres membres plus expérimentés vous aideront. Bon jeu et à bientôt sur la toile !

Franck Florentin, alias « booga » sur JdR-virtuel

La communauté francophone des JdR virtuels

Le site francophone incontournable pour s'initier et s'épanouir dans le monde des JdR virtuels est www.jdrvirtuel.com. Établi depuis plusieurs années déjà, ce site gratuit permet aux membres d'organiser des jeux, de rejoindre des tables et d'échanger des astuces rôlistiques ou techniques. De nouvelles propositions de jeu, qui vont du one-shot rapide pour découvrir un nouveau jeu et s'initier aux mystères du JdR virtuel jusqu'aux campagnes complètes qui disposent de leur propre sous-forum, sont ajoutées presque tous les jours. Il est très facile de s'intégrer dans cette communauté fort sympathique.

CARNETS DE VOYAGE | BUCAREST : LE PALAIS DU PEUPLE

1 000 000 Tonnes de marbre pour un éco

Les tyrans cinglés qui se font construire des palais délirants ne sont pas l'apanage des mondes imaginaires. En fait, quand ils peuvent employer les ressources de la technologie moderne, leur œuvre a de quoi faire honte aux bâtisseurs de donjons à l'ancienne. En voici une démonstration balkanique et contemporaine.

Avertissement

J'ai visité le palais du Peuple en décembre 2001. Ce que je raconte ici n'est plus forcément d'actualité onze ans après. Depuis, il est devenu le palais du Parlement et abrite la Chambre des députés et le Sénat roumain. De plus, aucun effort n'a été fait pour vérifier l'authenticité des anecdotes que je rapporte, j'atteste juste qu'elles m'ont été racontées. Considérez que je réagis en voyageur, pas en journaliste.



En bon touriste, j'arrive au palais du Peuple par la grande avenue, plus large d'un mètre que les Champs-Elysées, et qui donne droit dessus.

Tout au fond, je distingue une masse jaunâtre. Petit à petit, les détails deviennent visibles. C'est donc ça, le fameux palais ? Il n'a pas l'air si impressionnant… Massif, oui. Prétentieux, certes, mais bon, deux ailes, un pavillon central avec une terrasse sur laquelle ouvrent des portes-fenêtres… Rien que de très classique, en fait.

Je continue à remonter l'avenue. Le malaise s'installe. Les immeubles défilent autour de moi, mais quand je regarde le palais, je n'ai pas l'impression d'avancer. Ce n'est qu'à quelques centaines de mètres que l'illusion d'optique se dissipe et que mon pauvre cerveau réalise ce qu'il est en train de voir… Une terrasse ? Certes, mais sa superficie se mesure en « terrains de foot », pas en mètres carrés. Des portes-fenêtres ? Oui, mais hautes comme un immeuble de cinq étages. Imaginez un carré dont un côté serait le château de Versailles. Surmontez-le d'une couche de Louvre, et coiffez le tout du palais de Chaillot. Si vous arrivez à imaginer ça, vous aurez une idée approximative des dimensions du monstre.

Rien de ce que vous pouvez voir sur Internet ou à la télé ne lui rend justice. Rien. Le voir en vrai est l'équivalent visuel d'un coup de manche de pioche dans les couilles.

Des précisions ? Facile, il n'y a qu'à égrener les superlatifs

En termes de cubage, c'est le plus grand bâtiment du monde, devant le Pentagone. Celui-ci couvre une surface plus importante, mais au Pentagone, les pièces ont été construites par des architectes sains d'esprit, et ne mesurent pas toutes 10 m de haut. Sa construction a exigé un million de tonnes de marbre, sans parler des autres pierres moins nobles. Un million de tonnes. Ce n'est pas un immeuble, c'est une montagne.

Il compte plus de 3 000 salles et couloirs à la surface, plus une dizaines d'étages de sous-sol, dont sept de parkings taillés dans l'ancien stade de Bucarest, remblayé pour laisser la place au palais. Je n'ai pas vérifié s'il y avait bien là-dessous des avenues souterraines assez larges pour que deux chars se croisent de front, mais je veux bien le croire. L'endroit entretien un rapport assez ténu avec ce que vous et moi considérons comme la réalité.

Pour le construire, de 1984 à 1989, 20 000 ouvriers réquisitionnés[1] ont travaillé jour et nuit sous la supervision de la Milice. La maîtrise d'œuvre était assurée par une armée de 700 architectes, placée sous l'autorité d'une certaine Anca Petrescu, que les Ceaucescu considéraient comme un génie et qui avait… 26 ans.

