

CHRONIQUES OUBLIÉES | VOIES DE PRESTIGE



Casus Belli

#6 Mars | Avril 2013

Le magazine de référence des jeux de rôle

Wastburg | Eleusis | Apocalypse World

Entretien choc : Arnaud Cuidet



Oblis
Le pays des brumes
PERNANOS
18

La suite de notre
univers-campagne

GRAND
DOSSIER :
COLLECTIONS
Quel collectionneur
êtes-vous ?

SCÉNARIOS : Pathfinder, Fading Suns, CO Oblis, Mournblade & Icons.

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

400 PAGES
DE MATOS !

DES TONNES D'OBJETS MAGIQUES
MON PRÉCIEUX...

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Bientôt disponible sur www.black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2013, Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.



black-book-editions.fr



paizo
publishing

paizo.com



ÉDITO

→ **A** l'heure où la moitié de nos copains rentrent épuisés du Festival de Cannes (le nôtre, celui du jeu, pas celui qui passe sur Canal +), alors qu'ici les gars ont passé le week-end à bosser comme des fous pour boucler ce *Casus* dans les temps. On a beau être éreinté. On a beau se réjouir devant le travail accompli. Se féliciter parce que c'est le numéro 6. Penser au 7 en se promettant comme à chaque fois qu'on sortira dans les temps. Ce qui nous occupe l'esprit, là maintenant, c'est surtout ce sentiment que le vide causé par la disparition du Monde du Jeu n'a pas été comblé...

C'est peut-être la succession de cérémonies ces dernières semaines qui appelle cette pensée, mais il nous manque ce grand rassemblement que mérite notre loisir et que le jeu vidéo et de plateau ont réussi à se constituer. Et attention, on réalise bien que les associations sont actives et que des tas de belles conventions s'organisent presque chaque semaine aux quatre coins de France et de Navarre. On a même réussi à enfin lancer notre Calendrier des Manifs pour suivre ces événements dans les pages du mag' avec ce numéro. On sait que la sphère rôliste est active, vaillante, motivée et *Casus* a toujours eu vocation à en être le relais.

Mais nous n'avons pas, ou plus, de grande messe rôliste. En fait, il nous faudrait notre Gencon rien qu'à nous. Bon, comme notre milieu n'a pas les ressources du jeu vidéo et du cinéma, c'est évidemment un peu compliqué. On ne va pas vous monter ça tout seul dans notre coin pour la semaine prochaine, mais c'est une idée qu'on va garder au chaud parce que, quand même, notre loisir mérite bien son gros salon bien classe pour être mis en lumière, parce que nous aussi on veut des As d'Or et des ENnies et des récompenses dorées en forme de crapougnats. Pas que l'on rêve de voir les gars du milieu en costard-cravate – quoique cela changerait ! – mais parce que le JdR vaut bien une fête !

C'est donc une idée que l'on va garder en tête. Que l'on va couvrir, cajoler, laisser grandir, partager avec les personnalités bien placées, celles qui savent comment organiser pareil événement... En attendant, on va fêter dignement la sortie de ce *Casus* #6, un palier qui a une importance toute particulière. Non seulement parce qu'il aurait dû représenter une année de *Casus* (il aura finalement fallu quelques mois de plus pour boucler ce premier cycle), mais aussi parce que la précédente incarnation du magazine s'était arrêtée au numéro 5. Il n'y aura pas de signe indien !

Le moment est symbolique. On fête presque un anniversaire en fait. Et c'est une petite victoire que l'on vous doit à vous, lecteurs. Fêtons-là ensemble avec ce *Casus*, une célébration du JdR sur 256 pages qui débute avec ces lignes, et qui recommence dans deux mois ! Amusez-vous bien ☺

Stéphane Gallot & Didier Guisérix

Illustration de couverture Michael Komarck

Tous droits réservés @ Green Ronin et Edge Entertainment. 2013



sommaire

En direct - Édito	1	Nouveauté - Les Fils d'Halfdan	81
En direct - Le courrier des lecteurs	4	Nouveauté - Les Marches Directes	82
En direct - Buzz mon rôliste	6	Nouveauté - Sous un ciel de Sang	82
En direct - Portfolio : Broken World	8	Nouveauté - Imagia	82
En direct - Calendrier des manifestations	10	L'étagère du rôliste - Mice & Mystics	84
Actualité - Nouvelles du front	14	L'étagère du rôliste - Mysts of Pandaria	86
Actualité - À l'ouest du nouveau	28	L'étagère du rôliste - Pathfinder & Cthulhu	88
Actualité - Avant-première : <i>Broken World</i>	32	L'étagère du rôliste - Les Naufragés du Triangle	90
Actualité - D&D Next Playtest	34	L'étagère du rôliste - Le coin des comics	92
Nouveauté - Portrait de famille : Metal Adventures	38	L'étagère du rôliste - Inspis	93
Nouveauté - Interview : Arnaud Cuidet	42	Scénario : L'amour en cage (Pathfinder)	104
Nouveauté - Wastburg	48	Scénario : Le Rempart du Crépuscule (Mournblade)	120
Nouveauté - Eleusis	52	Scénario : Ça arrive dans les meilleures... (Fading Suns)	134
Nouveauté - Apocalypse Word!	56	Scénario : Crise interdimensionnelle ! (Icons)	146
Nouveauté - Au cœur des années 20 (AdC)	60	Univers - Oblis, 2 ^e partie, Cité et régions d'Oblis	154
Nouveauté - Ouvrages D&D4 (VO)	62	Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°6 : L'ordre de...	186
Nouveauté - Interviews Cubicle 7	64	Aide de jeu - Chroniques Oubliées : Voies de prestige	202
Nouveauté - Écran + Contes et légendes...	71	Aide de jeu - MJ Only : Comment présenter des...	208
Nouveauté - Les Chants du Labyrinthe	72	Aide de jeu - PJ Only : Pas de put... De plan !	214
Nouveauté - L'Empire d'Émeraude	73	Aide de jeu - Papy Donjon : House rules pour Donj'	218
Nouveauté - Poltergeists	74	Aide de jeu - Créateurs de monde (résultat concours)	220
Nouveauté - Le Sang des martyrs	75	Rétro - Collections : le grand dossier (1 ^{ère} partie)	224
Nouveauté - Le Manuel des Investigateurs	76	Rétro - Archéorôlisme : Mega	240
Nouveauté - Aventures T&T V8	77	Carnets de voyage - Le temple blanc	246
Nouveauté - Le Guide occulte de Londres	78	Récit - Têtes de mort, épisode 3/3, La vieille école	250
Nouveauté - Deus l'Ascension	79	Réflexions rôlistes - Narrativisme	252
Nouveauté - Les Maîtres Indicibles	80	Concours - Créateur de Monstres	254
Nouveauté - L'empereur protégé	80	Casus Belli - Dans CB#07...	255
Nouveauté - Marée Rouge	80	Kroc le (vieux) bô !	256
Nouveauté - 6 Trésors Légendaires	81	Abonnements	245
Nouveauté - Ruins of the Undercity (VO)	81		

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. N°6, mars/avril 2013. **Directeur de la publication** David Burckle **Chefs de projet** Didier Guiserix-Stéphane Gallot **Maquette** Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Cyril Amourette, Pierre Balandier, Farid Ben Salem, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Damien Coltice, Arnaud Cuidet, Laurent « Bob Darko » Devernay, Julien Dutel, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, John Grümph, Olivier Guillo, Didier Guiserix, Olivier Hézèques, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Yoshiaki Mimura, Isabelle Périer, Philippe Rat, Requiem, Julien « Selpoivre » Rothwiler, Manuel Rozoy, Marc Sautriot, Shylock et Mahar.

Image de couverture Michael Komarck. Tous droits réservés Edge Entertainment sous licence Green Ronin. 2013.

Illustrateurs, cartographes et photographes Olivier Bédoué, Laurent Bernasconi, Laura Bevon, Damien Coltice, Laurent Emonet, Willy Favre, Emilien « Syrrhin » François, Anthony Geoffroy, Gotto, John Grümph, Didier Guiserix, Jean-Baptiste Reynaud, Anne Rouvin, Thierry Ségur et Augustin.

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

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, les copains de Di6dent et du Fix, les équipes de Oh My Game, le Département des Sombres Projets, Genséric Delpâtre, Jean-Jacques Cortes, Lisa Stevens, Shane Ensley, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Ludovic « Heuhh » Papais, la communauté du site Pathfinder-FR, Philippe Debar, Neko, Florent, Gary Gyga, Jawad, Franck Plasse et les XII Singes, Roland C. Wagner, Peter Jackson, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Urban Comics, les participants au concours « Avis aux intrépides voyageurs », Arnaud Cuidet, Hicham et les éditions du Matagot, Les Sorciers de la Côte, Nicolas Bongion et AEG. Et toute l'équipe graphique de l'excellent IGMag qui a été une inspiration pour ce format inhabituel : on espère avoir déjà bien dévié de la simple imitation vers « une autre personnalité à l'intérieur d'un style ».

Impression Imprimerie de Champagne.

Diffusion boutiques Millennium.

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

Abonnements : voir page 245 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 978-2-36328-113-5. Dépôt légal : mars 2013.

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

RICCARDO FREDA (P) SUPURATION (P) DAV GUEDIN (P) IGORRR (P) DAVID SNUG

METALUNA

MAG CINOCK'N'ROLL

n°1 FÉVRIER-MARS 2013

RAYMOND CHOW

DE BRUCE LEE
À JACKIE CHAN

RENCONTRE AVEC LA LÉGENDE

ENQUÊTE

**PRIEZ
PORNO!**

REGARDS FÉMININS
SUR LE X

TOLKIEN

L'ULTIME DICTIONNAIRE

**KIRK
HAMMETT**

LE LIVRE DES HORREURS

DOSSIER

GERARDMER

20 ANS DE SACRIFICES

**ROB
ZOMBIE**

THE LORDS OF SALEM

SON NOUVEAU FILM

INTERVIEW EXCLUSIVE!

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE ! • 4,90 euros

FREE PRESS, CINÉ CULTE, BD, FANTASTIQUE, ÉROTISME, ZIQUE ET AUTRES FACÉTIES

LE COURRIER DES LECTEURS

Partagez vos impressions !

On ne le dira jamais assez, vos retours et vos messages sont indispensables pour le bon fonctionnement du magazine ! Sachez que plus vous vous manifestez, plus cela encourage la rédaction à bien faire. Et plus vous argumentez vos critiques et vos impressions de lecture, plus nous pouvons faire évoluer dans le bon sens le magazine.

Alors ne restez pas silencieux après la lecture de votre Casus, faites partager votre sentiment et vos remarques, que ce soit sur le forum, le facebook ou par mail !

Le retour d'Oblis !

Vous avez été nombreux à vous plaindre de l'absence d'Oblis dans le précédent numéro. Mais ne remuons pas le chien des brumes dans la plaie, c'est avec plaisir que nous vous proposons dans ce numéro la suite du mini-univers de Raphaël Bombay !

► Râlerie, parce qu'il en faut !

Mouais, marre de se prosterner et de vous faire des compliments pour votre magnifique mook.... Je commence sérieusement à atteindre mes limites avec tous les problèmes que vous rencontrez ! Il faudrait un peu les secouer vos imprimeurs et vos routeurs parce que vous les payez et nous on vous paie derrière !!!!!!! RAS-LE-BOL.

Gaël Feisthauer (via facebook)

Cher Gaël,

Déjà, nous ne demandons à personne de se prosterner devant *Casus* : CB est un magazine destiné à toute la communauté et c'est donc normal de nous faire part de vos critiques ou de votre agacement (surtout quand vous savez rester polis). Vous le savez certainement, nous sommes à la merci d'un marché gigantesque dans lequel le JdR n'est qu'une minuscule goutte

d'eau. Pour autant, ces problèmes, toutes les sociétés les rencontrent, même celles qui brassent des milliards d'euro. Cela étant, contrairement à vos opérateurs Internet pour ne citer que ceux-là, dans le petit monde du JdR et en tous les cs du côté de la rédaction et de l'éditeur BBE, il y aura toujours quelqu'un pour venir vous répondre en personne, vous expliquer nos déboires, et partager avec vous sincèrement les désagréments (et les joies !) de la vie du magazine.

Mais restons positifs, à l'impossible nul n'est tenu et ne doutez pas que tout le monde ici fait son possible pour éviter les faux-pas afin que vous receviez votre magazine en temps et en heure !

Joe Casus

Nouveautés ou Critiques ?

Nouveauté est pour moi la rubrique indispensable... même si elle mériterait d'être rebaptisée « avis » ou « critique », juste pour faire taire les râleurs, et parce que à l'époque d'Internet, les nouveautés restent moins longtemps « nouvelles ».

Ravachol (via le forum Casus/BBE)

Cher Ravachol,

Tu as tout à fait raison ! Dont Acte. Désormais, la partie rouge du mag s'intitulera « Critiques ». :)

Annabella Belli



Soumettre des textes à la rédaction ?

Vous êtes nombreux à nous contacter pour savoir s'il est possible de nous soumettre des textes pour le magazine, que cela soit des scénarios, des aides de jeu ou des critiques. La réponse est... tadam... oui, bien sûr !

La meilleure façon de le faire est de soumettre votre texte à Stéphane, notre co-rédac chef, en lui envoyant votre prose à son adresse mail : stephane.gallot@casus-belli-mag.fr

Pour les scénarios toutefois, préférez des genres et jeux largement usités (med-fan, Cthulhu, etc.) ou des aventures qui peuvent être adaptées facilement à plusieurs jeux actuels du marché, de sorte que le choix d'un genre et d'un JdR très spécifique ne disqualifie pas une prose et des idées ludiques inspirés !

À bon entendeur !

PS : ...et si vous voulez en plus gagner des bouquins, le mieux est encore de participer à nos jeux concours (voir en page 254).

Le poids, la matière et l'odeur

Pour ma part je vais être court : je trouve le Casus excellent. Un seul trèèèès gros défaut pour moi : la qualité du papier et du mook s'est grandement dégradée... Vous aviez qualitativement le meilleur mook, léger, ultra souple, et solide. Même l'odeur était meilleure. [...]

Djbonel (via le forum Casus/BBE)

Cher Djbone,

Alors là, nous devons nous incliner devant ton flair incomparable ! Car si

nous ne sommes pas du tout d'accord avec toi sur la qualité du papier et la « main » (son poids, sa souplesse) du dernier *Casus*, qui sont exactement les mêmes selon les standards de l'imprimerie et de notre usage ici à la rédac, il est vrai que l'odeur du magazine a changé ! Si, si. Essayez-vous même ! Plongez votre nez dans le creux de la reliure, là où les deux pages ouvertes du mag se rejoignent, dans cet arrondi mystérieux, et inspirez bien fort. Répétez l'opération avec le numéro 1 (ou 2, 3, 4) paru il y a un peu plus d'un an et vous constaterez vous aussi l'évidence : l'odeur est différente !

Malheureusement, chaque imprimerie a son odeur et tant qu'elle reste discrète et que nos lecteurs ne se mettent pas à sniffer leur *Casus* à longueur de journée (un indice que ça tourne mal, si vous voulez mon avis), nous devons nous y accoutûmer !

Le maquettiste

Bâtisses & Artifices n°5

Bâtisses et Artifices est une très chouette rubrique, quoique cette fois moins « prêt-à-jouer ».

Rorkl (via le forum Casus/BBE)

Cher Rork,

C'est vrai, la rédaction en a d'ailleurs longuement parlé lors d'une après-midi alcoolisée (l'alcool est évidemment à consommer avec modération) dans un haut lieu parisien dont nous taïrons le nom pour protéger ses propriétaires. Si ce numéro marque la fin de la description de *l'Ordre de Résilience* entamée dans le précédent numéro, dès le numéro 7, les articles *Bâtisses & Artifices* se recentreront à la fois sur un côté « prêt à jouer » modulaire et sur ce qui fait leur essence, l'écologie d'un lieu.

*Anna, Joie et la rédac'
Crapou Didier Guiserix*



Suivez nous sur facebook et Twitter !

Rejoignez-nous sur les réseaux sociaux pour réagir à nos annonces et échanger vos points de vue sur la toile !

CO else ?

Je tenais à vous féliciter pour votre magazine. Un mot également sur les *Chroniques Oubliées* : au début j'étais dubitatif. Je ne suis pas fan de D&D et cie, et [...] j'ai adoré l'outil ludique que j'ai découvert. Au-delà de mes propres propres goûts, CO est réellement un instrument d'initiation sans pareil. Cependant, au bout de 5 numéros, nous avons fais le tour, je pense, d'un setting classique médiéval-fantastique. Serait-il possible, maintenant, de prolonger ce plaisir d'initiation avec d'autres univers ?

Yvan Bellemon

Cher Yvan,
Encore un peu de patience, mais la réponse est : oui.

AB

/// Infos du monde ///

(La vérité dans nos journaux ?)

>>> BRUMES CHINOISES

Les pompiers sont intervenus avec un important retard dans une usine de l'est de la Chine ravagée par un incendie, le sinistre étant passé inaperçu durant trois heures en raison de la très forte pollution atmosphérique environnante, a rapporté la presse officielle. Le feu avait pris dans la nuit dans une fabrique de meubles située dans la province orientale du Zhejiang. « À cause de l'épais brouillard chargeant l'air à ce moment-là, presque trois heures se sont déroulées avant que les résidents voisins ne se rendent compte de la fumée et des flammes » a relaté l'agence *Chine nouvelle*. « Par conséquent, une vaste quantité de meubles ont été détruits » a-t-elle ajouté.

Samedi, dimanche et lundi, un épais brouillard extrêmement chargé en particules nocives a enveloppé le nord et l'est de la Chine, affectant les transports routiers, causant des annulations de vols dans les aéroports et une ruée sur les masques filtrants. Cette pollution atmosphérique d'une densité inédite a fait chuter la visibilité dans certaines zones à 100 mètres.

>>> MACABRES COLIS

Les autorités américaines ont dû traiter un colis inhabituel de... 18 têtes humaines afin de les envoyer vers leur destination finale, un crématorium, après leur saisie avant Noël par les douanes à l'aéroport O'Hare de Chicago.

« Les têtes étaient des spécimens anatomiques utilisés pour la recherche, correctement préservés, emballés et étiquetés quand elles sont revenues » sur le sol américain, dans trois conteneurs scellés, à bord d'un vol de la compagnie aérienne allemande Lufthansa, afin d'être par la suite incinérées, selon Mme Paleologos.

Mais les conteneurs ont été confisqués par les douanes en raison d'une documentation insuffisante.

Les États-Unis, où l'on peut faire don de son corps à la science, est un centre mondial important pour le marché, en hausse, de restes humains utilisés pour la recherche médicale...

BUZZ MON RÔLISTE

Buzz mon rôliste, c'est la preuve que les mondes fantastiques s'en prennent au monde réel ! On ne sait pas où cela s'arrêtera, mais une chose est certaine, les rôlistes, eux, seront prêts à faire face !

Dés en laine ! Dés de haine !

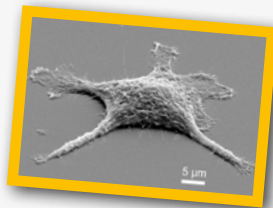


Après le type qui punit un dé à coups de pic à glace devant tous ses autres dés (pour qu'ils en prennent de la graine !), voici les dés en laine : les premiers dés que vous pouvez jeter à la gueule de votre MJ. Ahhhh, ça fait du bien !

Cellule zombie !

Des scientifiques du Laboratoire National de Sandia et de l'Université du Nouveau-Mexique ont réussi à répliquer des cellules de mammi-fères via une solution de silice.

Et là, stupeur, la cellule de silice (morte donc) reste capable d'effectuer certaines fonctions de sa réplique vivante...



Cthulhu lego

Où comment marier le monde magique des enfants à celui un poil plus angoissant de H. P. Lovecraft...



Knights of Badassdom

Âme sensibles s'abstenir ! Jugez plutôt : des joueurs de GN *med-fan* (crétins) invoquent un démon par erreur au cours d'un banal scénario opposant deux royaumes. Vous, je ne sais pas, mais nous, ça nous parle. D'autant que c'est avec Peter « Tyrion » Dinkage, et que la bande annonce laisse même penser que ce qui aurait dû être un bide absolu puisse être une très bonne surprise ! Du sang, du kitch et de l'humour ! Et Summer Glau ! La bande-annonce :

knightsofbadassdommovie.com



Créature sous-marine, suite

Des scientifiques et des chaînes de télévision japonaise et américaine indiquent avoir filmé pour la première fois un calamar géant par 900 mètres de fond dans l'océan Pacifique. L'animal mythique, filmé le 10 juillet dernier, est de couleur argentée et sa longueur totale a été estimée à 8 mètres en l'absence de ses deux principaux tentacules, qui étaient sectionnés. Les experts n'ont pas été en mesure d'expliquer la raison de cette mutilation, mais c'est la première fois qu'un calamar de cette taille est filmé dans son habitat naturel.

Photos : AFP/INHK/NEP/DISCOVERY CHANNEL



D&D4 Dolls

Une charmante petite scène miniature de poupées jouant à D&D4. La taille des dés donne une petite idée de l'échelle !

Réalisé par babelglyph sur Flickr.



Damien Coltice, Stéphane Gallot, Tristan Lhomme et Philippe Rat

Un Han solo à domicile !

Lisa Stevens (voir notre portrait dans CB#2), la boss de Paizo à l'origine du succès de *Pathfinder*, n'est plus dans le besoin et en profite pour faire quelques folies, comme l'achat de l'original de la statue de Han Solo cryogénisé dans *Le Retour du Jedi*. La photo a été prise à l'intérieur de son cinéma personnel en forme de croiseur impérial pour le magazine du College St. Olaf, le quel lui a consacré un portrait le mois dernier.



BROKEN WORLD



Nain, par MOP.

Tous droits réservés © 2013 Oh my game



Elfe-des-étoiles, par MOP.

Tous droits réservés © 2013 Oh my game



 **BROKEN
WORLD**

Demi-orque, par MOP.
Tous droits réservés © 2013 Oh my game

CALENDRIER DES MANIFS

Le planning des manifs fait son entrée !

Demandé à corps et à cris par les plus groupées des fans de JdR (ceux qui font 500 kilomètres pour se faire dédicacer leur feuille de personnage par leur auteur préféré), le calendrier des manifs fait son entrée dans Casus !

9 ET 10 MARS 2013

Les Jeux de Roger (76)

www.jeux-de-roger.com

Les Rôlistes Rouennais remettent le couvert pour la 5^e année d'affilée avec les Jeux de Roger, convention dédiée au JdR. Le thème de cette année est « Pirates », mais les MJ sont évidemment autorisés à proposer des parties sur d'autres thématiques et sur les jeux de leur choix. Parties d'initiation et tables libres. JdR avec des parties courtes (2 heures environ), moyennes (4 heures environ) et longues (vous êtes rôlistes, vous voyez de quoi je parle). Conférences de 19h30 à 21h00 avec deux sujets cette année : « Du Livre-dont-on-est-le-héros aux jeux de rôle, et vous ? » et « Les jeux de rôle narrativistes ». Des auteurs seront présents dont notamment Nicolas Henry (*Acheron* et le futur *Wulin*), Fabien Fernandez (venu présenter sa dernière création *Islendigar*), Colin Pignat (*Teocali*) et notre inimitable Brand national.

Entrée et participation aux parties entièrement gratuites.

Rendez-vous à Rouen - Saint Etienne du Rouvray - Technopole du Madrillet (Seine Maritime)

15 AU 17 MARS 2013

Ludesco 4 (Neuchâtel, Suisse)

www.ludesco.ch

La 4^e édition de la convention Ludesco se déroulera à La Chaux-de-Fonds (Neuchâtel). 400 jeux seront mis à disposition pendant tout le week-end. Côté pur JdR, le programme des animations n'est pas encore détaillé mais un stand sera tenu collectivement par les équipes de ForgeSonges et des Écuries d'Augias.

L'entrée pour l'ensemble du festival est payante avec un tarif à 10 CHF. Des tarifs réduits sont proposés aux enfants, étudiants, etc. L'entrée est gratuite pour les moins de 8 ans et pour les MJ venus animer des tables (qui seront également nourris !).

16 AU 17 MARS 2013

XIV Salon du Jeu (Haute Vienne)

<http://citadelle.forumactif.com>

Organisé à Limoges par l'association étudiante *La Citadelle du Jeu* en collaboration avec la Compagnie Grise et le Magisteres Lemovices Forbannis, le Salon du Jeu proposera des parties de JdR jour et nuit avec notamment du *Warhammer* et du *Bloodlust Metal*. Des jeux de plateau seront également proposés ainsi que des jeux de figurines avec un tournoi *Warhammer*. À l'exception du tournoi *Warhammer Battle*, toutes les activités sont gratuites.

16 ET 17 MARS 2013

La convention Grimoire Livre VII (31)

<http://grimoire-toulouse.org>

La convention ludique de l'imaginaire organisée à Toulouse par les élèves de l'INSA Toulouse avec l'aide des élèves du réseau INP Toulouse aura pour thème central cette année « les Contes de votre Enfance ». Au programme, vous aurez droit à sept rondes de jeu de rôle, du *Warhammer Battle*, une soirée-enquête, des jeux de société, un Cabaret-Cassoulet le samedi soir !

Les tarifs s'échelonnent de 4 (pour la nuit uniquement) à 20€ (pour le week-end entier).

22 MARS 2013 (NUIT)

Nocturne spéciale Trône de Fer (33)

trollmetender.fr

Durant la nuit du vendredi 22 au samedi 23 mars, l'association Troll met tender organise à Bordeaux une nocturne sur le thème du *Trône de Fer* avec au menu des jeux de rôle, du jeu de plateau et des jeux de cartes.

L'entrée est gratuite et la restauration possible sur place.

23 ET 24 MARS 2013

Le Grimoire – Warfo Day (92)

www.legrimoire.net

Si la première convention de jeu organisée à Issy les Moulineaux dans les locaux du fameux Musée de la Carte Jouer va surtout mettre en avant les jeux de figurines (*Warhammer Battle*, *WH40K*, *Seigneur des Anneaux* et *Blood Bowl*), un concours de peinture organisé par le mag' *Ravage* et d'autres événements, le JdR sera aussi à l'honneur avec des parties, entre autres, de *Warhammer Fantasy*, *Loup Solitaire*, des différents JdR *Warhammer 40K*, de *Manga Boyz*, etc. Diverses animations (rencontres, cosplay...) sont également prévues.

UNE SEULE ADRESSE
POUR NOUS CONTACTER :

manif@casus-belli-mag.fr

INFORMEZ-NOUS POUR
QUE SOYEZ PRÉSENT
DANS NOS PAGES !

Appel : Calendrier des manifestations !

Casus Belli a mis en place une adresse mail **manif@casus-belli-mag.fr** pour tous les organisateurs de manifestations rôlistes à travers la francophonie. Si vous souhaitez que nous signalions votre prochaine manifestation, envoyez-nous un mail en respectant le format suivant :

OBJET : [NOM DE LA MANIFESTATION]

TEXTE : [DATE ET LIEU] ; [NOM DE LA MANIFESTATION] ;

[ADRESSE SITE WEB/TÉLÉPHONE DE CONTACT] ; [TEXTE DE PRÉSENTATION - JEUX JOUÉS ; AUTEURS OU ÉDITEURS PRÉSENTS ; CONCOURS ÉVENTUELS] ; [TARIF]

Une fois la manifestation passée, n'hésitez pas à nous envoyer un petit texte pour nous raconter comment cela s'est passé (500 signes maximum) et deux petites photos pour témoigner de l'ambiance. Nous essaierons de les glisser dans nos pages, à mesure que la rubrique manifestation grandira !

23 ET 24 MARS 2013

17ème Joute des Champions 13)

<http://rolentroll.fr>

Avec pour thème « Dans l'au-delà », les 17^e Joutes des Champions organisées par l'association Rôle'n'Troll à Gemenos prévoient nombre de parties avec des JdR variés (dont la liste peut encore évoluer) tels que *Le Livre des Cinq Anneaux*, *L'Appel de Cthulhu*, *Dark Heresy*, *Pendragon*, *Nephilim*, *Keltia*, *Unknown Armies*, *Luchadores*, *Icons* ou encore *Cobra Space Adventure* (qui sera en démonstration la nuit).

Le tarif est de 8 € pour une ronde, 12 € pour deux.

29 AU 31 MARS 2013

La CIIL (69)

<http://cluji.insa-lyon.fr>

La convention de l'Imaginaire de l'INSA de Lyon aura cette année pour thème « De Charybde en SCILLA ». Ouverte en continue à partir du vendredi 29 mars à 20h00, l'évènement accueillera jeux de plateau, jeux de cartes, tournois, quizz, jeux de rôle, un concours de création de scénario (avec des récompenses).

L'entrée sera libre et les festivités se dérouleront cette année encore à Villeurbanne près de Lyon. La restauration sera possible sur le site de la convention.

30 AU 31 MARS 2013

Rencontres Rôlistiques d'Éa (95)

<http://www.club-ea.com>

Les 7^e Rencontres Rôlistiques d'Éa auront pour thème cette année « Les Pirates » et recevront un invité prestigieux en la personne d'Emmanuel Gharbi, grand manitou des éditions John Doe, qui co-organisent l'évènement.

L'entrée sera gratuite et des parties seront proposées tout au long du week-end, y compris des parties d'initiation le samedi après-midi. La liste des jeux proposés (et la possibilité de se préinscrire aux tables de jeu) est disponible à cette adresse : <http://club-ea.com/?q=node/40>

Un buffet payant est proposé le soir et le petit-déjeuner sera offert aux joueurs les plus braves le dimanche matin.

30 MARS AU 1ER AVRIL 2013

Les Croisades d'Unnord (59)

<http://croisadesdunnord.fr>

Durant le dernier week-end de mars, les parties de jeux de rôle (et notamment de *Teocall* et *Kamis*), s'enchaîneront et alterneront avec les tournois et *murder-parties* parmi d'autres surprises sous l'égide de l'équipe des Croisades d'Unnord.

Le tarif à l'entrée sera de 1 € pour les visiteurs et variable de 3,50 € à 7,50 € pour participer aux tournois et aux parties. La restauration sera possible sur le site de la convention.

5 AU 7 AVRIL 2013

Eclipse XI (35)

www.ascreb.org/clubs/jdr/convention/

La XI^e convention Eclipse se tiendra à Rennes dans les locaux de l'université Rennes 1 à partir du vendredi soir et vous invite à participer à des jeux de rôle, parties d'initiation, jeux de plateau, concours de scénarios et à assister notamment à un spectacle d'escrime. Des rencontres avec des auteurs, éditeurs et illustrateurs de JdR sont également prévues.

L'entrée pour le week-end est tarifée à 5 € et il sera possible de se restaurer sur place.

6 AU 7 AVRIL 2013

XIVème Rencontres Ludiques du Dragon Libournais (33)

www.ledragonlibournais.org

Avec pour thème directeur « L'Art », les Rencontres Ludiques du Dragon Libournais version 2013 proposeront un concours de scénarios de JdR, des jeux de plateaux et de figurines, des tournois *Magic* et *Yu-Gi-Oh !*, une soirée-enquête, mais surtout 10 à 15 tables de jeu de rôle par jour.

La participation aux tournois de jeux de rôle et de *Magic* est payante (3 €), les autres activités sont gratuites. Une buvette sera ouverte pendant toute la convention.

LA ROUTE VOUS ATTEND



**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

Département des
sombres projets

www.sombresprojets.com

WASTELAND Les Terres Gâchées



L'écran

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

The cover art features a central figure, a pale-skinned man with long, flowing white hair and red eyes. He is dressed in dark, ornate armor with purple accents and a long purple cape. He holds a long, dark sword vertically in front of him, with his hands clasped near the hilt. To his right is a tall, dark, intricately carved wooden structure that resembles a stylized tree or a monument. The background is a soft, painterly wash of warm, earthy tones. In the bottom left corner, there is a small, fluffy white animal, possibly a cat or a dog, looking towards the viewer.

MICHAEL MOORCOCK'S MOURNBLADE

*Mournblade, le nouveau jeu de rôle
dans le monde d'Elric de Melniboné*

Michael Moorcock
Elric
OF MELNIBONÉ

Département | des
sombres | projets

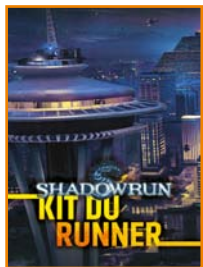
www.sombresprojets.com

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 essentiellement à ce qui se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons quelques pages plus loin pour les actus anglo-saxonnes.

BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN (VF)

Écran blindé 6^e Monde



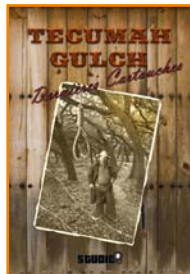
Toujours en précommande sur le site de BBE avec le PDF offert, le **Kit du runner** pour *Shadowrun* est en fait un nouvel

écran destiné aux MJ représentant la magnifique skyline de Seattle en 2072 sur quatre panneaux. Pour accompagner ce paravent inédit et fort réussi, vous aurez droit à cinq livrets apportant des contacts, la description de plusieurs zones « classiques » de la conurb avec des idées d'aventures pour chacune d'elles, un système de création de runs à la volée pour les MJ, un index général de l'ensemble des livres de règles de la 4^e édition de *Shadowrun*, deux aventures inédites – les premières de la quatrième saison des *Shadowrun Missions*... Bref, une pluie de matos à laquelle il faut ajouter un poster, des fiches de références et encore d'autres petites surprises à même de rendre ce contenu indispensable.

STUDIO 09 | TECUMAH GULCH (VF)

Dernière cartouche

Le dernier supplément de la gamme *Tecumah Gulch* vient de paraître et clôt les aventures du Studio 09 dans le Far West. Compilant toutes les aventures et aides de jeu diverses mises en ligne et publiées dans des webzines, le supplément **Dernières cartouches** comporte aussi du matériel inédit, dont un scénario destiné à finir la saga amorcée avec le livre de base. Une belle manière de terminer cette gamme discrète qui sut se distinguer de la concurrence en faisant le choix audacieux du réalisme.



ORIGAMES | SHAAN (VF)

Shaan, renaissance

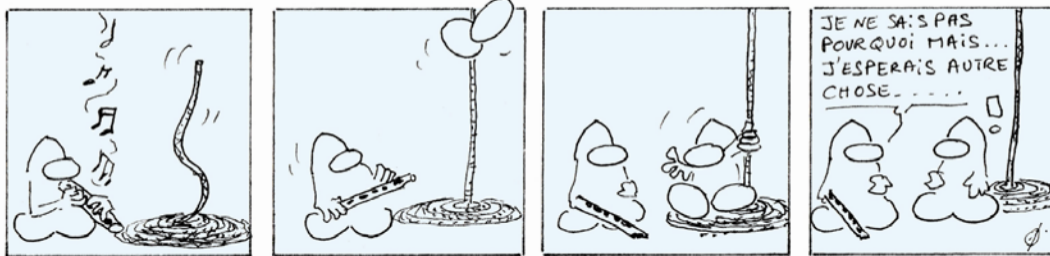
Précédemment publié par Halloween Concept au milieu des années 90, le jeu de rôle *Shaan* devrait faire son retour cette année avec une édition Renaissance et le lancement d'une gamme fermée composée de quatre suppléments et d'un écran.

Pour rappel, *Shaan* mêlait des éléments de SF et une ambiance parfois proche du med-fan. Le jeu se déroulait sur la planète Héos, deux siècles après une invasion brutale par les humains et la mise en esclavage des peuples nobles et civilisés du lieu. Toujours dans le rôle de membres de ces races opprimés, les PJ joueront à présent 20 ans plus tard, alors que l'emprise des hommes sur la planète perd de son efficacité face aux poches de résistance et se trouve affaiblie par la corruption et les luttes intestines.

Un kit d'initiation est déjà annoncé et en attendant l'ouverture d'un forum dédié au jeu, différents outils ont déjà été mis en place en ligne pour suivre le développement de cette nouvelle édition avec notamment une page facebook, un site dédié, une mailing-list, un wiki, etc.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site du jeu qui centralise les données : www.shaan-rpg.com





EDGE | L'ANNEAU UNIQUE (VF ET VO)

Quoi de neuf en Terre du Milieu ?

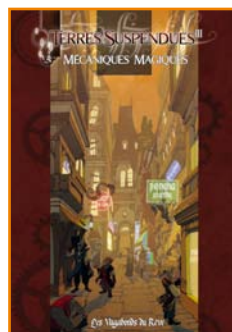
Si côté VF, Edge a désormais une gamme TOR (LAU dans le jargon de Molière !) à jour (ça nous change de certaines gammes qui ont un rythme de folie !), du côté de chez Cubicle 7 (voir nos entretiens pages 64 à 68), on nous annonce trois suppléments pour 2013.

Tout d'abord deux suppléments consacrés à Mirkwood, dont le premier, *Heart of the Wild* est a priori en phase d'impression et devrait être mis en vente prochainement. Il s'agit d'un guide qui décrit de nombreux sites de Mirkwood et de la vallée de l'Anduin, les créatures qu'on y trouve, et qui donne de quoi développer moult aventures. Il devrait être suivi de *The darkening of Mirkwood*, un guide de campagne annoncé depuis déjà un an, qui contiendra plusieurs scénarios supposés se concentrer sur la menace représentée par Dol Guldur. Enfin, *Rivendell* (titre provisoire) est le premier supplément qui nous emmènera hors des Terres Sauvages : il permettra de découvrir de nouvelles cultures (rangers du nord, elfes de Rivendell) et, bien entendu, la vallée cachée de Rivendell.

LES VAGABONDS DU RÊVE | TERRES SUSPENDUES (VF)

Trois éditions, trois éditeurs, deux titres et un retour !

Après une première édition chez Krysalid en 2005 sous le titre *Palimpseste*, puis une deuxième version aux Éditions Icare trois ans plus tard, *Terres Suspendues* revient ce mois de mars chez Les Vagabonds du Rêve. Jeu orienté « enquêtes », *Terres Suspendues* propose pour univers un monde composé d'îles flottantes où la magie tient une place centrale. Plus d'informations sur cette nouvelle édition dans notre prochain numéro.



7^e CERCLE

► Avalanche de nouvelles gammes au 7^e Cercle

Pas de doute, le 7^e Cercle est déjà bien occupé avec ses licences actuelles. Il suffit de jeter un œil au programme de leurs sorties pour s'en rendre compte. Et pourtant, de nouvelles gammes, annoncées en ce début d'année, vont encore rejoindre le catalogue bien rempli de l'éditeur.

Nous vous parlions dans notre numéro 3 d'une traduction à venir chez le 7^e Cercle avec *Night's Black Agents*, le jeu d'espionnage et de conspiration où les PJ tiennent le rôle d'ex-agents secrets ayant malencontreusement découvert que leurs employeurs (et ceux qui tiraient les ficelles de manière générale) étaient des vampires. Ce ne sera pas la seule traduction de l'éditeur en 2013 et le 7^e Cercle prévoit la sortie prochaine en VF de *Jérusalem 1119*, un jeu de Holocubierta Ediciones qui s'intéresse aux Templiers et à la période des croisades. Même sans parler du teasing qui vient d'être entamé par Neko à propos d'un nouveau JdR hard-science, ils ne sont pas prêts de prendre des vacances !



BLACK BOOK ÉDITIONS

La course contre la montre continue

Après les livraisons de *L'Héritage du Feu*, ce sont celles de *La Couronne Putréfiée*, de *Savage Worlds* et d'*Eclipse Phase* qui sont parties les unes après les autres des locaux de BBE vers vos boîtes aux lettres et boutiques. La fin des retards tant attendue et espérée est enfin arrivée !

2013 commence sur les chapeaux de roue pour les hommes en noir et le combat se poursuit maintenant pour tenir le rythme, avec *Casus* comme pour les autres publications de l'éditeur.

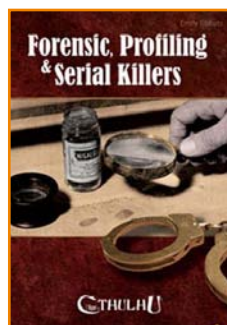


MONGHOL & GOTH par Olivier Bédoué



SANS-DÉTOUR | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

Un premier semestre fort en poulpes chez Sans-Détour



Le rythme des parutions ne diminue pas chez Sans-Détour pour *L'Appel de Cthulhu* et les créations françaises se développent. Ainsi, après les sorties d'*Au Cœur des années 20* et du *Guide de l'Investigateur* (respectivement critiqués dans ce numéro pages 60 et 76), nos auteurs inspirés proposeront bientôt *Byzance An 800*, un supplément au titre parlant qui inaugurerait une nouvelle série de suppléments : « Le Mythe au Cœur de l'Histoire ». Ce premier ouvrage vous donnera l'opportunité de lutter contre les forces du Mythe au IX^{ème} siècle sur le pourtour méditerranéen en tant que citoyen de l'Empire Byzantin. Un riche programme qui laisse imaginer de grandes aventures et un vrai renouvellement pour la gamme AdC.

Apparemment très réclamé par les joueurs ayant manqué son premier tirage (ce qui s'explique aussi du fait de son intérêt pour d'autres jeux et non uniquement pour les tables de l'AdC), *Forensic, Profiling & Serial Killers* va connaître prochainement une seconde édition. Et comme Sans-Détour ne fait pas les choses à moitié, il s'agira bien sûr d'une édition enrichie, notamment par le biais de scénarios pensés pour exploiter de manière judicieuse le contenu même de l'ouvrage.

L'été verra enfin la gamme se tourner vers un autre front avec la sortie d'une version augmentée de la campagne *Le rejeton d'Azathoth*, une occasion de s'intéresser à nouveau aux Contrées du Rêve, pour l'instant un peu délaissée par la 6^{ème} édition.