1 Dans la population de Bucarest en général, *pas* parmi les ouvriers du bâtiment.





Petite salle du palais…

Pendant cinq ans, la construction du palais a englouti 40% du PNB roumain, alors que le pays devait se rationner. Il a aussi fallu faire de la place. Le centre historique de la ville a été rasé. Les habitants de ce cinquième de Bucarest qui a disparu dans les travaux ont été relogés, de gré ou de force, dans les « blocs » sinistres de la périphérie, tout en béton brut.

L'intérieur ? Je n'en ai vu qu'une quinzaine de salles et de couloirs. Cela représente déjà une petite marche, parce que même les « petites » pièces font 400 m². C'était l'hiver. Tout baignait dans une pénombre glauque et froide. Notre guide s'en est excusée, expliquant que lorsque le palais était éclairé et chauffé, il consommait autant qu'une ville de 20 000 habitants.

Ceaucescu avait peur que la CIA utilise les conditionneurs d'air pour l'empoisonner. Il a donc imposé un système de ventilation à l'ancienne, avec des kilomètres de tubes creux qui parcourent les plafonds. Il paraît qu'il donne de bons résultats.

Le visiteur arpente des salles qui évoquent le Kremlin, des salles Renaissance, des salles Art Déco, des salles baroques… Costa-Gavras venait d'y reconstituer le Vatican pour son film *Amen*.

Au bout d'un moment, une fois que l'impression de se balader dans un cerveau malade s'est estompée, je réalise que l'intérieur est dément, mais d'une manière plus insidieuse que l'extérieur. Tout ce marbre, ces dorures et ces colonnes ne sont pas très différents de ce que le XIX[e] siècle a produit dans le reste de l'Europe, avec deux originalités : le palais a été construit dans les années 1980, un siècle après que ce style soit passé de mode dans le reste du monde, et surtout, il a été bâti à une échelle inhumaine.

Les rideaux pèsent 800 kg, s'ils se décrochent, vous êtes mort !

Le plus spectaculaire est, inévitablement, le grand escalier de marbre, démoli et reconstruit cinq fois parce qu'il ne plaisait pas à Elena Ceaucescu. On y voit d'immenses rideaux de velours bleu nuit hauts comme des immeubles. La guide blêmit quand un touriste s'en approche : « Ils pèsent 800 kg, s'ils se décrochent, vous êtes mort, soyez gentil, ne touchez pas. »

La balade se termine dans la salle qui donne sur la méga-terrasse. Le plafond est très loin, 20 mètres au-dessus de ma tête. Il paraît qu'en été, il s'y forme des nuages, et que le palais a son propre météorologue d'intérieur.

Pour l'instant, tous les Roumains assez âgés pour se souvenir des années 80 haïssent cet endroit. Ils finiront sans doute par apprendre à l'aimer. Ils y ont intérêt. Ils vont vivre avec pendant très, très longtemps, parce qu'il a *aussi* été conçu pour résister aux bombes atomiques et à des tremblements de terre de magnitude 10 sur l'échelle de Richter.

Tristan Lhomme

Un poil de contexte

Nicolae Ceaucescu a régné sans partage sur la Roumanie de 1965 à 1989, en compagnie de sa femme Elena. Lorsque le mur de Berlin est tombé, les Ceaucescu ont été les seuls dirigeants d'un pays de l'Est à être exécutés, au terme d'un procès expédié en deux heures.

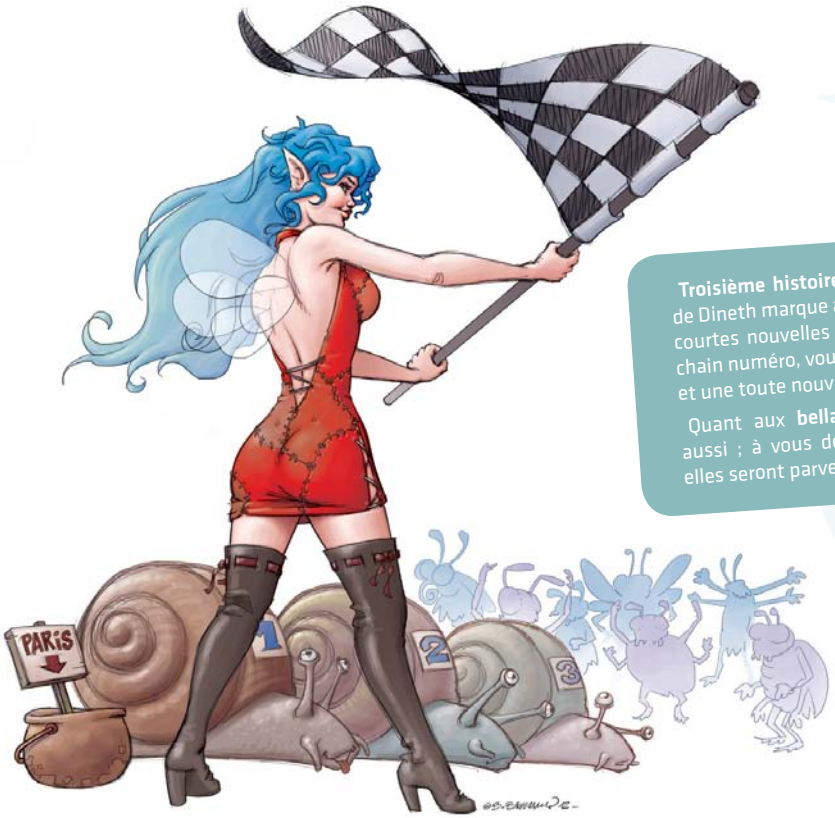
LES FÉES N'ONT QUE CE QU'ELLES MÉRITENT !

Dineth Pimprenelle n'est pas une fée comme les autres

Dineth Pimprenelle est une fée. Rien de plus banal, direz-vous ? Ben non. Faut être honnête. Être une fée ce n'est pas banal, reconnaissez-lui au moins ça, à Dineth.

Mais en plus d'être une fée, Dineth est une fée « à part ». C'est comme ça qu'elles disent les autres fées, quand elles parlent de Dineth. Elles disent : Dineth, elle est à part. Vous voyez ? Donc, c'est bien établi. Dineth est une fée « pas comme les autres », comprenez « pas comme les autres fées », bien sûr. Car Dineth a un tempérament qui la distingue nettement de ses consoeurs. Si vous observez les fées (là, je parle à ceux qui en sont capables, évidemment), vous noterez les soins qu'elles prodiguent aux êtres et aux choses de la nature. On les croirait employées à plein temps par le Grand Escargot Cosmique pour s'occuper de tout faire tourner comme il faut. Dineth… Pas du tout. Dineth, il faut qu'elle fasse à sa manière, et sa manière c'est de faire tout de travers. Écoutons ce qu'en dit Écume Vendusud, une fée connue pour son amour de l'organisation et des affaires bien à leur place :

« La Pimprenelle, c'est une chipie de première classe. On se tue à la tâche, on se lève avec le soleil, on se couche à pas d'heure. Ça commence avec les larves qu'il faut surveiller dans tous les trous où ça va se nicher, pour qu'elles ne bouffent pas tout. C'est méchant une larve, vous savez ! Ça vous détruit une jachère fleurie en un rien de temps si on n'y prend pas garde. Par contre, quand ça se transforme, en hanneton ou en scarabée par exemple, alors ça fait d'excellentes montures. Enfin moi je dis ça, mais je m'éloigne du sujet. Un mauvais sujet d'ailleurs, cette Dineth Pimprenelle. Donc les larves dès le matin, puis faut surveiller tout le cycle, germination, floraison, pollinisation par les abeilles (sales bêtes), pousse des fruits, récolte et stockage… tout un boulot ! Pis y'a les aut' bestioles ! Les écureuils, les lapins, les renards, les cervidés de toutes sortes, et les gros cochons là, les sangliers ! Faut tout gérer, calmer tout le monde, donner des autorisations de chasse aux carnivores, aller voir les familles herbivores pour leur expliquer la perte d'un être chair, euh pardon cher… Oui ? Qu'est-ce que je disais ? Ah oui… Dineth Pimprenelle… Ben celle-là, le boulot, elle s'en fiche. Tout ce qui l'intéresse, c'est d'organiser des paris clandestins sur les courses d'escargots, les combats de lucanes, le catch de puces et j'en passe. L'autre jour, elle a proposé un concours de la plus belle toile d'épeire diadème. Toutes ces dames à huit pattes ont voulu concourir, évidemment. Chaque araignée a dû payer sa participation mais ça valait la peine. Dineth leur avait promis un premier prix composé de tout un seau d'asticots pour la pêche. Les fileuses se sont mises au travail, alléchée par ce lot fabuleux – Imaginez… tous ces vers gras et déjà capturés – mais lorsqu'elles ont fini leurs œuvres, la Pimprenelle était partie avec la caisse et dans le récipient il n'y avait pas l'ombre d'un vermisseau, tout juste assez de cendre pour que ces pauvres épeires se couvrent la tête et pleurent de dépit et de rage. Se fâcher avec des araignées, franchement, ce n'est pas très malin, non ? Ben faut pas s'étonner de ce qui est arrivé. Y'a de ça quelques jours, alors qu'elle pensait l'histoire oubliée, la Dineth Pimprenelle est revenue dans le coin pour fomenter encore un de ses coups tordus. Je crois qu'il s'agissait d'un trafic de vers blancs qu'elle revendait à la sauvette à une communauté de blaireaux dont les autorisations n'avaient pas été renouvelées. Bon, elle était à ses petites affaires lorsqu'une tisseuse l'a aperçue. Nous, les fées, on ne craint pas les araignées. Elles sont bien trop faibles pour nous faire quoi que ce soit. Parce qu'il faut vous dire un truc sur ces bestioles. Elles fonctionnent en solitaires. Elles ne sont pas organisées. Ce n'est pas comme les abeilles ou les fourmis. Quand ça vous tombe dessus, une fourmilière de rousses par exemple, vous pouvez garer vos abatis. Mais les tisseuses, peuh… Des égoïstes, incapables de s'entendre, de mettre les ressources en commun, de faire face en groupe aux menaces. La mortalité est forte chez les araignées