En attendant toutes ces créations, la nouvelle sortie à surveiller dans vos boutiques fin mars est cependant une simple traduction, six scénarios très différents situés autour d'Arkham, Dunwich et Kingsport réunis dans le recueil des *Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic*. De quoi contenter les tables qui refusent de délaisser la Nouvelle-Angleterre et le cadre « classique » des Terres de Lovecraft.

LA COLÈRE
DES DIEUX
A BRISÉ
LE MONDE...

...QUE FAIT
VOTRE D20
EN MAI 2013 ?



1^{ER} UNIVERS FRANÇAIS POUR PATHFINDER RPG COMPATIBLE



Inscrivez-vous sur
broken-world.net



7^E CERCLE

Après l'Arthuriade...

Tandis qu'approche *Hrolf Kraki*, ultime ouvrage de la gamme *Yggdrasill* (qui vient d'ailleurs d'épuiser le tirage de son livre de base), et alors que la licence *Keltia* démarre très fort sa carrière en boutiques et se voit promettre deux suppléments cette année (même si *Avalon*, le premier, semble avoir déjà pris un léger retard), les équipes du 7^e Cercle n'hésitent pas à regarder loin vers l'avenir et prévoient dès à présent l'après-*Keltia*, leur prochain jeu de rôle une fois le tour d'Ynis Prydein terminé...

Leur nouveau JdR, frère d'*Yggdrasill* et de *Keltia*, partagera a priori la même époque de jeu, les premières heures du Haut Moyen Âge, et le système de résolution de ses aînés. Poursuivant le mouvement entamé du nord de l'Europe en direction du sud, celui-ci s'intéressera à la Gaule historique et aux survivances de l'Empire Romain des V^e et VI^e siècles. Un pari qui ne manquera pas comme les précédents de trouver un écho dans la communauté des joueurs attachés à l'histoire.

XII SINGES

Un singe de plus identifié... et promu

Mercenaire œuvrant en freelance pour différentes maisons d'édition ses dernières années, Sébastien Célerin serait-il en train de se sédentariser ? C'est ce que laisse à penser la newsletter des XII Singes par laquelle nous avons appris qu'il devenait officiellement « directeur éditorial jeux de rôle et jeux de plateau » au sein de la structure. Cela dit, sa participation aux projets des XII Singes n'a rien de nouveau et si des félicitations s'imposent pour cette prise de poste, cela n'annonce pas a priori de changement dans les travaux de l'auteur et chef de projet chez les autres éditeurs du milieu.

MONGHOL & GOTH par Olivier Bédue



BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN (VF)

► L'Ares Predator n'est pas votre seule option...

Elle reste la meilleure, l'une des plus fiables, mais elle n'est pas l'unique option pour les runners qui savent se tenir au courant.

Pour en avoir la preuve, rien de mieux que le *Runner's Black Book*, véritable cata-



logue à destination des runners ambitieux et les poches pleines de nuyens.

Proposant des véhicules, des drones, des armes, du matos en pagaille, il pousse le vice jusqu'à présenter zeppelins, chasseurs et bateaux. Ultime luxe, le supplément est entièrement en couleur, idéal pour montrer à vos PJ à quoi ressemblent les voitures qui les poursuivent et le détail de l'arsenal des gardes corps à leurs trousses. Enfin, ce supplément pour l'édition 20^{ème} anniversaire de *Shadowrun* est enrichi de petites exclusivités spécifiques à la VF : les add-on pdf *Used Car Lot* et *Gun Heaven 2* qui ajoutent leurs propres rayons à dépouiller...

JOUEZ DANS TOUS LES UNIVERS POSSIBLES !



- Un système **Fast, Fun & Furious**, éprouvé par 10 ans de test !
- Un mook de **328 pages** couleur !

DÉBRIDEZ VOTRE IMAGINATION !

LE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE



www.black-book-editions.fr

EN VERSION PAPIER **24,90€** SEULEMENT
ET EN PDF A 10€



www.peginc.com

PRESSE RÔLISTE EN FRANCE

Rappel des scores !

Alors que *Casus* se stabilise en termes de régularité et vous propose son sixième numéro (vous le tenez entre vos mains), il est temps de jeter un œil alentour pour voir où en sont les p'tits jeunes de la presse rôliste. Et ce n'est rien de dire que les gars sont dynamiques et en veulent sacrément !

Di6dent a fait paraître en janvier son septième numéro avec un thème dont le titre était « Le Jeu de Rôle, de 7 à 77 ans ? ». La fière équipe de Julien de Jaeger travaille déjà sur le numéro 8 qui paraîtra au mois de mai et l'initiative du Fix se poursuit contre vents et marées grâce à la vaillance de Vincent Ziec.

Du côté de *JdR Mag*, l'aventure initiée par l'association « Promenons-nous dans les bois » continue également avec la sortie prochaine d'un numéro 22 en kiosque !

Quant au *Maraudeur*, le dense webzine du Studio 09 gratuitement mis à disposition en pdf, il propose depuis plusieurs semaines son numéro 8.



PULP-FEVER

Programme chargé !

Tandis que le jeu de rôle *Cobra - Space Adventure* approche à grands pas (nous vous en proposerons la critique et publierons un scénario dans notre prochain numéro) et occupe considérablement son éditeur, notamment avec la préparation d'un kit de découverte qui sera proposé en téléchargement sur le site de Pulp Fever, celui-ci poursuit le développement de ses futurs projets qui se révèlent aussi nombreux que variés.

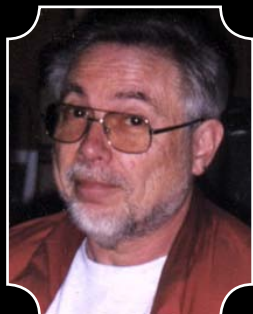
Dans les tiroirs pour 2013, on peut ainsi espérer *Wulin*, un JdR de création française qui vous proposera d'expérimenter des aventures fantastiques dans la Chine médiévale légendaire. Ceux qui suivent le projet de près savent que *Wulin* est une création de Nicolas Henry, un auteur qui a déjà prouvé sa capacité à surprendre ces dernières années avec *Acheron* (publié chez CDS Éditions fin 2010).

Des traductions sont également annoncées avec notamment *Vampire City*, un JdR mystérieux et sans MJ, et *Barbares !*, dont le titre est plus qu'évocateur. Côté création en interne, les aficionados de l'éditeur peuvent attendre *Ba-daboom Action Chix* et *Tequila Sunrise*, deux petits jeux qui tourneront sous le système Open D6, prévus pour cette année. Des infos supplémentaires sur toutes ces nouveautés dans notre numéro de mai.

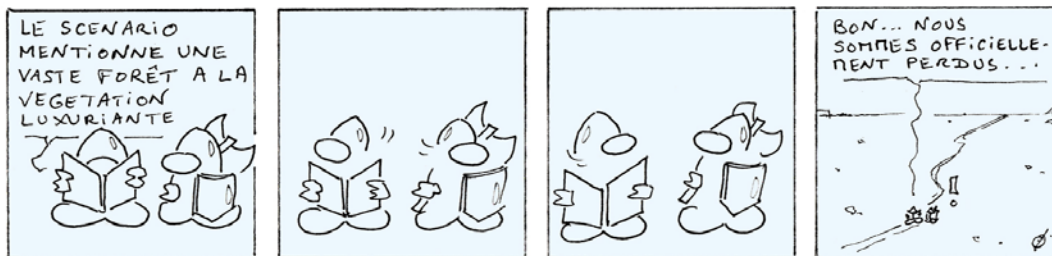
CHAOSIUM | CALL OF CTHULHU (VO)

RIP : Lynn Willis

Encore un hôte de marque qui rejoint la Grande Table



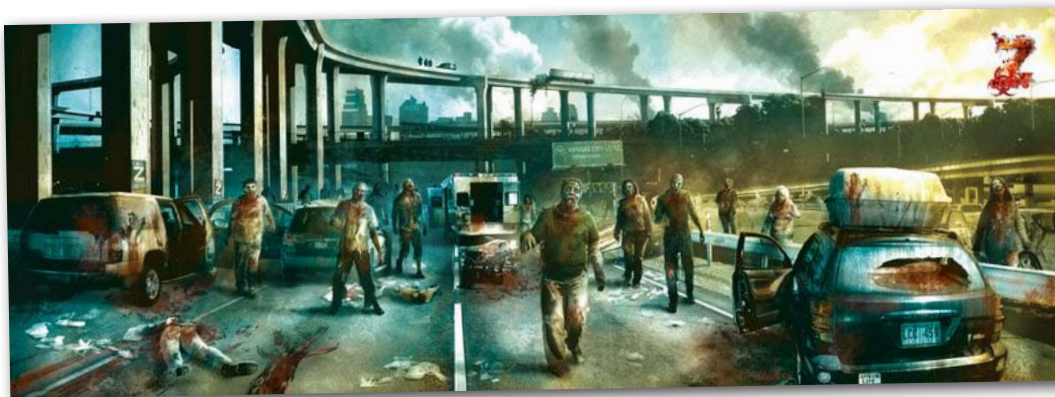
Décédé des suites d'une longue maladie, Lynn Willis nous a quitté le 18 janvier 2013, endeuillant la communauté rôliste. Co-auteur de *L'Appel de Cthulhu* et du *Basic Role Playing System*, sa patte et son génie ont eu une influence déterminante sur l'ensemble de la gamme *AdC* et, par résonnance, sur de nombreux autres célèbres JdR. Supplément après supplément et campagne après campagne, il a marqué le monde du jeu de rôle et grandement contribué au succès de la plus fameuse des gammes poulpiques, et ce, jusqu'en 1999.



7^e CERCLE | Z-CORPS (VF)

➤ Le nouveau visage de l'invasion zombie

Après la réédition du livre de base de Z-Corps dans une version révisée, le 7^e Cercle sort **un nouvel écran** pour son grand succès à la sauce zombie. Paré d'une nouvelle illustration inédite présentant une interstate envahie de morts-vivants, celui-ci sera accompagné d'un scénario inédit, *les Fils de l'Anarchie*, un one-shot prévu pour être joué en mode z-corps (une adaptation au mode survivant sera toutefois probablement possible). Nous vous dirons dans notre futur numéro si ce titre a un rapport quelconque avec une certaine série TV dévoilant le rude quotidien de gentils bikers pratiquant entre autres le trafic d'armes.



SANS-DÉTOUR | LES CHRONIQUES DES FÉALS (VF)



➤ Le retour de la vengeance des Féals

L'équipe de *Casus* a eu l'excellente surprise de découvrir qu'elle avait commis une erreur en annonçant dans notre dernier numéro la fin de la gamme *Chroniques des Féals* de façon un peu anticipée. Soutenue par une communauté de joueurs enthousiastes et très motivés, la gamme inspirée de l'œuvre de Mathieu Gaborit aura en fait droit à un ultime supplément, une campagne intitulée *Derniers Éons : La Soif*, avant de laisser retomber le rideau sur le M'Onde. Il y sera notamment question de la vie après la mort (aucune ironie là-dedans) et des cataclysmes causés par le Néant.

Profitions de cette brève pour signaler au passage la vivacité dont fait preuve l'équipe des Sombres Sentes qui ne cesse de proposer du matériel de jeu de qualité pour cette gamme avec notamment nombre de scénarios officiels mis gratuitement à disposition en ligne.

MONGHOL & GOTH par Olivier Bédoué



AGATE ÉDITIONS | LES OMBRES D'ESTEREN (VF)

OLD-SCHOOL

Le grand plan des Ombres pour 2013

L'équipe des *Ombres d'Esteren* ne fait pas que traduire sa gamme dans toutes les langues du monde (après les États-Unis, ils s'attaquent à présent à l'Espagne et au marché russe avec deux nouveaux projets de traduction), elle reprend du service et prépare plusieurs sorties pour l'année 2013.

Parmi celles-ci, les maîtres peuvent espérer un nouvel album musical en fin d'année, un nouvel écran dans les prochains mois et, en attendant le très attendu livre des secrets pour le MJ, le **Livre 3 - Dearg** avec sa dizaine de scénarios, une cinquantaine d'aides de jeu, etc.

Sa sortie en un unique et gros ouvrage de 256 pages se fera aux alentours de décembre prochain (arrgh !) et sa parution vient d'être garantie par le succès d'une souscription Ulule (dont la rançon a été obtenue en moins de 24 heures). Malheureusement, l'ouvrage, fourni en boîte avec du matériel additionnel (tarot, tirages d'illustrations, etc.), sera en édition limitée. Pour tous les autres intéressés, la campagne sera publiée tout au long de l'année découpée en quatre épisodes délivrés sous la forme de livrets au fil des saisons. L'épisode 1 est attendu pour le mois d'avril et les sorties suivantes s'enchaîneront au rythme d'un livret tous les trois mois.



OSRIC en français !

Joie dans les rangs des fanatiques du mouvement old-school, et en particulier chez les francophiles (ou chez les anglophobes, c'est à voir) : **OSRIC**, le célèbre retro-clone émulant *AD&D1*, revient sur le devant de la scène en ce début d'année avec l'annonce officielle d'une version française chapeautée par Stuart Marshall himself. Le projet est plus qu'avancé, puisqu'une bêta de cette traduction inattendue (que l'on doit à Emmanuel Brunet) est d'ores et déjà disponible gratuitement (voir le lien ci-dessous). Un bon gros volume de 400 pages de pure nostalgie qui devrait, à terme, être disponible en arbre mort en Print-On-Demand (probablement chez lulu.com). Le lien du PDF : <http://knka.org/OSRICv2.2FR.pdf>



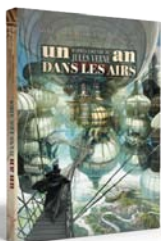
ARCHIPEL

Le dK² gagne un nouvel univers : Arkipels

Arkipels, adaptation de l'univers des Archipels au système dK², sera bientôt distribué sur lulu.com. Le livre comptera un peu plus de 120 pages A4 et contiendra du crunch, du fluff et un gros scénario. Pour plus de renseignement, rendez-vous à l'adresse ci-dessous : www.shamzam.net/blog/2013/01/arkipels/



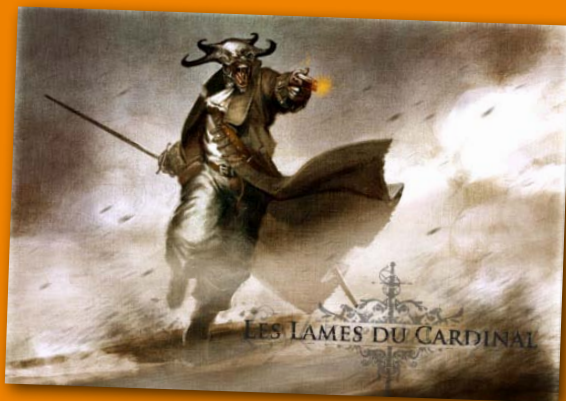
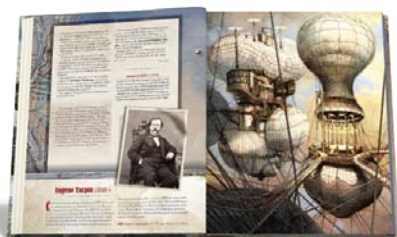
► Livres-Univers à cheval entre la table et l'Étagère



Si nous avons surtout suivi les publications de la collection Oubores (chez Mnémós) pour cause d'intérêt rôliste lors des sorties succes-

sives d'*Abyrne*, le *Guide de la Cité des Ombres* puis de *Kadath*, le *Guide de la Cité Inconnue*, tous deux rendus jouables par des ouvrages parus séparément chez les XII Singes (*Abyrne*, *aventures dans la Cité des Ombres* et *Kadath*, *aventures dans la Cité Inconnue*), le catalogue de l'éditeur ne cesse de s'enrichir avec des ouvrages de premier ordre respectant ce format curieux qui semble conçu pour nous appeler à l'aventure.

Deux titres sont ainsi venus grandir la collection ces derniers mois : *La vallée de l'éternel retour* (par Ursula Le Guin) et *Le Dit de Sargos*, *Mythe et Légendes des Mille-Plateau*, auquel tout rôliste devrait par principe jeter un œil. Le mois de mars verra un nouvel ouvrage s'ajouter à cette première liste, *Un an dans les airs*, inspiré par les œuvres de Jules Verne et illustré par Nicolas Fructus dont le travail est désormais bien connue du public des rôlistes.



SANS-DÉTOUR | LES LAMES DU CARDINAL (VF)

► Les Lames du Cardinal en approche !

Attendu avec fébrilité par les fans de « capes et d'épée » de la rédac' (et il y en a !), le nouveau projet de jeu des éditions Sans-Détour, *Les Lames du Cardinal*, actuellement développé (entre autres) par l'équipe derrière *Les Chroniques des Féals* à partir de la trilogie de Pierre Povel, est bien inscrit dans le programme de publication de cette année et est espéré pour très bientôt (les paris s'orientent à la rédaction vers la fin du premier semestre). Quelques illustrations (superbes d'ailleurs) commencent à être mises en ligne pour alimenter le teasing.

Situé en France au XVII^{ème} siècle, le jeu opposera les PJ, défenseur de la Couronne de France, aux Dragons de la cour d'Espagne et sera une encyclopédie de l'univers autant qu'un JdR comme les livres de base précédemment sortis pour *Les Chroniques des Féals* et pour *La Brigade Chimérique*. Ambitieux et promettant une ambiance très pulp, *Les Lames du Cardinal* possèdera son propre système, qui devrait fonctionner avec des cartes, un jeu de tarot unique, le « tarot des ombres » cité dans les ouvrages de Pierre Povel. Si cette révélation a provoqué de violents remous sur le forum de Sans-Détour, elle n'inquiète pas outre mesure les membres de l'équipe Casus et a au contraire aiguisé notre curiosité. Il suffit de se rappeler que d'excellents jeux ont également utilisé des cartes par le passé, de *Castle Falkenstein* à *Deadlands* en passant par *Shade*.

Pour tout le reste, l'enquête continue et des playtests auront normalement lieu lors du Festival International du jeu de Cannes. Plus d'informations dans notre prochain numéro.

RADIO

Radio R'lyeh (47.9 et 126.4)

Que ce soit avec la fameuse version de la *Guerre des Mondes* d'Orson Welles ayant déclenché une vague de panique aux États-Unis le 30 octobre 1938 ou avec le délirant *Signé furax* de Pierre Dac et Francis Blanche dans les années 50 en France, le drama radiophonique bien fait a prouvé depuis longtemps son statut de pure merveille et bellement acquis ses lettres de noblesses.

Plus intéressant à mon sens que le simple audiobook, le genre perdure toujours discrètement, notamment grâce à *France Culture* qui a ainsi diffusé dernièrement l'adaptation de deux œuvres de Lovecraft, *Des ombres sur Innsmouth* et *La couleur tombée du ciel*. C'était un régal. Faites-le encore s'il vous plaît !

Des ombres sur Innsmouth :

<http://www.franceculture.fr/emission-fictions-droles-de-drames-des-ombres-sur-innsmouth-de-howard-phillips-lovecraft-2013-01-12>

La couleur tombée du ciel :

<http://www.franceculture.fr/emission-fictions-droles-de-drames-la-couleur-tombée-du-ciel-de-howard-phillips-lovecraft-2013-01-19>

7^e CERCLE

Première date estimée pour le suivi de *Fading Suns*

Le *Guide du Joueur* vient tout juste de paraître et les MJ regardent déjà en avant, attendant le pendant qui leur est destiné : le *Guide du Maître de Fading Suns*. Si tout se passe bien, les maîtres attachés à la fameuse licence space-opera pourront compléter leur diptyque de base (et l'illustration de couverture scindée en deux parties) dès la fin septembre. Évidemment, tout cela, c'est vraiment si tout se passe bien et s'il sort aux États-Unis pour la Gencon 2013. On vous tient au courant dès qu'on en sait plus...

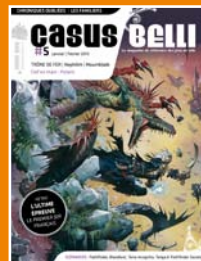


CASUS BELLI

Errata et problèmes de signature

Certains lecteurs attentifs auront certainement remarqué la répétition insensée d'un point négatif dans la critique de *Devastra*, auquel il est mystérieusement reproché en marge de ne pas être un vrai jeu générique. Il s'agit évidemment d'une petite boulette et de la simple reprise d'un point de la chronique précédente qui s'attachait au jeu *Savage Worlds* (qui avait d'ailleurs droit à un petit encart relatif au choix du terme de jeu « générique »). Mais il y a plus grave !

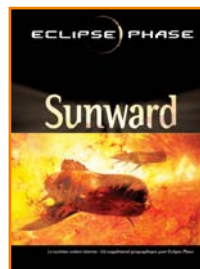
Une vaste enquête menée dans les couloirs de la rédac' par de courageux investigateurs a révélé des inversions de signature dans le dernier numéro de *Casus Belli*. Ainsi, l'article rétro consacré à *L'Ultime Épreuve*, écrit par Géraud « myvyrrian » G., a été par accident attribué à l'équipe constituée par Didier, Phil Rat et les conservateurs. Dans l'étagère du rôliste, un problème du même ordre a été signalé pour la colonne dédiée à *La Muraille Interdite*, roman de Serge Brussolo dont la chronique est signée Philippe Rat quand le texte est en réalité de Laurent Bernasconi. La question d'une éventuelle corruption des rédac' chef par Philippe Rat pour que sa signature soit partout comme s'il appartenait à un certain collectif a été envisagée. L'enquête suit son cours.



→ Le tour du système solaire – 1^{ères} étapes

S'il a fallu attendre longtemps le livre de base d'*Eclipse Phase* dans sa version papier, le voici enfin arrivé dans les boutiques et le reste de la gamme va pouvoir suivre dans les prochains mois en commençant par l'*écran* et son scénario *Glory*.

Suivra ensuite le premier supplément de contexte présentant par le détail le Système Intérieur et donc Mars, les ruines de la Terre, l'Alliance Lunaire-Lagrange, le Consortium Planétaire, les Vulcanoïdes, le Soleil, Vénus, du matériel, de nouveaux morphes et toutes sortes de jolies choses inquiétantes et conçues avec génie. Comme pour le reste de la gamme, l'ouvrage sera superbement illustré et tout en couleurs.



PRIX !

→ Remise des As d'Or à Cannes

Cette année, lors du Festival International du Jeu de Cannes, le jury prestigieux composé de Dany Gagnon, Michèle Lecreux, Marcus, Monsieur Phal, Michel Van Langendonck, Martin Vidberg, Léonidas Vesperini et Catherine Watine a récompensé avec un As d'Or et désigné comme jeux de l'année :

- *Myrmes* (de Yoann Levet ; édité par Ystari) : Grand Prix dans la catégorie Joueurs Experts ;
- *Star Wars : X-Wing - le jeu de figurines* (de Jason Little ; édité par Edge) : Prix du Jury ;
- *Tino Topini* (de Karin Hetling ; édité par Ravensburger) : Jeu de l'Année dans la catégorie Enfant ;
- *Andor* (de Michael Menzel ; édité par Iello) : Jeu de l'Année dans la catégorie Grand Public.

Un podium de choix ! Félicitations à tous les vainqueurs et tous nos encouragements aux nominés non-primés, parmi lesquels *Zombicide* et *Seasons*, qui n'ont certainement pas démerités.



MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédoué



PUB GRATUITE, CAR IL LE MÉRITE ! :)

Offrez-vous une Bellaminette !

Eh oui, les bellaminettes nous manquent depuis deux numéros ! Mais vous n'êtes pas obligés de vous résigner à leur absence... Saviez-vous que vous pouviez acquérir des originaux de Bruno Bellamy en passant directement par l'intéressé ? L'auteur cède depuis son site croquis et œuvres finales. Un catalogue de merveilles dans lequel vous êtes invités à aller piocher.

Rendez-vous sur le site : <http://bellaminettes.com>

Et si vos finances ne vous autorisent pas l'acquisition d'une de ces œuvres uniques, une autre solution existe pour avoir votre dose de séduction et de finesse sur papier : un troisième sketchbook dédié au travail de Bellamy est sorti récemment chez Comix Buro. Ne le ratez pas !

Le sketchbook : www.comixburo.com



BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER

Étais, futurs campagnes, futurs suppléments

Arrivés ces jours-ci, les (magnifiques) *étuis de rangement* pour les campagnes *Pathfinder* publiées en France se sont affichés sur le site de l'éditeur en photo. Et là, surprise, une photo (voir ci-contre) montre deux étuis non disponibles à la vente et destinés aux campagne *Le Conseil des voleurs* (*Council of thieves*) et *L'Étoile brisée* (*Shattered Star*). Je miserais bien quelques kopecs sur le fait que cela soit les deux prochaines publiées...

Du côté des suppléments, les hommes en noir ont annoncé le *Manuel des races*, un tome massif de plus de 500 pages regroupant le recueil de règles *Advanced Races* et des livrets de background sur les races principales du jeu (de l'elfe au demi-orque en passant par les gnomes, les humains et même les gobelins). Et le petit doigt de Joe Casus nous dit également que la maquette du pavé d'équipement et d'objets magiques (*Ultimate equipment*) est bien avancée. On en reparle prochainement !



RÈGLES DE JEU GRATUITE SUR INTERNET

SRD Power, le jeu gratuit

Kézako SRD ? Il s'agit d'un Document de Référence Système (DRS en français). Bon, ok, ce n'est pas plus clair. Un SRD, c'est un genre de wiki officiel proposant toutes les règles d'un jeu sur Internet, gratuitement. Initié par Wizards of the Coast et Asmodée à la grande époque de D&D 3.5, l'idée a été reprise, ô surprise, pour *Pathfinder* par Paizo et Black Book Éditions. Et alors que le DRS *Pathfinder* français grossit peu à peu (il répertorie désormais l'ensemble des règles des *Manuel des joueurs*, *Ma-*

nuel des joueurs règles avancées, *Bestiaire 1* et *Bestiaire 2*), c'est maintenant le DRS du système *Métal*, qui a rencontré le succès que l'on sait avec *Bloodlust*, qui s'offre à vous ! Le système a été lifté et les auteurs ont enlevé les références au setting de *Bloodlust* pour ne garder que la substantifique moelle, histoire de pouvoir l'employer avec n'importe quel type d'univers.

SRD *Pathfinder* www.regles-pathfinder.fr

SRD *Métal* : <http://johndoe-rpg.org/site/2013/01/16/le-srd-du-systeme-metal-est-disponible-gratuitement/>

KEVIN CRAWFORD (VO)

► Incoming : Saga Africa, ambiance de...

Dans son interview, Paul Chion nous conseillait dernièrement (voir *CB 04*) de nous intéresser plus avant aux autres civilisations afin de varier quelque peu nos settings. Eh bien il sera probablement content d'apprendre que le Kickstarter lancé par Kevin Crawford (auteur du très bon *Stars Without Number* chez Sine Nomine Publishing) pour son futur jeu *Spears of the Dawn* (SotD) a été un beau succès.

SotD est pour le moins assez intrigant puisqu'il s'agit d'un JdR « old-school » (comprendre *D&D Basic* et Cie) reposant sur les mythes, les traditions et les cultures

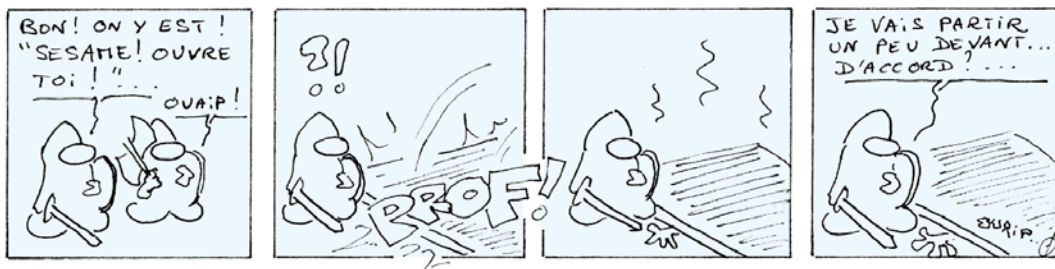
africaines ce qui, convenons-en, n'est pas si courant dans notre milieu. Comme toujours avec Crawford, ce sera du sandbox avec les multiples petites tables qui vont bien.

Vous, on ne sait pas, mais nous, jouer un homme-léopard, un nganga, un marabout ou un griot, ça nous intrigue à la rédac'. À condition bien entendu de ne pas se retrouver avec un ersatz à la TSR et qu'il y ait un vrai travail de fond derrière. À suivre donc...

Le kickstarter (terminé) : www.kickstarter.com/projects/1637945166/spears-of-the-dawn-rpg?ref=card

Le site de Sine Nomine : www.sinenomine-pub.com

MONGHOL & GOTH par Olivier Bédue



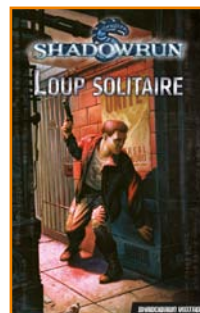
BLACK BOOK ÉDITIONS | ROMANS

► Lectures Rôlistes – reprise des parutions de roman chez BBE

La publication de romans issus de vos univers de jeu reprend chez Black Book Éditions avec la sortie simultanée ce mois-ci de *La Peste des Ombres* (Howard Andrew Jones) et de *Loup Solitaire* (Nigel D. Finley).

Le premier, *La Peste des Ombres*, est un roman de la gamme *Pathfinder* qui conduit ses héros à s'aventurer dans les Montagnes des Cinq Rois, un royaume dans lequel on ne trouve finalement pas que des nains.

Le second, même si son titre rappelle une célèbre gamme de Livre-Dont-Vous-Êtes-Le-Héros n'a rien à voir avec celle-ci et conclut en fait une trilogie dans l'univers de *Shadowrun*. Avec pour personnage principal un agent de la *Lone Star* sous couverture dans les ombres de 2054, l'ouvrage qui appartient désormais de fait à la gamme Vintage est une occasion rêvée de découvrir sans même s'en rendre compte le riche background des éditions précédentes. Les anciens qui ont connu la première édition de ce roman peuvent également en profiter pour lire pour la première fois la traduction française en version intégrale.

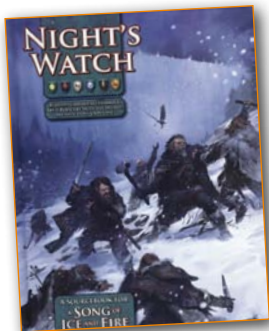
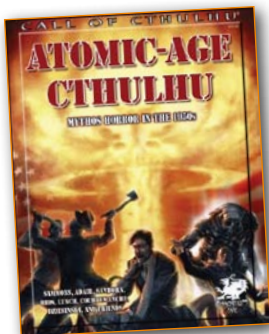


Damien Coltice, Philippe Rat, Tristan Lhomme,
Marc Sautriot et Stéphane Gallot

à l'ouest, du nouveau !

ACTUALITÉ USA + UK

C'est un début d'année somme toute plutôt calme. Les éditeurs de jeu décident de ce qu'ils vont stratégiquement présenter tout au long de 2013. On dénote une recrudescence des kickstarters qui sont devenus la méthode de prédilection aux USA pour financer de nouveaux projets tant pour les développeurs indépendants que pour les petites sociétés d'édition.



Bully Pulpit Games

L'éditeur de l'excellent et original *Fiasco* sort *American Disasters*, un recueil de playsets (des environnements de jeu) avec en prime de nouvelles règles pour jouer en mode campagne, ce qu'on appelle le Trainwreck Mode !

Catalyst Game Labs

Sortie de *Dirty Tricks*, pour *Shadowrun 4*, qui décrit le monde de la politique et des élections (sera-t-il pire que le monde des mégacorporations ?). Les fans de l'univers de *Shadowrun* vont avoir de quoi faire cette année : pour célébrer la fin du calendrier maya (qui devait annoncer le grand bouleversement de notre monde et ouvrir celui de *Shadowrun*), Catalyst annonce une année 2013 très riche pour son jeu cyberpunk. Au programme : un jeu de cartes, un jeu de plateau, un jeu de stratégie avec figurines, une cinquième édition du JdR et un MMO !

Chaosium

Atomic-Age Cthulhu vient de sortir et couvre le Mythe dans le contexte des années 50 sur fond de guerre froide, boom économique et peur du nucléaire ! Voilà de quoi remotiver les joueurs blasés par les flappers, Tommy guns et par la prohibition.

Cubicle 7

Dans la gamme *The Laundry* (où l'on suit les aventures de membres des services secrets britanniques occultes luttant contre les forces du Mythe de Cthulhu), le nouveau supplément *God Game Black* apporte des informations sur l'apoca-

lypse imminente décrite dans le roman *Apocalypse Codex* de Charles Stross. Pour *Airship Pirates* (un JdR Steampunk inspiré par l'univers fantastique du groupe électro-steam-punk Abney Park), sortie d'*Underneath the Lamplight* qui décrit la faction et les cités Néovictoriennes en grand détail. Pour *Qin, The Art of War* est d'ores et déjà disponible en PDF ; ce supplément devrait devenir un guide indispensable pour toute campagne sur fond de guerre. Enfin, pour le JdR issu de la série *Doctor Who*, le *Time Traveler's Companion* est un gros livre de 240 pages avec une pléthore d'informations sur les Time Lords et le voyage temporel. Ce jeu de rôle voit également paraître une nouvelle révision de ses règles, la *11th Doctor Edition*, qui prend la forme d'un coffret et qui mise sur la clarté de présentation et sa facilité d'apprentissage pour se rendre accessible aux joueurs débutants.

Fantasy Flight Games

Stars of Inequity, un nouvel ouvrage pour *Rogue Trader*, est disponible au format PDF. Pour faire simple, il s'agit d'un guide pour aider le MJ à créer des mondes où lancer ses marchands en quête de gloire et de profits.

Green Goblin Publishing

Le très attendu livre de contexte *Night Watch* (critiqué dans CB#5) est enfin disponible pour *A Song of Fire and Ice*. Ce supplément contient tout le nécessaire pour jouer des membres de l'ordre mythique de la Garde de Nuit... ou des sauvages.

Gun Metal Games

Les créateurs d'*Interface Zero* (un univers cyberpunk motorisé par *Savage Worlds* dont Philippe Rat nous rebat les oreilles à la rédac') conduit en ce moment un Kickstarter pour *Interface Zero 2.0* (tout en couleur) qui inclura une refonte d'une bonne partie du système et projettera l'histoire quelques années dans le futur. Le succès du financement implique également que plusieurs romans sont en cours d'écriture pour cet univers, et que différents suppléments de contexte (République du Texas, Japon, New Seattle) sont déjà en production. Cette deuxième édition devrait donc être beaucoup plus aboutie et donner un bon bol d'air au cyberpunk « classique » dans le monde du JdR.

Margaret Weis Production

Les gammes adaptées des séries télévisées *Smallville* et *Supernatural* s'achèvent. Il est encore possible d'acheter certains suppléments, dans la limite des stocks disponibles. Les PDF ont quitté la plateforme *DriveThruRPG* le 28 février.

MödiPhiüs

Cette jeune maison d'édition qui a commencé l'année dernière sa gamme *Achtung Cthulhu!* (de l'horreur洛夫craftienne à la sauce pulp pendant la seconde guerre mondiale) annonce un kickstarter imminent pour deux guides : les *Investigator* et *Keepers Guides to the*

Secret Wars qui doteront les MJ d'une bonne base pour créer leurs propres aventures dans ce contexte semi-historique et délicieusement tentaculaire. En attendant, une deuxième aventure de 63 pages est sortie pour la grande campagne. *Heroes of the Sea* centre son action sur la bataille et l'évacuation de Dunkerque.

Mongoose Publishing

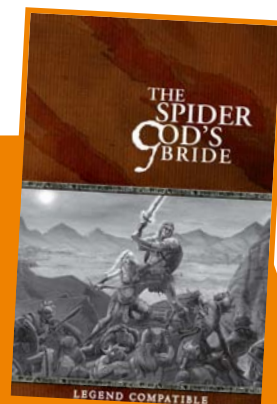
Sortie d'une grosse campagne et d'un univers pour *Legend/Légendes* : *Spider God Bride*. En 170 pages, ce supplément décrit le monde de Xoth, un univers de *sword & sorcery* à l'ambiance pulp rappelant *Conan*. C'est notre coup cœur ! Toujours pour *Legend*, *Gladiators of Legend* permet d'ajouter les jeux de l'arène à toute campagne utilisant ce système générique et inclut un jeu complet pour gérer une équipe de gladiateurs (on sent ici l'influence de la série *Spartacus*).

Moon Design

La maison d'édition de Greg Stafford a largement réussi à financer son *Guide to Glorantha*, qui sera comme annoncé compatible avec n'importe quel système de jeu. Le succès du financement permettra d'avoir de nombreuses cartes et illustrations pour en faire un guide ultime de ce monde mythique. Date de sortie prévue : février 2013.

Paizo

Toujours une avalanche de sorties pour *Pathfinder*. Au nombre des nouveautés, on compte ainsi le quatrième ➔



COUP DE CŒUR : Spider God's Bride

Pour Legend, chez Mongoose Publishing

Cette campagne « clé en main » à l'ambiance *sword & sorcery* est conçue pour être jouée directement en suivant le cours de ses 10 aventures. L'introduction de la campagne explique les spécificités du monde de Xoth. Chaque aventure contient des plans de belle facture et peut être bouclée en une à deux séances, il s'agit donc d'une campagne relativement rapide. Le système *Legend* est fort bien adapté à cet univers : les combats sont réalistes et brutaux, la magie dangereuse et les personnages épiques. On retrouve tout de suite l'ambiance des livres de Howard et Burroughs.



volume du comics, les volumes de campagne *Adventure Path #66 : the Dead Heart of Xin* (dernier opus de la campagne *Shattered Star*) et *Adventure Path #67 : The Snows of Summer* (la première aventure de la très prometteuse campagne *Reign of Winter*), le supplément de contexte *Pathfinder Campaign Setting : Irrisen – Land of Eternal Winter* (qui décrit la nation d'Irrisen, où l'hiver est arrivé pour ne jamais repartir), et le *Pathfinder Player Companion : People of the North* (guide destiné aux joueurs pour créer et gérer des personnages dans le contexte de cette nouvelle campagne). Le *Player Companion : Animal Archive* est enfin une autre nouveauté qui vous apprendra tout sur les animaux et familiers susceptibles d'accompagner les personnages.

Après ce déluge, on trépigne déjà d'avance à l'annonce du *Ultimate Campaign*, un gros guide pour approfondir le jeu en campagne (création d'un background fouillé sur ses PJ, règles pour gérer les temps morts entre les aventures, règles de gestion de royaume, etc.).

Pinnacle Entertainment

Après un kickstarter qui a très bien marché l'année dernière, *Deadlands Noir* (le setting *Deadlands* dans les années 1935 motorisé avec *Savage Worlds*) sort de l'imprimerie en février. On y retrouve une ambiance façon films noirs et le décor choisi est la Nouvelle-Orléans avec bien sûr, *Deadlands* oblige, un joyeux fond surnaturel : zombies, horreurs des bayous et sorciers Houngan notamment. Il est déjà possible d'acquérir le pdf ainsi qu'une aventure d'introduction.

R. Talsorian Games

Ici, on s'écarte un peu du JdR sur table avec la première bande-annonce du jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (*illustration ci-contre*) par le studio polonais CD Projekt qui nous a précédemment offert la série des jeux *Witcher*. La bonne nouvelle est que le studio implique pleinement Mike Pondsmith (Maximum Mike lui-même,

le créateur de *Cyberpunk 2020*, *Mekton*, *Castle Falkenstein* entre autres) dans le développement de sa nouvelle création ! Il semble que l'objectif soit de faire coller le jeu vidéo autant que possible au JdR de table, tout en avançant la technologie et l'histoire mondiale de plus de quarante ans par rapport au background de la dernière édition du JdR. Qui sait, cela motivera peut-être Talsorian à sortir une nouvelle version de son JdR mythique ?

Steve Jackson Games

Que les nostalgiques des caramboles et mitrailleuses montées sur les capots se réjouissent, SJG réédite, au format PDF seulement, des ouvrages devenus introuvables pour *Car Wars*, le jeu hybride stratégie/rôle de combats de véhicule dans un univers post-apocalyptique similaire à *Mad Max*.

The Design Mechanism

Les détenteurs officiels de la licence *Runequest* annoncent pour février/mars deux suppléments pour *RQ6* : *Monster Island* (un livre de contexte décrivant une île à explorer dans un thème *sword & sorcery*) et *Book of Quests* (un recueil de sept aventures dans le même genre).

Wildfire

Les auteurs de *CthulhuTech* ont annoncé que le supplément *Dead Gods* sortira en 2013. Son format (PDF seul, ou Print-on-Demand) reste cependant à déterminer.

Wizards of The Coast

Quoique fort occupé avec la prochaine version de son jeu phare, l'éditeur de *D&D* continue à ressortir les classiques de *AD&D* au format PDF avec, entre autres, des titres mythiques comme *The Temple of Elemental Evil*, *Greyhawk Adventures*, *Deities & Demigods*, *AD&D manual of the Planes*, *Fiend Folio* et les aventures *G1-G3 Against the Giants*. De quoi faire pour les nostalgiques !

Franck Florentin

**ACHETEZ VOS JDR FAVORIS 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 !

NOUVELLE BOUTIQUE | JEUX DE RÔLE & GOODIES

Black Book
La boutique de Black Book Éditions

ACCUEIL NOUVEAUTES PROMOS PDF FORUM

TOUS LES PACKS PRÉCO BBE
COUPS DE CŒUR BBE

BLACK BOOK ÉDITIONS

- Accessoires
- Chroniques Oubliées
- Dawnforge d20
- Deadlands
- Earthdawn
- Eclipse Phase
- Midnight d20
- Pathfinder JdR
 - Livres de base
 - Campagnes
 - Compagnons du joueur
 - Modules
 - Romans
 - Univers
- Pavillon Noir
- Polaris
- Shadowrun 4
 - Shadowrun Vintage
 - Romans
- Romans | À dé couvrir
- Romans | Jeux de rôle

JEUX DE RÔLE VO

- Pathfinder RPG

BLACK BOOK ÉDITIONS

Accueil > Boutique Black Book
FOCUS : COUPS DE CŒUR BBE

Parce que chez BBE on n'est pas fan que des produits BBE, voici une nouvelle page sur notre boutique avec nos coups de cœur du moment.

Contrairement à l'idée reçue que les éditeurs ne jouent pas, nous jouons bien évidemment aux jeux que nous publions, mais nous ne sommes pas « corporate » au point d'ignorer les gammes de grande qualité de la conc... de nos confrères éditeurs.

C'est pourquoi vous trouverez désormais sur notre boutique, au gré de notre humeur et de nos soirées de jeux, certains produits « BBE approved ».

On commence par du facile, parce que ce n'est plus la peine de les présenter, et qu'ils reviennent dans des atours des plus alléchants, les gammes LSR et L'Appel de Cthulhu font partie de la culture rôliste aux côtés de Shadowrun ou DnD. Et avec ces grands anciens, auxquels il a peu de chance de se froter malgré ses qualités, CthulhuTech, qui allie mythe, magie, enquête, guerre et robots géants... un cocktail étonnant à découvrir d'urgence !

Et parce que certains d'entre vous (tout comme nous) ne peuvent pas attendre certains produits en VF, nous couvrons aussi une rubrique sur la VO indispensable du moment, et c'est la boîte Pathfinder Beginner Box qui ouvre le bal !

Voir tous les coups de cœur BBE en cliquant ici !

NOUVEAUTES

Beginner Box Pathfinder
34,90C

Pack Préco BBE • PF #34 Kingmaker : Le Prix du sang (4/6)
18,90C ~~29,90C~~

PF #33 Kingmaker : Les Disparus de Varnhold (3/6)
18,90C ~~29,90C~~

Pack Préco BBE • Campaigne Pathfinder complète • L'Héritage de feu
139,99C ~~149,90C~~

Pack Préco BBE • Deadlands Reloaded • Coffret collector
149,90C

Pack Préco BBE • Eclipse Phase • Collector
99,90C

**LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ**

Crédits | Où trouver nos produits ? | Frais de port | Conditions d'utilisation pour les fans | Flux RSS

**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)**

AVANT-PREMIÈRE

BROKEN WORLD

Un med-fan pas comme les autres

Considérant la profusion de matériel disponible pour le med-fan en général et pour Pathfinder en particulier, un nouvel éditeur désireux de lancer son propre univers fantasy de manière simultanée sur les marchés français et américain a plutôt intérêt à avoir de bonnes idées et un concept original, surtout s'il compte le motoriser avec le fameux bâtard de D&D. Golarion a beau souffrir d'un côté patchwork, le même qui affectait déjà les Royaumes Oubliés, il s'agit d'un monde complet et vivant. Que vont donc nous proposer les ambitieux petits nouveaux de Oh My Game ? Et bien justement l'inverse !

Oh my game !

Ce nouvel éditeur ambitieux a été monté par des vieux grognards du milieu du jeu spécialisé et du JdR, puisqu'ils ont par exemple officié dans les magazines *DXP* et *JeuxPro*. Pour se lancer, ils ont décidé de publier ce qui sera le premier univers français *Pathfinder compatible*, cette licence qui permet d'utiliser les règles de *Pathfinder* pour ses propres univers, règles ou aventures (l'équivalent de la licence *d20 System*, qui avait donné naissance en France à *Oblivion* ou *Archipel*)

Un monde sombre et crépusculaire

S'il est ambitieux, l'univers de *Broken World*, le Monde Brisé, est surtout crépusculaire. Pas au sens où une mystérieuse prophétie annoncerait que les ennuis sont là ou arrivent pour bientôt mais vraiment, de manière brutale et incontournable, au sens où la catastrophe est déjà arrivée. Pourquoi ? Comment ? À force d'âneries et de crises d'orgueil faites à grands renforts de magie et de rage, les nations humaines et issues des autres races pensantes ont tout simplement provoqué la colère des dieux. Et lors de la riposte, le monde a été brisé.

Aujourd'hui, six siècles après le cataclysme, les îlots épars qui constituent les vestiges du monde doivent leur « bonne fortune » toute relative à la miséricorde de certaines divinités, lesquelles ont fait le choix de sauver ce qui pouvait l'être grâce à quelques très gros pansements : les Arches. Ces merveilles, colossales structures érigées par les dieux, maintiennent les îles en état, les relient entre elles et les empêchent de sombrer dans les noires profondeurs des océans. Sans elles, les quelques îles et continents qui sont tout ce qui reste du monde seraient condamnés à la destruction, à une fin sordide et aussi rapide qu'inéluctable. Mais les Arches ne sont pas le seul héritage laissé par les heures de vengeance divine...

Sous les Arches et entre les îlots créés par la catastrophe coulent les Fleuves forgés, des bras de mer que la Brisure a engendré en éclatant les continents en autant de petites régions isolées. Sauvages et dangereux, les Fleuves forgés sont le territoire de créatures légendaires comme le Kraken et le Léviathan, des espaces aquatiques furieux que redoutent les peuples car la magie y obéit à des règles singulières, différentes de celles qui s'appliquent sur la terre ferme.

Terres d'intrigues et d'aventures

Six siècles ont passé depuis la Brisure. Les îlots restant sont globalement réunis en deux continents. À l'est, la Dankélie commence à se remettre. Elle a très rapidement entrepris la nécessaire œuvre de reconstruction et ses efforts portent leurs fruits. Royaumes, empires et terres libres ont émergé du chaos et prospèrent dans une paix relative. À l'ouest, l'immense continent que l'on nomme Les Terres Grises, amas d'îles reliées par des Arches, est en grande partie une *terra incognita* pour les peuples de Dankélie, un espace craint qui cacherait les secrets et trésors de races disparues à une époque où la magie était omniprésente. Mais les régions connues du continent situé à l'est regorgent également de lieux magiques à explorer et d'endroits propices aux aventures et aux intrigues, de cités



aux noms évocateurs comme Harmonie, Gri-moire ou Extase, de villes telles que Port-Sanglant, Neuf-Pétales ou la Cité de la Chair...

Broken World est un monde sombre et durement marqué par son passé. Mais les auteurs ont décidé d'exploiter à fond les ressources offertes par la magie et le fantastique. Les ruines des Âges de gloire et de magie promettent des surprises et il y aura bien des choses à faire et à voir sur les routes du Monde Brisé !

De nouvelles races jouables

D'ailleurs, ils auraient eu tort de s'en priver. Il n'y a pas à chicaner, pour typer son univers med-fan, outre le background de l'univers et le décor, s'il y a un truc qui marche à tous les coups, c'est bien les races jouables. Le *Monde Brisé*, quoiqu'il reprenne les fondamentaux med-fan du *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder* JdR, propose des versions remaniées des races classiques et quelques races jouables inédites, spécifiques à ce monde. L'univers a vu plusieurs âges successifs peupler et en-deuille ses terres, et certains mortels se sont amusés au fil du temps à modifier les créations divines et à générer de nouvelles races, certaines incroyables et/ou monstrueuses, que les PJ croiseront sur le champ de bataille, et d'autres que vous retrouverez probablement autour des tables. Créations divines ou œuvres de mortels surpuissants, onze races formeront le choix de base offert aux joueurs pour créer leurs aventuriers.

Au nombre des curiosités, vous trouverez la race des elfes-des-étoiles (voir le *portfolio* en page 8), jadis jaillies de l'eau salée et de l'écume des océans pour soutenir la lutte contre le Mal et le Chaos. Les

Un panthéon riche et quelques mystères

Classique mais complexe et complet, riche d'interactions, d'histoires et de légendes, le panthéon du *Monde Brisé* s'annonce comme un autre de ses atouts. De manière fort logique, la cosmogonie et les panthéons tiennent dans ce monde une place capitale. Six siècles après que les divinités aient brisé les terres connues mais permis *in extremis* leur survie, le regain de ferveur qu'ont connu les cultes n'a pas encore faibli, ce qui dote le Monde Brisé d'une teinte singulière et devrait participer à son charme.

Et on ne vous a même pas encore parlé des bardes, qui seront apparemment si différent de ce que l'on connaît et rencontre usuellement qu'il s'agit de la seule classe « standard » décrite dans le *Manuel des Joueurs* qui ne sera pas accessible pour la création de personnage. Le choix des auteurs a été de reporter leur présentation à plus tard... un mystère qui pourrait être lié au fait que le Premier Homme, aujourd'hui devenu entre autres la divinité protectrice des Bardes, porte le nom de Rhapsodie.

Bref, les sujets de curiosité ne manquent pas. Et l'univers n'est à l'évidence pas le seul matériau sur lequel les auteurs de *Broken World* ont bossé pour donner un style unique à leur JdR.

très secrets et sérieux djinns, créateurs contemplatifs des premiers monastères, seront également jouables, donnant à incarner ces êtres qui forment le « peuple bleu » des déserts, des personnages féériques dépourvus de la frivolité et de la joie permanente de leurs lointains cousins. Disponibles également, les serkans aux traits reptiliens, créatures de sang-froid haïes des autres peuples et comptant parmi les races les plus anciennes du Monde Brisé, se feront vite connaître dans les rangs des joueurs pour leur ruse et leur salive empoisonnée.

À suivre...

Difficile d'en dire plus à ce stade, car il nous reste bien des choses à découvrir encore, mais *Broken World*, qui sera publié simultanément aux US et en France a d'ores et déjà retenu notre intérêt et nous sommes impatients de découvrir plus avant son univers original et coloré !

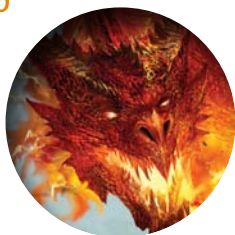
Stéphane Gallot



D&D NEXT PLAYTEST (AGAIN)

Les pommes faisaient rouli-roula

Si certains soupçonnaient Wizards of the coast d'avoir décidé à l'avance du contenu de la 5^{ème} édition et d'organiser un simulacre de consultation pour valider leurs choix, ils se sont lourdement trompés. Au moins sur le premier point. En effet, d'un document de travail à un autre, les solutions retenues sont souvent remises en cause. Comme le disait la chanson « trois pas d'un côté, trois pas de l'autre côté... »



Deux nouveaux scénarios

Le premier, « *The Mud Sorcerer's Tomb* », est un scénario de niveau 14, une exploration de donjon à l'ancienne issue des pages du défunt mag' *Dungeon* de Paizo (#37 puis #138). Vous pouvez même encore trouver sur leur site des bonus en couleur pour ce scénario. Quid ? Un bonus Paizo pour une aventure *DnD Next* ? Joli clin d'œil involontaire... Le second scénario n'est pas une aventure complète mais seulement une adaptation de la première aventure de la saison 2013 de *D&D Encounters* : 19 pages de blocs de statistiques sans intérêt, à moins d'être abonné au programme de Wizards.

A titre d'exemple, ceux qui ont suivi l'épisode précédent se rappelleront que le bonus d'attaque de base était monté à +3 pour un guerrier de niveau 1, il est à présent revenu au bon vieux +1. Faut-il le regretter ? Difficile à dire. Toutefois, les classes d'armure n'ayant pas bougé, il sera plus rock'n roll de toucher à bas niveau. D'autre part, entre +1 pour un guerrier et +0 pour un magicien, la marge d'expertise ne se fait pas franchement sentir. Toujours au chapitre du combat, on augmente désormais les DM plutôt que le nombre d'assauts, cela nécessite moins de tests et aura pour effet d'accélérer le jeu. Le parti pris est le même que celui de notre système d20 maison, les *Chroniques Oubliées*. En revanche, deux paramètres différents sont cumulés pour influencer les DM.

Sans gravité ?

Le premier semble tout à fait cohérent, il s'agit de l'utilisation de dés de dommage martial. Ce sont les « anciens » dés d'expertise (voir l'épisode précédent) à présent déclinés pour toutes les classes sauf celle de magicien. Le second, le bonus de dommage martial, est plus curieux. En effet, ce bonus brut, voire brutal, fonctionne par palier. Crac ! La pomme de Newton tombe soudain et le personnage gagne +5 aux DM en passant au niveau supérieur. Puis,

plus rien pendant quelques niveaux et boum ! +10 aux DM. Huhh ? Un peu déroutant comme bonus mais surtout pas du tout progressif. Entre un guerrier de niveau 6 (+0 aux DM) et un autre de niveau 7 (+5 aux DM), il y a un gouffre qui risque de rendre vaines toutes les tentatives d'équilibrage des fameuses tables de rencontre... M'enfin, vous me direz que c'était déjà un peu le cas lors du passage à deux attaques.

Pomme mortelle...

Chacun des deux derniers documents mis en ligne a aussi vu la réintégration d'une ancienne classe. Par ordre d'apparition : le moine et le barbare. Le premier est vraiment inspiré. En plus de toutes les capacités habituellement associées à cette classe, il offre une tradition monastique au choix, un éventail de voies qui donne accès à des pouvoirs imagés (la voie du phénix, la voie des quatre tempêtes). Ce moine donne furieusement envie et on sent que les concepteurs se sont bien lâchés. Résultat : il « savate » comme un guerrier et obtient de nombreuses capacités surhumaines en prime. Parmi toutes ses belles pommes, en voici une si belle que je ne résiste pas au plaisir de la partager avec vous : « *Perfect self : all of your ability scores that are lower than 20 become 20* ». Vu comme ça, vivement le niveau 20 !



Ou pomme sauvage

Le barbare n'a lui rien de bien nouveau ou d'original. Sa principale capacité, la *Rage*, a été simplifiée : *Avantage* (deux dés) sur les tests de Force, bonus au DM dépendant du niveau (de +2 à +14 tout de même !) et *Résistance* aux DM tranchants, perçants et contondants (DM divisés par 2). Par contre, c'est du lourd... Après l'étude des classes de barbare et de moine, le guerrier peut sembler bien démuni. Que nenni ! Le guerrier mise, lui, sur la défense et il hérite d'une nouvelle capacité de parade pour se hisser au niveau de ses petits camarades body-buildés. Elle lui permet de réduire les DM subis lors d'une attaque avec le nombre de dés de dommage martial de son choix plus son dé de compétence.

Son dé de quoi ? Encore une nouveauté. Lorsque vous utilisez une compétence, vous lancez un dé dont le résultat est ajouté à celui du d20 et à votre bonus de caractéristique. Exit les bonus différenciés, ce dé est le même pour toutes les compétences et toutes les classes et dépend seulement du niveau du personnage. Du d4 au premier niveau jusqu'au d12 à partir du niveau 17. Exceptionnellement, ce dé peut aussi être utilisé pour des capacités ayant un rapport avec les compétences au sens large (cf. la parade du guerrier). Il représente l'aptitude du personnage à réussir des tâches en rapport avec ses domaines d'exper-

tise : les compétences. On revient donc à quelque chose de très simple, proche de la première version du playtest, si ce n'est que le bonus était fixe. « Trois pas en avant, trois pas en arrière... ».

C'est pas de la tarte

La litane des modifications plus ou moins majeures pourrait encore occuper quelques pages, alors au final, où va-t-on ? Une bonne question dont personne ne semble connaître la réponse. À chaque nouvelle version, il faut éplucher tout le document, qui commence à être conséquent, pour se faire une idée des changements. Or, au rythme auquel ces satanées règles changent, lorsque vous lirez ces lignes, la date de péremption de cette présentation risque fort d'être dépassée. Je me demande bien qui, même à ne jouer qu'à *DnD Next*, peut trouver le temps pour tester des personnages de niveau 1 à 20 avec chaque nouvelle variante de façon à en repérer les failles et les déséquilibres. Des règles de jeu, ça se peaufine comme une recette, par petites touches. Un peu plus de sucre, un peu moins de beurre. Si vous remplacez carrément les pommes par du citron, ça ne marche plus, tout l'équilibre des saveurs est à revoir. Et pour le moment, le fruit des réflexions des magiciens de la côte reste très incertain.

Laurent Bernasconi

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.*

DISPONIBLE EN PDF ET EN VERSION PAPIER



black-book-editions.fr/eclipsephase



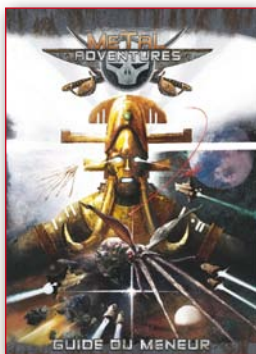
METAL ADVENTURES

Des pirates dans ton espace

Metal Adventures vous met dans la peau d'un équipage de pirates de l'espace, parcourant la galaxie en quête de vaisseaux à piller, d'aventures et de rhum. On parle ici d'action grand spectacle, de coups d'éclat, de panache, de gloire, d'une vie vécue à 200 km/heure faite de risques et de fêtes... Bref, l'aventure, la vraie !



Le *Manuel des joueurs*, le *Guide du meneur* et l'*écran* sont les ouvrages de base pour *Metal Adventures*.



Nous ne sommes pas dans un univers hard-science, mais bien dans le monde de la science-fiction « fun », négligeant certaines lois physiques pour laisser plus de place à l'imaginaire collectif et à l'action.

L'univers de *Metal Adventures* reprend ainsi, dans le même esprit, des images connues pour se dessiner : le féodal Empire de Sol, la dictature militaire de l'Empire Galactique, le très commerçant Omni-Cartel Galactique et la Ligue des Planètes Libres avec sa technologie avancée au service de la liberté et de la justice pour son peuple. Le reste de la galaxie, que l'on nomme les Barrens, est un univers sans loi sinon celle du plus fort qui abrite entre autres Havanna, la planète des pirates, largement inspirée par les Caraïbes et ses flibustiers des XVI^{ème} et XVII^{ème} siècle.

Bienvenue dans le dernier millénaire !

Piracy 101

Le *Manuel du Joueur* et le *Guide du Meneur* sont les deux ouvrages de base du jeu. Ces deux volumes suffisent à poser le système de règles et un univers complet et cohérent, en développant les différentes factions du jeu de manière succincte pour les joueurs et avec quelques éléments en plus pour le Meneur. Le système de jeu s'y révèle plutôt touffu et pas forcément facile à prendre en main lors de la première approche, mais très bien conçu, fun et dynamique une fois

assimilé. Au nombre des particularités, il faut signaler son Metal Faktor, un pool de dés bonus que les joueurs peuvent utiliser mais qui se retrouvent dès lors à disposition du MJ (qui peut en profiter à son tour), et ses Points de Panache (véritable symbole de l'esprit du jeu) qui permettent à nos chers pirates d'accomplir des actions extraordinaires, ou simplement très classes, lorsqu'ils sont dépensés. Le détail qui tue : ces points se regagnent en se comportant en vrai pirate ou en... faisant la fête !

Le *Manuel des Joueurs* présente l'univers de façon générale, sans entrer dans les détails mais de manière suffisamment complète pour que l'on puisse se lancer sans se poser de questions. Il décrit également le système de règles et contient tout ce dont les joueurs pourraient avoir besoin en cours de partie. Très bien pensé et complet, il est un indispensable et doit trôner au centre de la table, accessible pour tous pendant la partie, histoire de pouvoir régulièrement se référer au système qui propose de nombreuses possibilités et qui exige parfois que les joueurs se rafraichissent un peu la mémoire afin de ne pas laisser de côté une opportunité de briller.

Le *Guide du Meneur*, à destination du MJ comme son nom l'indique, regroupe quant à lui tout le nécessaire pour animer l'univers (PNJ, lieux... ainsi que quelques secrets) et pour mettre en scène de furieuses aventures (animer les voyages, etc.), le



Le Dossier de personnage, tout couleur !

tout accompagné de biens utiles conseils concernant le jeu et son esprit.

Bien construits, très complets, ces volumes témoignent d'un souci d'exhaustivité et de précision à la fois très utile et un poil impressionnant pour le MJ débutant. Toutes les actions possibles sont prévues, décrites, détaillées. Si le tout peut paraître un peu « lourd » de prime abord, cela se révèle au final bien pratique pour le MJ et ce caractère exhaustif offre aux PJ une clarification de ce qui est possible ou non en permanence. Au final, tout le monde s'y habitue vite et les parties gagnent en fluidité, laissant l'aventure et l'action prendre le dessus, chacun sachant ce qu'il peut faire et comment.

Il faut ajouter à cette base un *écran* très utile considérant la richesse du système (l'index des actions est un élément à avoir constamment sous les yeux) et des *dossiers de personnage*, fiche de personnage sur 16 pages (oui, 16 !!) qui contient, en plus de toutes les fiches nécessaires au PJ, un petit rappel des règles.

In the Navy

Chaque supplément est construit selon le même schéma. Il se concentre sur un thème et se divise en trois parties : un premier « livre » (vert) accessible à tous les

joueurs, qui présente de nouvelles règles et de nouvelles options de création de personnage en rapport avec le thème du bouquin ; un second livre (orange) détaille ensuite un aspect de l'univers de jeu que seuls certains PJ peuvent connaître (soit parce qu'ils sont originaires de la région décrite, soit parce qu'ils se sont documentés sur le sujet), toujours liés au thème ; le troisième livre (rouge), enfin, n'est accessible qu'au MJ et comprend des secrets sur l'univers, des PNJ, des lieux prêts à jouer et du matériel de jeu à foison avec entre autres les scénarios, le tout évidemment en lien direct avec le contenu des deux premières parties de l'ouvrage.

Si vous avez déjà une idée de l'ambiance que vous voulez mettre en place, chacun de ces ouvrages est indépendant et vous pouvez donc acquérir celui qui vous intéresse afin de développer vous-même votre univers de jeu dans la direction de votre choix. À moins que vous ne jouiez la campagne *El Barco del Sol*, l'ordre dans lequel vous attaquez les suppléments de la gamme n'a aucune incidence.

La prise et le profit

Histoire d'être sûr de motiver nos chers pirates, le premier supplément parle d'argent et donc de l'Omni-Cartel Galactique (OGC).



El Barco del Sol

À l'exception du *Manuel des Joueurs*, chacun des ouvrages de la gamme propose un scénario de la campagne *El Barco del Sol*, une aventure épique et au long cours qui permet aux joueurs de voyager aux quatre coins de la galaxie et d'en découvrir de nombreux secrets. Idéale pour s'aventurer dans l'univers de *Metal Adventures*, elle correspond en quelque sorte au « tour du propriétaire ».

On appréciera tout particulièrement les petits encadrés « Mode Hard », en marge des scénarios, qui permettent de sérieusement compliquer la tâche aux PJ qui se promènent un peu trop (ou qui ont mangé tous les Zoreilles Gatos sans en laisser une miette pour leur bon et valeureux MJ).

La plupart des suppléments proposent, de surcroît, un ou plusieurs scénarios en dehors de la campagne, pour permettre à ceux qui ne suivent pas *El Barco del Sol* de profiter tout de même de la plume de l'auteur. Ils sont toutefois un peu moins développés et demandent souvent un peu de préparation.





Il décrit les règles de commerce intergalactique et pose des systèmes de gestion d'équipage pour les très gros vaisseaux de transport de marchandises. Le supplément détaille aussi l'OGC, nation stellaire entièrement basée sur le commerce et organisée en conséquences, avec sa culture, son fonctionnement et (il en va de même pour chacun des suppléments suivants) son matériel et ses vaisseaux spécifiques ainsi que la possibilité de créer des PJ originaires de ce pan de l'espace.

Il s'agit sans doute du supplément le plus utile dans la mesure où il est indispensable pour gérer convenablement un équipage.

La Guerre et la Désolation

Ce deuxième supplément aborde le sujet de la vie sur les surfaces inhospitalières et offre une visite guidée des Barrens.

Il y est question de règles pour aider à la débrouille et au rafistolage des vaisseaux, de véhicules terrestres et de batailles au sol ainsi que d'aventures sur la surface de planètes de préférence désolées. Les Barrens y sont abondamment décrits avec leurs pillards, leurs lois sauvages et leurs dangers.

Si vous souhaitez à un moment ou un autre faire crapahuter vos chers joueurs et leurs personnages sur quelques surfaces planétaires exotiques, acquérir ce supplément vous sera plus qu'utile.

Le Roi et le Peuple

Le troisième supplément de la gamme se place sous le signe des relations sociales et dévoile les intrigues de l'Empire de Sol.

De nouvelles règles permettent ici de gérer ses réseaux de contacts, la réputation de vos chers pirates et leur Gloire. Il est aussi question d'intrigues de cour, d'espionnage et de la façon de les jouer autour de sa table. L'Empire de Sol, dont la noblesse s'occupe de complots en jeux de cour, de règles de

bienséance en duels et de protocoles en luttes d'influence est bien sûr le terrain de jeu idéal pour ce type d'intrigues et est donc décrit avec précision.

Premier supplément qui permet d'orienter le jeu vers autre chose que l'aventure pure et dure, il s'avère parfait si vous souhaitez changer d'ambiance le temps d'un gros scénario ou d'une campagne un peu différente.

Les Sciences et l'Infini

Ce quatrième supplément zoome sur la technologie et la Ligue des Planètes Libres.

Il détaille les consciences artificielles et la technologie cognitive (ainsi que les meta-ordinateurs qui en découlent) et revient en détail sur l'exploration spatiale, approfondissant le sujet et les règles qui lui sont liées (ainsi que celles sur le voyage spatial). Vient ensuite la description de la Ligue des Planètes Libres, dont la philosophie est fondée sur le fait que la seule chose pouvant faire avancer l'humanité (et encore la sauver) est... l'intelligence ! Nation mettant en avant la justice pour les peuples, la liberté ou encore la technologie au service du bien-être général, elle a du mal à subsister au contact de ses voisins pour lesquels ces concepts sont pour le moins obscurs.

Important pour la technologie, ce supplément est surtout intéressant si les longs voyages sont au cœur de votre campagne. Les règles de base sont très complètes à propos des voyages au long-cours dans l'espace, mais *Les Sciences et l'infini* les dote d'une toute autre saveur.

Le Fer et le Sang

Le cinquième supplément de la gamme détaille le thème des batailles à grande échelle et propose une intrusion bienvenue dans l'Empire Galactique.

Son premier livre expose les règles permettant de simuler la sécurité sur



les planètes (ainsi que la justice), des concepts qui manquent cruellement de bienveillance vis-à-vis des pirates. Vient ensuite un chapitre très attendu sur les batailles spatiales à grande échelle. Oui, le genre de batailles dont on reparle des années après, parce que voir des centaines (voire des milliers) de vaisseaux se foutre sur la gueule simultanément, ça laisse des traces. Ces règles, qui régissent l'implication des PJ dans la bataille et le rôle (forcément héroïque) qu'ils y jouent, ne sont ni trop simples, ni imbuvables, mais parviennent à demeurer à un niveau de complexité à la fois agréable et acceptable, ce qui permet en contrepartie d'avoir de vraies décisions stratégiques (et calculées) à prendre.

Est aussi largement abordé l'Empire Galactique, dictature militaire, qui n'est pas sans rappeler dans son essence un autre célèbre « Empire » de l'espace. Les joueurs auront donc certainement plaisir (malgré le degré de challenge élevé) à l'affronter et le trouver comme ennemi récurrent...

Un ennemi « idéal » pour des pirates, un système de gestion des batailles spatiales... C'est le supplément qui a tout pour combler les MJ !

La Belle et la Bête

Ce dernier supplément (en date) offre un panorama de la folie, des mutations et des secrets (y compris occultes) de l'univers. Il marque avec force l'incursion du surnaturel dans l'univers de jeu.

C'est de loin le supplément qui apporte le plus de changements à l'univers de *Metal Adventures*, dévoilant aux joueurs des secrets qu'ils n'ont jusqu'ici pu qu'effleurer du bout des doigts. Si vous êtes joueur, ne lisez pas ce petit paragraphe. C'est simplement pour vous conserver intact le plaisir que vous aurez à faire ces découvertes en cours de partie...

Il est question ici de démons, de sorcellerie, de mutations, de superstitions, de folie... La totalité des enfers est décrite dans ce supplément. Après la fin de la

campagne *El Barco del Sol*, un épilogue précise les implications que cette aventure a sur l'univers et les modifications qu'il faut désormais prendre en compte.

Il s'agit d'un supplément riche, lourd de conséquences. Et c'est donc un vrai plaisir de pouvoir enfin le sortir après de nombreuses aventures pour amener ses PJ vers un des plus importants secrets du jeu.

Quoiqu'il semble un peu en marge du reste de l'univers par les thèmes qu'il aborde, ce supplément est une mine d'informations, d'idées et de possibilités. Si vous jouez plus qu'occasionnellement, il est l'enrichissement dont vous aurez besoin pour renouveler vos parties.

À l'abordage !!

Metal Adventures est un jeu qui porte bien son nom.

Reprenant à la fois des concepts connus, des archétypes convenus et des inspirations populaires, il mélange le tout avec talent et a l'originalité (voire l'audace) d'avoir été le seul jeu de rôle vraiment space-opera (avec notamment des vaisseaux spatiaux pilotables par les PJ... finalement assez rares dans les JdR) de ces dernières années à être édité dans la langue de Johnny Halliday (même si cela ne saurait durer).

C'est certainement, de plus, un des plus dignes représentant du jeu de pure aventure, celle qu'on fait pour la gloire, lors de laquelle on manque de prendre un mauvais coup juste pour avoir un peu plus de classe, où le panache est plus important que la victoire elle-même et où la fête qui suit est aussi attendue que l'action elle-même.

Un jeu de pur plaisir, en somme, pour la gloire !

Tristan Blind



Les Pirates de l'espace (ci-dessous) est le dernier supplément paru, il sera critiqué dans le prochain Casus !



RENCONTRE AVEC

ARNAUD CUIDET

Auteur de Metal Adventures

Arnaud Cuidet a connu de multiples vies dans le milieu du JdR. En un peu plus d'une quinzaine d'années, il a travaillé au sein des plus grosses maisons d'édition françaises (Multisim, Rackham, Playfactory) avant de se lancer à fond, en solo, dans la rédaction de son bébé, Metal Adventures, le jeu des pirates de l'espace. Entretien riche et parfois piquant avec un auteur aussi attachant que décomplexé.

Casus Belli : Après des années de travail en équipe, tu es devenu un auteur solitaire sur *Metal Adventures* (MA). Comment cela s'est passé ?

Arnaud Cuidet : Techniquement, j'ai effectivement écrit beaucoup plus de textes de JdR en équipe que tout seul. C'est d'ailleurs pour ça que je me suis lancé dans MA : pour pouvoir écrire tout seul. J'ai commencé à bosser sur MA en 2005, l'année où est sorti le film *Pitch Black*. Cela faisait alors cinq ans que j'écrivais dans le milieu. J'avais fait partie de l'équipe de Multisim, de *COPS*, de celle de *Cadwallon*, etc. À cette époque, je n'avais donc fait que du travail en équipe. Comme il se trouve que j'ai des goûts particuliers - comme tout le monde en fait - et que je suis un garçon parfois entêté, je me suis dit : « J'ai envie de faire mon jeu. Chez moi. Et si j'ai envie qu'il y ait des femmes à gros seins avec des flingues, il y aura des femmes à gros seins avec des flingues. » Voilà, c'est pour cela que je me suis lancé dans MA tout seul.

CB : Les femmes à gros seins avec des flingues, c'est une thématique qui revient souvent dans tes interviews !

AC : Ouais, on me charrie souvent avec ça (amusé). Mais si Dolorès a des gros seins, c'est parce que je trouve ça mieux. En tous les cas, moi, je préfère. Cela dit, pour revenir à ta question, au début, je ne

m'attendais pas à ce que cela débouche sur une gamme comprenant autant de suppléments, et aussi gros. Quoi qu'il en soit, au final, ça ne me dérange vraiment pas de faire tout ça seul.

CB : C'est assez rare de voir un auteur travailler seul. Ça ne doit pas être évident... il faut pouvoir vivre à côté, non ?

AC : Oui, ça c'est vrai. J'ai écrit MA en même temps qu'un autre boulot, comme tout le monde. Du coup, il faut être patient, mais c'est pour cela que l'écriture du jeu a pris presque 3 ans.

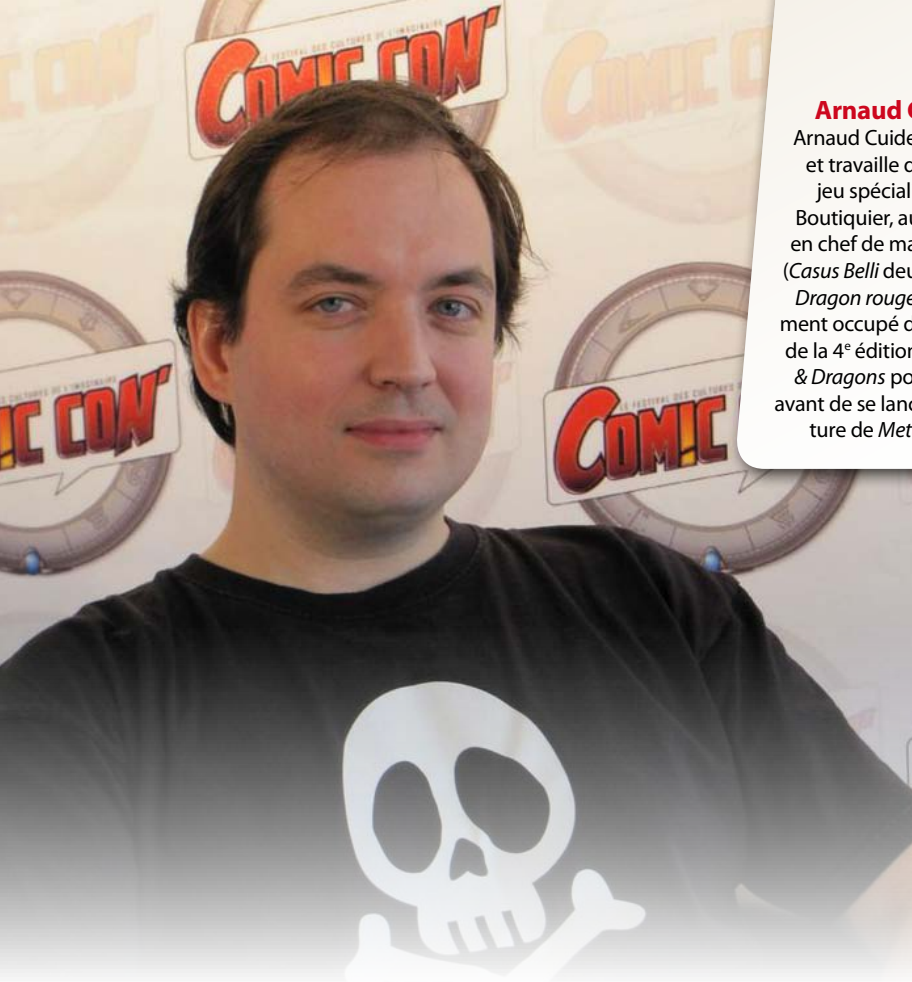
CB : Pour certains auteurs, abattre un tel travail, cela peut prendre 10 ans !

AC : Mais ça, c'est parce que je suis un auteur exceptionnel ! (rires) Plus sérieusement, j'ai été élevé à l'équipe Multisim, et chez Multisim, si tu n'écrivais pas tes trois cent mille signes par mois, tu n'étais pas un homme ! Grâce entre autres à Sébastien Célerin, j'ai acquis une certaine expérience et une méthode de travail. Aujourd'hui, je fais mes quinze mille signes par jour. Il n'y a pas de secret.

CB : On comprend que tu passes pas mal de temps chez toi à écrire, mais tu es aussi un « auteur de terrain », très présent dans les conventions.

AC : Oui. C'est arrivé par hasard et ce n'était pas prémédité. Il se trouve que

“ Chez Multisim, si tu n'écrivais pas tes trois cent mille signes par mois, tu n'étais pas un homme ! ”



Arnaud Cuidet digest

Arnaud Cuidet est né en 1975 et travaille dans le milieu du jeu spécialisé depuis 1996. Boutiquier, auteur, rédacteur en chef de magazines de JdR (*Casus Belli* deuxième version, *Dragon rouge*), il s'est également occupé des traductions de la 4^e édition de *Dungeons & Dragons* pour Playfactory avant de se lancer dans l'écriture de *Metal Adventures*.



Dolorès, la séductrice pirate de l'espace originale de Havana.

j'ai commencé à bosser dans le JdR dans une boutique (NdR : Phénomène J à Paris) et par ailleurs, chez Multisim, quand un jeu sortait, on allait faire quelques parties en province pour participer à la promotion du jeu. Naturellement, quand MA est sorti, je me suis dit qu'il fallait aller faire quelques conventions. MA est sorti pour le Monde du jeu, après il y avait les Utopiales et d'autres grosses conventions, ça a commencé naturellement et la machine s'est emballée. Je me suis retrouvé à faire cinquante conventions en deux ans.

CB : Qu'est-ce que t'as apporté cette expérience ?

AC : Déjà, ça a été très agréable. Ensuite, ça donne vraiment la patate. Il

m'est arrivé d'avoir des coups de mou, d'en avoir un peu ras-le-bol. Là-dessus, tu fais une convention où tu rencontres cinq, dix ou quinze personnes qui te disent « ton jeu, il est trop balèze » et le lundi quand tu rentres chez toi, tu te remets à fond sur le supplément.

CB : Par rapport au développement du jeu, les retours que tu as eu en convention ont été différents de ceux que tu as pu trouver sur le net ?

AC : Je ne serais pas étonné que 70% des parties que j'ai faites en convention aient été des parties de découverte. Du coup, les retours sont plus des premières impressions que des retours précis sur les règles. Ça m'a permis en revanche de tester des scénarios →



“ Il y a clairement une déconnexion entre les rôlistes du web, les rôlistes des clubs et les rôlistes qui achètent. ”



et donc effectivement de tester leur équilibre. Quand on joue cinq fois le même scénar' et que les PJ se font défoncer cinq fois par le même PNJ, tu te rends compte qu'il possède l'avantage bidule et que peut-être que tu as fait n'importe quoi avec cet avantage.

CB : Et ta perception du milieu des conventions rôlistes, ça l'a changée ?

AC : Oui. Je m'en étais déjà un peu rendu compte dans mon ancien boulot à Playfactory, mais il y a clairement une certaine déconnexion entre les rôlistes que tu croises sur le web, les rôlistes que tu vois dans les clubs et les rôlistes qui achètent. Ce ne sont pas les mêmes personnes. Quand on parle de *D&D* ou *Pathfinder*, qui sont des cartons absolus, si tu vas sur les forums, on va t'expliquer que c'est de la merde. Quand tu vas en convention, tu n'as pas non plus une proportion de tables qui correspond à celle des ventes. Le truc que ça m'a appris, c'est la dislocation de la communauté rôliste. Tu as par exemple des endroits qui sont hyperactifs alors que géographiquement, tu ne t'y attends pas. Tu peux tomber sur un endroit où les gens ne jurent que par *COPS*. Pourquoi ? Parfois parce que le mec qui a présidé le club du coin il y a 20 ans était fan de *Berlin XVIII* et n'a juré que par *COPS* ensuite. J'ai régulièrement été confronté à des épiphénomènes. Au final, cela donne l'impression que l'information ne se diffuse pas, qu'il n'y a pas de grandes tendances qui se dégagent. Bref, la communauté est super disloquée.

CB : Pour revenir à MA, est-ce que tu as déjà fait un bilan ? As-tu commencé à jeter un œil en arrière et à prendre du recul sur le travail accompli ?

AC : Je n'ai pas forcément de recul parce que ce n'est pas fini - et ça ne finira jamais j'espère... ou dans longtemps ! - mais cela dit, j'ai déjà un document de 100 000 signes de modifications et révisions, qui me servira pour une version 2 ou 1.5. Ce qui est marrant,

c'est que je n'ai quasiment jamais joué avec les produits finis. Je joue toujours avec les textes du prochain supplément qui va sortir. Ce ne sont que des pages *word*, pas maquettées ni illustrées. Le problème, c'est que quand une règle est en version *word*, elle est plus suspecte que quand elle est imprimée. Des fois, les testeurs vont chercher la petite bête alors qu'une fois que c'est sorti, ça ne fait même plus débat.

CB : C'est l'effet du costume.

AC : C'est ça, l'habit fait le moine.

CB : Tu penses à une deuxième édition, mais tu penses avant tout à une nouvelle série de suppléments il me semble ?

AC : Tout à fait. Je suis en train d'écrire le prochain supplément, qui s'appellera *Les Pirates de l'espace*, et qui va être un supplément de background et de règles destiné exclusivement aux PJ. Ensuite, il y aura un supplément uniquement pour les MJ et on alternera comme cela, PJ et MJ. *Les Pirates de l'espace* devrait sortir quelque part dans le premier semestre 2013.

CB : Ce qui est impressionnant, c'est la ténacité de ton éditeur, qui arrive à sortir autant d'ouvrages pour une même gamme, en arrivant à garder le même luxe de format, d'illustrations et de couleur. On sait que c'est très difficile et qu'il n'y a que très peu de jeux qui peuvent se le permettre.

AC : Effectivement, je suis super content d'avoir signé avec le Matagot. Pour le luxe, c'est le fait de leur ligne éditoriale. Quand tu regardes leurs jeux de plateau, ce qu'ils sortent c'est toujours mitonné aux petits oignons. Et puis, que tu publies un bouquin en noir et blanc à 30 euros ou en couleurs à 50 euros, je pense personnellement que cela se vendra autant, donc autant choisir la couleur. Pour deux cent cinquante heures de jeu, ça ne reste pas cher de toute façon.