Troisième histoire de petite fée, la mésaventure de Dineth marque aussi la fin de ce premier cycle de courtes nouvelles dans nos pages. Dès notre prochain numéro, vous découvrirez un auteur différent et une toute nouvelle thématique récurrente.

Quant aux **bellaminettes**, vous les retrouverez aussi ; à vous de découvrir dans quelle rubrique elles seront parvenues à se cacher.

vous savez. Heureusement d'ailleurs. Vous imaginez si elles décidaient d'agir ensemble ? Brrr ça fiche les chocottes… Enfin, pour Dineth, y'en a une qui l'a aperçue. Peut-être que c'en était une plus craintive que les autres, ou une plus maligne. En tout cas, elle a été voir ses collègues et les a prévenues du retour de la fée voleuse. Elles se sont mises à la surveiller. La Pimprenelle s'est retrouvée avec des araignées aux basques, qui la reluquaient en permanence, guettant l'instant propice. Et un soir, l'heure de la vengeance a sonné. Dineth a décidé de s'offrir une petite fête. Elle s'est emparée, je ne sais trop comment, d'une quantité impressionnante de ce miellat que les fourmis soutirent aux pucerons et qu'elles font mûrir dans leurs caves. Je n'imagine pas combien de degrés d'alcool y'avait là-dedans, mais je peux vous dire que la Dineth elle en tenait une sévère. Elle n'a pas tardé à s'effondrer entre les feuilles d'un gros pissenlit et à ronfler comme un commando de hannetons. C'est là que les araignées sont intervenues. Il y en avait des dizaines, tout autour d'elle, filant, tissant, élaborant la toile coopérative la plus folle qu'elles aient jamais réalisée. Au réveil, Dineth Pimprenelle était aussi bien emballée qu'une momie égyptienne. On ne voyait plus que son œil droit, le gauche ayant été masqué pour éviter les sortilèges de mauvais œil. Incapable de se mouvoir, de parler, de voler, de faire quoi que ce soit, il lui a fallu subir pendant des jours et des jours le défilé et les reproches de toutes ses victimes prévenues par les araignées et ayant accouru pour se venger. Elle y est encore aujourd'hui. Elle n'a rien mangé ni bu depuis des jours. Sa santé n'est pas vraiment en danger, ne vous inquiétez pas. Si c'était le cas, nous serions intervenues. Mais même si ça me fait de la peine de le dire, je dois reconnaître que cette fée n'a que ce qu'elle mérite. »

Marc Laperlier
***Bellaminette** Bruno Bellamy*

CONCOURS DE L'ÉTÉ

AVIS AUX INTRÉPIDES VOYAGEURS !

Pour beaucoup, les vacances sont l'occasion de voyager, que ce soit en France ou à l'étranger. Cet été, Casus Belli *vous donne l'opportunité de devenir ses correspondants spéciaux pendant vos congés. Faites nous partager vos découvertes et prenez en main la rubrique « Carnet de voyage ».*

Le but : présenter un lieu d'intérêt intriguant, inhabituel, insolite, propice à éveiller les imaginations... L'article pourra prendre la forme de votre choix (description, visite guidée enrichie d'anecdotes, faux journal, récit, etc.) et devra tenir dans un maximum de 9 000 signes (espaces compris). Des images d'illustrations (croquis, photos, etc.) seront un plus apprécié pour accompagner votre Carnet de voyage. Aucune limite ne s'applique quant au type de lieu présenté.

Le choix du vainqueur incombera à un jury composé de membres de la rédaction de Casus et de l'équipe de Black Book Éditions et le meilleur article sera publié dans le numéro 5 de *Casus Belli*.

Vous avez jusqu'au 15 août 2012 inclus pour nous envoyer vos carnets, uniquement par mail, à l'adresse **concours@casus-belli-mag.fr**. Le concours est ouvert à tous sans restriction.

MJ, joueurs, écrivains voyageurs et glorieux explorateurs, à vos plumes !

La rédaction

Extrait du règlement
Consultable sur notre site :
black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « **Avis aux intrépides voyageurs** » est ouvert à tous.

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, tous les co-auteurs doivent être mentionnés en signature (au-delà de trois 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 de votre carnet).

Le corps du mail doit contenir les coordonnées complètes du candidat (nom, prénom, adresse, code postal, ville, un numéro de téléphone valide pour être joint).

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 15 août 2012.

Casus Belli et Black Book Éditions 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 Black Book Éditions se réservent le droit de ne pas publier le texte gagnant.

** Les membres de la rédaction de Casus Belli et de Black Book Éditions ne sont pas autorisés à participer.*

Dans Casus Belli n°4

juillet | août 2012

Pour vous accompagner et vous faire rêver depuis les plages ou les villes désertées des mois les plus chauds de l'année, l'équipe de *Casus* vous concocte un numéro 4 qui saura assurément se faufiler jusqu'à vous au cœur de l'été.



Le Seigneur de l'Hiver ayant été vaincu dans ce numéro, les *Chroniques Oubliées* vous entraîneront vers de nouveaux horizons : un royaume disparu ressurgira soudain parmi les Brumes et sera au centre des nouvelles aventures de vos PJ. Oui, l'attente a été longue pour certains, mais l'heure est venue de découvrir ou de retourner vers la mystérieuse *Oblis*.

En partenariat avec nos confrères de Di6dent, nous vous proposerons aussi la seconde partie d'une campagne COPS initiée dans leurs pages ; et après *La gorge de Fafnir*, *Casus* revisitera un autre scénario mythique issu de sa longue histoire (saurez-vous deviner lequel ?).

Au rayon des aides de jeux, à côté des piliers que sont devenus *Bâtisses et Artifices* et les *MJ et PJ Only*, vous assisterez à la résurrection d'une rubrique légendaire : *Devine qui vient dîner ce soir !* puisque le premier article de la rubrique sera choisi parmi les textes des auteurs ayant participé à notre concours lancé en janvier.

L'actualité ne sera évidemment pas en reste avec toujours de nombreuses nouveautés testées et critiquées par nos rédacteurs (*Les Masques de Nyarlathotep, Perfect Unrevised, L'Anneau unique, Teocali*, etc.), des coups d'œil jetés à la production internationale (*Honor+Intrigue*), des aperçus de jeux encore à paraître... sans oublier une *Étagère du rôliste* à nouveau bien remplie pour vous aider à vous divertir (et vous instruire) sous le soleil ou non. Absente jusqu'alors de nos pages, la musique fera son apparition dans les colonnes de l'étagère – les rôlistes mélomanes n'ont qu'à bien se tenir !

Cet été, partez où vous voulez, mais n'oubliez pas d'emporter votre Casus et ses 256 pages dédiées à notre passion commune, et n'oubliez pas que c'est à vous qu'il revient de transmettre la flamme ! ;-)

Stéphane Gallot

Tous droits réservés Paizo Publishing. 2012. Pathfinder JdR


COOL! ILS EMBAUCHENT DANS LE MMO. "DEVENEZ IMMORTELS!!"
TU RIGOLES!? ON SE FAIT BASHER, ON RESPAWNE EN 5 MN, ET ON SE RE-FAIT BASHER! ...
ETC... ETC...
RÔLE EMPLOI
SPÉCIAL SÉNIORS

DANS RAVAGE LES MORTS MARCHENT !



Retrouvez l'actualité de tous les jeux de figurines et jeux de plateau avec figurines dans Ravage

84 pages, 6,50 euros - En vente chez votre marchand de journaux

ECLIPSE PHASE



Ton esprit est un logiciel.
Ton corps est une coquille.
La mort est une maladie.
L'extinction approche.

Programme-le.
Change-le.
Soigne-la.
Affronte-la.

ISBN : 978-2-36328-107-4 Prix PDF : 4,50€

9 782363 281074

BLACKBOOK EDITIONS

POSTHUMAN STUDIOS

black-book-editions.fr/eclipsephase