CB : Sinon, il existe des projets connexes pour MA. Tu peux nous en parler ?

AC : Oui ! Alors le jeu de cartes pas à collectionner est prévu pour 2013 aussi. Après, le jeu vidéo a pris du retard, mais c'est toujours dans les cartons.

CB : Ceux qui te suivent savent que tu prépares un nouveau jeu, Avalon. Ça en est où ?

AC : C'est hyper trop tôt pour en parler, car je suis hyper en retard sur mon planning de test. J'essaie de faire un truc chiadé où il y aura des phases pas trop techniques avec de l'enquête, du roleplay et puis des phases très tactiques. L'idée, c'est de faire un jeu où il faut vraiment se casser la tête pour finir l'infiltration sans déclencher l'alarme et qui met les joueurs aux commandes de la partie. Ce qui rend la conception du jeu difficile, c'est de faire en sorte que les joueurs soient vraiment les moteurs de la partie. D'expérience, cet aspect peut changer plein de choses dans la façon dont les règles et les scénarios sont présentés et écrits. Voilà, je me prends bien la tête, mais ça avance !

CB : Avec Avalon en ligne de mire, est-ce que l'arrivée des nouvelles plateformes de levée de fond t'intéresse ?

AC : Alors, je suis très dubitatif par rapport à ça. J'en ai discuté avec quelques confrères et déjà du point de vue du droit français, j'ai comme un immense frisson. Et puis il faut proposer un produit et moi j'en suis encore au stade du brouillon, donc... Mais avoir un éditeur, moi, je trouve ça bien. Cela te fait quelqu'un avec qui dialoguer, quelqu'un qui paie les factures. Si je ne trouve pas d'éditeur, je chercherais certainement une solution alternative, mais bon... Éditeur, ce n'est pas le même métier qu'auteur ! En termes de compétences, de démarches et de plaisir que tu peux prendre aussi. Je ne suis pas sûr d'avoir envie d'être éditeur sur mes propres jeux. Après, c'est peut-être aussi parce que le Matagot a

été partant pour faire MA, que ça s'est très bien passé, qu'ils ont été d'accord pour faire des bouquins luxueux et qu'ils m'ont laissé carte blanche sur le contenu... Ce n'est peut-être pas la configuration la plus fréquente, donc si un jour je ne suis plus dans les mêmes conditions, je changerais peut-être d'avis. Mais pour l'instant, non, ça ne m'intéresse pas.

CB : As-tu des projets hors JdR ?

AC : Oui ! Je suis en train de travailler à la rédaction d'un roman de science-fiction. J'ai un ami qui dirige une association de SF organisant tous les ans une convention pour laquelle ils publient une anthologie de nouvelles. Comme c'est un rôliste et que c'était également mon premier patron dans le jeu de rôle, il m'a demandé d'écrire une nouvelle... et je l'ai écrite. J'ai eu plein de retours assez sympathiques, notamment de Julien Heylbroeck, l'auteur de *Luchadores*, et du coup je me suis dit que j'allais écrire un roman. J'ai fini le synopsis et j'attaque la rédaction en ce moment. J'espère pouvoir le présenter aux éditeurs l'année prochaine.

CB : Ce ne sera pas un roman basé sur le JdR ?

AC : Non. C'est marrant, parce que je ne me suis pas posé la question en fait.

CB : Pas de roman MA alors ?

AC : (Il réfléchit) Je ne sais pas encore. Je te dirais ça l'an prochain.

CB : Tu as posté plusieurs articles parlant de JdR sur facebook en fin d'année dernière, dont certains ont entraîné pas mal de discussions. Allez ! Raconte-nous tout Arnaud Cuidet ! J'ai l'impression qu'il y a un truc qui passe mal au sujet du JdR et que tu as envie de le défendre, je me trompe ? Qu'est-ce que tu veux faire avaler aux rôlistes ?

AC : J'ai rien du tout envie de leur faire avaler ! (rires) Les articles que j'ai publiés n'étaient au départ que ➔

Faust Commando : spoiler !

CB : As-tu d'autres projets JdR en ce moment ?

AC : Oui ! L'été dernier, j'ai proposé plusieurs concepts de *Clef en main* aux XII Singes et il se trouve que l'un d'entre eux a été retenu pour devenir une nouvelle gamme de JdR. Cela sortira au premier semestre 2013 et ça s'appellera *Faust commando*. Les joueurs interprètent des criminels (plus ou moins) repentis, d'anciens agents gouvernementaux ou même des cultistes psychopathes qui ont rejoint un commando top secret (voire clandestin) contre la promesse d'une amnistie. Ils sont envoyés dans des missions impossibles pour contrer une menace mystérieuse (« la » menace) qui pourrait bouleverser l'ordre mondial des années 2030. Je pourrais en dire plus, mais ce serait un spoiler...

CB : Spoiler ? Dis-en plus !

AC : En fait, l'action se déroule exclusivement en Enfer, mais un enfer moderne, une gigantesque mégapole lugubre et cauchemardesque. On y retrouve tous les mythes et les personnages traditionnels, mais relookés XXI^e siècle et « réaliste ». Point de gargouilles, mais des drones de combat ultra-modernes !

CB : Motorisé comment ?

AC : Avec un système développé spécialement pour mes soins. J'ai décidé de faire simple, mais avec quelques surprises pour mettre en scène le caractère particulier des PJ et l'ambiance « badass » du jeu.

Whog Shrog

CB : Est-ce qu'il y a un lien entre Whog Shrog (WS) et MA ? Il paraît que tu aimes bien ce jeu, son côté « JdR décomplexé » qui est un peu ton fer de lance ?

AC : Le truc rigolo, c'est que je n'ai pas joué à WS quand c'est sorti. J'y ai joué en 2000, et une seule fois ! Cela a été une partie incroyable, ce qui ferait mentir certains pseudos narrativistes. C'était génial, les joueurs étaient à fond dans l'ambiance. Une ambiance particulière, évidemment ! Il y a eu du roleplay à fond la caisse, ça a tronconné dans tous les sens, on a balancé des grenades atomiques... c'était juste parfait. On a joué jusqu'à 4 heures du matin. Du bonheur. En fait, je pense que le vrai lien qui existe entre WS, MA et moi, c'est Philippe Druillet, parce que WS est quand même vachement inspiré de ce style de BD. Moi, je suis un fan absolu de Druillet et pour MA, j'ai puisé dans les souvenirs et les émotions que j'ai eu quand j'étais petit et que j'ai lu *Salammbô*.



des brouillons. Quand j'avais une discussion un peu animée avec quelqu'un en convention ou quand je pensais à un truc, je notais tout ça dans des fichiers word et l'été dernier, j'ai fait le tri et développé certains textes. Ça n'était pas un projet particulier, mais au fil des articles je me suis aperçu qu'il y avait effectivement un truc qui revenait tout le temps. (Pause) C'est ça que tu veux savoir ?

CB : Oui, c'est ça !

AC : Après vingt-cinq ans passés à jouer, dont dix dans la vie professionnelle, je constate que je joue avec une certaine exigence de jeu. Quand je fais une partie de JdR, je viens exprès pour ça et c'est un vrai moment de jeu. Je fais attention et je pratique ça avec sérieux, si j'ose dire.

CB : Avec une forte implication ?

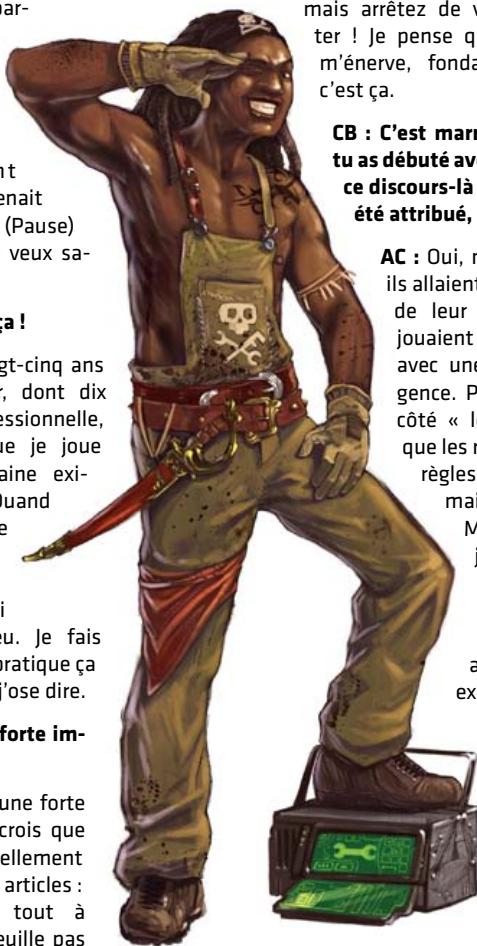
AC : Oui, avec une forte implication. Je crois que je le dis textuellement dans un de mes articles : je comprends tout à fait qu'on ne veuille pas jouer comme ça. Comme Igor Polouchine (l'auteur de *Shaan*) le disait dans un des commentaires, on peut vouloir jouer au ping-pong dans son garage sans forcément avoir envie de faire le championnat de France. Mais ce qui me fait un peu chier dans le JdR, c'est l'impression que certains mecs jouant dans leur garage

essaient de te faire croire que leur truc est artistique et que s'ils jouent juste entre eux, c'est pour être des artistes. Ben non les amis, c'est juste que vous n'avez pas envie de vous faire chier.

Vous jouez comme vous le voulez, mais arrêtez de vous la raconter ! Je pense que le truc qui m'énerve, fondamentalement, c'est ça.

CB : C'est marrant parce que tu as débuté avec Multisim, et ce discours-là leur a souvent été attribué, non ?

AC : Oui, mais alors eux, ils allaient jusqu'au bout de leur démarche. Ils jouaient justement avec une certaine exigence. Par exemple, le côté « les règles, rien que les règles, juste les règles », c'est con, mais c'est chez Multisim que je l'ai appris ! Parce qu'effectivement, Multisim, ils avaient une exigence non seulement sur la façon dont ils jouaient entre eux, mais aussi sur la façon de faire leurs jeux et sur le « service au produit » qu'on était censé offrir aux gens. Donc si on jugeait qu'à zéro points de vie on mourrait, c'est parce qu'on pensait que par rapport à l'ergonomie du jeu, son thème, son ambiance, il fallait qu'en arrivant à zéro points de vie, le personnage meurt. Ils avaient réfléchi le truc, ce n'était pas



juste pour faire beau. Oui, c'était artistique, mais ça n'autorisait pas à faire n'importe quoi.

CB : C'est étonnant, car l'image artistique d'un jeu est rarement attachée à ses règles. En fait, chez Multisim, les règles étaient complètement rattachées à cet aspect ?

AC : Oui. Et c'est logique en fait, puisqu'un JdR, c'est un tout. J'ai l'impression que les gens réduisent parfois un jeu à son univers. Mais non. Si tu joues à *Star Wars* sans les points de Force, est-ce que tu joues à *Star Wars* ? Si tu joues à *Cthulhu* sans la Santé mentale, tu ne joues pas à *Cthulhu*. Si tu joues à *Cthulhu* avec le système *Feng Shui*, c'est plus du tout le même jeu. Et pour le coup, à Multisim, ils avaient cette conscience qu'un jeu, c'est un tout et que l'ambiance provient aussi de la règle.

CB : Avant de te quitter, est-ce qu'on peut parler de liens entre ton engagement politique et MA ? Tu en parles publiquement sur facebook, donc je me permets cette question ?

AC : Au début, je m'étais dit que je ne parlerais pas de politique sur mon facebook. Ne serait-ce que parce que les gens qui me suivent sur ce réseau n'ont pas forcément les mêmes opinions que moi. Et puis à un moment, pendant la campagne présidentielle, je me suis dit, « faut pas déconner, si tu crois dans ce à quoi tu crois, il n'y a pas de raisons de le cacher ». Il y a plutôt des raisons d'avoir envie de le partager. Du coup, mince, un moment, voilà : je suis de gauche.

CB : Ouille !

AC : (rires) Par rapport à ta question, c'est un peu tiré par les cheveux, mais on peut voir dans tout ça un lien avec le JdR. Tout au début, quand j'ai commencé à écrire MA, il n'y avait pas les pirates de l'espace. C'était un univers de SF à la *Whog Shrog* (voir marge page précé-

dente), avec des empires très méchants qui s'entretuaient. Puis je me suis dit que j'étais en train de me lancer dans l'écriture d'un jeu, tout seul, que ça allait me prendre des mois et des mois, qu'il y aurait peut-être des suppléments, et au final que cela signifierait des années de travail. Il fallait donc que je trouve un truc qui me tienne vraiment à cœur, pour que la motivation reste intacte avec le temps. J'en ai discuté avec un pote, anarchiste, qui me racontait que le problème aujourd'hui, c'était que les gens n'étaient plus impliqués et du coup, que les gouvernants faisaient n'importe quoi dans notre dos. L'arrivée des pirates de l'espace, c'est vraiment pour parler de personnes qui ont décidé de prendre leur vie en main. Pour moi, le truc important dans les pirates de l'espace, en tous les cas dans les pirates tels qu'on les trouve dans MA, c'est que ce sont des gens qui ont décidé de forger leur propre destin.

CB : Moi j'ai découvert ça dans *Pavillon Noir*, mais l'histoire de la piraterie est directement liée à des choix et des revendications politiques.

AC : Tout à fait. De mon côté, je l'ai découvert en me documentant pour MA. Ce qui est rigolo, c'est qu'au fil de l'écriture, indépendamment du JdR, c'est une idée qui m'a travaillé, et qui m'a convaincu au final de m'engager au Parti de Gauche. Car si je me suis engagé, ce n'est pas forcément pour ce qui relève de l'idéologie de gauche, c'est sur le principe qu'il faut redonner le pouvoir au peuple... la contrepartie étant qu'il faut que le peuple s'implique plus dans la politique. Le truc marrant, c'est que, assez naturellement, dans le prochain supplément, j'ai conçu des règles pour faire... la révolution ! (rires) Dans la vie de tous les jours, je comprends qu'on n'ait pas la force de résister et qu'on se laisse mal-mener, mais dans un jeu de rôle... c'est un jeu, on fait ce qu'on veut !

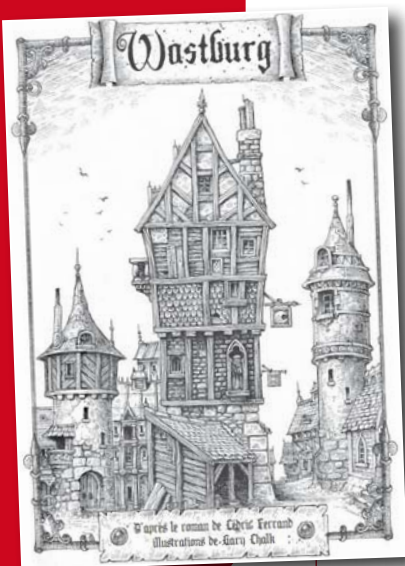
*Propos recueillis par Damien Coltice
Photo lautremonde.radio.free.fr*



Le saviez-vous ?

Arnaud a écrit les descriptifs de tous les ouvrages de la gamme *Call of Cthulhu* / *L'Appel de Cthulhu* qui émaillent l'édition française spéciale 30 ans publiée par Sans-Détour.

“ Vous jouez comme vous le voulez, mais arrêtez de vous la raconter ! ”



Fiche technique

Éditeur • XII Singes

Prix constaté • 30 €

Matériel • 3 livrets à couverture souple N&B au format B5 + un écran + une carte semi-rigide.

Auteurs • Cédric Ferrand, Philippe Fenot et Tristan Lhomme

Illustrations • Gary Chalk

XII SINGES | LIVRE DE BASE (VF)

WASTBURG

C'est une bonne situation ça, Gardoche ?

- Vous savez, moi je ne crois pas qu'il y ait de bonnes ou de mauvaises situations. Moi si je devais résumer ma vie, aujourd'hui, avec vous, je dirais...*

- Sans dec' Kaspar, t'y mets quoi dans ta rincette ?

C'est une constante que de voir des auteurs reconnus de JdR se lancer à un moment ou à un autre dans le roman, art autrement plus difficile que celui d'aligner quelques phrases de background pour un jeu (et je dis ça sans arrière-pensée, ce n'est VRAIMENT pas la même chose). Certains ont brillamment réussi, d'autres beaucoup moins, mais là n'est pas le propos...

À l'Origine, il y a le Verbe...

Cédric Ferrand a donc cédé à son tour en publiant *Wastburg* chez les Moutons Électriques (parution prévue en mai chez Folio). Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler que Cédric sévit depuis longtemps dans nos rangs et que nous lui devons quelques petites babioles telles que *Sovok*, *Brumaire* (une des premières « rançons » francophones, à l'aube des Ulule et Cie), *Vermine* ou la *Bejofa de Nightprowler*. Accessoirement, c'est aussi grâce à lui que vous pouvez « Darkhésier » en français. Que voulez-vous ? Il faut bien qu'il mange aussi...

Or donc, *Wastburg*. Qu'est-ce donc ? Tout simplement le fruit de longues et mures réflexions sur la possibilité de mettre en scène un groupe de représentants de la Loi dans un univers de

fantasy. Une ville médiévale-peu-fantastique pour être plus précis, humano-centrée, coincée au beau milieu d'un fleuve marquant la frontière entre deux gros royaumes se faisant désormais la gueule faute d'avoir pu virilement définir qui avait la plus grosse. Avec le temps, c'est devenu un check-point Charlie économico-culturel (certains diraient aussi un gros camp de réfugiés) où les ennemis d'antan ont vaguement appris à cohabiter sous la férule des Majeers, peu avarés en effets « touche pas à ma ville » thaumaturgiques quand le besoin s'en faisait sentir. Jusqu'à la Déglingue. Car, en ce bas monde, tout fout l'camp, y compris la magie ma pauvre Maggie. Du coup, il a bien fallu apprendre à vivre sans, on s'adapte, on réagit, on domine. D'où le développement d'un « nationalisme urbain », même s'il est évident qu'il y a Wastburgiens et Wastburgiens et donc un « léger » racisme communautaire ambiant.

On y incarne des gardoches. Mais pas des héros. Plutôt des gars de quartier, du genre de ceux qui ont leurs propres problèmes et qui essayent tant bien que mal de survivre en tentant de défendre la Loi. Non. Finalement, oubliez la Loi. *Wastburg* en est arrivé à un point où la Loi passe bien après le statut-quo préservant l'ensemble du suicide collectif. Bref, il s'agit de contrôler *a mini-*

* Merci Edouard...

ma le bordel ambiant tout en trouvant de quoi nourrir sa grosse et ses niards au quotidien. On fait donc comme on peut, on ferme les yeux, on récupère discrètement ce qui tombe, pragmatisme et réalisme. Mais attention ! Ripoux oui, malhonnêtes non ! Ceux-qui-savent parlent de *Crapule Fantasy*. Voilà. C'est ça.

Cela dit, je n'irai pas jusqu'à hurler au génie en parlant de ce roman. Je n'ai pas particulièrement aimé la trame en elle-même, le fil rouge. En revanche, je garde un excellent souvenir du ton employé, une sincère appréciation de la mise en scène et une jalousie certaine pour ce qui est des persos et des situations. Chaque chapitre se savoure indépendamment des autres, formant autant de petites tranches de vie donnant épaisseur et vitalité à la ville. Pour cela, merci à l'auteur.

Rôliste un jour...

Forcément, fallait pas nous la faire, la version JdR de *Wastburg* devait forcée-



ment suivre, c'était juste une question d'éditeur. Et c'est aux XII Singes que nous devons le bousin avec un petit package B5 tout mignon contenant un écran, une carte semi-rigide de la ville et trois livrets. Le tout illustré par le monumental Gary Chalk à qui l'on doit les superbes illustrations de nombre d'aventures dont vous êtes le héros et de leur adaptation JdR (*Loup Solitaire*). Et comment oublier les illustrations de *Warhammer I*, ses bâtiments style « villes de la Hanse », ses trognes inoubliables et ses mises en scène de la vie quotidienne ?

Concernant les livrets, ce finaud de Ferrand s'est acouiné avec son sbire habituel, Philippe Fenot, et avec un parfait inconnu, Tristan Lhomme. Trois belles plumes donc, aucun souci quant à la qualité de l'écriture et à la conjonctivité que cela procure à la lecture. Car le format B5 est tout de même assez particulier. Et forcément, comme d'habitude, c'est écrit petit ! Sérieux les gars, tout le monde n'a pas 11 à chaque œil...

Le *Guide de la Cité*, que je recommande évidemment de lire en premier, est un vrai régal. L'ensemble des textes est présenté sous la forme d'un guide touristique officiel annoté par un anonyme cynique et totalement désabusé. Entre images d'Épinal et regard de terrain, le contraste est assez jouissif... Cédric Ferrand part du principe que le lecteur lira le roman avant le JdR. Démarche logique, on joue « dans l'univers de... ». De ce postulat découle une présentation de la ville qui peut sembler incomplète car assez succincte. Il faut cependant garder à l'esprit que l'on joue dans une juridiction (un quartier) et non pas dans la ville dans son ensemble même si, évidemment, on peut toujours s'y déplacer. Tout est donc une question d'échelle et dans l'optique du jeu, la ville est déjà un background « flou » à l'instar d'un royaume. D'où un broissage à gros traits des quartiers avec ➔



un bref historique, le type d'habitants, quelques lieux notables, les événements importants, l'implantation de la Garde et les types de crimes et de délits. Cela peut paraître léger, mais finalement, pour situer une intrigue à Chinatown, St Germain-des-prés ou dans une favela, notre imaginaire pavlovien n'a pas besoin de grand chose. Et puis, ne pas trop en écrire libère le MJ du gonflant de service...

Le livret « Règles » justifie à lui seul l'achat de *Wastburg*. Cédric Ferrand a souhaité laisser la part belle au rôle et nous propose quelque chose d'extrêmement simple tant dans la création des personnages que pour la résolution des actions sans pour autant sombrer dans le néant pseudo-conceptualisé. Pour cela, il s'est contenté de hacker un système anglo-saxon, le *Free Univer-*

sal Roleplaying Game (FU) de Nathan Russell (disponible gratuitement sur le Net), lui-même inspiré de techniques du Théâtre d'Improvisation. Côté création de perso, ça va très vite : 6 courtes phrases (les Traits) caractérisent le perso, une discussion avec le MJ s'impose pour définir deux « contacts » et quelques jets servent à déterminer l'équipement personnel en plus du matos du garde lambda. Point barre. Si c'est encore trop pour vous, quelques pré-tirés sont fournis !

Pour ce qui est de la mécanique du jeu, tout se joue avec des D6. Détail reposant, le MJ ne jette aucun dé, il se contente d'interpréter les résultats du jet du joueur pour répondre à une question claire, précise et fermée (réponse uniquement par « oui » ou « non ») de

Quartier collectiviste

Le livre de base est à peine sorti que déjà se profile le premier supplément de la gamme (en cours de maquettage). Fidèle à son souhait de collaborer avec des pointures venant de tous les horizons rolistiques, Cédric Ferrand a fait appel à Michaël Croitoriu, Jérôme Larré et Fr.-Xavier Cuende pour nous proposer non seulement un scénario mais aussi une copieuse aide de jeu.

Le scénario s'intéresse à la place des femmes dans la Garde. Bien que plus « classique » dans sa forme et sa trame, il est très bon et ne m'a pas déçu. La grosse affaire de ce supplément reste l'aide de jeu qui concerne la création collective du quartier du groupe, démontrant toute la pertinence de ne pas en avoir trop dit dans le Guide de la Cité. Ainsi, il n'y aura pas sept quartiers au contenu canonique et universel dans *Wastburg* mais autant de quartiers différents qu'il y a de groupes de jeu. Ce brainstorm collectif très fun à mettre en place lors d'une séance préliminaire en même temps que la création des PJ est vraiment une excellente idée. Tout est prévu pour choisir ou créer un quartier, définir ses principaux habitants et ses personnages de pouvoir, mais aussi la Garde proprement dite, avec ses alliés, ses adversaires, ses affaires en cours et même son jargon. Une façon redoutablement habile de commencer « in media res » pour le groupe et une appréciable provision de croquettes pour le MJ...

Pour la suite, on parle de mise en place de « 10-18 » (du nom de code des demandes d'intervention de la police américaine) à la COPS : des petites missions sub-plots pouvant survenir à tout moment pendant les aventures.

Et on me souffle dans l'oreillette que ça travaillerait d'arrache pied dans les caves sur une aventure clin d'œil à un scénario mythique de LSA ! Une de ces nuits de patrouille où les PJ n'en finissent pas d'accumuler les emmerdes... Miam !



celui-ci. Selon la difficulté de l'action, les circonstances et l'état du personnage (fatigué, blessé, etc.), on lance entre 1 et 3 dés et on ne garde que le résultat le plus faible ou le plus élevé (c'est selon). Partant de là, six réponses à la question deviennent possibles : « Non, et... », « Non », « Non, mais... », « Oui, mais... », « Oui », « Oui, et... » Les « et... » et les « mais... » favorisent très ingénieusement la mise en place à la volée de rebondissements largement improvisés. Et voilà comment, en quelques lignes, on peut rendre obsolète la majeure partie de vos manuels de règles... (sauf, bien sûr, si vous faites partie des élèves du Grümph, auquel cas vous avez déjà vu tout ça)

À ce principe général vient se greffer le très bon système des « aubaines », des bonus appartenant en propre à un joueur (aubaine personnelle) ou au groupe (aubaine de groupe) permettant soit d'augmenter d'un point le résultat du jet, soit de relancer tous les dés. La gestion des pools d'aubaine donne un petit côté tactique non négligeable au jeu. À l'usage, le système, que je qualifierai bien de narrativiste homéopathe, fonctionne parfaitement même si une petite adaptation vis-à-vis du système des questions fermées est forcément nécessaire au départ.

Le livret « Scénario », enfin, a été très ingénieusement pensé pour intégrer à la fois des joueurs n'ayant aucune connaissance de *Wastburg* et leurs alter-egos gardochoes. Pas de différence, tout le monde vient d'arriver en ville. À eux les joies (?) de la découverte à travers une histoire « cold case » bien touffue et bien tordue, à des kilomètres de ce que l'on trouve habituellement dans les livres de base. Ici, on est carrément dans du sandbox et, pour une fois, on a droit à un vrai scénario.

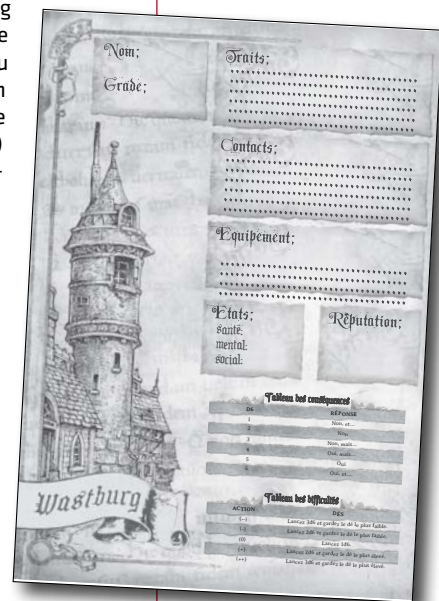
Oui, et...

Concrètement, *Wastburg* est la bonne surprise de ce début d'année même si

le teasing ne laissait que peu de doutes quant au résultat. Les plumes recrutées ne sont pas des pucelles et ne s'engagent jamais dans un projet mal fagoté. On peut donc s'attendre à du sérieux dans les prochains temps, témoin le premier supplément (voir encadré).

Et quand bien même la mariée ne serait au final qu'une immonde trainée ayant refilé la chtouille à toute la noce, il n'en demeure pas moins que le système et la façon de présenter les choses ne peuvent que provoquer un feu d'artifice de hacks. Adapter *Wastburg* au *Disque-Monde* revient à demander à *Chiquard* Carotte de vous rapporter une carte d'Ankh-Morpork. Une petite patrouille en compagnie d'Hawk et Fisher dans les rues de la Haven de Simon E. Green ne pose guère plus de difficultés que de suivre le Garrett de Cook dans les rues de Tonnefaire. Quant à mettre en scène le quotidien d'un gang de bras cassés, le simple survol de la *Sanctuary* du *Thieves' World* d'Asprin version Chaosium (oui, je sais c'est vieux et alors ?) permettra à tout individu ayant un QI d'huître standard de réaliser la conversion dans l'heure. Par ailleurs, le FU system s'adapte aussi très bien à d'autres jeux, comme *Maléfices* par exemple.

Avec *Wastburg*, Cédric Ferrand n'a finalement pas eu d'autres prétentions que de se faire plaisir et, accessoirement, d'essayer de nous faire plaisir. Cela durera ce que cela durera et on passera forcément à autre chose. Mais en attendant, le coup est superbement réussi, alors pourquoi s'en priver ?



J'aime :

- + La simplicité et l'élégance du traitement.
- + Les illustrations de Gary Chalk.

J'aime moins :

- Le format B5.
- L'absence de lieux typiques génériques (poste de garde, auberge, etc.)
- Le prix, quand même un chouïa trop élevé pour le matos.

Philippe Rat



JOHN DOE | LIVRE DE BASE (VF)

ELEUSIS

Nom de Zeus !

John Doe Éditions aime à sortir des sentiers battus. Chacun de leurs jeux propose un concept original et on se demande comment l'éditeur arrivera à nous surprendre la fois suivante. Avec Eleusis, les voilà qui s'aventurent de nouveau dans le contemporain fantastique.

Quand on pense à un jeu contemporain fantastique, on pense souvent à de l'angoisse, de l'horreur, ou du mysticisme. *Delta Green, le Monde des Ténèbres,*

Nephilim ou encore *Trinités...* autant d'ambiances qui nous sont familières. *Eleusis* n'est rien de tout cela. Exit l'occultisme moderne ou l'horreur et la folie. Bienvenue au grand jour, dans une vie de fêtes, de débauche, d'intrigues politiques et d'événements étranges sur fond de Grèce antique et de destinée.

Un monde où tout est écrit

La destinée du monde est écrite. Les Moires tissent leur tapisserie et rien ne semble pouvoir sortir de la trame. Mais c'est sans compter sur l'existence des Mystes. Ces êtres hors norme possèdent de manière innée un pouvoir incroyable : le Don. Il leur permet de percevoir les fils de la destinée (la trame), de les démêler et de les contrôler pour en faire ce qu'ils désirent. Ils ont la vie facile, ce sont ces personnes qui semblent avoir une chance au-delà de l'insolence. Et leur pouvoir fait d'eux les maîtres secrets de notre monde. Les autres ne sont que des gens normaux, les démunis, qui ne peuvent faire qu'une chose : suivre la destinée que les Moires, ainsi que les Mystes, leur ont tracé.

Mais les choses ne sont pas aussi simples qu'elles le semblent. Les Mystes ne sont pas seulement des fêtards insouciantes. Le monde des Mystes est un monde dur, fait de luttes d'influences, de querelles intestines et de dangers bien plus grands encore. Même si le rapport particulier d'un Myste à sa destinée le protège d'une manière presque surnaturelle de la mort, ce dernier n'est pas invincible.

Les Mystes ont toujours existé, d'aussi loin qu'on s'en souvienne. Leurs traditions sont héritées de la Grèce antique et, depuis lors, ils évoluent en parallèle du monde du commun des mortels. Ils ne sont pas immortels, ils ne sont pas éternels, mais leur longévité est grande. Leur société possède ses propres codes, ses propres lois et ses propres rituels. Et même s'ils doivent se soumettre aux lois des hommes, leurs pouvoirs leur permettent souvent de s'y soustraire d'une manière ou d'une autre.

Ce grand pouvoir a toutefois un prix : le Chaos. Un Myste qui n'est pas conscient de sa condition peut très bien utiliser ses pouvoirs et déclencher une série de réactions en chaîne qui finiront par libérer le chaos autour de lui, modifiant la trame de la destinée de manière perpétuelle, incontrôlable et désastreuse. Pour éviter cet effet papillon, les Mystes portent une Hiéra : un objet infusé d'une substance mystique, l'Aïsa, qui permet de stabiliser la trame autour du Myste.

Fiche technique

Éditeur • John Doe

Prix constaté • 32 €

Matériel • Livret format comics de 225 pages N&B, à couverture souple

Le monde libre

Les Mystes se réunissent dans des Gones. Il ne s'agit pas de clans, comme on peut en voir dans les jeux du *Monde des Ténèbres*, ce sont des alliances formelles entre plusieurs Mystes.

Les Hiéras sont créées par groupes et chaque groupe de Hiéras possède une sorte de lien. Les Mystes possédant des Hiéras ainsi liées forment donc un Gone. Si certains Gones se font passer leurs Hiéras et s'assurent que le groupe reste toujours cohérent, d'autres se forment autour de Hiéras retrouvées au hasard de leur destinée et constituent des groupes sans véritable synergie d'intérêt. Ce principe simple permet la création de groupes de personnages hétéroclites autant que soudés pour s'accorder à n'importe quel concept de campagne ou de groupe de jeu.

Il n'existe pas de concept de clans dans *Eleusis*. Il existe évidemment des sociétés secrètes (tout du moins aux yeux des démunis) mais il ne s'agit pas de groupuscules antagonistes, plutôt des groupements d'intérêts (comme le Syndicat, adepte de la neutralité, ou les Trente, désirant contrôler le monde), des groupements religieux (comme les Vestales ou les Oracles), politiques (comme les Théores, investigateurs du monde des Mystes) ou encore philosophiques... L'appartenance à un groupe n'est pas toujours exclusive vis-à-vis des autres et on s'aperçoit vite que ces sociétés permettent avant tout de donner des ressorts scénaristiques sans pour autant entraver la collaboration entre PJ et PNJ.

Le monde des Mystes possède aussi ses particularismes parfois étranges, voire surnaturels. Ils sont par exemple capables de créer des Cocons. Ces lieux étranges sont, grâce à un rituel mystique, déconnectés de la trame. Ils deviennent alors des univers à part entière dans lesquels les lois de la physique sont suspendues. C'est dans ces Cocons

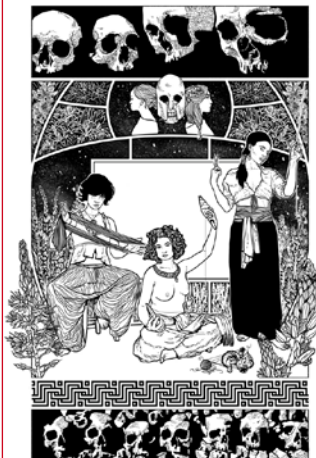
que les Mystes peuvent effectuer de véritables miracles : créer objets et êtres étranges ex-nihilo. L'effet pervers de ces cocons est que seuls les Mystes peuvent y survivre et non les démunis.

Et puis il y a les Euménides. Ces hommes et femmes, tous des démunis, ont été frappés d'une manière dramatique par une modification de la Trame faite par un Myste. Ce terrible coup du sort les a littéralement transformés pour en faire des tueurs impitoyables, des chasseurs de Mystes aux capacités surhumaines. Les Euménides sont les croque-mitaines du monde des Mystes et ceux qui connaissent leur existence prient pour ne jamais en croiser. Quant à ceux qui ont eu ce déplaisir, peu d'entre eux sont encore là pour en parler.

Comment ça marche ?

Le système est pensé pour être simple. Lors d'un test, un joueur lance quatre dés, peu importe le nombre de faces. L'important est que ce nombre soit pair. La moitié des faces permet d'obtenir un succès. Par exemple, si on utilise des dés à six face, les faces 1 à 3 peuvent représenter un échec, les faces 4 à 6 un succès. Chaque jet est lié à un savoir-faire. Ce dernier correspond à un multiplicateur à appliquer au nombre de succès obtenu sur les dés. Ce nombre de succès est comparé à la difficulté de l'action et, s'il est supérieur ou égal au nombre attendu, l'action est réussie.

Un personnage se définit par son occupation, un idéal et ses savoir-faire avant tout. Les caractéristiques sont, elles, absentes de ce système de résolution. Les savoir-faire se découpent en trois « cercles » : physique, social et secondaire. Chacun est composé de six savoir-faire. Seuls ceux des cercles Physique et Social sont prédéfinis, le cercle secondaire permettant d'intégrer tous les domaines de compétence n'étant pas compris dans les deux autres cercles et caractérisant le



Des Dieux en Cocons

Les cocons peuvent parfois contenir des êtres étranges. Le jeu promet une sorte d'ascension des Mystes qui le désireraient : l'accession au statut d'Époptes. Les rares Mystes ayant acquis ce statut sont devenus de véritables dieux ayant quitté la Terre pour créer leurs propres mondes. Parfois ils reviennent, mais ils ne peuvent s'incarner qu'au sein d'un cocon et leurs pouvoirs ne peuvent s'exprimer au-delà des limites de cette enceinte. Ces êtres étranges sont aussi une source d'inspiration pour des scénarios plus étranges, plus mystiques, voire plus déjantés.

Motivés, motivés

Les Mystes sont animés par une force particulière : la motivation. Chaque Myste possède la bénédiction de Zeus et cette dernière permet au personnage d'utiliser des points de Motivation. Ces points bonus permettent, après un jet, de relancer tous les dés qui n'ont pas comptabilisé un succès.

Mais le regain n'est pas automatique et dépend pour beaucoup des actions du personnage. La vitesse de regain des points de Motivation permet ainsi de simuler l'état moral d'un Myste : s'il traverse trop d'épreuves sans jamais se ressourcer, il pourrait bien épuiser petit à petit ses ressources.

personnage (comme des hobbies ou des connaissances particulières).

La bonne idée de ce système est de disposer visuellement ces savoir-faire sur le pourtour d'un cercle. Ainsi, chaque savoir-faire est adjacent à deux autres et en dépend. Lors de la création du personnage, la répartition des points se fait en tenant compte des savoir-faire adjacents. Chaque savoir-faire peut être augmenté jusqu'au niveau 5. Mais il est impossible d'augmenter un savoir-faire de plus d'un niveau au-dessus de ses savoir-faire adjacents. Par exemple, Armes Blanches est adjacent à Bagarre et Sang-Froid. Si l'on désire augmenter Armes Blanches au niveau 3, il faudra préalablement augmenter les deux autres au niveau 2. Un principe de « tâche d'huile », comme l'appellent les auteurs.

Enfin, le personnage possède des sphères d'influence. Il s'agit d'organisations ou de personnes auprès desquelles il peut obtenir des informations, des services et des faveurs, ou tout cela à la fois.

Le Don, les Talents et le Chaos

Ce qui caractérise le Myste et fait le sel du jeu, ce sont les pouvoirs. Il s'agit là de domaines d'action permettant au Myste d'influer sur la Trame. Cela représente l'entraînement des personnages dans l'utilisation de leur Don et leur capacité à le contrôler. L'idée est donc que chaque personnage est capable d'agir sur la trame d'une manière limitée, sans risquer de déclencher le Chaos, ce fameux effet papillon.

Ainsi, un Myste pourra modifier la Trame mais de manière ciblée : en affectant les animaux, un lieu, les actions des hommes, en dissimulant quelque chose, etc. Mais pas d'effets pyrotechniques spectaculaires : le Don n'est pas un pouvoir magique, il ne va pas contre la nature et ne permet pas de défier ses lois. On ne peut pas voler ou se rendre invisible, par exemple. Un Myste doté du Talent de Nyx pourra se dissimuler aux yeux d'un garde, non pas en devenant invisible, mais en provoquant un événement opportun. Le garde peut par exemple détourner son regard, attiré par un bruit au loin. Ou le lampadaire sous lequel le Myste passe peut tout à coup cesser de fonctionner, affecté par une micro panne de courant. Rien de surnaturel, tout est explicable. Quand un Myste trouve une valise contenant des millions de dollars en petites coupures dans les fourrés, elle n'apparaît pas par magie : nul doute qu'il s'agissait de la rançon destinée à récupérer l'enfant d'un riche milliardaire, ou de l'argent d'un trafiquant de cocaïne.

Oui, tout s'explique. Le Myste réarrange la Trame pour que le flot des événements s'accorde à son désir. Il y a donc toujours une explication totalement logique et rationnelle à un événement initié par lui. Voilà pourquoi plus l'événement est improbable, et plus la Trame doit être modifiée. Ceci ne va pas sans risques. Car la Trame oppose une résistance naturelle



Enfin, parfois, un Myste peut directement faire appel au Chaos. Par un petit jeu de quitte ou double, il peut obtenir des effets incroyables... au risque de déclencher une catastrophe dévastatrice.

Si les pouvoirs des Mystes et leur utilisation constituent le point fort d'*Eleusis*, c'est aussi le point faible du jeu. Toute l'originalité du jeu et tout son sel tiennent là. Mais ils ne sont encadrés par aucune règle si ce n'est par le bon sens du Meneur et son arbitraire. On aurait pu attendre du système de jeu qu'il permette une gestion astucieuse des conséquences de l'utilisation d'un pouvoir. Sans tomber dans un système à la lourdeur titanesque, on était en droit de s'attendre à ce qu'on nous fournisse les outils nécessaires à la gestion des contre coups de l'utilisation du Don.

Un autre souci se pose au niveau de la création des personnages. Le jeu nous promet, à la lecture, luttas d'influences, jeux politiques et fêtes dispendieuses. Mais en réalité, quand on crée un personnage, rien de tout cela. Obtenir des sphères d'influence variées est compliqué et on se retrouve au niveau de la classe moyenne-supérieure là où l'on s'attendait à vivre les aventures de Largo Winch version mystique. Ceci étant, ce point pourra aisément être corrigé par les Meneurs de Jeu qui le souhaitent en rajoutant quelques points bonus à

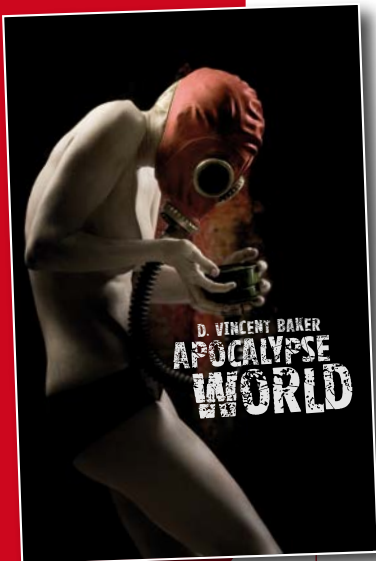
Eleusis est un jeu enthousiasmant. Tout, à la lecture, donne envie de se jeter à corps perdu dans une campagne et les idées de scénarios fusent. Nul doute qu'un Meneur de Jeu expérimenté saura s'approprier le jeu sans peine. Seulement voilà, aussi intéressant que soit le concept, le jeu lâche un peu trop le lecteur en roue libre. Bien des concepts ne sont pas portés au bout et beaucoup de choses sont laissées à l'appréciation du MJ. De plus, la section réservée aux conseils de maîtrise n'est clairement pas assez étoffée.

Il serait pourtant dommage de passer à côté de ce jeu, tant il propose une bouffée d'air frais dans la production occulte-contemporaine actuelle en France. *Eleusis* reste, pour ma part, un véritable coup de cœur, malgré tous ses petits défauts.

- + Les pouvoirs puissants mais sans pyrotechnie.
- + L'arrière-goût de mythologie grecque.
- + Un jeu simplement inspirant.

- Le système de jeu qui ne porte pas ses concepts au bout.
- Le manque d'aides pour prendre en main le jeu.





Fiche technique

Éditeur • Boîte à Heuhh

Prix constaté • 27 €

Matériel • Livre à couverture souple de 314 pages N&B, petit format.

LA BOÎTE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

apocalypse world

Le post-apo qui fait table rase

Aaaah, traverser un désert radioactif bourré de sectes de mutants cannibales à bord d'un camion-citerne customisé à coups de plaques de blindage artisanales pour ravitailler une communauté assiégée par une meute de pillards dégénérés assoiffés de kérosène dans le seul espoir de retrouver la trace de la mythique contrée perdue où les merveilles du monde d'avant subsistent encore, je connais rien de meilleur !

Quand je suis tombé sur *Apocalypse World*, je me suis dit : « ouais, trop cool, voilà enfin la parfaite boîte à outils pour me refaire un bon mix de tout ce que j'ai adoré dans *Mad Max*, *Walking Dead* ou *Ken le survivant* » et je m'attendais à trouver tout ça sous la forme d'un jeu de rôle générique plein d'aides de jeu sur le thème, une sorte de *GURPS* : *Post-Apo* avec juste un vernis narrativiste à la mode du moment.

Eh bien je vous rassure tout de suite : *Apocalypse World*, c'est pas du tout ça !

AW 101

Apocalypse World est certes un jeu de rôle mais un jeu concept qui propose une expérience très précise et totalement déroutante au premier abord. C'est 314 pages de règles pures, des règles narrativistes d'accord mais des règles quand même. Vous n'y trouverez donc pas de description d'univers, pas de scénario, pas de backgrounds pour des PNJ hauts en couleur, pas d'aides de jeu, pas de cartes, pas de métaplot. Juste...des...règles !

Mais ce qui est magique, c'est qu'avec ces règles-là, tout le background que vous voulez va apparaître spontanément sous vos yeux ébahis alors même que vous jouerez, parce qu'en fait il existe déjà dans votre tête et celles de vos joueurs

et qu'*Apocalypse World* est la machine parfaite pour lui faire prendre corps. Il va juste vous falloir un peu de temps et de persévérance pour vous en rendre compte.

Je préfère vous prévenir, après la première lecture du bouquin, vous aurez envie de le jeter par la fenêtre en criant au scandale. Au-delà de l'organisation bordélique, derrière ce qui ressemble à des règles minimalistes peu dignes d'intérêt, après l'impression de s'être envoyé tous les poncifs du genre noyés dans un fatras de conseils au MJ déjà vus mille fois, ce que vous venez de lire, ce sont des règles, des règles implacables et hyper cohérentes qui permettent de jouer comme vous ne l'avez jamais fait.

Alors prenez une bonne respiration, calmez-vous, téléchargez toutes les aides de jeu disponibles sur le site de l'éditeur et allez trainer sur les forums pour trouver la communauté des fans qui se fera un plaisir de vous donner le mode d'emploi pour enfin piger ce que vous venez de lire et vous offrir l'illumination qui fera de votre deuxième lecture un pur moment d'extase. C'est quand même pas pour rien que la discussion « *Apocalypse World* pour les Nuls » a dépassé les 100 pages sur le fameux forum CasusNo. Faut bien ça pour repérer toutes les pépites qui se cachent dans le jeu !

Comment ça marche ?

Avant de vous expliquer plus en détail les règles, je vais juste vous rappeler le but de ce jeu. Dans un jeu de rôle classique, le meneur arrive à la table avec son scénario bien figolé à l'avance, avec ses PNJ et un monde dont il maîtrise tous les aspects et dans lequel les joueurs vont s'aventurer en remontant les fils qu'il va dérouler. Dans *Apocalypse World*, c'est différent : le meneur est sur un pied d'égalité avec les autres joueurs puisque lui non plus ne sait pas ce qui va se passer en arrivant à la table. L'un des premiers commandements du MJ (ou MC pour « Maître de Cérémonies » comme on l'appelle ici) est d'ailleurs de ne pas écrire de scénario. Il est un joueur comme les autres à la table sauf qu'au lieu de jouer un seul personnage, il joue tous ceux que les joueurs ne jouent pas - leurs ennemis, leurs amis et même les mecs qu'ils ne connaissent pas et qui vivent dans la prison abandonnée de l'autre côté de la rivière.

Le but du jeu est donc de voir ce qui se passe quand tous ces personnages, ceux des joueurs et ceux du MC, commencent à vivre leur vie et se retrouvent dans la merde (après la fin de la civilisation, la vie n'est pas un beau rêve en couleur, elle a plutôt tendance à tourner au trash).

Les joueurs ont donc leurs règles qui leur permettent de donner vie à leurs persos mais le meneur a aussi les siennes auxquelles il doit se conformer. Le but principal des règles du MC est de s'assurer que la partie ne sera jamais chiantie et qu'il va toujours s'y passer un truc. C'est ensemble que toute la table fait émerger l'univers de jeu, qui se compose d'éléments apportés par les joueurs via leur background autant que de menaces créées par le MC.

Tu vas nous les expliquer ces règles ?

La base du système tourne autour des actions avec un principe directeur très

simple : « quand on le fait, on le fait ». Pour que le joueur puisse lancer les dés et faire accomplir à son personnage une action significative, il lui suffit de décrire ce que son personnage tente de faire. Ceci a pour effet de faire disparaître tous les éléments de décompte de temps du système. Pas de rounds, pas d'initiative, pas de nombre d'actions limité. Cette grande liberté laissée aux joueurs pour la gestion de leurs actions suppose aussi le respect d'une certaine discipline autour de la table pour que chacun ait un temps de parole équitable et qu'un joueur ne se retrouve pas à monopoliser la narration.

Quant au MC, qui lui aussi dispose de sa propre liste d'actions, il ne doit agir que dans deux cas : le premier cas de figure intervient lorsque les joueurs lui laissent la parole que ce soit pour décrire le résultat d'une de leurs propres actions ou simplement parce qu'ils sont à cours d'idée de leur côté et souhaitent que le MC les relance en introduisant un nouvel élément ; le second cas intervient dès qu'un joueur rate un jet. Si une de ces deux conditions se présente, le MC doit alors employer une de ses actions. C'est une obligation, pas un simple conseil, et la liste des options à disposition du MC étant très restrictive, je vous garantis que l'effet sur le cours du jeu est très différent de ce à quoi on est habitué dans un jeu de rôle classique.

Les joueurs ont une liste précise de huit actions de base, des actions génériques accessibles à tous (agir face au danger, agresser quelqu'un, prendre par la force, séduire ou manipuler, faire le point, cerner quelqu'un, ouvrir son cerveau, aider ou interférer), ainsi que quelques actions plus particulières qui dépendent du personnage choisi (hypnotique, soif de sang ou commandement par exemple).

Les actions de base permettent de résoudre la plupart des situations communes de jeu de rôle. Un test de « agir face au danger » sera par exemple demandé pour sortir de sa cachette alors que les balles pleuvent tout autour, ➔



mais cette même action sera aussi employée pour pénétrer par effraction dans le camp des pillards sans se faire repérer. Dans un genre différent, l'action « faire le point » permet de choisir parmi une liste prédéterminée une question à poser au meneur (par exemple : « quel adversaire est mon plus gros problème ? ») et de gagner des bonus si on agit en tenant compte de la réponse.

Pour tester une de ces actions, rien de plus simple, on lance 2D6 auquel on ajoute un bonus de caractéristique allant de -3 à +3. Avec un résultat de 10+, le PJ obtient une réussite complète. Avec un 7-9, le résultat est une réussite mais s'accompagne d'une complication. Un score final de 6 ou moins signifie un échec de la tentative.

Le MC ne lance jamais de dés. Ses quinze actions vont de la sanction classique en cas de foirades des joueurs (dégâts infligés au personnage, perte de matos, etc.) à quelques options narratives telles que l'annonce d'une emmerde à venir ou la présentation d'une opportunité aux joueurs, avec ou sans prix à payer. Toutes ces actions n'ont qu'un but, qui n'est pas de punir les personnages mais au contraire de rendre leur vie intéressante en bousculant sans cesse le statu quo pour les pousser à agir en permanence. Alors d'accord, c'est peut-être compliqué et contre intuitif pour le meneur de se forcer à appliquer cette règle à la lettre dès le début, mais les bénéfices sur la richesse des parties sont tellement énormes que ça vaut le coup de faire l'effort.

Les survivants

Lors de la première partie, chaque joueur doit choisir un des dix personnages que propose le livre de base. Il y en a pour tous les goûts, du chien-de-guerre bien bourrin au prophète entouré de ses disciples en passant par la beauté fatale et le céphale, une sorte de télépathe mutant glauque qui tire ses pouvoirs du maelstrom psychique. Mais attention là encore à ne pas se laisser embrumer

l'esprit par ses vieux réflexes de rôliste, il ne s'agit pas de classes de persos mais bel et bien de personnages uniques. Si un joueur en choisit un, il n'est plus disponible pour les autres. Le niveau de customisation possible reflète d'ailleurs bien ce parti pris puisqu'il est proche de zéro à la création. Le rôle du personnage dans le monde ou plus simplement dans le groupe, ses capacités (voire même son nom et son apparence si on est hardcore), tout est prédéterminé et le choix laissé au joueur dans ses options se révèle très limité. L'important, ce n'est pas ça. Ce qui compte, c'est l'histoire de ce personnage, ses vices, ses passions, ses buts dans l'existence et tout ce qui peut contribuer à en faire une vraie personne crédible et qui sonne juste. Là, le joueur a une liberté de choix absolue.

Un personnage est également défini par six caractéristiques. « Cool » représente son sang-froid et sa volonté. « Dur » correspond à son aptitude à faire preuve de violence physique ou émotionnelle tout comme à y résister. « Sexy » est l'équivalent du charme. « Rusé » régit toutes ses capacités intellectuelles. « Zarb », enfin, est plus difficile à décrire et couvre autant la chance que le génie, voire les pouvoirs psychiques. L'Historique, ou Hx, mesure de son côté à quel point les personnages se connaissent entre eux, et possède donc une valeur différente assignée à chacun des autres personnages.

Cette dernière caractéristique est centrale dans le jeu puisqu'elle est à l'origine d'une bonne part des éléments de background que les joueurs vont apporter lors de la première partie. Il faut d'ailleurs savoir que la création des personnages représentera l'essentiel de cette première percée dans *Apocalypse World*. En effet, si les règles permettent de déterminer les valeurs numériques de l'Hx, elles obligent aussi les joueurs à justifier ces valeurs en expliquant dans quelles circonstances ils ont pu apprendre à se connaître, quels sont les liens qui les



unissent ou pourquoi certains ont pu garder leurs secrets vis-à-vis des autres. Ajoutons à cela que les valeurs de l'Hx sont asymétriques et qu'un personnage peut donc tout connaître du PJ d'un autre joueur tout en restant un mystère complet pour celui-ci.

Notez que faire monter son Hx est aussi un bon moyen de gagner de l'expérience rapidement, ce qui encourage fortement les joueurs à se trouver de nouvelles histoires en commun au fil des parties et à continuer d'enrichir la description de l'univers bien au-delà de la phase de création initiale.

Et l'aventure dans tout ça ?

De son côté, le MC doit piocher dans les idées des joueurs et dans ses propres inspirations pour créer des « fronts ». Chaque front est un ensemble de menaces qui pèse sur les joueurs, que ce soit des PNJ hostiles, une épidémie, une quelconque catastrophe naturelle ou un autre coups de pas de bol comme la mort du dernier groupe électrogène au plus mauvais moment. Chaque front possède sa propre fiche qui répertorie les personnes impliquées, la pénurie fondamentale qu'il incarne (la famine, le désespoir ou l'ignorance par exemple), un ou plusieurs compteurs décrivant l'évolution des événements qui y sont liés, ainsi qu'un certain nombre d'actions spécifiques supplémentaires que le MC pourra mettre en œuvre et qui représenteront l'impact de ces menaces sur la vie des personnages. Les fronts sont ce qui demande le plus de boulot au MC mais à l'usage ils se révèlent être des outils géniaux pour faire avancer la narration et maintenir la tension.

État des lieux

Pour résumer, *Apocalypse World* est loin d'être un jeu qui se destine à tout le monde. Ses principes même en rebuteront plus d'un et le fait que le

livre de base ne soit pas exploitable sans devoir au préalable passer trois plombs à en débusquer le mode d'emploi sur les forums constitue une sacrée barrière à l'entrée pour des joueurs qui ne seraient pas des rôlistes chevronnés. De la même manière, l'absence quasi-totale de background risque de laisser sur le bas-côté les groupes en panne d'inspiration qui préfèrent piocher leurs bonnes idées dans des univers solidement décrits (heureusement, j'ai entendu dire que l'écran devrait combler cette lacune en apportant un setting tout fait dans lequel s'amuser).

Malgré toutes ces mises en garde, si vous faites l'effort de tenter l'aventure, vous en serez grandement récompensés par une expérience de jeu d'une densité incroyable. Enfin, pour ceux qui seraient de surcroît réfractaires au thème post-apo qui donne sa couleur au jeu, qu'ils tentent tout de même leur chance avec les nombreux hacks du système qui fleurissent un peu partout et qui vous permettront de vous dévouler dans des genres aussi différents que le bon vieux *dungeon crawling* (avec *Dungeonworld*) ou avec la vie d'ados du *Monde des Ténèbres* ambiance *Twilight* grâce à *Monsterhearts* que la Boîte à Heuhh sortira très bientôt (sa critique sera dans CB#7). Bref, *Apocalypse World*, faut le mériter, mais c'est sacrément bon.

Shylock

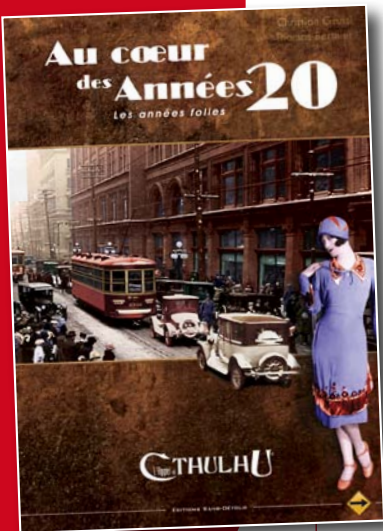
J'aime :

- ✚ Il y a du génie dans ce système (mais il faut s'accrocher pour s'en rendre compte).
- ✚ Un jeu qui mérite un acte de foi.

J'aime moins :

- Un jeu qui requiert un acte de foi (voire l'explication d'un tiers et des recherches sur forum avant de pouvoir en profiter).

The image shows a character sheet for 'Apocalypse World' titled 'CRÉER UN ANGE GARDIEN'. The sheet is divided into several sections: 'NOM', 'LIENK', 'CARACTÈRES-ACTIONS', 'COOL', 'DIEU', 'SEXY', 'HUISE', 'ZARD', 'DÉGATS', 'PROGRESSION', 'ACTIONS DE L'ANGE GARDIEN', 'MATHS & TROC', and 'AUTRES ACTIONS'. It includes various checkboxes, text boxes, and a circular diagram for progression.



Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour

Prix constaté • 49 €

Matériel • Livre à couverture cartonnée de 528 pages N&B.

Note : la page 353 de l'ouvrage est un doublon de la page 336. Vous pouvez donc télécharger la véritable page 353 en PDF sur le site des éditions Sans-Détour.

SANS-DÉTOUR | SUPPLÉMENT L'APPEL DE CTHULHU 6^E ÉDITION (VF)

AU CŒUR DES ANNÉES 20

Les Années Folles, mode d'emploi

2008, tel le phénix, le Grand Ancien renaît de ses cendres via une très jolie 6^{ème} édition française. À la même époque, s'annonce le premier supplément de création française de cette nouvelle gamme : un guide de 128 pages couleur sur les années folles. Quatre ans et 528 pages N&B plus tard, le voici enfin entre nos mains fébriles !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'ouvrage a pris de l'embonpoint ! Quitte à casser le suspense, on peut dire au vu du résultat que ce n'est pas une mauvaise chose et que l'attente en valait la peine.

Ce qui frappe en premier lorsque l'on prend l'ouvrage en mains, au-delà de sa qualité encyclopédique – que l'on ne tardera pas à découvrir – c'est son épaisseur et son poids ! Il s'agit d'un véritable pavé ! Au premier feuilletage, on reste ébahi devant la quantité d'informations, de photos (la recherche iconographique sur la période est tout simplement hallucinante) et d'extraits d'ouvrages d'époque dont regorgent ces pages. Puis vient une pointe d'appréhension au vu de la quantité d'informations à ingurgiter !

Heureusement un index en fin d'ouvrage devrait faciliter les recherches (ce n'est pas le genre d'ouvrage que l'on lit habituellement d'une traite, on va plutôt piocher selon ses besoins le moment venu). Il demeure que le Gardien va avoir du boulot pour retenir ne serait-ce que le quart des informations accessibles !

Au cœur ouvert

Le guide ouvert, c'est le choc des cultures et des époques, même si l'on est parfois surpris de constater que bien des progrès de notre monde mo-

derne étaient déjà accessibles (aux plus aisés bien sûr) il y a près d'un siècle.

Divisé en trois grandes sections de tailles inégales, le guide débute par un état des lieux géopolitique du monde, offrant un bon aperçu de la situation des cinq continents au sortir de la Grande guerre et ce, jusqu'au krach de 1929. Suivent deux chapitres dédiés pour l'un aux conflits ayant secoué cette décennie, pour l'autre au colonialisme et à ses dérivés. Le tout est émaillé de larges extraits de l'*Almanach Hachette*. Toute cette première partie occupe une centaine de pages et se révèle très instructive pour qui souhaite mieux appréhender l'atmosphère de cette période et les mentalités de l'époque, teintées de préjugés raciaux issus du colonialisme. On regrette juste que les extraits scannés de l'*Almanach Hachette* (ici comme dans le reste de l'ouvrage) ne couvrent pas l'intégralité de la page, ce qui rend la lecture des textes parfois un peu difficile en raison de la taille de certaines polices de caractère (il faut penser aux vieux gardiens des arcanes...).

La seconde partie s'attache à décrire la vie quotidienne au cours des années folles et balaie toutes les facettes de l'époque : travail des femmes, évolution des mœurs, logement, nourriture, équipements et objets du quotidien, moyens de communication et loisirs, tout ceci et bien d'autres choses sont abordés, confirmant l'exhaustivité ency-



clopédique de l'ouvrage. La criminalité (organisée ou pas) ainsi que la prohibition sont également abordés dans cette section. La prohibition occupe à elle seule près d'une vingtaine de pages qui éclaireront bien des MJ souhaitant mettre en scène cet aspect emblématique de l'époque, loin des clichés de notre culture moderne. Enfin, ce chapitre s'achève sur un point concernant les innovations et les recherches scientifiques menées durant cette décennie, ainsi qu'un exposé sur les croyances religieuses (et pseudo-religieuses) ou ésotériques (souvent farfelues d'ailleurs) ayant cours durant ces années teintées de mysticisme. Toute cette partie est émaillée de frises chronologiques très complètes couvrant les années 1920 à 1929 au travers de l'actualité, des faits marquants de société, des progrès scientifiques et technologiques ou des dernières modes (entre autres). Par contre, le fait qu'elles soient disjointes tout au long des 278 pages de cette section et à intervalles irréguliers ne rend pas leur consultation des plus aisées.

Puis vient la troisième et dernière partie, intitulée *Un monde d'aventures*, qui s'attache à décrire par le détail l'évolution des moyens de transport aériens, maritimes et terrestres sur près d'une centaine de pages, avant de conclure sur les grandes explorations et expéditions (scientifiques et/ou archéologiques) menées au cours de cette décennie. Cette dernière partie est probablement la plus utile en termes d'inspiration pour le meneur de jeu. Les diverses organisations susceptibles de financer de telles expéditions sont présentées en début de chapitre et constituent autant de commanditaires possibles pour vos aventuriers.

Encyclopédie en terrain connu

Ne comportant aucune donnée technique pour le jeu, ni aucun élément en rapport avec le Mythe (ce qui le rend utilisable avec n'importe quel jeu utili-

2^{ème} Avis : le monde derrière le Mythe

Bon d'accord, je n'ai pas encore tout lu tellement c'est dense. OK, il n'y a pas une ligne qui se rapporte directement au Mythe et je comprends parfaitement que le côté « encyclopédie » de l'œuvre puisse chagriner. Mais que l'on ne prenne surtout pas pour prétexte une malheureuse « couille » d'impression pour ne pas acquérir cette petite merveille. Déjà, chapeau bas aux deux auteurs. C'est impressionnant par l'iconographie, l'exhaustivité des thèmes et la façon de présenter les choses. C'est bien écrit, simplement et sans fioritures. On est là dans la vulgarisation au sens noble du terme, bien loin du rébarbatif de nombre de bouquins. L'anecdote surprenante côtoie des thèmes beaucoup plus sérieux et c'est agréable à lire le soir après le boulot. Par ailleurs, il est facile de pomper comme un goret dans un *Almanach Hachette* ou un *Illustration*. Mais ici, les auteurs ont eu l'honnêteté intellectuelle de ne pas déguiser leurs sources ; mieux, ils reproduisent les infos sous forme de fac-similés. Idéal pour oublier 90 ans de recul et lire ce que lit vraiment un investigateur. *Au Cœur des années 20* a bien évidemment le défaut des choix éditoriaux effectués par ses auteurs et il est clair que je n'utiliserai pas la moitié du contenu en session. Reste que ce bouquin ne peut faire que du bien au jeu. Tout simplement en montrant que *L'Appel*, ce n'est pas que des monstres improbables, des cinglés, des rituels sanglants et une nauséabonde odeur de NRA...

Philippe Rat

sant le même cadre historique), cet ouvrage constitue une magnifique et riche encyclopédie sur cette époque emblématique à laquelle se rattachent bon nombre de scénarios et campagnes de *L'Appel de Cthulhu*. Indispensable pour la majorité des meneurs de *L'Appel* en mal d'informations sur les années 20, il rebuttera évidemment les allergiques aux traités encyclopédiques et ceux qui préfèrent s'en remettre à leur propre vision de l'époque, lesquels trouveront ce guide superflu, voire trop exhaustif. Difficile néanmoins de faire plus complet (et plus épais) dans le genre !

Enfin, il est à noter que cet ouvrage s'inscrit au sein d'un triptyque annoncé par *Sans-Détour*, qui sera complété par *Le Manuel des Investigateurs* et *Le Manuel de l'Équipement* (même si un bon catalogue *Sears, Roebuck* peut aisément faire l'affaire pour ce dernier).

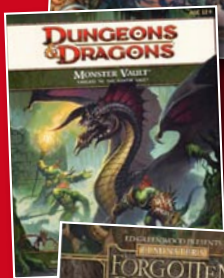
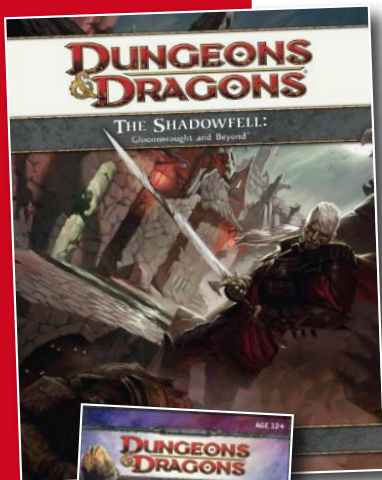
Olivier Hézèques

J'aime :

- + La richesse encyclopédique.
- + L'exhaustivité.
- + Les photos d'époque.
- + 528 pages !

J'aime moins :

- L'exhaustivité (trop ?)
- Un peu fouillis parfois.
- Pas de Mythe ?! (c'est vraiment histoire de râler)



WIZARDS OF THE COAST | SUPPLÉMENTS (VO)

OUVRAGES D&D4

Mieux vaut tard que jamais

Après la tentative ratée de réédition de la fameuse boîte rouge, le massacre de la licence Dark Sun et les dernières sorties poudre aux yeux qui ne servent à rien, D&D 4 change son fusil d'épaule et voit enfin sa gamme étoffée de quelques suppléments (en VO uniquement) qui méritent un peu d'attention. Le virage s'opère un peu tard pour WOTC mais fera patienter les fans avant le « fameux » D&D Next.

► The Shadowfell, Gloomwrought and beyond

Noir c'est noir

Ne vous laissez pas avoir par le titre, *The Shadowfell* n'a rien à voir avec son prédécesseur de sinistre mémoire, *Keep of the Shadowfell*, premier scénario paru officiellement pour Donj' 4 et qui a laissé un léger goût de WTF dans la bouche des joueurs à sa parution.

The Shadowfell, c'est un univers complet comme *Eberron* ou *Dark Sun*, servi en *one shot*. Étonnement complet d'ailleurs, contrairement au packaging qui, comme toutes les récentes boîtes de D&D4 (ou de l'autre révolution du JdR qui adopte le même format, *Warhammer 3*) est vide en plus d'être fragile.

Shadowfell, c'est le bâtard de *Lankhmar* et *Ravenloft*, un plan de l'ombre où peuvent se retrouver vos PJ à tout moment. Aspirés par des brumes (!) pour les atrocités qu'ils ont commises, maudits par un mort-vivant puissant ou simplement tués sur leur plan primaire, les idées données ne manquent pas pour y plonger vos PJ.

Plan en perpétuel changement, tout droit sorti de l'imagination d'un Tim Burton qui aurait troqué le grand guignol pour une approche vraiment sombre et poisseuse, ce dernier n'abrite pourtant qu'une seule ville, *Gloomwrought*. Re-flet obscur de *Sigil* dans *Planescape*, on

y retrouve les mêmes repères : factions, galerie de personnages loufoques, entité souveraine. Les voyageurs planaires seront en terrain connu.

Même si le supplément fait la part belle au background, pardon le *fluff* si vous êtes in, quelques règles pour gérer la langueur qui s'empare des personnages s'ils passent trop de temps sur le plan, des *stats blocks* pour les PNJ principaux, un livret de rencontres, des pions cartonnés, une carte de *Gloomwrought* et un deck de cartes viennent compléter ce qu'on pourrait modestement appeler le meilleur supplément de la gamme.

Madness at Gardmore Abbey Chasse à l'artefact

Rassembler les cartes du fameux et dangereux *Deck of many things*, artefact du chaos, et tout cela d'une main tout en nettoyant un lieu corrompu et infesté de monstres de l'autre, voilà ce que propose cette mini campagne clé en main. Cartes des lieux traversés, le paquet maléfique en question, les pions de rencontres, vous aurez tout à disposition dans la boîte pour faire jouer durant quelques semaines des aventuriers de niveau héroïque.

Description du village de base et des PNJ « donneurs de quêtes », histoire de l'Abbaye (les paladins ne font pas toujours les bons choix), rencontres calibrées, tous ces ingrédients sont vrai-

ment classiques, mais cohérents, ce qui est déjà pas mal quand on connaît les anciens scénarios de la gamme. La cerise sur le gâteau, c'est qu'il y a forcément un de vos joueurs un peu chaotique qui va se dire « ça doit être sympa de piocher une carte de ce paquet qu'on a mis si longtemps à reconstituer ». Et comme dirait les journalistes de TF1 : « et là, c'est le drame, tout s'enchaîne... ».

Monster Vault Threats to the Nentir Vale

Le pays des donj'

Autant le signaler tout de suite, il ne faut pas acheter sa résidence secondaire dans le Val de Nentir. Sur 2 000 km² s'étalent la plupart des donjons de *Do-D 4*, ça fait quand même un peu flipper comme voisinage !

Le pack *Nentir Vale* comprend tout ce qu'on peut trouver dans ce nouveau format WOTC, c'est-à-dire cartes, pions cartonnés et livres, mais le tout n'est plus emballé dans une boîte hyper fragile mais dans une simple pochette en carton, comme un DVD, ce qui n'est pas franchement pratique...

Comme les deux derniers suppléments du même type, le contenu est de qualité si on sait ce qu'on vient chercher : des idées de scénarios et de rencontres avec les jolies illustrations qui vont avec, et des blocs de stats. Le Val est ultra classique dans sa présentation, ce qui permet de le transposer ou d'en retirer certains éléments pour sa campagne très facilement. Les rencontres sont prévues pour les niveaux héroïques et parangoniques. Les factions et les monstres présentés (qui composent 95% du livret) ne se résument pas à des chiffres. Chaque protagoniste a droit à son histoire ou son écologie et l'ensemble devrait occuper vos joueurs pendant un bon moment.

Elminster's Forgotten Realms

Le routard du professeur

Sous la désormais habituelle et très tendance couverture « *soft touch* » de ce supplément se cache une petite ency-

clopédie des Royaumes Oubliés écrite par Elminster himself. Dieux, lois, vie de tous les jours, cuisine, vous trouverez ici l'essentiel des informations sur l'univers le plus fourre-tout du med-fan, un mini-guide du routard créé pour donner envie de jouer dans ce monde, qui évidemment en moins de 200 pages ne rentre pas dans les spécificités de chaque région. Le livre comporte aussi des pages de notes et d'illustrations de Mr. Ed Greenwood, le papa des Royaumes, et il ne fait aucun doute à la lecture de ses notes que le monsieur avait le souci du détail. Ce supplément ravira les fans de la première heure comme les petits nouveaux, et ne comporte aucune mention aux règles de *Do-D*.

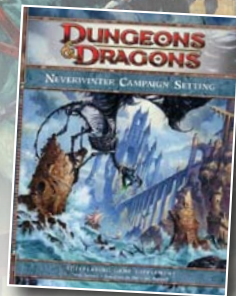
Menzoberranzan, City of intrigue SM in DD

Autant le dire dès le départ, ce supplément ne conviendra pas aux joueurs sensibles. Paladins et bardes fleur bleue, passez votre chemin. Dans cette nouvelle édition de la fameuse boîte d'*AD&D2*, le but est de vous faire endosser le rôle de la plus infâme créature du multivers de donj' après le pech : le populaire drow.

Intrigues, poisons, assassinats, torture, esclavage, coups de fouet de la matriarche, voici votre nouveau quotidien dans votre chaleureuse maison noble, où chacun de vos frères et sœurs n'a qu'une envie, vous marcher sur la gueule pour arriver au sommet, comme au rugby, l'école de la vie. Bien sûr, chaque entrevue ne se finit pas avec un poignard dans le dos, à leurs façons les drow sont civilisés, et il y a des règles. La première, c'est qu'il n'y a pas d'autre dieu que Lolth. La deuxième, c'est qu'il n'y a pas d'autre dieu que Lolth.

Toutes les maisons drow de Menzoberranzan sont décrites, ainsi que leurs membres les plus éminents, leur histoire et leur statut à différentes périodes de l'histoire des Royaumes Oubliés. Et histoire de tester votre instinct de survie, le livre vous invite à créer votre maison et à venir vous frotter aux favoris de Lolth. Bonne chance !

David Burckle



Neverwinter Campaign Setting

Célèbre depuis la sortie du jeu vidéo, Neverwinter n'est plus que l'ombre de la grande cité qu'elle était jadis. Ravagée par l'éruption d'un volcan voisin, la ville n'est plus que ruines, en proie à une lutte féroce entre plusieurs factions, lesquelles ne sont plus forcément aussi manichéennes que dans les anciens suppléments de la gamme. Exception faite des ménestrels, éternels gentils des Royaumes, et du culte du dragon, éternels méchants, évidemment. Avec toutes les créatures qui traînent dedans ou aux alentours, une vie d'aventurier ne suffira pas pour explorer et nettoyer ce cadre de campagne vraiment agréable si vous voulez doter votre univers classique d'un petit côté post-apo.

Fiche technique

Éditeur • Wizards of the Coast

Prix constaté • entre 30 € et 40 €

RENCONTRE AVEC

DOMINIC MacDOWALL-THOMAS

Le boss de Cubicle 7

Cubicle 7 (C7) est une maison d'édition britannique relativement nouvelle qui a pourtant déjà à son actif une gamme étendue de produits rôlistiques dont certaines licences mythiques : The One Ring (L'Anneau Unique chez Edge), Doctor Who, Victoriana (un pur steampunk), Cthulhu Britannica, The Laundry, Qin, Yggdrasil, Kuro, Clockwork and Chivalry, etc.

“ Je me devais d'écrire une partie de L'Anneau Unique : ce sont les Terres du Milieu après tout ! ”



Le JdR inspiré du show télévisé.

Dominic McDowall-Thomas, le sympathique et passionné président de cette maison d'édition nous a dévoilé sans fard le passé, le présent et le futur de C7.

Casus Belli : Pour commencer, en guise de présentation, pourriez-vous nous donner quelques informations personnelles voire confidentielles ?

Dominic MacDowall-Thomas : J'ai trente-quatre ans, je suis né et ai grandi au Pays de Galles. J'habite ces jours-ci à Swindon (NdT : dans le Sud-Ouest de l'Angleterre) avec mon épouse, mes enfants et mes chats. Entre temps, j'ai quitté l'université pour devenir une rockstar, ai organisé des fêtes pour les ministres du gouvernement, et ai failli être bombardé par la marine de guerre des Philippines.

CB : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux avec des produits-cléf, lesquels seraient-ils ?

DMT : Un de mes premiers produits fut la boîte *Doctor Who : Adventures in time*. J'ai tout fait, du manuscrit au produit final : corrections, mise en page, gestion de production... la totale. J'en suis immensément fier. C'était mon premier coffret complet, et en tant que tel, c'était le plus gros boulot de production que j'avais entrepris jusque-là. Quel soulagement lorsqu'il est sorti d'impression tel que je l'avais espéré !

D'un point de vue personnel, la Gencon 2012 était significative puisque

j'y étais un invité d'honneur. C'était excitant, fantastique et cela inspirait à l'humilité. J'avais vu des publicités et lu des articles sur la Gencon depuis longtemps. Mais, habitant au Royaume-Uni, avec la distance, cette convention me semblait être un temple mythique du jeu : je n'aurais jamais espéré y assister, et encore moins en devenir un invité. C'était donc un moment particulièrement spécial pour moi. Je croyais que c'était le point culminant de ma carrière, mais nous avons ensuite gagné quatre ENnies pour *L'Anneau Unique* et *Shadows over Scotland* (NdT : supplément pour *Cthulhu Britannica*). Comme je dirige Cubicle 7, j'ai en fait assez peu l'occasion d'écrire : mon temps est réparti entre la coordination de projets, le fait d'engager d'autres personnes qui s'occupent de la création et la révision de ce qu'on nous envoie. Toutefois, je me devais d'écrire une partie de *L'Anneau Unique* : ce sont les Terres du Milieu après tout ! Une des aventures que j'ai écrit pour *L'Anneau Unique* a reçu un ENnie et j'en suis ravi.

CB : Parlez-nous de l'histoire de Cubicle 7

DMT : Cubicle 7 a été fondé en 2006 et a commencé avec les gammes *Victorian*, *SLA Industries* et *Starblazer*. Nous avons « gagné des niveaux » en obtenant la licence de *Doctor Who* et en établissant un partenariat avec *Sophisticated Games* pour la création de *L'Anneau Unique*. L'année dernière, nous avons



Dominic MacDowall-Thomas digest

Dominic est anglais et est le PDG de Cubicle 7 Entertainment, basé à Oxford au Royaume-Uni.



La version américaine de *L'Anneau Unique*

sorti notre premier produit hors-JdR : le jeu de cartes *Doctor Who*.

CB : Comment s'est prise la décision de traduire plusieurs JdR français ?

DMT : Nous sommes des admirateurs de longue date des jeux du 7^e Cercle. Nous sommes ravis d'avoir pu prendre contact avec ses membres et qu'ils aient accepté que nous traduisions leurs jeux. Neko, Florrent et leur équipe ont un don pour transcrire à la perfection leurs univers dans leurs jeux. Ceux-ci sont bien conçus, captivent l'imagination des joueurs, et ont des univers crédibles dans lesquels on a envie de jouer.

CB : Quelle a été la réponse du public anglophone vis-à-vis de ces jeux jusqu'ici ?

DMT : *Qin*, *Yggdrasill* et *Kuro* ont été très bien reçus et ont acquis un bon

nombre de fans. Ces jeux se jouent bien, sont très funs en plus d'être impressionnants sur le plan visuel.

CB : Quels autres jeux ou suppléments avez-vous en préparation chez Cubicle 7 ?

DMT : Il y en a tellement ! Nous avons des livres en préparation pour *L'Anneau Unique*, *Doctor Who*, *Cthulhu Britannica*, *The Laundry*, *Primeval*, et une troisième édition pour *Victoriana*. *Keltia*, dernier né du 7^e Cercle, est en cours de traduction (un projet qui me tient à cœur, étant Gallois), ainsi que des suppléments pour *Qin*, *Yggdrasill* et *Kuro*. Il y a aussi un nouveau jeu de science-fiction dans le système solaire : *Rocket Age*.

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

DMT : À leur façon, ils sont tous spéciaux à mes yeux. *Doctor Who* sera →



The Laundry, JdR aux multiples récompenses inspiré de la célèbre série de romans de Charles Stross



Les version américaines
de Kuro et Qin.

► toujours un de mes favoris, puisque j'ai grandi avec le feuilleton. Mon grand-oncle a fait partie de l'équipe qui a conçu les premiers Daleks, et ma sœur joue dans un des derniers épisodes. C'est dans notre sang ! Travailler sur un jeu prenant place dans la Terre du Milieu a toujours été un rêve, donc *L'Anneau Unique* restera également à part.

CB : Est-ce qu'un projet a déjà été décevant ?

DMT : Nous avons eu pas mal de projets en retard, ce qui est toujours décevant. Il y a toujours une bonne raison, mais cela reste frustrant lorsque ça arrive.

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

DMT : C'est une période excitante pour le JdR. Le boom de l'impression sur demande et des jeux indépendants est une indication de la créativité et du pouvoir d'innovation de ce secteur.

Il y a eu également des innovations dans le domaine du financement et du marketing (kickstarter par exemple). Les méthodes d'interaction entre les auteurs et les maisons d'édition sont en pleine transition, ce qui est fascinant.

Je me demande aussi comment *D&D* et *Pathfinder* vont coexister et se distinguer suite à la sortie de la prochaine édition de *D&D*. Historiquement, le leader du marché a toujours eu un impact direct sur la santé générale du secteur, mais cela pourrait aussi changer alors que la nature de la relation éditeur-client évolue.

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

DMT : Je pense que nous ferons en gros la même chose, mais avec des méthodes différentes, et que la technologie ouvrira d'autres options. Je suis sûr qu'il y aura des changements dans la façon dont les jeux nous sont présentés : les méthodes par lesquelles nous recevons l'information évoluent très vite. L'ipad est un des premiers éléments qui illustre le futur que j'avais

imaginé. Nous continuerons malgré tout à raconter des histoires ensemble, car cela reste une expérience unique.

Je pense que cela s'applique à la plupart des autres types de jeu. J'ai suivi avec intérêt la résurgence des jeux de plateau : de plus en plus de gens semblent revenir à l'authenticité des jeux de société autour d'une table.

Une partie de l'évolution du JdR sera déterminée par la façon dont nous recrutons de nouveaux joueurs, ce qui nous ramène à l'influence des jeux-phare du secteur, car ils restent la porte d'entrée vers ce loisir pour les nouveaux joueurs. La renaissance du jeu de plateau fournit également une source de nouvelles recrues potentielles, à condition de créer une passerelle évidente entre ces types de jeu et les JdR et s'il y a suffisamment de jeux pour les débutants. L'accessibilité pour tous peut être un problème pour un loisir dont la fierté repose sur des livres de règles de 400 pages. Un des éléments importants de notre jeu *Doctor Who* est un livret de quatre pages intitulé « À lire en premier », qui explique aux joueurs tout ce qu'ils doivent savoir pour commencer à jouer.

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

DMT : Je travaille sur toutes les gammes de Cubicle 7, donc cela fait une longue liste ! La semaine dernière j'ai travaillé sur la relecture du second livre-source de *Doctor Who* et sur l'édition limitée du jeu de cartes du *Doctor Who*, j'ai assemblé la structure et écrit des textes de présentation pour *World War Cthulhu*, j'ai fait des corrections sur *The Heart of the Wild* pour *L'Anneau Unique*, j'ai eu quelques réunions avec mes chefs de gamme et j'ai envoyé le dernier supplément pour *The Laundry*, *God Game Black*, à l'imprimeur. Je suis épuisé, mais j'adore ce que je fais.

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

DMT : Je pense que pour moi, c'est la volonté de communiquer ma passion et

mon enthousiasme pour une idée, un concept ou un thème.

CB : En JdR, êtes-vous d'abord un MJ ou plutôt un joueur ?

DMT : Je suis un MJ d'abord, car j'adore créer des mondes et raconter des histoires.

CB : Jouez-vous souvent et régulièrement ?

DMT : Je joue autant que possible, c'est à dire pas autant que je le voudrais ! J'essaie de jouer à quelques jeux venant d'autres éditeurs, mais généralement je teste des jeux de Cubicle 7.

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

DMT : Je vais à sept ou huit conventions chaque année, et j'en organise une : *Dragonmeet*, à Londres. Ma préférée est la *Gencon* Indy aux USA. Elle est gigantesque et donne l'impression d'être un rassemblement de toutes les tribus.

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

DMT : Ma dernière session d'*Yggdrasill* était absolument géniale, j'y ai instigué une révolte dans un village de guerriers. C'était ma dernière chance, avant que je ne sois envoyé auprès de leur chef pour être sommairement exécuté... *Yggdrasill* utilise un système de d10 « explosifs », et mon jet de Commandement a explosé sept fois. Je pense que je ne pourrais jamais refaire un tel jet. J'ai pu parfaitement ajouter à cela le narratif, le discours de mon PJ... C'était une merveilleuse combinaison d'interprétation et de mécanique de jeu : j'ai fini avec une armée impromptue sous mes commandes, et mes collègues joueurs étaient en admiration à mes côtés.

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

DMT : Gilthonel, mon elfe dans le *Jeu de Rôle Warhammer*, première édition. Je ne me rappelle plus comment il avait commencé, mais il a fini comme Dan-

seur de Guerre (les règles pour cette carrière avaient été ajoutées dans un magazine *White Dwarf*, avant que celui-ci arrête de parler de JdR). Il était bon, à la limite de la triche, comme de nombreux personnages créés par des joueurs de dix ans d'âge le sont parfois...

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

DMT : Les livres, films et feuillets sont mes plus grosses influences, mais surtout de bons romans. Je veux créer des jeux qui apportent les mêmes sensations que les bons livres. J'essaie encore de peaufiner les détails d'un JdR « *Pour qui sonne le glas* ».

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

DMT : Je joue aux jeux de plateau et jeux de cartes, mais aussi à certains jeux vidéo. Les jeux auxquels j'ai joué récemment sont *Mechwarrior Online* (Allez, allez House Davon !), *Kingdom Builder* (jeu de plateau), le jeu de cartes du *Doctor Who* et les JdR *Yggdrasill* et *L'Anneau Unique*.

CB : Quels rêves voulez-vous encore accomplir dans le milieu du JdR ?

DMT : Je veux continuer à développer une maison d'édition qui fait des jeux merveilleux et passionnants, superbes à la fois pour les yeux et pour l'imagination. Et je veux voir grandir le nombre de gens qui prennent part à notre merveilleux loisir.

CB : De quel jeu auriez-vous souhaité être l'auteur ?

DMT : Cela change probablement tous les jours, il y a tellement de bons jeux ! Pour les JdR, j'aurais aimé avoir conçu *Ars magica*, car c'est un concept incroyable avec un système profond et un aspect générationnel qui conduit au narratif épique. Du côté des jeux de plateau, ce serait *Diplomacy* : un jeu élégant qui inclut un système de négociation. C'est pourtant un jeu très long et qui favorise de nombreuses trahisons capables de mettre les amitiés à rude épreuve, mais il est excellent.

Propos recueillis par Franck Florentin

“ Je me demande comment D&D et Pathfinder vont coexister et se distinguer suite à la sortie de la prochaine édition de D&D. ”



RENCONTRE AVEC

FRANCESCO NEPITELLO

L'auteur de *L'Anneau unique*

Francesco Nepitello travaille dans le monde du jeu depuis longtemps. Il a acquis ses lettres de noblesse dans le milieu avec le jeu de stratégie War of the Ring et plus récemment avec le merveilleux jeu de rôle L'Anneau Unique, publié en français par Edge (originellement The One Ring chez Cubicle 7). Dans cet article, Francesco nous parle de la genèse de ce jeu de rôle et de sa vision du monde rôlistique en général.

Casus Belli : Pour commencer, en guise de présentation, pourriez-vous nous donner quelques informations personnelles, voire confidentielles ?

Francesco Nepitello : Je m'appelle Francesco Nepitello et je viens d'avoir quarante-cinq ans. Je suis né à Venise en Italie et j'y vis toujours, sur l'île de Giudecca.

CB : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux avec des produits-clefs, lesquels seraient-ils ?

FN : Le moment déterminant dans ma carrière a certainement été ma première rencontre avec Alex Randolph. Alex était un créateur de jeux américain qui a habité à Venise pendant plus de trente ans. Il a eu une grande influence sur ma décision de me lancer dans la création de jeux. Une deuxième étape importante fut la sortie de *Lex Arcana* en 1993, un JdR médiéval fantastique que j'ai coécrit. Son succès m'a permis d'entrer en contact avec d'autres professionnels du jeu en Italie, avec lesquels j'ai beaucoup travaillé par la suite. Puis il y a eu la sortie en 2004 de mon plus gros succès, le jeu de stratégie dans les Terres du Milieu, *War of the Ring*.

CB : Il y a déjà eu plusieurs JdR sur les Terres du Milieu, pourquoi en créer un autre ?

FN : Eh bien, aucun de ces jeux n'était encore activement en impression lorsque nous avons commencé à discuter du projet ! De plus, *L'Anneau Unique* a été créé exclusivement dans le but de modéliser les Terres du Milieu de Tolkien,

alors que jusqu'ici les jeux (de chez *Decipher* et *I.C.E.*) étaient des adaptations de systèmes conçus pour d'autres mondes.

CB : Selon vous, quelles sont les plus grandes qualités de *L'Anneau Unique* ?

FN : Il semble que les fans de Tolkien retrouvent une certaine ambiance, unique, qui se ressent à travers le jeu. Nous avons obtenu ce résultat en travaillant très dur sur le moindre détail, tel que les termes employés, les illustrations, et la présentation finale du produit.

CB : Lorsque vous travailliez sur *L'Anneau Unique*, avec vous consulté des érudits reconnus tels que Janet Croft, rédactrice de *Mythlore*, ou Michael Drout, rédacteur de *Tolkien Studies* ?

FN : Je n'ai consulté personne, hormis les sources directes ou indirectes habituelles : tout ce qui a été écrit par JRR Tolkien, par son fils Christopher, les livres de Tom Shippey, *L'histoire de Bilbo le Hobbit* par John Rateliff, etc. J'aime beaucoup le travail de Michael Martinez, car ses articles sur l'œuvre de Tolkien sont souvent pertinents dans le contexte du jeu.

CB : Pouvez-vous nous donner quelques informations sur les prochaines sorties pour *L'Anneau Unique* ?

FN : Deux publications sont en préparation en ce moment : *Heart of the Wild* (un atlas détaillé de la région de la Forêt-Noire) et son compagnon *The Darkening of Mirkwood* (sur l'histoire de la région). Ces deux suppléments de contexte visent à fournir aux joueurs un





trésor d'information sur la région choisie comme point central des aventures. Les informations présentées dans ces livres devraient démontrer qu'il y a suffisamment d'aventures dans cette région pour créer une saga épique qui rivalisera avec la quête de la Montagne du Destin, un argument que nous avions suggéré dans le coffret de base.

CB : Pensez-vous que le *Hobbit* de Peter Jackson va avoir un effet sur la popularité de *L'Anneau Unique* ?

FN : C'est possible. Je suis curieux de voir si ces films vont faire réaliser aux gens que les Terres du Milieu sont un monde où de nombreuses histoires sont possibles, et pas seulement un décor pour l'histoire de Frodon et de l'Anneau de Pouvoir. Si c'est le cas, alors oui je crois que les films auront un effet sur la popularité du jeu, car il y aura plus de gens souhaitant en apprendre plus sur ce monde.

CB : Pensez-vous inclure des éléments propres au film dans de futurs produits pour *L'Anneau Unique* ou allez-vous rester fidèle aux seuls matériaux du roman ?

FN : Je ne pense pas que nous ayons besoin de faire cela. Il y a tellement à explorer dans ce qu'a écrit Tolkien. Et même si nous voulions le faire, nous

ne pourrions pas faire référence à des éléments uniquement présents dans les films pour des questions de droits d'auteur et de licence.

CB : Avez-vous un secret que vous voudriez partager sur *L'Anneau Unique* ?

FN : Que son porteur devient invisible ? (sourire)

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

FN : Je pense qu'il est très bon que beaucoup de créateurs se soient intéressés aux rouages qui font tourner les JdR dans l'intention de déterminer s'il est possible d'améliorer l'expérience qu'ils apportent. Il y a désormais une pléthore d'approches du JdR, chacune correspondant à des goûts et aspirations différentes.

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

FN : C'est la question à mille po ! La réponse dépend si l'on parle de JdR sur table uniquement, ou de toutes les formes de JdR. Si je devais donner une réponse simple, je dirais que le financement participatif (comme kickstarter) indique une tendance vers des jeux plus spécifiques, dont le contenu est mis en forme en fonction des réactions →

“ Les Terres du Milieu ne sont pas seulement un décor pour l'histoire de Frodon et de l'Anneau de Pouvoir. ”



“ Je pense qu’il est très motivant pour un créatif d’avoir des comptes à rendre à un éditeur. ”

des acheteurs potentiels. Je crains que ce ne soit pas forcément une bonne chose. Nombreux sont ceux qui pensent qu’un auteur devrait avoir le droit d’écrire entièrement à sa guise, mais je pense qu’il est très motivant pour un créatif d’avoir des comptes à rendre à un éditeur ou au détenteur d’une licence.

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

FN : Je travaille exclusivement sur *L’Anneau Unique*. J’ai d’autres projets en cours, mais ce sont des jeux de plateau.

CB : En JdR, êtes-vous d’abord MJ ou plutôt joueur ?

FN : MJ d’abord, car j’aime créer. En ce moment, je suis avant tout maître de jeu pour tester mes créations.

CB : Jouez-vous régulièrement ?

FN : Je joue presque tous les jours, principalement parce que j’ai plusieurs jeux à tester.

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

FN : Je vais généralement à Essen Spiel en Allemagne et Lucca Comics and Games en Italie. J’essaie d’aller aussi à Play à Modena tous les ans. L’année dernière, je suis aussi allé à Conulsion en Écosse, et en décembre dernier j’ai participé à Ayudar Jugando à Barcelone. Je suis allé à la Gencon plusieurs fois au fil des années, et la dernière fois c’était pour présenter *L’Anneau Unique*.

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

FN : Lors d’une partie de *Pendragon*, un de mes joueurs a occis le roi Lot d’Orcanie lors de la première charge d’une bataille en l’embrochant avec une attaque critique à la lance de cavalerie. Pour ceux qui connaissent la version de l’histoire d’Arthur de Malory, c’est en contradiction totale avec le canon, car le roi Lot est censé être tué par sire Pélimore, déclenchant une vendetta avec le clan des Orcades (dont sire Gauvain fait partie). Cette « mort accidentelle » voulait dire que la vendetta serait désormais dirigée contre mon joueur et sa famille à venir...

Ici, on peut vraiment dire que l’aventure était centrée sur les joueurs !

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

FN : Arnold, un guerrier pour D&D. Je venais de voir *Conan le Barbare* au cinéma...

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

FN : Les jeux de l’âge d’or de Chaosium : *L’AdC* et *Pendragon*. Le travail de Greg Stafford m’a montré que l’on peut créer un jeu dont le seul but n’est pas d’amuser, mais qu’on peut aussi par ce biais intéresser les joueurs à d’autres domaines tels que la religion, l’histoire, etc. J’ai aussi été influencé par d’autres jeux tels que *Vampire : la Mascarade* et *Ars Magica*.

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

FN : Je joue à de nombreux jeux de plateau. Des jeux de stratégie, des Eurogames, des jeux de cartes que j’ai créés, ou que j’aurais aimé créer. En dehors de mes créations, j’aime beaucoup *Andor* ces jours-ci. Du côté du JdR, j’aimerais tester *Dungeon World* (même si je n’ai pas aimé son « prédécesseur », *Apocalypse World*). J’aime le concept de *Trollbabe*, mais n’y ai pas encore joué. J’ai participé au financement d’un jeu sur les nains par Mike Nystul (auteur de *Whispering Vault*) et je tente de convaincre un de mes amis de me préparer une partie d’*Yggdrasil*.

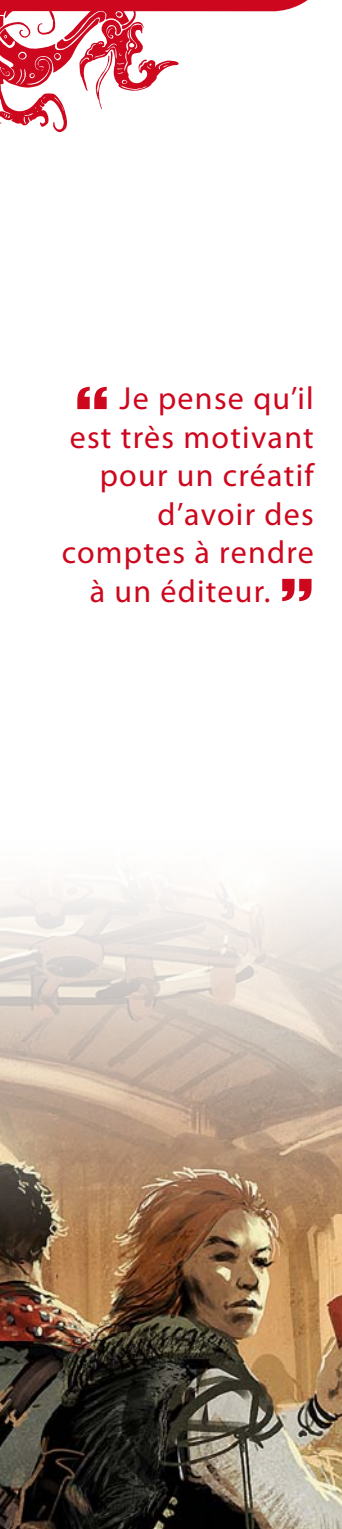
CB : Quel rêve vous reste-t-il à accomplir dans le monde du JdR ?

FN : Je crois que je suis déjà en train de vivre ce rêve en travaillant sur *L’Anneau Unique*. En y réfléchissant, j’ai eu l’occasion de créer un JdR exactement comme je le voulais, sur la base de mes livres préférés.

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

FN : C’est facile : *Magic the Gathering* ! Et pas seulement pour les revenus (promis !) mais surtout parce qu’avec ce jeu Richard Garfield a créé un type de jeu complètement nouveau. Il est difficile de faire mieux.

Propos recueillis par Franck Florentin



ÉCRAN + CONTES & LÉGENDES...

Mes semi-précieuuuux...

L'*Anneau Unique*, c'est la promesse de scénarios sans chichis à la *Hobbit*. Le livre de base en contient un et, avec un peu de chance, vous avez pu récupérer *Les Paroles du Sage* lorsqu'il était encore disponible en téléchargement. Depuis, ceinture !

En traduisant *Tales from Wilderlands*, Edge comble enfin le manque avec un superbe ouvrage tout en couleur à couverture rigide dans la lignée du livre de base. Un bel objet dépassant largement la VO pour un prix abordable.

Contes et Légendes des Terres Sauvages

Il contient sept aventures bien sympathiques même si certaines paraîtront un peu trop « classiques ». Sans spoiler outre mesure, on a droit à une traversée de la Forêt Noire (pas de quoi fouetter un poney), à un clin d'œil au *Hobbit* en aidant à l'approvisionnement d'une auberge, à une poursuite pleine de rebondissements sur les traces d'un criminel (Beorn inside) et à quatre scénarios formant une mini-campagne un peu faible sur la fin prouvant qu'il est quand même possible d'éviter les sempiternels anneaux mineurs et autres palantirs disparus. Ceci dit, tout n'est pas parfait.

On sent bien que la volonté des auteurs n'est pas de privilégier systématiquement le combat. Hélas, les informations permettant d'agir autrement ne sont pas toujours très claires, la fin du second scénario étant assez symptomatique de ce fait. Et lorsqu'un combat devient un élément important de l'histoire, ça manque cruellement de cartes et de précisions. Quelques figurines Games Workshop et 2-3 battlemaps sont à prévoir.

Mais le plus regrettable est que certains éléments de background potentielle-

ment réutilisables sont traités beaucoup trop succinctement. Pourquoi utiliser des lieux « mythiques » de l'univers ou de probables Sanctuaires pour finalement bâcler les choses en quelques lignes insipides ? Ceci est d'autant plus rageant qu'une place considérable est gâchée au profit d'une inutile technique (1 page pour déterminer une récompense !). On nous promettait des détails sur l'univers. C'est réussi. On a des détails...

Écran du Gardien et Guide de la Ville du Lac

Je suis plutôt content de la publication de l'écran. Voilà un bon gros mastard bien solide et bien complet côté tables. Son illustration (une vue 3D iso de la « Ville du Lac », et la nouvelle traduction du *Hobbit* alors ?) peut surprendre. Cela dit, c'est cohérent si l'on considère qu'*Esgaroth* est LA ville de la région et que le livret d'accompagnement (30 pages couleur) traite justement des lieux et des Longs Marais avoisinants. Cerise sur le gâteau, les Hommes du Lac disposent désormais de leur propre Culture. C'est propre, bien fait et forcément trop court (j'aurais aimé des plans de bâtiments et de vrais PNJ à la place des archétypes d'habitants) mais franchement sympa et pratique.

Au final, nous avons là un bon recueil de scénarios demandant néanmoins un peu de travail pour être pleinement jouables ce qui est un peu frustrant côté background. Heureusement, le livret de l'écran tempère quelque peu la déception. Oui, il est possible de jouer « à la Tolkien » sans trop s'occuper du bordel que sont devenues les Terres du Milieu depuis que le grand Chuck y a égaré son alliance...

Philippe Rat



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Prix constaté • 30 € le supplément et 25 € pour l'écran.

Matériel • Livre à couverture rigide de 152 pages couleur (le supplément) ; paravent rigide 4 volets et livret couleur de 32 pages (l'écran).

J'aime :

- + Enfin des scénarios (hobbitiques en plus) !
- + Pas d'anneaux mineurs ni de Palantirs.

J'aime moins :

- Le peu de background (heureusement, il y a l'écran).
- Des idées pas toujours clairement formalisées



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS | SUPPLÉMENT WASTELAND (VF)

LES CHANTS DU LABYRINTHE

Seconde halte dans les Terres Gâchées

Un livre après l'autre, le Département des Sombres Projets continue à développer ses Terres Gâchées et à dévoiler l'univers de *Wasteland* pour le plus grand plaisir des communautés de Voyageurs. Avec cette nouvelle halte, la gamme s'enrichit considérablement par un zoom sur la région de l'Archipel, l'île d'Avalon et avec un gros focus sur les fascinants et inquiétants Psykers.

Si certains attendent avec une impatience non feinte la mise au jour de l'Angleterre post-apo et de ses secrets, disons-le tout de suite, ce morceau de bravoure semble déjà, dans l'état actuel de la gamme, se tailler la part du lion en termes de background.

Au programme

Le premier vrai supplément après la sortie de l'écran, *Le Chemin des Cendres*, était un indispensable complément au livre de base et apportait surtout d'inesestimables informations et du joli matos de jeu pour profiter des Emprises et des terres inhospitalières du Vaste. La présentation de la Normandie et de la Bretagne étaient finalement d'agréables bonus à côté de cet apport majeur. Mais *Le Chemin des Cendres* souffrait bien malgré lui d'un côté un peu brouillon, accumulant les bonnes idées de manière un peu désordonnée. Ici, le tir est maîtrisé et tout sonne juste, de la première à la dernière page.

Il y a des règles avec notamment de nouveaux chemins puissants pour les psykers, des infos de fond à foison, des

décoris prêts à être employés, des PNJ bien bâtis à mettre dans les pattes de vos PJ et du complot dans tous les tiroirs... Tout ce que l'on pouvait espérer ici !

Enfin, et ce point est important pour une bonne part de la communauté des joueurs, *Les Chants du Labyrinthe* poursuit bien sûr la campagne qui se dessine dans la gamme et la fait progresser de deux chapitres. Le premier propose une aventure de choix et fait avancer l'intrigue de manière significative ; le second, en revanche, est une distraction réussie mais peu utile dans la campagne qui fera rager un grand nombre de MJ par sa linéarité imposée et beaucoup de joueurs pour les malheurs infligés à leurs précieux PJ. Certainement pas le meilleur jet des auteurs de la gamme même si de bonnes idées sont à reprendre ça et là. Ailleurs, avec un style et un ton remarquable pour leur niveau de qualité, le supplément ne cesse de donner des informations tout en brochant un background dense et une histoire riche, bien plus que la gamme ne le laissait initialement espérer.

Un vrai supplément

Quel bilan dresser au final pour cette halte ? Richement illustré, apportant un joli lot d'informations de fond, un territoire inédit à explorer, de nouvelles voies pour les Psykers, deux scénarios et toutes sortes d'autres bonnes choses, *Les Chants du labyrinthe* est un incontournable dans la gamme *Wasteland*, a fortiori si votre groupe comporte des Psykers ou joue la grande campagne. Du très bon boulot qui promet autant de plaisir autour des tables qu'à la lecture.

Fiche technique

Éditeur • Département des Sombres Projets

Prix constaté • 36 €

Matériel • livre à couverture rigide de 168 pages couleurs

J'aime :

- + La qualité d'écriture.
- + Du vrai matériel de jeu.

J'aime moins :

- Un second scénario très optionnel dans la campagne.

L'EMPIRE D'ÉMERAUDE

Rokugan passé à la loupe

Edge relance enfin la machine de traduction sur le *Livre des Cinq Anneaux* qui avait pris pas mal de retard en 2012 et qui promet plusieurs sorties pour cette année. Premier supplément de la fournée 2013, déjà mythique (et très vite épuisé) lors de sa sortie à l'époque de la troisième édition, *L'Empire d'Émeraude* est indispensable pour les joueurs et les MJ qui veulent donner plus de relief à leurs campagnes et se plonger dans la vie quotidienne de Rokugan, univers patchwork inspiré de différentes civilisations asiatiques.

La voie de la vie

Contrairement aux autres suppléments de la gamme VO, qui s'attachent à la *storyline* de L5A, *L'Empire d'Émeraude* est intemporel, et pourra être utilisé quelle que soit l'édition du jeu que vous employez. Plus complet que son pendant troisième édition, vous trouverez dans ce livre tout ce qui concerne les arts (chapitre inédit), la guerre, les coutumes, la politique, l'éducation, la loi, le commerce, la religion, la relation de Rokugan aux étrangers et les structures sociales de l'Empire. Même si le supplément contient quatre-vingt-dix-neuf pour cent de background, vous trouverez quand même dans ses pages un peu de *crunch* (pas le chocolat, le terme employé par les hipsters du JdR pour dire « règles ») sous la forme de quelques nouvelles écoles pour chaque clan, ainsi qu'un chapitre, *La voie du Daimyo*, sur l'art de diriger et de servir l'empe-

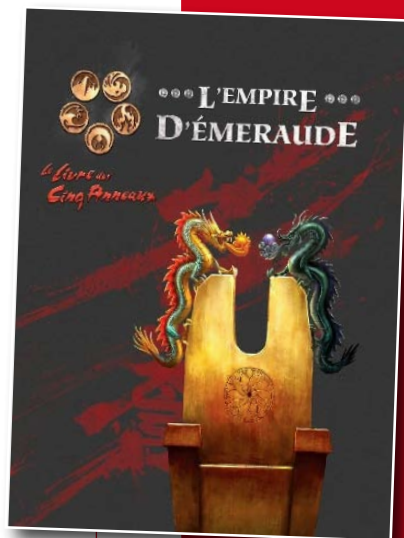
reur quand on a un statut de seigneur.

Ta place dans l'univers

Difficile pour le néophyte d'appréhender le monde de L5A, qui est quand même moins classique qu'un med-fan rempli d'orcs et de boules de feu. À première vue, il ressemble à un jeu japonisant où la moindre cérémonie du thé ratée finira en *seppuku*, où il faut refuser vingt-trois fois un cadeau pour être bien vu et où des types bizarres se baladent en pyjamas noirs sur les toits chaque nuit. À la lecture de *L'Empire d'Émeraude* et de son *fluff* (pas la confiture de chamallow, le terme employé par les *people aware* du JdR pour dire *background*), ces clichés sont vite balayés et les joueurs comprendront mieux leur rôle et celui de ceux qui les entourent, du noble au ronin en passant par le simple paysan. Les moments les plus importants de la vie des personnages, comme le *gem-pukku* (cérémonie de passage à l'âge adulte) ou plus simplement la pratique de l'*ikebana* (l'arrangement floral) prendront pour eux une autre signification.

Pour ceux qui possèdent déjà *L'Empire d'Émeraude* tel que paru pour la troisième édition, les changements ne sont ni révolutionnaires, ni majeurs, mais il y a des ajouts quasiment dans chaque paragraphe. Les autres, vous pouvez courir dans votre crèmerie habituelle et vous procurer cette bible de L5A.

David Burckle



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Prix constaté • 39,95 €

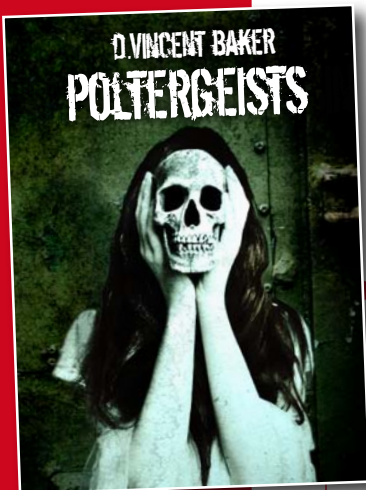
Matériel • Livre à couverture rigide de 304 pages couleur

J'aime :

- + Une bible indispensable pour donner à Rokugan le relief qu'il mérite.
- + Ultra complet !

J'aime moins :

- RAS



BOÎTE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

POLTERGEISTS

Duel dont vous êtes les héros

Les livres-dont-vous-êtes-le-héros... Qui ne se souvient pas de ces romans d'aventure interactifs qui ont bercé notre enfance ? *Le Talisman de la Mort*, *Loup Solitaire*, *La Voie du Tigre*... Eh bien c'est cela que l'éditeur *La Boîte à Heuhh* propose de revisiter à travers *Poltergeists*, avec un résultat forcément empreint d'une certaine nostalgie.

Posons tout d'abord le décor. Un explorateur urbain pénètre par hasard dans les sous-sols d'une usine désaffectée. Mais il ne se doutait pas que ce lieu était hanté ! Arrivera-t-il à échapper aux spectres et à s'évader ? Voilà le pitch, simple, direct et efficace de *Poltergeists*.

Intéressons-nous désormais à la forme, car c'est de ce biais que le jeu tire toute son originalité : deux livrets, un pour le MJ, rebaptisé Maître de Cérémonie (MC) pour l'occasion, et l'autre pour... l'Autre, précisément, qui n'est autre que la dénomination du joueur (c'est lui, l'intrus, dans l'histoire). Chaque livret contient des pages numérotées, numéros impairs pour le MC, pairs pour l'Autre. À chaque numéro, quelques consignes à suivre à la lettre ; un petit guide en quelque sorte, pour cadrer entièrement la partie. Il ne reste plus qu'à suivre les directives. Tout dans *Poltergeists* rappelle les livres-dont-vous-êtes-le-héros, mais à chaque page, point de description. C'est au MC d'inventer le décor, de poser la situation. Mis à part cet investissement, tout le jeu est sur des rails, des fameux « *Allez en 11.* » aux fatidiques pages « *Vous avez perdu.* ».

Cet emprunt aux livres-dont-vous-êtes-le-héros a l'avantage de proposer une œuvre particulièrement adaptée à l'initiation. *Poltergeists* prend le MC et l'Autre par la main, ne leur proposant

qu'un certain panel de choix. La liberté est ici bridée pour apporter cohérence autant que dynamisme.

Deux éléments s'avèrent cependant un brin déconcertant. Le premier tient en la relative répétitivité des situations : retomber une énième fois sur la même page provoque une certaine lassitude, qui peut heureusement être comblée par une préparation plus poussée et, pourquoi pas, par l'élaboration d'un plan précis des locaux où se déroule l'action. Sans ce travail préalable, le MC amené à répéter encore le panel d'actions de la page 17 peut se retrouver à court d'idées et rapidement démotivé.

Le deuxième émane de l'ambition de cet objet ludique. Car *Poltergeists* est en réalité moins une histoire qu'une saynète à faire jouer. Le contexte devient rapidement secondaire. Le véritable enjeu est un duel entre le MC et l'Autre. Le premier doit faire périr le second, et l'infortuné touriste urbain n'a d'autre objectif que de fuir, ou en tout cas se mettre hors de danger. Tant que les deux joueurs n'ont pas saisi cela, il est aisé de passer à côté du potentiel de stress de l'ensemble. Le joueur et le MC doivent gagner, individuellement, l'un face à l'autre, et cette confrontation est habituellement absente des jeux de rôle « traditionnels ».

Surfant sur la dimension nostalgique pour proposer une réinterprétation plus conviviale (un livre-jeu qui se joue à deux en 30 minutes) des livres-dont-vous-êtes-le-héros, *Poltergeists* se positionne comme un habile compromis entre le JdR et les romans interactifs qui ont marqué notre enfance. Cette relecture peut désstabiliser et subir parfois les redondances héritées de son format, mais il y a bien là les clés d'une expérience de jeu aussi dense et viscérale qu'accessible.

Yoshiaki Mimura

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 10 €
Matériel • 2 livrets A6 de 36 pages.
Auteur • D. Vincent Baker
Illustrations • Claudia Cangini

J'aime :

- + La fibre nostalgique.
- + Le matériau particulièrement adapté à l'initiation.
- + Le duel.

J'aime moins :

- La répétitivité relative de l'ensemble.
- Un cadre de jeu unique imposé.

LE SANG DES MARTYRS

Il était une foi...

Telle une upgrade 6.0 de l'expérience du Chat de Schrödinger, L'Empereur-Dieu de l'Humanité gît dans Son Trône d'Or sur la lointaine Terra. Il veille sur l'Imperium et ses millions de mondes, et tous Le vénèrent, sous une forme ou une autre. C'est la croyance en Sa présence qui assure la cohésion du Royaume de l'Homme face aux hordes Xenos et aux démons tapis dans le Warp. Et c'est de cette foi dont il est question dans *Le Sang des Martyrs*. Enfin !

Si un élément est central dans l'univers du 41^{ème} Millénaire, c'est bien la foi. Et cette composante, distillée dans toutes les gammes 40K (*Dark Heresy*, *Rogue Trader*, *DeathWatch*...), méritait amplement un supplément dédié. C'est chose faite avec *Le Sang des Martyrs*. Sans ce point focal, il est en effet difficile de conceptualiser et de s'imprégner véritablement de tout ce que ce monde sombre et gothique peut apporter en termes d'expérience de jeu. La foi est le pilier et le fondement de *Warhammer 40K* ; son âme, en quelque sorte.

Le Sang des Martyrs revient tout d'abord sur la genèse et l'histoire du Credo Impérial, de l'Hérésie d'Horus qui a vu naître Son culte jusqu'aux temps présents, en passant bien sûr par l'Âge de l'Apostasie. Si cette partie peut s'avérer redondante pour ceux qui connaissent déjà le *fluff* sur le bout des doigts, il est quand même très agréable de voir tous ces éléments de background compilés dans un même ouvrage. La vraie valeur ajoutée de ce supplément arrive toutefois plus loin, lorsque l'on aborde la découverte des particularités et des figures emblématiques de l'Écclésiarchie Calixienne. Personnalités,

cultes locaux, enjeux et intérêts du Ministorum dans le Secteur... Le MJ en a pour son compte et trouve tout le nécessaire pour donner du corps et du relief aux adeptes du Clergé, et ainsi éviter des traits de caractère trop caricaturaux ou formatés.

Pour les acolytes nourrissant des ambitions ecclésiastiques, qu'ils se vouent à une fonction de Confesseur ou soient membres de l'Adeptus Sororitas, *Le Sang des Martyrs* donne toutes les clés pour explorer en profondeur ces carrières. Les fans de l'Adeptus Sororitas sont au passage bien lotis : les Sœurs Repentia (ayant flirté avec l'hérésie), les Célestes (guerrières émérites) et les Séraphines (avec leurs réacteurs dorsaux !) rejoignent les Fiancées de l'Empereur précédemment traitées dans la gamme. Mention spéciale aussi aux talents liés à la foi, qui boostent considérablement les pouvoirs mystiques des serviteurs de l'Église de l'Empereur-Dieu et qui constituent autant de preuves de Sa présence.

Dans ces conditions, comment ne pas faire l'éloge de ce supplément qui vient réellement combler un manque ? Il permet de personnaliser plus avant PJ comme PNJ, et ouvre d'autres horizons de jeux, hors de la stricte sphère d'influence de l'Inquisition. Il aurait été parfait avec peut-être des descriptions de rites et des exemples de prières plus poussés, afin de mieux interpréter des personnages animés par une vraie foi, mais sinon, tout y est à un quasi sans faute. On sait désormais à quel Saint se vouer, et c'est déjà pas mal !

Yoshiaki Mimura



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

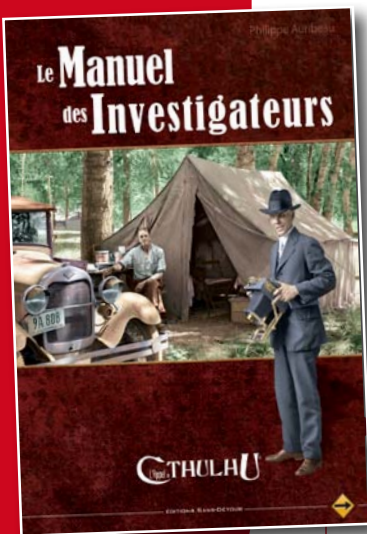
Prix constaté • 39,95 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 144 pages couleur

J'aime :

- + L'histoire du Credo impérial compilée.
- + Enfin, le Ministorum et la foi ont un supplément !
- + Les options de carrières et talents.

J'aime moins :

- Que la pratique de la foi ne soit pas plus développée.



SANS DÉTOUR | SUPPLÉMENT L'APPEL DE CTHULHU (VF)

LE MANUEL DES INVESTIGATEURS

Jouer un investigateur dans l'Amérique des années 20

Vous en avez assez de toujours jouer un privé, un journaliste, un archéologue ou un vétéran de la Grande Guerre ? Vous vous demandez à chaque fois ce qu'est vraiment le quotidien de votre perso ? Le Manuel des Investigateurs vous apporte tout ce dont vous rêviez !

Conçu par les éditions Sans-Détour en parallèle de *Au cœur des années 20* (cf. critique dans ce numéro), le *Manuel des Investigateurs* (MI) s'adresse directement aux joueurs en leur fournissant tout le nécessaire pour incarner un investigateur dans l'Amérique des années 20, et cela sans avoir à feuilleter d'autres ouvrages au contenu dangereux pour leur SAN. Pour remplir cette mission, le MI reprend des textes et informations publiées préalablement (Livre de base, *Au cœur des années 20*) tout en apportant également son lot de nouveautés.

Customiser son investigateur

Pour commencer, l'auteur propose un système de création de personnage « avancée » compatible à 100% avec les règles du livre de base, qui sont d'ailleurs reproduites quasiment à l'identique et largement complétées pour permettre aux joueurs de donner vie à des personnages plus personnalisés.

Des infos sur la géographie des États-Unis, sur les différents groupes ethniques du pays ainsi que sur les événements principaux de 1900 à 1920 permettent ensuite de donner une certaine couleur au personnage quant à ses origines, notamment en éclairant les événements qui ont pu marquer sa vie.

D'un point de vue technique, le tirage des caractéristiques peut être remplacé par une répartition de points, et surtout, en ce qui concerne l'occupation, la grande nouveauté est la possibilité d'attribuer au PJ, en fonction de son âge, une ou plusieurs carrières passées, un peu comme dans *Polaris*. Ce parcours professionnel guide la répartition des points de compétence entre les compétences d'occupation et celles de passe-temps. Enfin, une nouveauté croustillante : la possibilité de travailler la personnalité de son PJ en lui attribuant des troubles psychologiques.

Vivre dans les années 20

Une autre grosse (énorme !) différence avec le livre de base : le joueur peut maintenant choisir entre 120 occupations différentes, auxquelles le MI consacre un chapitre de pas moins de 230 pages. Leur description est complétée par des dossiers bourrés de détails pratiques : aviation, exploration, pègre, médecine, psychiatrie, et surtout archéologie et techniques d'enquêtes – criminologie et médecine légale – y sont abordées. Une vraie mine d'or que les joueurs pourront lire ponctuellement selon leurs aspirations ! La dernière partie de l'ouvrage vient compléter tout ça en décrivant le quotidien de l'investigateur des années 20.

Au final, ce *Manuel* est pour moi une véritable réussite, un must pour les investigateurs qui seront ravis d'avoir enfin un ouvrage rien que pour eux..

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Sans Détour

Prix constaté • 39 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 344 pages en N&B.

J'aime :

- + L'iconographie, très riche.
- + Le mode de création « avancée » permettant de créer des PJ « sur mesure ».
- + Le fait que l'ouvrage se suffise à lui-même (pour les joueurs).
- + La qualité et la quantité des informations sur les années 20.

J'aime moins :

- Le fait que la création « avancée » soit « réservée » aux joueurs.

PATRICE GEILLE | TUNNELS & TROLLS (VF)

AVENTURES T&T V8

Le vieux Troll a la forme !

➔ **A** lors que la V8 de *Tunnels & Trolls* a quelques mois à peine, quatre modules (deux solos et deux de groupes) sont déjà disponibles. Une belle vigueur pour ce vénérable Ancien !

Château Bison

Publié en 1976, *Buffalo Castle* est historiquement le premier solo de notre hobby. Traduit en 1984 par *Jeux Actuels*, le voici de retour adapté à la V8. Doté d'une nouvelle introduction contextuelle, de quelques paragraphes supplémentaires et d'une légère modification des lieux, on notera surtout qu'il s'agit là d'une nouvelle traduction plus fidèle au texte original. Ceci dit, soyons réaliste, même s'il offre un sympathique moment de nostalgie, ce n'est pas le *Sorcier de la Montagne de Feu* qui vient lui aussi d'être réédité. Reste quelques anachronismes humoristiques qui surprennent et, surtout, un plan récapitulatif des lieux à la fin du livret qui permet de prolonger la durée de vie en aventure « 1 - 1 ».

Le Lac aux Gobelins

Le Lac se démarque par le fait que l'on joue un monstre, un pòv' p'tit goblin un tantinet plus débrouillard que les autres s'en revenant au bercail après quelques errances à travers la Terre des Trolls. Honnêtement, ça n'a rien à voir avec le délirant *Nous, Gobelins de Pathfinder* par exemple. Plaisant sans être renversant, on se surprend quand même à le refaire 2 ou 3 fois histoire d'en faire vraiment le tour. À noter : un article expliquant l'origine des gobelins dans la Terre des Trolls et un joli plan à l'ancienne de la région du Lac.

Le Nain Ivre

T&T V8 ne proposant pas de scénario d'introduction, ce *Nain Ivre* (*Nain Bourré* aurait été plus pittoresque...) corrige le tir.

Initialement inclus dans le *Tunnel & Troll Free Rulebook* du Free RPG Day 2007, ne vous attendez pas à quelque chose d'extraordinaire avec ce petit module de groupe pour débutants : après une introduction destinée à s'équiper, les aventuriers sont embauchés comme escorte sur une barge descendant une rivière. Suivent des « événements » favorisant l'interactivité avec des PNJ, un épisode rocambolesque et deux bons gros combats. Au final, on reste dubitatif. On se met alors à imaginer de quoi rallonger la sauce. Et ça marche ! Entre les non-dits et les actions non envisagées pour les PJ, il y a de quoi aisément étoffer l'affaire.

À la Poursuite du Serpent d'Argent

À la *Poursuite du Serpent d'Argent* est 100% pur jus Old-School pour un groupe de niveau 2-3 : explorer un réseau de cavernes pour rapporter à un alchimiste du venin de serpent. Précisons cependant que certains monstres de T&T sont beaucoup plus évolués que d'habitude : ils ont une vraie personnalité, vivent en société et ne tapent pas systématiquement sans sommation sur l'aventurier lambda qui passe. C'est justement là tout l'intérêt pour un MJ bon comédien et des joueurs un peu plus subtils que d'habitude. Classique, sans prétention mais efficace et doté d'un charme désuet, ce module n'est pas pour me déplaire.

Et donc ?

Cette première fournée de scénarios reste bien dans l'esprit initial du jeu : simple, efficace et fun. Espérons juste des intrigues un peu plus consistantes pour les suivants.

Philippe Rat



Fiche technique

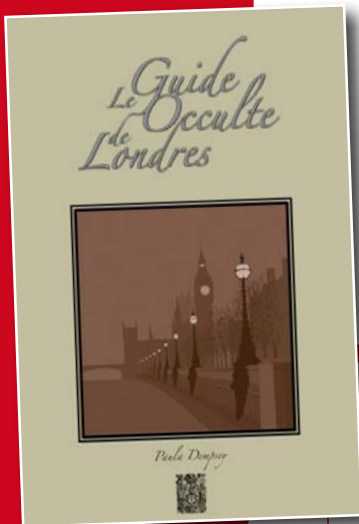
Éditeur • Patrice Geille sur lulu.com

Château Bison : livret N&B à couverture souple couleur de 40 pages – Lulu.com – 14,90 €

Le Lac aux Gobelins : livret N&B à couverture souple couleur de 36 pages – Lulu.com – 13,90 €

Le Nain Ivre : livret N&B à couverture souple couleur de 20 pages – Lulu.com – 9,90 €

À la Poursuite du Serpent d'Argent : livret N&B à couverture souple couleur de 40 pages – Lulu.com – 14,90 €



SUPPLÉMENT DE CONTEXTE | CTHULHU GUMSHOE (VF)

LE GUIDE OCCULTE DE LONDRES

Les ombres de la City

Récompensé d'un ENnie d'or en 2012 pour la qualité de son écriture, *Le Guide occulte de Londres* est une mine d'informations sur les mystères de la capitale brumeuse, un supplément destiné aux addicts du Mythe, tous jeux confondus, mais également aux autres amateurs de JdR occulte en tous genres.

Une aide de jeu qui séduit...

Avant tout, il convient de souligner la forme particulière que prend cet ouvrage. Plus qu'un supplément, il s'agit d'une énorme aide de jeu, un guide prétendument écrit par Auguste Darcy à la demande d'un ordre occulte. Cet auteur fictif étant décédé à la fin de l'année 1934 alors qu'il parachevait son œuvre, son guide « *le Liber Fumo* » est donné en l'état.

Page après page, il présente par le détail les lieux et personnalités de Londres en 1933, chaque entrée de l'ouvrage étant l'occasion d'un rappel de l'historique, des légendes locales et des rumeurs attachées à un endroit ou une personne, le tout souvent appuyé par des notes et remarques personnelles de M. Darcy.

La lecture de ce *Guide occulte* n'est pas seulement facile, elle est agréable. Certains lecteurs se prendront même à chercher dans les recoins de l'ouvrage qui se cache derrière la mort mystérieuse de l'auteur (une énigme que je n'ai, à mon grand dam, pas encore résolue). Le ton est également très réussi et l'on a souvent l'impression de recevoir des confidences plus que des informations en parcourant l'ouvrage. Les thèmes abordés sont variés, comme les quartiers et les bâtiments de Londres, et le spiritisme prend une place toute particulière dans les préoccupations de l'auteur ; d'ailleurs,

le Mythe est loin d'être omniprésent dans le *Liber Fumo* et d'autres jeux, comme *Achéron*, semblent tout indiqués pour exploiter les mystères du supplément (à condition bien sûr d'en expurger les passages spécifiques aux années 30).

Il faut aussi dire que l'absence de données techniques déconcerte un peu. Cela permet d'éviter la redite après *Les Mystères de Londres*, mais cela pose aussi la question de l'emploi brut qui pourra être fait de ce *Guide Occulte*.

...et déconcerte

Oui, ce nouveau livre est le parfait complément pour faire de la capitale anglaise un nouveau terrain de jeu bien développé, mais quelles que soient les idées qui vous viendront à la lecture, du travail sera nécessaire pour en faire profiter votre table. Même si vous confiez l'ouvrage complet à vos joueurs en décidant d'improviser ensuite en fonction de leurs pérégrinations, attendez-vous à devoir bosser et soyez assuré du fait qu'il vous faudra maîtriser convenablement votre guide. En bref, il y a un très fort potentiel dans ce *Guide* mais l'œuvre est exigeante.

Il en ressort une impression étrange, celle d'un ouvrage qui n'est presque pas un supplément de JdR mais qui demeure incontestablement intéressant et d'une qualité certaine. Les Gardiens des Arcanes curieux et ambitieux apprécieront vraiment l'initiative et les trésors de connaissance et de rumeurs mis à disposition ; les MJ manquant de temps ne trouveront pas là leur bonheur. Quant à ceux qui ont déjà craqué sur *Les Mystères de Londres*, même si les deux ouvrages n'ont en commun que la cité brumeuse, ils ne doivent pas manquer ce pendant au premier livre.

Stéphane Gallot

Fiche technique

Éditeur • Le 7^e Cercle

Prix constaté • 17 €

Matériel • Livre à couverture souple au format 14 x 21 cm de 144 pages N&B

J'aime :

- + Le parfait complément des *Mystères de Londres*.
- + Compatible avec la plupart des jeux occultes modernes (poulpiques ou non d'ailleurs).

J'aime moins :

- Du travail pour le MJ.

DEUS L'ASCENSION

« Quand Jeremiah rencontre Lucifer »

Les jeux post-apocalyptiques ne sont pas légion dans le paysage rôliste français, mais ils sont apparemment à la mode. C'est ainsi que le dernier bébé de JdR Éditions remet au goût du jour ce style si particulier en y injectant sa propre dose d'originalité à base de noirceur, de mysticisme et de pouvoirs surnaturels.

L'apocalypse a eu lieu et les démons ont déferlé sur le monde, laissant l'humanité exsangue et sur le point de s'éteindre. Mais c'était sans compter sur l'arrivée d'êtres étranges : les Araliens. Ramenant avec eux la magie, ils permirent de sauver l'humanité et de lui donner les armes pour riposter et se battre. Aujourd'hui, le monde est en guerre. Les territoires dévastés côtoient les terres libres. La guerre fait rage et les êtres humains sont prêts à en découdre. Il faut cependant compter avec la corruption, l'avidité et la soif de pouvoir des êtres humains. Car les démons savent aussi attaquer le cœur des hommes.

Le pitch du jeu est intrigant, faisant penser à un mélange entre *Obsidian* et l'univers de *Jeremiah*. On oscille entre plusieurs ambiances, de l'héroïsme débridé à la conspiration crasse en passant par l'opération commando en territoire ennemi. On entrevoit rapidement les possibilités que l'univers de jeu offre.

Le système de jeu se base sur un principe assez simple : chaque personnage est représenté par des caractéristiques exprimées avec une valeur de dé (du d6 au d20) et des compétences exprimées en niveaux. Quand on réalise un test, on jette le dé de la caractéristique concernée et on y ajoute le score de la compétence appropriée. La difficulté est elle aussi exprimée en dé, du d6 pour une action facile au d20 pour une action presque impossible. On lance le dé de difficulté et on le retire au résultat précédent. Le total doit

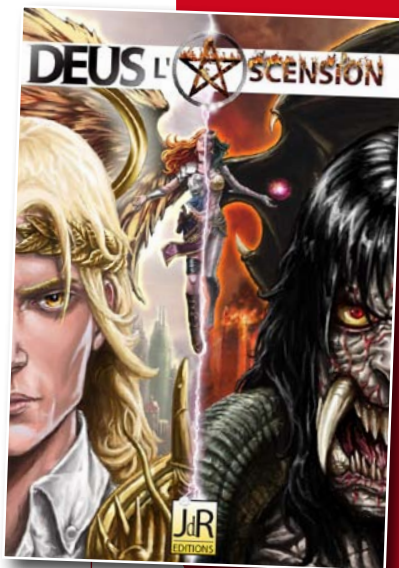
alors dépasser ou égaler 5 pour que l'action soit réussie. Ainsi, aucune difficulté n'est absolue. Un jet « peut » être plus difficile qu'un autre. Mais même une action quasiment impossible peut être réalisée par un pantin anémique.

Le système de magie est complet. Il permet de lancer des sorts de manière spontanée autant que rituelle, donnant à la magie une couleur intéressante. On utilise des sphères (des domaines, comme l'air, l'eau, la mort, l'illusion, etc.). Ces dernières sont matérialisées sur un « sphèrier » qui représente aussi l'évolution morale du personnage : chaque sphère s'approche de deux axes, ascension/corruption et loi/chaos. Le type de pouvoir utilisé et amélioré se répercute donc aussi sur la position du personnage dans l'univers métaphysique.

Mais le soufflé retombe vite. L'univers de jeu ne se démarque pas réellement et le système de règles n'est pas inspirant. Il plaira à ceux qui aiment les règles exhaustives et remplies d'exceptions, mais rebutera les adeptes de la simplicité. Et quand on lit l'avant-propos du jeu, proprement dithyrambique, *Deus l'Ascension* est d'autant plus décevant, surtout que son style n'est ni agréable à la lecture, ni fluide. Nul doute que l'auteur maîtrise son univers et sait parfaitement le faire jouer. Mais ce qui fait le sel de ses parties et enthousiasme certainement son groupe de jeu ne transparaît pas. Finalement, une fois l'ouvrage achevé, on le referme pour le remettre dans la bibliothèque.

C'est d'autant plus dommage que la présence de six scénarios permet d'entrevoir une grande partie des possibilités qu'offre le jeu en termes d'ambiances et de types d'intrigues.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • JdR Éditions

Prix constaté • 34 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 208 pages couleur

J'aime :

- + Un mélange des genres attrayant.
- + La présence d'un système de difficulté alternatif simplifiant l'idée du dé de difficulté.

J'aime moins :

- Les règles lourdes.
- Une impression de déjà-vu.
- Un livre à l'écriture peu inspirante.



SANS-DÉTOUR | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

LES MAÎTRES INDICIBLES

Madness takes its toll

On peut encore être surpris par des gammes que l'on pensait connaître par cœur. Loin des standards habituels de L'AdC, *les Maîtres Indicibles* nous offre trois aventures, jouables en une unique campagne, qui sortent des sentiers battus. Nous voici projetés dans le New York contemporain grâce à trois scénarios exploitant pleinement le thème de la folie. Plongés au cœur d'une enquête sombre et dérangeante, parfois malsaine, les personnages exploreront ici pleinement la descente aux enfers que le jeu nous a toujours promis. L'ouvrage est détaillé, bien écrit, bourré de matériel. Revers de la médaille : les scénarios s'adressent à un Gardien expérimenté et capable de s'imposer un travail de préparation important et complexe, ainsi qu'à des joueurs prêts à s'investir totalement dans l'aventure. À ce prix toutefois, il semble certain que la campagne ait des chances d'être mémorable. Notons aussi que l'ouvrage contient tout le nécessaire pour adapter son matériel à *Delta Green*.

Julien Dutel

Éditeur • Sans-Détour**Prix constaté** • 36 €**Matériel** • Livre de 208 pages N&B, couverture rigide

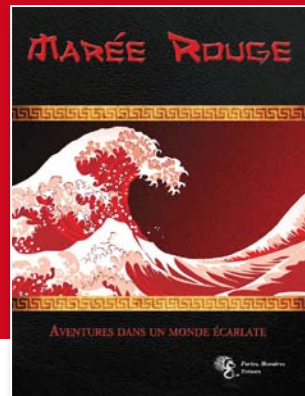
BACKGROUND | DEATHWATCH (VF)

L'EMPEREUR PROTÈGE

Investigate and Exterminate

Quand on pense à *Deathwatch*, on pense guerre et extermination. Dans un sens, on pense vite à des donjons sans dragons. *L'Empereur Protège* est pourtant un recueil de trois scénarios plus fins qu'il n'y paraît. Comme à l'accoutumée avec la gamme *Warhammer 40K*, on se retrouve projeté dans des décors Bigger Than Life qui donnent le ton. Mais les scénarios mêlent investigation et action dans des intrigues qui ne manqueront pas de surprendre les joueurs. On remarque notamment la présence régulière d'intrigues secondaires et optionnelles pour étoffer la partie enquête. Loin de n'être qu'une succession de nettoyages de repères de Xenos, on est en présence de trois scénarios touffus et bien construits. Tous les ingrédients sont réunis pour des parties intéressantes dans ce supplément qui, sans être exceptionnel, contentera assurément les MJ en mal d'inspiration.

Julien Dutel

Éditeur • Edge Entertainment**Prix constaté** • 34,95 €**Matériel** • Livre de 144 pages couleur, couverture rigide.

SETTING | LABYRINTH LORD (VF)

MARÉE ROUGE

Coefficient de 120 !

Excellente surprise que cette traduction inespérée du *Red Tide* de Kevin Crawford, auteur indépendant des très bons *Stars Without Numbers* et *Other Dust*. Bien que labélisé *Labyrinth Lord*, ce setting med-fan légèrement teinté par des inspirations asiatiques est facilement transposable. Une étrange brume rouge ayant ravagé le monde, l'Humanité s'est réfugiée sur un archipel mystérieusement préservé du Fléau. Plusieurs styles de jeu transparaissent : affrontement avec des autochtones peu commodes, magouilles entre Cités-États ou signes avant-coureurs de l'arrivée de la brume rouge (à traiter façon *Warhammer* ou *Lovcraft*). La seconde partie du livre emporte définitivement l'adhésion en proposant d'excellents outils et conseils pour jouer efficacement en mode « bac à sable ». Bref, un achat plus que sérieusement conseillé en espérant la traduction du «complément», *An Echo resounding...*

Philippe Rat

Éditeur • Sine Nomine Publishing**Prix constaté** • 6,00 € en PDF, 15,00 € (couverture souple) ou 22,00 € (couverture rigide) en POD sur drivethrurpg.com
Matériel • livre de 168 pages N&B



SCÉNARIOS | D6 LIGHT (VF)

6 TRÉSORS LÉGENDAIRES

Petits trésors

Grand fan des Indianajonesries et autres archéo-polars, je ne pouvais que trépigner devant ces six aventures écrites par quelques-uns de nos plus grands cadors du moment. De ce point de vue, je n'ai pas été déçu, on est à 100% dans le trip. Petit regret cependant, ça reste encore et toujours du contemporain. C'est peut-être dû au système D6 light fourni en annexe mais j'aurais adoré voir le thème décliné sur d'autres époques plus « exotiques ». Courir après les évadés de Montségur, piquer le trésor royal sous la Terreur, sauver la Ménorah du sac de Jérusalem, que sais-je encore... Néanmoins, force est de constater qu'il y a de quoi s'interroger sur la collection en elle-même. Non pas sur le concept, fournir du scénario de qualité étant une initiative qui ne peut qu'être saluée. Mais on sent bien que ça a dû « ramer sec » pour fournir une aventure complète en si peu de signes. Car c'est bien là que le bât blesse ! Alors de grâce, les 12 Singes, doublez le signage. Pour le reste, ne changez rien.

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes

Prix constaté • 19,90 €

Matériel • Livret A5 de 80 pages N&B, couverture souple



KABUKI KAISER | BAC À SABLE (VO)

RUINS OF THE UNDERCITY

Warrior Onanist level 2

Qui, chez les Old-Schoolers, n'a pas essayé les fameuses tables de génération aléatoire du DMG* de Pépé Gygax ? Pour le meilleur et surtout pour le pire... Autant dire que recevoir ce livret A5 de 72 pages pour *Labyrinth Lord* m'a laissé quelque peu narquois. L'idée de l'auteur (français même si tout est en anglais) est de fournir tout le nécessaire pour s'organiser une petite campagne *solo* de *dungeon crawling*. Nous avons donc droit à quelques règles organisationnelles de partie, une petite ville orientale pour acheter/revendre le butin du matériel (objets magiques inclus) et gérer quelques suivants. Vient ensuite de quoi générer et remplir un PMT dans les ruines voisines. Sceptique lors du premier jet de dés, j'ai rapidement été séduit car le tout fonctionne plutôt bien. Sur une tablette, on appellerait ça *Bard Tales* ou *Dungeon Master* !

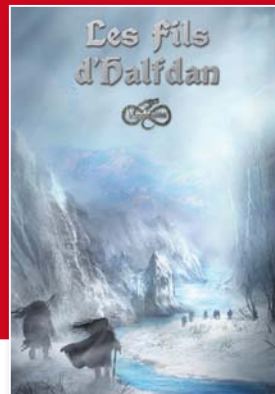
Philippe Rat

*DMG : le célèbre *Dungeon Master Guide* pour AD&D.

Éditeur • Kabuki Kaiser

Prix constaté • 5 \$ en PDF et 7,34 € en POD

Matériel • Livret A5 de 72 pages N&B, couverture souple



BACKGROUND | YGGDRASIL (VF)

LES FILS D'HALFDAN

Il y a quelque chose de pourri...

...au royaume du Danemark. Dernier volet de la campagne d'*Yggdrasil*, sans pour autant être le dernier supplément du jeu, *Les Fils d'Halfdan* clôt la saga initiée dans le livre de base. Les PJ ont l'occasion de rentrer, enfin, à la maison, en héros. Mais les voilà pris dans la tourmente d'une véritable guerre de succession. Dans les 64 pages de ce supplément un peu plus petit (et moins cher) que les autres, une saga épique trouve sa fin dans une ambiance façon Shakespeare chez les vikings (ces événements ayant inspiré *Hamlet* au grand William). Nous voilà donc en présence d'un scénario touffu qui demandera cependant un peu de travail pour en tirer la substantifique moelle quoique tous les éléments nécessaires à un final explosif soient bien présents. Un indispensable pour ceux qui ont adoré le début de la gamme.

Julien Dutel

Éditeur • 7^e Cercle

Prix constaté • 19,90 €

Matériel • Livre 64 pages bichromie, couverture souple.



MONGOOSE PUBLISHING | TRAVELLER (VF)

LES MARCHES DIRECTES

Far, far away...

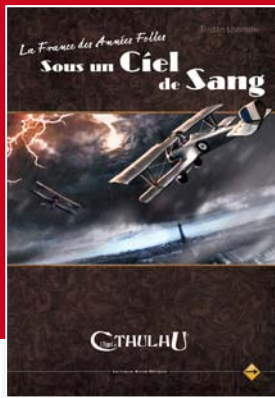
25 ans que je l'attends cette traduction ! J'ai donc foncé illico chez mon boucher lorsque j'ai appris sa distribution en magasin, la commande directe chez Mongoose coûtant un rein... Verdict ? Plus que mitigé. Non pas parce que j'ai l'impression d'avoir acquis un Print-on-Demand. En parcourant rapidement les 142 pages bourrées ras-les-marges d'infos sur l'histoire de l'Empire (très bien) et la région éloignée des *Marches Directes* (16 sous-secteurs avec à chaque fois un focus sur deux mondes « représentatifs »), mon premier sentiment était même plutôt positif. Seulement voilà, à la lecture, je me suis souvent ennuyé ferme tant c'est fade. Décrire un secteur ne se résume pas à juste interpréter des jets de dés. Il faut du « gras ». Et là... Bref, sauvées par un prix abordable, *Les Marches* sont désormais dans la section « collection *Traveller* » de ma bibliothèque. Sans plus !

Philippe Rat

Éditeur • Mongoose Publishing

Prix constaté • 19,99 €

Matériel • livre à couverture souple de 142 pages N&B



SANS-DÉTOUR | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

SOUS UN CIEL DE SANG

L'homme de la situation

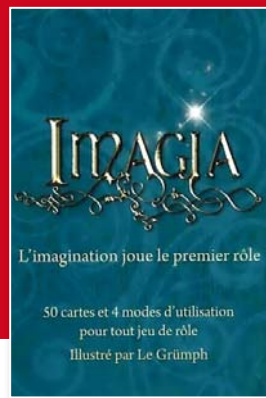
Sans-Détour, le talentueux éditeur du jeu de rôle *L'AdC* garde le rythme quant aux sorties de ses suppléments. Facile à faire, quand on fait appel à des auteurs de qualité comme Tristan Lhomme. Et comme l'homme n'est pas du genre à chômer, il nous propose deux scénarios et une campagne en cinq chapitres dans la France des Années Folles. Il peut s'en passer des choses étranges dans notre douce contrée : comme cette affaire à propos d'un aviateur disparu dans les limbes en laissant la place à une créature aux motivations inconnues, comme ce groupe d'hommes-serpents entretenant des relations obscures avec des humains au cœur de l'hexagone, ou comme ce scénario jouable à deux groupes de joueurs qui tenteront tout pour empêcher un Grand Ancien de remonter du fin fond d'une mine plusieurs fois millénaire. Bref, de quoi vivre de très bons moments - ou plutôt de vrais cauchemars - avec ce dernier opus signé Tristan Lhomme...

Farid Ben Salem

Éditeur • Sans-Détour

Prix constaté • 32 €

Matériel • livre à couverture rigide de 192 pages N&B



XII SINGES | TOUS JEUX (VF)

Imagia

Rébus et clés créatives

Le concept d'*Imagia* est simple mais culotté : 50 cartes illustrées par Le Grümph à employer comme support pour votre imagination, soit directement durant les parties, soit pour vous inspirer lors de la phase de création de votre scénario. Quatre modes d'emploi sont proposés et détaillés sur des cartes prévues à cet effet.

Outre le mode « création », pour préparer ses scénarios à l'aide d'un tirage façon tarot, et le mode « divination », pour jouer la bonne aventure en direct durant les parties, deux modes sont là pour aider les PJ à s'approprier la narration en jeu, juste le nécessaire pour compliquer un peu la tâche du MJ et pour apporter une once de piquant narrativiste à un scénario linéaire.

Les cartes sont jolies, variées, inspirantes. L'ensemble forme une aide de jeu générique de qualité. Pour joueurs avertis et aguerris.

Stéphane Gallot

Éditeur • XII Singes

Prix constaté • NC

Matériel • jeu de 50 cartes + 4 cartes de règles.

DÉS ÉTUIS POUR LES RASSEMBLER TOUTES, ET DANS VOTRE BIBLIOTHÈQUE, LES EXPOSER !



CHAQUE CAMPAGNE PATHFINDER DISPOSE
DÉSORMAIS D'UN LUXUEUX
ÉTUI DE RANGEMENT



Disponible sur www.black-book-editions.fr



black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2013, Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.



JEU DE PLATEAU

mice & mystics

Épiques Mickeys

Dans la lignée des *Légendes de la garde* de David Petersen ou de *Rougemuraille*, l'épopée animalière de Brian Jacques, *Mice & Mystics*, plonge les joueurs dans un univers med-fan peuplé de souris, musaraignes et autres bestioles.

Il était une fois un royaume gouverné par les hommes et dont le souverain était le bon roi Andon. Ce dernier était une personne bonne et généreuse, aimée de son peuple, mais plongée dans une profonde mélancolie depuis la mort de sa reine. Seule la fierté de voir grandir le prince Collin sortait le monarque de sa tristesse. Jusqu'au jour où une dénommée Vanestra, reine du lointain royaume de Dahrklend, débarqua au château. En quelques mois, le roi lui déclara sa flamme, tomba malade et octroya tous les pouvoirs du royaume à sa nouvelle dame ! Et de la prospérité bon-enfant, le royaume plongea dans la mesquine indigence... Le prince Collin en fit rapidement les frais : surpris lors d'une réunion secrète avec ses acolytes, il échoua dans les cachots royaux pour cause de conspiration contre son père. La seule astuce pour ne pas se morfondre au fond d'un trou fut proposée par le mage du groupe : prendre magiquement l'apparence de souris permettrait de sortir du cachot et de neutraliser au plus vite Vanestra...

L'aventure intérieure

Votre histoire commence ici. Enfin, non, point directement après cette introduction lue par un des joueurs à la table, mais après sa suite, le chapitre un, présent au sein d'un livret de 60 pages

intitulé « *Sorrow & remembrance* ». Les onze chapitres et leur épilogue sont tous structurés de la même manière : une exposition narrative de la situation, la révélation de l'objectif du chapitre et des conditions de victoire, suivis de la mise en place de l'espace de jeu et des forces en présence. Et c'est parti pour en découdre face à la population locale composée de rats d'élite, de cafards affamés et de *pince-oreilles* mal intentionnés. C'est sur des plateaux quadrillés que chaque chapitre prend place, avec à chaque fois un décor différent illustrant avec minutie les différentes zones du château : des petits passages destinés à nos amis rongeurs aux sols des cuisines, la vision micro/macro fonctionne à merveille !

Heroquest mon amour

Définie par une classe de personnage et quatre caractéristiques (attaque, défense, connaissance et mouvement), chaque souris possède des pouvoirs spéciaux activables à l'aide de bouts de fromage récupérés ici ou là. Le système de jeu demeure particulièrement simple. À son tour, une souris peut se déplacer et faire une action parmi cinq : combattre, courir, fouiller, récupérer et explorer. Le combat, au cœur du jeu, repose sur un échange de bons jets de dés. Un joueur peut frapper un ennemi adjacent en lançant un nombre de dés

Fiche technique

Auteur • Jerry Hawthorne

Éditeur • Plaid Hat Games/
Filosofia

Nb de joueurs • 1 à 4

Durée • 60 – 90 min

Âge • à partir de 8 ans

Prix constaté • 65,00 €





équivalent à sa caractéristique d'attaque, boostée par d'éventuels bonus d'armes, d'objets ou de pouvoirs spéciaux. Le nombre de symbole Attaque obtenu est alors comparé à un jet de dés effectué pour l'ennemi, infligeant ainsi d'éventuelles blessures. Rien de réellement novateur dans ce système d'aller-retour de dés en vigueur depuis des décennies dans tout « *Heroquest like* » qui se respecte. Mais, pour être pleinement immergé dans une aventure, pas besoin de plus !

Je la montre à ces monsieurs

Pour dénicher des originalités mécaniques, il faut se pencher sur le plateau annexe. La Piste d'initiative tout d'abord. Générée par un brassage des cartes de chaque souris mélangées avec celles des ennemis, elle détermine l'ordre du tour. Simplissime dans son fonctionnement, cette piste permet de déclencher des pouvoirs spécifiques et d'avoir un système d'initiative renouvelé à chaque plateau. La Roue de fromage ensuite. Cette dernière accueille des bouts de fromage qui, une fois au nombre de six, déclenchent un nouvel assaut d'ennemis et font grimper la Piste des chapitres vers la fin de l'aventure... Encore une fois, c'est limpide, malin, et cela a le mérite de créer une tension au sein du groupe lorsque

la roue se rapproche des six morceaux fatidiques... Voici donc une façon assez fine de mixer un déroulement narratif scripté, mais éminemment immersif, avec une bonne dose d'aléatoire qui peut faire basculer l'aventure hors des clous.

Porte – Souris – Fromage

La principale singularité de *Mice & Mystics* provient toutefois sans aucun doute de son aspect narratif maîtrisé à la perfection. Dès l'entame de l'aventure, ce petit conte de fée entraîne les joueurs dans une aventure palpitante, ponctuée par des événements toujours pertinents. La construction du récit laisse même des zones de choix cruciaux, avec des répercussions sur les situations des prochains chapitres. Le mode campagne n'a jamais été aussi motivant et rafraîchissant, surtout lorsqu'on le compare aux sempiternels « portes-monstres-trésors » en vigueur depuis des années. Ajoutez à cela une réalisation quasiment parfaite – le quasiment tenant à des couleurs très sombres qui ne rendent pas justice à la qualité des illustrations –, et vous obtenez un superbe dungeon crawler, original et enchanteur. Cerise sur le cheese-cake, Filosofia devrait réjouir les anglophobes en sortant une version entièrement francisée dès septembre 2013 !

Manuel Rozoy

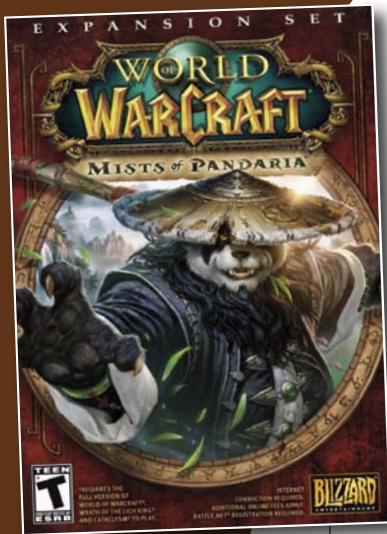


J'aime :

- ✦ L'immersion narrative.
- ✦ Le système de jeu simple et efficace.
- ✦ Le mode campagne.
- ✦ Le matériel et les illustrations.

J'aime moins :

- Attendre septembre pour la VF.



JEU VIDEO | MMORPG

MYSTS OF PANDARIA

Le quatrième serait le bon ?

Après Cataclysm, l'add-on précédent de Blizzard pour World of Warcraft qui portait bien son nom, on pouvait s'attendre au pire de la part du géant du MMORPG. Et pourtant, le Grand Ancien nous prouve une fois encore que malgré son grand âge, il est encore capable de nous réserver, non pas des surprises, mais tout du moins de très nombreuses et agréables heures de jeu.

Un nouveau continent qui sent l'eucalyptus, le thé et les arts martiaux

Le scénario de l'add-on est assez simple et je ne déflorerai pas grand-chose en expliquant que l'Alliance et la Horde découvrent par hasard – ou par l'effet de la Providence, comme le suggèrent de nombreux PNJ – un nouveau continent, la Pandarie. Celui-ci est habité par de sages Pandaren accueillants, épicuriens, adeptes de la bonne cuisine et des alcools forts et fêrus d'arts martiaux. Durant les quêtes du *pexing*, les PJ sont invités à découvrir l'histoire et les traditions de ce continent riche en civilisations plus ou moins disparues.

Outre la découverte de la Pandarie, les joueurs sont également invités à découvrir une nouvelle race – les Pandaren – et une nouvelle classe – le Moine. Si l'apparence des Pandaren est une affaire de goût personnel, nul ne peut nier que leurs bonus de race sont particulièrement alléchants. Quant au Moine, il peut assumer les trois rôles possibles de *WoW*, tank, heal, dps, et le fait avec efficience, malgré certaines modifications qui ont rendu le *gameplay* peut-être moins attrayant. Ce dernier repose sur une alliance d'énergie et de points de combo ; chaque compétence remplit ou vide l'une des deux jauges. En outre, le visuel du Moine séduira tous les adeptes de l'esthétique

« arts martiaux » car on oscille entre les roulades et les coups de pied retournés...

Enfin, il faut également ajouter que si les graphismes ne changent guère – même s'ils s'affinent un peu –, Blizzard s'est efforcé de tirer le meilleur parti possible du moteur graphique et nous entraîne dans un continent à la saveur asiatique indéniable et très appréciable. On notera que les débauches de couleurs parfois trop vives ont été jugulées, et que l'équipement est plutôt beau et reste assez sobre. Le charme de la Pandarie est également celui de sa bande-son, qui allie le fond sonore traditionnel de *WoW* à une certaine influence asiatique et quelques belles mélodies épiques. Disons-le, l'environnement sonore est des plus réussis.

Une variation sur le même...

Les vieux briscards de *WoW* ne seront pas dépayés : on pex du niveau 85 au 90 en faisant des quêtes et des instances – ou du PVP. Chaque zone est bien balisée par une suite de quêtes et correspond à un certain niveau ; la fin de la zone correspond à un *climax* de l'intrigue qui se résout de manière plus ou moins spectaculaire. Les instances sont assez faciles et réservent peu de surprises aux anciens joueurs, si ce n'est l'environnement asiatique plutôt joli.

Une fois niveau 90, les PJ peuvent monter leurs artisanats – ce qui est assez

Fiche technique

Éditeur • Blizzard
Entertainment

Support • PC et Mac

Prix constaté • 30 €



facile et très rentable dans cet *add-on*, car la plupart des productions sont liées quand équipées et donc vendables –, aller écumer les donjons, se tourner vers le PVP ou partir en raid. Comme à la fin de *Cataclysm*, on a le choix entre l'outil de recherche de raid – qui *loot* de l'équipement moins puissant mais est d'une difficulté bien moindre, voire triviale – ou les véritables raids en mode normal ou héroïque.

Les raids sont pour le moment au nombre de trois : les Caveaux de Mogu'shan, le Cœur de la Peur et la Terrasse Printanière, pour un total de seize adversaires. Les stratégies sont globalement intéressantes, variées et d'une difficulté bien crantée ; les combats privilégient tantôt les distances, tantôt les personnages adeptes du corps-à-corps ; les healers et les tanks ont même des rôles spécifiques à jouer en dehors de leur rôle habituel.

... particulièrement réussie !

Les petites innovations de *MoP* sont assez bien trouvées pour séduire une fois encore les anciens et fidéliser un nouveau public.

Tout d'abord, le *gameplay*. Si cet *add-on* n'a pas tout bouleversé, il est quand même le lieu d'une radicalisation : l'arbre de talents a disparu. On choisit une spécialisation, qui ouvre des compétences et une liste de talents à acheter au fur et à mesure de la progression pour « customiser » le personnage. Ces talents sont de plus en plus puissants et ils peuvent être modifiés facilement, même en cours de raid. Ainsi, si l'uniformisation est plus grande, il est possible de modifier son *build* entre deux ennemis pour l'adapter au plus près aux besoins du raid. Il faut également noter que si des disparités entre les classes subsistent, toutes sont jouables et efficaces.

Ensuite, Blizzard répond avec une grande pertinence à la question que se posent tous les joueurs de MMO : que fait-on lorsque l'on a atteint le niveau maximum ? Certes, la réponse principale reste le raid. Mais *WoW* apporte une rare diversité de réponses à cette question : on peut

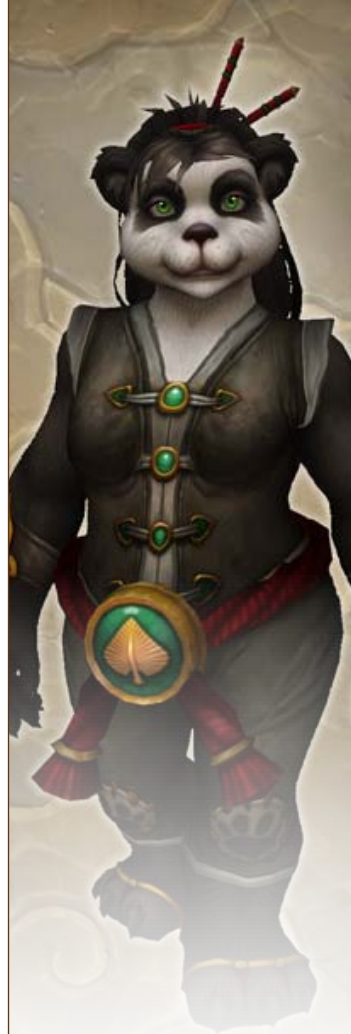
élever des familiers pour les faire combattre, relever des défis, faire des donjons et aller raider – que l'on ait une guilde ou non –, faire du PVP en champ de bataille ou en arène. Et pour meubler le quotidien des joueurs, il y a les quêtes journalières. « Argh ! » me rétorquera-t-on.

Eh bien non : si *MoP* est bien l'*add-on* des quêtes journalières, il tente de rendre celles-ci attrayantes. D'abord, il existe un grand nombre de factions proposant des quêtes journalières pour des récompenses très diverses : certaines sont indispensables pour acheter de l'équipement de haut niveau – plus puissant que celui *looté* avec l'outil raid –, d'autres sont plus optionnelles et concernent des artisanats comme la cuisine, la pêche ou encore les métiers de récolte – on peut se procurer un lopin de terre pour faire pousser des composants d'artisanat ! De plus, les quêtes varient selon les jours et sont ainsi très diverses. Surtout, elles ouvrent au fur et à mesure de la progression du joueur des pans de *background* et d'intrigue particulièrement intéressants. On sent, au fil de la progression, que Blizzard pose ses jalons pour développer l'intrigue de l'*add-on*, laquelle semble se recentrer sur le conflit destructeur entre la Horde et l'Alliance. Enfin, ces quêtes sont particulièrement utiles et rentables : elles ouvrent l'accès à de l'équipement, procurent un nombre considérable de po et des points de vaillance s'échangeant, comme d'habitude, contre de l'équipement épique.

Et donc ?

MoP, malgré les défauts inhérents à *WoW* et à son grand âge, est une réussite. On arrive peu convaincu en Pandarie et on se laisse peu à peu séduire par les Pandaren, l'humour des quêtes du *pexing*, l'impression étrange d'être en terrain connu mais de redécouvrir en même temps un univers dont on pensait avoir fait le tour, et on se surprend à jouer en souriant, heureux d'avoir retrouvé un peu de son âme d'enfant... et d'arpenter les contrées de *Myths of Nostalgie*...

Isabelle Périar



J'aime :

- ✦ La classe de Moine.
- ✦ Des tonnes de chose à faire, même une fois au niveau max.

J'aime moins :

- ✦ Un moteur graphique qui a bien vieilli.

DES FIGURINES POUR LE JEU DE RÔLE

PATHFINDER & CTHULHU

Des prépeintes pour nous, les rôlistes

Alors que la gamme de figurines Pathfinder Battles revient avec un nouveau set, nous en profitons pour réparer un oubli, puisque oui, chers amis investigateurs, l'univers de H.P. Lovecraft jouit lui aussi depuis plusieurs années de figurines prépeintes dignes d'intérêt. Et nous n'en avons pas parlé !

Shattered Star set

Après le renversant set *Rise of the runelords* et ses figurines impressionnantes (le géant des runes !), la gamme *Pathfinder Battles* s'enrichit d'un nouveau set de 129 figurines, dédié cette fois à la dernière campagne *Pathfinder* en date, *Shattered Star* (non traduite pour le moment). 129, c'est autant que dans le précédent set, mais celui-ci ne comporte qu'une seule fig' de taille TG, ce qui explique la différence de prix (votre porte-monnaie dit merci !).

Au menu de ce set, on retrouve comme dans le précédent un panaché de grands classiques utilisables dans n'importe quelles situations et de créatures beaucoup plus atypiques (et originales), mais pas forcément faciles à caser dans d'autres campagnes.

Côté cour (les « classiques »), le set propose entre autres un géant du feu très old-school, des élémentaires de toutes sortes (plutôt réussis), un magnifique troll, un gug, et quelques héros humanoïdes comme Amiri la barbare ou la magnifique Sheila Heidmarch, capitaine-aventurière de la Société des éclaireurs de la Varisie.

Côté jardin (les « atypiques »), il y a de tout, du prêtre boggard un peu ridicule, il faut le dire, au sublime *clockwork reliquary* (voir ci-dessus), à l'intérieur duquel on aperçoit un squelette vivant

derrière une paroi légèrement transparente, impressionnant !). Entre les deux, un magnifique dragon bleu de taille TG disponible séparément (il s'agit de la figurine bonus, comme le géant des runes de *Rise of the Runelords*), le golem d'acide, des adorateurs maléfiques et le cruel homme-lézard *Vulgath*.

Au final, ce set propose de très belles pièces dans l'ensemble, quelques-unes très anecdotiques au niveau qualité et, fort heureusement, il est moins cher que le précédent (comptez environ 400 € pour la *case* qui permet d'avoir le set complet malgré le côté aléatoire des boosters).

Pour certains, le problème de ce set sera le relatif grand nombre de figurines un peu trop originales pour une réutilisation en dehors de la campagne *Shattered Star*. Pour les autres, banco.

Le dragon bleu de taille TG



Ci-contre, 7 des
11 figurines du set
*The Adventurers :
Pyramid of Horus*.



The Adventurers & Arkham Horror

Ces deux jeux de plateau édités par Edge en France sont certes devenus des classiques, mais ils offrent surtout à tous les fans de JdR lovecraftiens une opportunité unique : celle de jouer avec des figurines prépeintes !

Du côté de *The Adventurers* (petit bonjour en passant à Frédéric Henry, son auteur bi-classé rôliste !), il existe deux sets. *Temple of Chac* (30 € mais difficile à trouver car épuisé actuellement) contient 12 figurines de héros relativement pulps qui fonctionnent parfaitement. *Pyramid of Horus* (35 €, épuisé également) contient 11 figurines (8 héros et 3 magnifiques momies !) un poil plus modernes, toujours un peu pulps, mais vraiment jolies.

Avec la gamme *Horreur à Arkham*, pas de problème d'adaptation au thème. Si la qualité des poses n'atteint pas le niveau de la gamme *Pathfinder* ou *The Adventurers*, leur côté old-school convient admi-

blement à l'ambiance. Et, ô joie, la gamme propose un vaste éventail de choix !

Pour 175 € chez le distributeur français, vous pourrez vous procurer les 48 figurines d'investigateurs disponibles. Notez que ces figurines sont également vendues en blisters de 8 à 16 pièces pour les moins fortunés (pas d'aléatoire, ouf !). Tous les classiques du genre sont là, de l'actrice au voyou en passant par le magicien et l'érudit. Perfect.

Pour 365 € (les figs prépeintes, c'est bien mais c'est cher !), vous pourrez piocher dans les 66 horreurs indicibles et cultistes chers à Lovecraft. Certains monstres sont particulièrement réussis malgré une peinture assez simple et l'ensemble se divise en 4 sets (entre 90 et 130 € chaque) pour les petites bourses.

Si vous aimez jouer à la bougie, avec un tableau *Velleda* et que vous n'aimez pas peindre, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Damien Coltice



Kwâ ? Jouer à Cthulhu avec des figurines ???

Hérésie ? à la rédac, les avis sont partagés, mais quelle que soit votre choix, n'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'une préférence et qu'il convient de reconnaître les qualités et les défauts des deux démarches ! ;-)



Ci-dessus eten marge ci-contre, les figurines *Arkham Horror*.



JEU DE PLATEAU NARRATIF | AVANT-PREMIÈRE

LES NAUFRAGÉS DU TRIANGLE

Va en enfer avec tes potes !

Lara Croft ne sera pas la seule à naufrager en préambule d'une aventure ludique cette année. À l'occasion de la convention Octogône à la rentrée 2012, plusieurs membres de la rédac' ont embarqué pour un voyage sans retour à la suite de Mahyar Shakeri pour découvrir un jeu de plateau narratif en phase de finalisation lors de sa toute première sortie en convention. Bienvenue dans les Naufragés du Triangle !

Fiche technique
Auteur • Mahyar Shakeri

On sent que Mahyar (auteur dans les gammes *Esteren*, *Shade*, *Anoë*, *Pendragon*, *Cyberpunk*...) vient de la sphère rôliste. Tout son jeu de plateau, son premier, en est imprégné. Évidemment, lors d'Octogône, les parties-test ont été réalisées à l'aide d'un prototype. Mais si le terme laisse abusivement penser à un produit non-fini au matériel peu esthétique, il n'en était rien en l'occurrence et je peux affirmer que la qualité du matériel de jeu présenté a surpris plus d'un joueur. Superbe petit plateau modulable, belles feuilles de perso, livret de règles complet en couleur... seuls les billes et jetons (utilisés pour miser sur les vices de ses camarades) semblaient rapportés d'une autre boîte et changeront probablement d'ici à la sortie boutique du jeu.

Un OVNI dans les Bermudes

Ce jeu, parlons-en ! Nous sommes en l'occurrence en présence d'un OVNI. Ni tout à fait JdR, pas complètement jeu de plateau, ce jeu de plateau narratif est un hybride à cheval sur les deux genres. Et c'est parfaitement volon-

taire ! Dès le départ, l'ambition des *Naufragés du Triangle* en fait un aimant à rôlistes. Il s'agit de proposer une vraie aventure narrative sans préparation, avec des parties durant de deux à trois heures. Juste ce qu'espèrent les papas rôlistes pressés qui n'ont plus autant de temps qu'autrefois pour de longues parties les samedi soirs.

Le pitch du jeu est également intrigant et porteur de promesses. Tous les joueurs incarnent un personnage (créé en 5 mn) qui peut être fictif ou réel, et de n'importe quelle époque entre 1840 et cette année. De l'aviateur de la 1^{ère} Guerre Mondiale à Karl Lagerfeld, on peut jouer tout et n'importe quoi avec pour seules limites l'humanité et la période indiquée. Après un crash ou un naufrage, les personnages s'éveillent et errent dans une immense structure au milieu des eaux, un vieux paquebot façon Titanic. Les lieux proposés par le plateau évoquent différents ponts, une salle des machines, des coursives... Le problème à partir de là, c'est que le Diable se cache parmi les PJ et va tenter de ravir les âmes du groupe en entraînant collectivement tout ce beau monde en Enfer.



L'Enfer, c'est les autres (et d'avoir Karl)

Lagerfeld en PJ

Les méta-rôles sont attribués au hasard en début de partie. Outre le Diable et des quidams, il y a un Ange Gardien qui peut faire basculer le jeu vers sa fin. En plus de leur rôle secret, tous les personnages sont basiquement définis par un nom, une histoire et deux vices à choisir parmi les sept péchés capitaux. Seul le Diable a trois vices.

Pour gagner, il va falloir l'identifier en révélant les péchés auxquels sont soumis ses petits camarades. Pour ce faire, les joueurs doivent enquêter les uns sur les autres et composer des saynètes plaçant les personnages des copains face à leurs désirs coupables. La règle est que l'on ne peut résister à ses péchés.

Chacun à son tour, les joueurs doivent donc miser sur les vices supposés des personnages de leurs potes pour ensuite mettre en scène une situation de tentation, avec l'enquêteur dans le rôle du MJ (assisté par les autres joueurs) tandis que le PJ visé se défend en faisant agir son personnage. Comme ça, l'affaire a l'air simple : « je monte une scène où il va logiquement se mettre en colère/céder à la gourmandise/agir par orgueil... et on saura si c'est son péché ». Mais n'oubliez pas que l'on joue entre potes, tous habitués à louvoyer entre les obstacles et les PNJ. Même avec un bon background de Maître de Jeu, piéger les personnages des autres joueurs n'est pas toujours facile et cer-

tains petits saligauds autour des tables se révèlent être des rois de l'esquive.

Peu à peu, tout après tour, le navire glisse vers les Enfers et il devient plus pressant de découvrir les rôles attribués à chacun en début de partie pour sauver son âme. Évidemment, des subtilités compliquent tout ça mais vous avez ici les bases.

Sauvez vos âmes

De manière surprenante, le jeu se révèle aussi compétitif que coopératif. Et si le thème horrifique fait sûrement son effet lors de certaines parties, tout dépend fatalement des joueurs et des personnages choisis au départ. Honnêtement, à notre table, l'ambiance était plutôt à la franche rigolade (et difficile de faire autrement avec tant de guests-stars en PJ, Mahyar aimant particulièrement prendre des icônes de la pop-culture pour en faire ses victimes). En tous cas, le pari était réussi puisque nous avons joué pendant trois heures après seulement 5 mn de préparation, et presque sans le moindre passage à vide (si l'on excepte bien sûr les petits questionnements de départ sur tel ou tel point de règle, notamment les mises...).

Curieux ? Le jeu fait actuellement la tournée des conventions, ne le manquez pas si vous avez l'occasion de le tester ! L'auteur tient le compte des âmes sauvées/perdus partie après partie. Aux dernières nouvelles, l'Enfer et les forces du Mal l'emportait largement. À vous d'inverser la tendance... ou de nous rejoindre, c'est sympa le deuxième cercle, en plus y'a Achille et Cléopâtre.

Stéphane Gallot

J'aime :

- ✦ Un jeu compétitif et coopératif.
- ✦ Pas de préparation.
- ✦ Le thème.

J'aime moins :

- ✦ Un plateau un peu accessoire en l'état (mais rappelons que le jeu était en phase de playtest).

LE COIN DES COMICS

Made in hexagon(e)

Dans une rubrique vouée à vous faire découvrir le monde des comics, il serait dommage de négliger un univers de création francophone qui connaît un vrai renouveau depuis quelques années : Hexagon.

Origines Secrètes

Les origines de cet univers remontent aux années 50 (!) avec des héros comme Zembla, Max Tornado, Tanka et d'autres. L'univers a ensuite évolué au fil des décennies, en augmentant considérablement son casting. Après une accalmie, les années 2000 voient son renouveau sous l'impulsion de Jean-Marc Lofficier, un scénariste ayant déjà travaillé plusieurs fois pour divers éditeurs américains, dont Marvel et DC. Durant cette période, l'éditeur français Semic (l'ancêtre de Panini Comics, en quelque sorte) publie des histoires issues de l'univers Hexagon. Les différents super-héros y sont officiellement regroupés dans un même monde, et une mini-série, *Strangers*, en réunit certains des plus fameux. Certaines de ces aventures franchissent même l'Atlantique pour une publication chez Image et un cross-over avec *Witchblade*. Malheureusement, la disparition de Semic en 2005 met fin à cette aventure. Il en faut cependant plus pour abattre Hexagon et il renaît de ses cendres en 2010, toujours grâce à Jean-Marc Lofficier, et cette fois chez l'éditeur Rivière Blanche.

Un soupçon de rôliste

Le retour d'Hexagon est pour l'instant principalement axé autour de trois ouvrages. Ceux-ci ont le mérite d'être facilement accessibles pour tous, y compris et surtout pour des néophytes ne connaissant aucunement cet uni-

vers. Pour combler les amateurs avertis, des omnibus de quelques centaines de pages proposent en parallèle les sagas déjà publiées par le passé.

Quelques recommandations si vous êtes intrigué :

- *Dimension Super-héros* propose des nouvelles tournant chacune autour d'un personnage de l'univers. Très plaisant, sa couverture attire naturellement l'œil du rôliste qui reconnaîtra nombre d'auteurs présents : Romain d'Huissier, Willy Favre, Anthony Combrexelle, Julien Heylbroeck, Éric Nieudan, Kristoff Valla, Ghislain Morel, etc. Voici l'occasion de lire la prose de quelques fameux auteurs de JdR francophones. Le second volume est d'ores et déjà prévu pour 2013.
- Le relié *Strangers* est une bande-dessinée présentant l'aventure épique d'un groupe de héros iconiques. Tout est fait pour familiariser rapidement le lecteur avec le cadre et les personnages. Rien ici ne donne lieu de rougir face aux grosses productions américaines, bien au contraire. Au scénario, Jean-Marc Lofficier démontre tout son savoir-faire et d'excellents dessinateurs se joignent à lui. La suite est pour l'instant en cours de parution sous forme de fascicules. Espérons qu'ils seront prochainement rassemblés sous la forme d'un autre ouvrage relié.
- Une suite directe de ce volume a été publiée sous la forme d'un roman : *Matière Noire*, de Romain d'Huissier. De quoi vous réconcilier avec le roman de super-héros. Sa traduction en anglais est prévue pour 2013.

Il ne manque plus à cet univers que son jeu de rôle mais qui sait...

Laurent Devernay



Pour en savoir plus
www.riviereblanche.com/hexagoncomics.htm
www.hexagoncomics.com



JEU DE PLATEAU

CARLTON HOUSE

Enquête de salon

Vous avez donné rendez-vous un peu trop tôt à vos potes pour la partie de jeu de rôle mensuelle et certains vont arriver au dernier moment voire en retard. Vous avez décidé d'éviter les sempiternelles anecdotes de vos premières parties au collège. Afin de patienter, il suffit de sortir votre *Sherlock Holmes Détective Conseil* d'Ystari. Cela tombe bien, la maison d'édition française vient de faire paraître un nouveau recueil d'énigmes : *Carlton House*, cinq aventures à vivre dont une de Thomas Cauet. Des aventures pas comme les autres car ce supplément vous propose d'enquêter en intérieur, dans le manoir de Carlton. Une immense demeure au charme londonien pas si tranquille que cela. À chaque affaire, les occupants changent. Il vous est toujours possible d'aller voir vos informateurs en ville ou de visiter d'autres endroits mais le cœur des enquêtes se passe cette fois au chaud, bien à l'abri de la pluie et du brouillard mythique de la capitale de l'empire britannique.

Farid Ben Salem

Éditeur • Ystari

Prix constaté • 25 €



JEU DE FIGURINES

LE HOBBIT

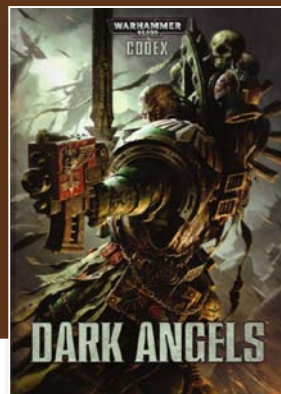
À la sauce GW

Déjà presque une décennie que nous avons pu jouir de la possibilité de voir sur nos tables la Compagnie de l'Anneau se dépêtrer dans la Moria au milieu de centaines de gobelins. Et surtout de l'opportunité de prendre les décisions à leur place. Aujourd'hui, GW nous propose à peu près la même chose avec une nouvelle grosse boîte pleine de figurines et de décors. Évidemment, cette fois, c'est pour la sortie du film *Le Hobbit*. On peut dire ce qu'on veut de l'œuvre de Jackson, elle a au minimum permis la sortie d'une pléthore de jeux autour de cette licence. La firme britannique n'allait pas rester les bras croisés et elle nous propose une révision de son meilleur système de règles. Quelques petits changements, quelques ajouts minimes, cela reste toujours aussi fluide pour de l'escarmouche et les interactions entre les personnages principaux sont bien représentées. Une belle boîte d'initiation un peu plus complexe que son aînée qui vous permettra de vivre de fabuleuses aventures.

Farid Ben Salem

Éditeur • Games Workshop

Prix constaté • 100 €



JEU DE FIGURINES | WARHAMMER 40K

CODEx DARK ANGELS

De mieux en mieux

Enfin un Codex de qualité pour cette compagnie de Space Marines, aussi réussi par l'esthétique du produit que dans sa rédaction. Livre avec couverture en carton et illustrations de très haute qualité. Il n'y a plus qu'à traduire cela sur les tables de jeu.

Les plus fidèles représentants de l'Empereur ont été remis en valeur sur certains points et il sera largement possible de faire des armées spécialisées avec, par exemple : du bon gros Terminator en exclusivité rien que pour les beaux yeux effrayés de votre adversaire ; ou que des motards, casque au vent ; ou de l'assaut en pluie de modules sur planètes arides ; ou une horde de marines déchaînés ; ou encore un assortiment d'engins bruyants et destructeurs... Tout cela sera bien sûr conditionné par votre investissement de départ mais en tout cas la variété est bien présente.

Farid Ben Salem

Éditeur • Games Workshop

Prix constaté • 38 €



MAGAZINE LITTÉRAIRE N°527

TOLKIEN – la fabrique d'un monde

Le demiurge dans les coulisses

Le prestigieux *Magazine Littéraire* consacre un dossier d'une quarantaine de pages à J.R.R. Tolkien ! C'est à ce genre de petit événement que l'on sent que l'imaginaire progresse en France.

On y trouve les figures imposées – Tolkien à Oxford, Tolkien linguiste – et des angles d'attaque plus originaux, comme un parallèle avec Kafka qui m'a laissé rêveur, ou une évocation des affres d'un auteur qui voit débarquer des personnages dont il ne voulait pas, comme ce Faramir qui lui complique la vie...

Tout ça plane assez loin des considérations qui intéressent la plupart des rôlistes, et n'apprendra pas forcément grand-chose aux vrais passionnés, mais si vous vous situez dans cet entre-deux qui veut en apprendre un peu plus sur l'envers du décor de la Terre du Milieu, sautez dessus !

Tristan Lhomme

Éditeur • Sophia Publications
Prix constaté • 6 € à commander
 ici : *Le Magazine Littéraire*, 24 chemin
 Latéral, BP65, 45390 Puisseaux.



JEU DE PLATEAU NARRATIF

BRUNAN, l'aventure au comptoir

Brèves entre PJ

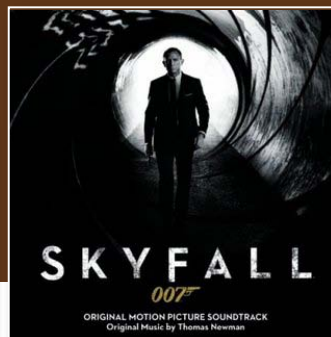
Autour du concept d'aventuriers se retrouvant au comptoir d'une taverne pour se rappeler de leurs dernières aventures, les XII Singes proposent ici un jeu narratif où des cartes créent des passages imposés à la façon d'*Il était une fois* et où des défis réguliers (adresse, mémoire, mime, etc.) viennent dynamiser et pimenter un peu la partie entre les joueurs.

Compétitif pour un jeu narratif, sympa et simple à jouer (une fois les explications de base laborieusement données), *Brunan* est une bonne surprise même si les visuels réalisés à partir de figurines en latex sont aux antipodes de mes goûts persos.

Pas une révolution mais un bon petit jeu à savourer entre rôlistes. Idéal pour prendre l'apéro avec d'anciens joueurs que l'on veut voir revenir à sa table ou pour patienter en attendant l'éternel retardataire des parties du vendredi soir.

Stéphane Gallot

Éditeur • XII Singes
Prix constaté • 24,95 €



MUSIQUE

SKYFALL

You know his name !

James Bond, c'est bien évidemment le mythique thème musical par lequel débute tous les films de la série. *Skyfall* déroge toutefois à la règle. Le thème apparaît fugitivement à deux ou trois reprises, et en entier dans l'une des séquences finales ; pour autant, comme la plupart des BO de 007, celle de *Skyfall* n'est pas « marquée ». Elle est avant tout caractérisée par une alternance de morceaux rythmés avec des percussions et des cuivres héroïques, et des morceaux romantiques dominés par des cascades de violons auxquels viennent se mêler des accents de guitare électrique. Thomas Newman reprend ici la recette musicale apportée par David Arnold pour moderniser les BO de 007, recette qui est également appliquée à d'autres films d'action contemporains. De ce fait, si cette BO n'est pas un bijou musical, elle revêt en revanche toutes les qualités pour venir accompagner des parties de JdR action/aventure. À souligner : l'absence sur le CD du générique chanté par Adele, qui ne cassera donc pas l'ambiance au mauvais moment !

Marc Sautriot

Éditeur • Sony Classical
Prix constaté • 16 € en CD et 6,99 € en mp3



JEU DE FIGURINES

SEDITION WARS

Space Hulk like

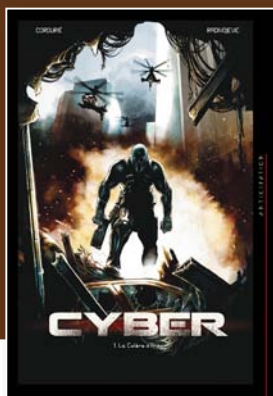
Un jeu pour 2 joueurs, parties en asymétrique, des humains, des aliens, des couloirs, des salles, de l'action et de la réaction...

Vous avez envie de me dire : *Space Hulk*. Vous avez raison. Sauf que là, c'est le Canada Dry de *SH*. C'est *SW*, *Sedition Wars*. Et même si derrière ce carton de kickStarter, il y a un ancien gourou de la peinture sur figurines, Mike McVey, figure emblématique de la célèbre société anglaise leader de la fig, vous ne retrouverez pas les mécanismes si fluides du vénérable.

L'ambiance à la *Aliens*, le film, est bien là malgré des tuiles de sol de piètre qualité. Le moteur de jeu propose un découpage du tour en 2 parties : un round Active Mode et un autre Reflex Mode. Le premier est très classique avec un jeu en alternance, et le deuxième (sans vous faire un dessin) permet de déclencher toutes les capacités identifiées comme réflexes. Au final, ouf (!), ce n'est pas un clone du pépé et son achat va s'avérer indispensable pour tous les fans du genre.

Farid Ben Salem

Éditeur • Studio McVey
Prix constaté • NC



BD

CYBER : T1 - la COLÈRE D'ARÈS

Détente brutale

Ils l'ont formé pour qu'il soit le meilleur soldat de sa génération, ils l'ont amélioré avec du matériel de pointe pour en faire l'arme absolue. Et tandis que l'état travaille sur sa nouvelle génération d'armes humaines, le héros découvre que ses employeurs ont commis un paquet d'erreurs, comme lui mentir sur ses missions, viser dans les zones de gris, ou avoir orchestré la mort de ses proches pour éviter les interférences...

Le travail est bien fait mais il n'y a ici rien de neuf. Cousu de fil blanc jusqu'à son dernier twist, ce tome se lit avec plaisir grâce au trait agréable de Radivojevic. Une BD d'action qui remplit son office de détente donc, qui ne fait pas réfléchir et dont on espère vaguement la suite, avec le maigre espoir d'une surprise qui serait très bienvenue et la conviction que le scénariste est vraiment capable de mieux et manquait de place. À suivre, avis réservé pour l'instant...

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil Anticipation
Prix constaté • à partir de 13,95 €
Auteur • Cordurié & Radivojevic



JEU DE PLATEAU

TOXIC CITY MALL

Zombicide à la sauce toxique

Zombicide, le jeu de zombies qu'il faut posséder. Pour preuve, il en est déjà à sa troisième impression en quelques mois et à la mi-printemps une première extension sera dans les bacs. Voyons voir le matos, qui est une des clés du succès de ce jeu, avec ici 43 nouvelles figurines (!) réparties en 14 figs de survivants et 29 figs de zombies toxiques. Toxiques ? Oui toxiques. Un nouveau type de zombie qui fait mal. Leur sang souillé n'est pas conseillé pour prendre une douche. Attention à ne pas se faire asperger si vous êtes dans la même case. Il va falloir encore courir ! Plus vite ! Dans la boîte, il y a aussi beaucoup de nouvelles cartes : zombies évidemment, équipement avec les armes Ultrarouge, des nouvelles tuiles afin de créer un nouveau lieu - le Centre Commercial - et de nouveaux jetons, barricades, éboulis et leurs règles spéciales. Ben voilà, vous allez en avoir marre de *Zombicide* mais pas pour très longtemps avec cette extension...

Farid Ben Salem

Éditeur • Guillotine Games
Prix constaté • NC



SÉRIE TV

LAST RESORT

L'annulation qui fait hurler

Alors que la situation politique est explosive à Washington (le Président est tenu pour cinglé, la moitié des généraux démissionne, etc.), l'équipage d'un sous-marin reçoit l'ordre de lancer l'arme nucléaire sur le Pakistan et n'obtempère pas.

Quand on sait que Shawn « *The Shield* » Ryan est derrière un projet, on l'attend forcément avec impatience et beaucoup d'espoirs. Et quand à la fin du pilote, on réalise avec stupeur que l'on vient de découvrir un OVNI aux ambitions inédites et au thème fameux porté par toute une équipe de qualité, on croit avoir touché le Graal. C'était malheureusement sans compter sur de piètres audiences et un niveau légèrement en baisse dès le second épisode. Au final, *Last Resort* aurait pu être une très grande série mais a souffert d'avoir été annulée trop tôt. Il reste heureusement de très bonnes choses ça et là et l'annulation est intervenue assez tôt pour que les auteurs concoctent une vraie fin à la série. Maigre consolation.

Stéphane Gallot

Éditeur/diffuseur • ABC/Canal+
Créé par • Karl Gajdusek et Shawn Ryan



MUSIQUE

THE HOBBIT

Voyage en Terre du Milieu

Dès les premières notes, on comprend qu'Howard Shore a signé là une partition dans la droite lignée des BO du *Seigneur des Anneaux*. On y retrouve des thèmes comme celui du voyage des hobbits, enjoué et léger, et celui des « forces maléfiques », plein de dissonances. Pour autant, ces thèmes ne sont pas (encore ?) empruntés d'un caractère « mythique » comme peuvent l'être ceux de *Star Wars* ou *Indiana Jones*, qui sont si identifiables. Shore a su créer une musique qui accompagne bien les images de la Terre du Milieu, mais on s'en détache aisément, ce qui en fait une BO parfaite pour accompagner nombre de nos parties de JdR, qu'elles se déroulent dans des univers de fantasy ou non. Les morceaux sont variés et illustreront à merveille les voyages, scènes de taverne et combats de vos parties. Sur les 2 CD (140 minutes de musique), seuls les chants des nains me laissent un peu perplexe.

Marc Sautriot

Éditeur • Decca
Prix constaté • 15 € en CD, 9,99 € en mp3 et 22 € l'édition spéciale en digipack.



JEU VIDÉO

ASSASSIN'S CREED – LIBERATION

Girl on fire

Changement de plateforme pour ce nouveau volet de la saga *Assassin's Creed* qui quitte les consoles de salon pour proposer une aventure inédite sur la petite Playstation Vita. Pour la première fois aux commandes d'un personnage féminin, les joueurs pourront découvrir la Louisiane et la Nouvelle-Orléans au XVIII^{ème} siècle ainsi que quelques décors supplémentaires (notamment le Mexique) dans le cadre de quelques rares et courtes missions. Adapté aux spécificités de la petite console (notamment ses deux pavés tactiles), le gameplay typique des AC se retrouve avec plaisir et se voit enrichi ici de quelques nouveautés bien pensées, entre autres des changements de tenue (Lady, Assassin, Esclave) qui affectent les possibilités d'action de l'héroïne et le comportement des personnes à son égard. Graphiquement réussi, proposant des thèmes de qualité et une histoire qui fonctionne (sans être cependant sensationnelle, un défaut de la saga), offrant près de 25 heures de jeu, *AC - Liberation* compte parmi les très bonnes surprises de la PS Vita avec *Uncharted - Golden Abyss* et *Gravity Rush*.

Stéphane Gallot

Éditeur • Ubisoft Sofia
Prix constaté • 30 €



JEU DE PLATEAU

MAGE WARS

Du Magic tactique

Enfin, on va pouvoir faire du *Magic* et visualiser concrètement les conséquences des sorts lancés. Que ce soit des boules de feu, de l'invocation de créatures, des enchantements, des malédictions... mais pas que. Grâce à un plateau de 3 cases sur 4, les deux lanceurs de sorts peuvent virevolter en s'affrontant dans une arène sous les acclamations de la foule en délire. Quatre personnages sont disponibles dans la boîte de base et ils sont bien typés et bien typiques des univers médiévaux fantastiques. Pour les accompagner : une multitude de cartes qui vont former votre livre de sorts. Votre représentant est figuré dans le damier, mais aussi toutes les créatures qu'il invoquera, les murs magiques, les pièges... Un principe de Quick et Full Action permet un déroulement du tour en alternance fluide et rapide avec du répondant des deux côtés. L'intérêt, au fur et à mesure des parties, est de constituer son paquet de cartes en fonction de son expérience. Le jeu est pour l'instant en anglais mais une société « de par chez nous » serait sur les dents pour traduire ce futur hit.

Farid Ben Salem

Éditeur • Arcane wonders

Prix constaté • NC



ROMAN

VENDETTA

Une histoire de la mafia

Quand la fille d'un puissant sénateur se fait enlever et que son garde du corps est retrouvé atrocement mutilé, c'est toute la machine judiciaire qui se met en marche : flic, FBI, etc. Puis ce pitch bien huilé dérape soudain quand le kidnappeur se présente au poste avec pour seule exigence que soit entendue l'intégralité de sa confession. Faites un polar où la mafia tient une place d'envergure, situez-le à la Nouvelle-Orléans, saupoudrez l'ensemble d'un soupçon de vaudouisme et vous serez assuré d'avoir toute mon attention. Ici, Ellory a oublié le vaudou mais ce n'est pas plus mal et son ouvrage donne à voir un tout autre sujet : 50 ans d'histoire de la mafia aux US vus de l'intérieur. L'occasion d'apprendre des tonnes de choses, de découvrir la Floride, LA, Vegas, New-York et Cuba à différentes époques, d'accoler aux grands noms de l'histoire du crime des personnalités frappantes ou curieusement humaines. Et comme c'est un roman, ça se lit comme... Bref, vous avez compris.

Stéphane Gallot

Éditeur • Éditions Sonatine

Auteur • R. J. Ellory

Prix constaté • 23 €



SÉRIE TV

DEXTER - SAISON 7

Pas décisif vers le grand final

Une saison après l'autre, *Dexter* continue à appliquer la recette qui lui a valu son succès international. *Dexter*, c'est toujours la même chose et c'est toujours différent. Un style qui se renouvelle en restant le même. Les personnages, principaux comme secondaires, restent à chaque fois aussi bien brossés depuis l'élévation de niveau qu'a connu le show à la saison 2. Sans trop spoiler, signalons que la palme revient cette année à Hannah McKay et Isaac Sirko respectivement incarnés par Yvonne Strahovski et Ray Stevenson... Cette saison devait être l'avant-dernière (et préparait effectivement en beauté la fin de la série) mais a obtenu de tels résultats d'audience, battant au passage ses propres records, qu'un report de la fin est actuellement envisagé. Une chose est cependant certaine, et cela a beau toujours être la même chose, plus rien ne sera comme avant après la conclusion offerte par ce douzième épisode.

Stéphane Gallot

Éditeur • Showtime/Canal+

Créé par • James Manos Jr.



LIVRE

FAUT-IL TUER HITLER ?

« Hey Donny ! Y a un boche qui ... »

28 juin 1944. L'état-major du SOE remet au Prime Minister un projet visant à abattre le Führer dans son Nid d'Aigle de Berchtesgaden. Nom de code : Opération Foxley. Énième film de série B ? Pas vraiment ! Ce projet a véritablement existé. Le dossier, hallucinant de précision, a été conservé au *Public Record Office* puis déclassifié et publié en fac-similé en 1998... et les *Éditions Italiques* ont eu à l'époque la bonne idée de le traduire. Ton résolument militaire dans le fond et la forme, grande carte séparée de la région, 120 photos, considérations diverses sur les lieux allant de la météo aux uniformes en passant par les patrouilles, les laissez-passer, les contacts, les manies des « habitués des lieux », les bâtiments (35 plans en tout), les recommandations sur les différents moyens d'actions et les matériels envisagés, tout y est ! Y compris un plan « B » avec une description rare du fameux *Führerzug*, le train blindé personnel du Moustachu (plans compris). Bref, un super pitch et un setting tout prêt pour votre prochaine partie d'*Inglorious Basterds* !

Philippe Rat

Éditeur • Éditions Italiques
Prix constaté • 10 €



JEU DE PLATEAU

OPÉRATION ICARUS

Nouvelle campagne Dust Tactics

Pour *Dust Tactics*, la dernière boîte de campagne, *Operation Icarus*, contient deux nouveaux héros, un pour les Alliés et un pour l'Axe, et quatre structures en plastique rappelant des bâtiments en acier ondulé de forme semi-circulaire. S'ajoute à cela un livret qui fourmille de plein de nouvelles petites règles pour ce jeu de figurines sur plateau, irréprochable d'un point de vue esthétique. Des règles pour les nouveaux bâtiments, pour les arbres sur le champ de bataille, pour gérer les champs de mine afin de créer des no-man's-land, pour jouer les deux héros présents dans la boîte (avec une nette préférence pour le ricain pratiquement immortel), pour des unités aériennes au service des Alliés à utiliser contre celles de la SSU ou de l'Axe, pour intégrer deux nouvelles unités de morts-vivants à lancer contre les tanks adverses et pour produire quatre nouveaux marcheurs de combat soviets. Un bon cru que cette extension avec une qualité en progression. Vivement la suite !

Farid Ben Salem

Éditeur • FFG/Edge
Prix constaté • NC



DVD ET BLU-RAY | TIMO VUORENSOLA

IRON SKY

We come in Peace...

Depuis 70 ans, ils nous observent. Dans l'ombre de la face cachée de la lune, les Nazis se préparent à l'attaque finale. En 2018, le mal absolu renaît... Financé en grande partie par les internautes, voilà un film Z finno-australien-allemand pleinement assumé qui pourrait bien devenir culte. Ou pas... Les avis à la rédaction sont partagés et nous vous laissons vous faire votre propre opinion. Reste que c'est déjanté, délirant, bourré de références cinématographiques et gentiment poil-à-gratter (l'opportuniste Président des États-Unis au discours politico-marketing bien populiste, l'ONU avec ses « amis » de 70 ans, le microcosme nazi après plus d'un demi-siècle d'isolement...). Mentions spéciales pour l'intro, la musique, la technologie (les vaisseaux spatiaux et les tenues spatiales de la Wehrmacht) et le savant fou bavard devant un Ipod. À voir d'abord en VOD quitte à acheter ensuite le DVD si vous aimez.

Philippe Rat

Éditeur • Energia Production et Blind Spot Pictures
Créé par • Tim Vuorensola
Prix constaté • 17 à 20 €



JEU DE PLATEAU

KROSMASTER arena

De la baston kawaiï

Oh c'est cro mignon toutes ces petites gurines kawaiï. Huit petites merveilles de toutes les couleurs dans une boîte pleine à craquer et qui pèse son poids. Les personnages viennent de l'univers de *Wakfu*, le célèbre MMO (et la série animée) d'Ankama. Toute une collection de héros va être vendue en BlindBox à l'unité. Des goodies à foison pour les fans. Sinon, le jeu de plateau est tactique ; il voit en général deux camps s'affronter dans un environnement naturel en carton. Le livret de règles sert, entre autres, de plateau pour une initiation en douceur et avec une difficulté croissante. Mais les mécanismes sont touffus voire prêtent à confusion, comme la lecture des dés et les différents pouvoirs des protagonistes. Depuis le temps qu'on l'attendait, aucune déception concernant le contenu ; par contre, les règles ne sont pas tout à fait au point. De toute façon, vous pouvez le trouver à moins de 50 €, tout cela pour posséder le jeu avec les plus belles figurines ayant jamais existé dans une boîte. Surtout à ce prix-là.

Farid Ben Salem

Éditeur • Ankama
Prix constaté • 47 €



JEU DE FIGURINES

X-WING

Du X-Wing pour tous les samedis soir

La clé du succès d'un jeu tiendrait-elle à la fréquence de sortie de ses produits liés ? Il semble que ce soit une des idées-marketing directrice de certains éditeurs. On enchaîne direct avec le Faucon Millenium, qui vaut à lui tout seul plusieurs vaisseaux grâce à ses 46 points menés par Han Solo. Ce dernier, avec 9 en pilotage (tout de même !), peut relancer tous ses dés d'attaque. Lando, lui, se la joue altruiste en offrant une action gratuite à un vaisseau allié. Quant à Chewbacca, il ignore les critiques. « Pimp my vaisseau spatial » pourrait être le crédo de cette poubelle ambulante puisque vous pouvez le customiser dans tous les sens, en défense par exemple ou en améliorant ses moteurs. D'ailleurs, même sans cela, il est capable de manœuvrer de bien meilleure façon qu'un X-Wing. Vous pouvez également proposer de faire du tourisme avec des invités de prestige comme Luke Skywalker. Assurément un must-have pour ce jeu.

Farid Ben Salem

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 29,95 €



SÉRIE TV

COPPER

Enquêtes old-school

La série télé *Copper* s'intéresse aux policiers New-Yorkais des années 1860. Dans un contexte poisseux où la misère est palpable, on suit un groupe de flics aux méthodes parfois expéditives. Kevin Corcoran, revenu de la guerre, enquête sans relâche sur la disparition de sa femme et la mort de sa fille. Ses camarades mettent en avant les spécificités de l'époque, tel l'ancien esclave adepte des méthodes scientifiques. La corruption est omniprésente, tout comme la violence.

Copper offre une reconstitution convaincante de l'époque, assortie d'une narration dense et d'une musique aux sonorités irlandaises. La narration est ici envisagée sur le long terme plutôt que sous le schéma d'une enquête par épisode. Ces qualités, en dépit d'images peu colorées, rendent la série très prenante. En attendant qu'elle corrige ses quelques défauts de jeunesse, elle est à suivre de très près.

Laurent Devernay

Diffuseur • BBC America
Auteurs • Tom Fontana & Will Rokos



JEU DE CARTES

ascension

Deck-building body-buildé

À la lecture de ce billet, vous allez peut-être vous rendre compte que j'ai un faible pour les jeux de type deck-building. Vous n'aurez pas tort. Après *Dominion*, *ThunderStone*, *NightFall*, *RuneAge*... et plein d'autres qui se cachent encore, *Ascension* a eu le mérite de taper dans l'œil des gens d'Asmodée. Et dans la gamme Marabunta, jeux core, une belle boîte en VF nous est proposée. J'ai envie de dire qu'*Ascension* est le jeu de deck-building le plus facile à appréhender : des règles simples, un plateau (!), ce qui est peu commun pour un jeu de ce genre mais permet de mieux se repérer, un deck commun de cartes qui vient remplir régulièrement une rangée de 6 cartes à s'approprier. Le but étant d'avoir le plus de points d'honneur à la fin de la partie. Lorsque c'est votre tour, vous pouvez soit acheter des cartes avec les runes accumulées, soit combattre les créatures présentes. Évidemment, la plupart des cartes récupérées modifient les règles du jeu et ajoutent du sel à la partie. Je vous conseille très fortement l'achat de ce jeu, ne serait-ce que pour découvrir le deckbuilding...

Farid Ben Salem

Éditeur • Marabunta

Prix constaté • 35 €

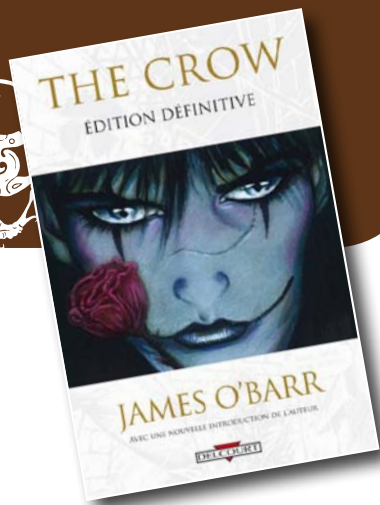
BD | JAMES O'BARR

THE CROW — ÉDITION DÉFINITIVE

Éternel

Un an après le massacre d'un jeune couple, revenu d'entre les morts, le visage peinturluré et accompagné d'un corbeau, Eric Draven, silhouette fantomatique, se met à errer dans les rues et traque les *gangers* responsables des deux meurtres, en quête de vengeance pour lui et pour sa compagne. Tel est le synopsis simplissime de *The Crow*, une œuvre majeure de la BD américaine désormais surtout connue pour son excellente adaptation ciné par Alex Proyas. Il serait toutefois dommage de réduire cette véritable merveille à une simple histoire de vengeance.

Derrière son lamento douloureux, cette triste histoire pleine de rage et de violence, *The Crow* est avant tout un conte qui parle d'amour, une œuvre poétique qui traite du deuil et de la solitude... Ponctuée de poèmes et de textes empruntés à Poe, Baudelaire, Rimbaud et à différents groupes musicaux, l'œuvre est d'une sincérité désarmante, de celles qui rendent même les maldresses poignantes.



Le style change d'une planche à l'autre, pas toujours égal, on sent bien que l'œuvre a été conçue sur une large période de temps et pourtant, par son ampleur, sa beauté simple et pure, pour son caractère viscéral, magnifié par chacune des cases de James O'Barr, des planches qui ont plus de 30 ans à présent mais dont le trait a incontestablement pris de la patine, *The Crow* reste furieusement moderne et compte toujours parmi les romans graphiques qu'il est indispensable d'avoir lu, au panthéon de ces œuvres singulières qui ont marqué la fin du XX^{ème} siècle avec *The Killing Joke*, *Arkham Asylum* et *Watchmen*.

Apportant quelques trente pages inédites (pour un total final de 272 pages), la nouvelle édition proposée par Delcourt et dite « définitive » rassemble en un seul tome l'histoire complète. Une occasion idéale pour découvrir ou redécouvrir ce chef d'œuvre sombre et moderne à l'irrésistible et funèbre poésie.

Stéphane Gallot

Éditeur • Delcourt

Prix constaté • 17 €



JEU DE FIGURINES

DREADBALL

FFF - Foot Furieux du Futur

Comme quoi, Games Workshop en a sorti des jeux de référence en trente années d'existence... Après avoir inspiré beaucoup d'auteurs de jeux de figs avec la série des *Warhammer*, après avoir révolutionné le monde ludique avec *Space Hulk*, *Blood Bowl* se voit affublé de petits frères comme *DreadBall*. Bon, d'un autre côté, les gars de Mantic sont des transfuges du leader de la fig. Après *Kings of War* et *Warpath*, qui rappellent « vous-savez-quoi », l'Autre société anglaise propose une resucée de *Blood Bowl*. Encore un très bon jeu. Cette fois, l'époque change. Nous sommes très loin dans le futur, et le métal environne les joueurs. Des nains, des filles, des aliens, des robots... il y en a pour tous les goûts et Jack Thorton, l'auteur du jeu et ancien de GW, a tout prévu pour que *DreadBall* soit vivant et sans temps morts même si des cases hexagonales peu sexy recouvrent le terrain où s'affrontent des équipes aux figs très dynamiques.

Farid Ben Salem

Éditeur • Mantic
Prix constaté • NC



BD

INDICIBLE : T1 – LES DIEUX NOIRS

Fin du Monde

Entre l'année 2012 et la mode poulpique dans les milieux geeks ces dernières années, on en a bouffé du Mythe, presque autant que du zombie, presque jusqu'à l'écœurement... Mais quand c'est bien fait, il faut être capable de prendre du recul pour le reconnaître. Et là, si rien ne rend *Indicible* vraiment indispensable, il faut admettre que la BD est de qualité et donne vraiment à voir le type de menace que les Grands Anciens font planer sur le monde. Son scénario est convenu, mais voici un diptyque contemporain à suivre pour le trait de Ruizge et les hautes ambitions de Renault.

Si vous êtes un addict de l'œuvre de Lovecraft et de ses dérivés, n'hésitez pas et procurez-vous vite le premier tome de ce diptyque. Si vous êtes MJ à *Delta Green*, vous trouverez là des illustrations pour plusieurs décors bien abîmés. Si vous faites partie des simples amateurs et curieux, un coup d'œil suffira à vous faire savoir si vous êtes dans le public visé.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Auteurs • Renault & Ruizge
Prix constaté • 13,95 €



DVD & BLU-RAY

LOOPER

Looping vers le futur

Dans un futur proche et résolument low-tech, le voyage dans le temps a été récupéré par les syndicats du crime pour faire disparaître les corps. Pas le choix pour lutter contre les progrès de la criminalistique : faut envoyer les gars crever vingt ans plus tôt... Les gus payés pour dézinguer des gars livrés à travers l'espace et le temps ont un boulot peinant, mais il y a une clause contractuelle dure à encaisser : un beau jour, c'est leur propre tas de chair qui est envoyé par l'express pour qu'ils l'éclatent à vingt ans d'intervalle. Et évidemment, quand quelqu'un ne s'auto-élimine pas, une impitoyable chasse commence... Reste, contre toute attente, que ce synopsis idiot mène à de formidables surprises. À considérer l'affiche, la bande-annonce, la présence de Bruce Willis et toutes sortes d'autres indices, on était en droit de s'attendre à un bête *actionner* vaguement teinté de SF. Et pour le coup, *Looper* se révèle être beaucoup plus que ça. Bien filmé, finement joué, profitant d'un scénario millimétré et de plusieurs séquences intelligentes qui restent en mémoire, le film surprend et propose un divertissement très honnête. À voir !

Stéphane Gallot

Éditeur • M6 Interactions
Réalisateur • Ryan Johnson
Prix constaté • 15 €



DVD, BLURAY & BLURAY 3D

REBELLE

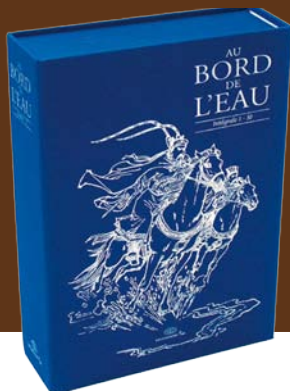
Légende Celtique version grand public

Comme souvent avec Disney/Pixar, la qualité est au rendez-vous et vous pouvez y aller les yeux fermés... enfin l'inverse. Sauf que là, du fait de ses inspirations médiévalo-celtiques, *Rebelle* a tous les motifs de vous intéresser. Après une dispute avec sa mère, l'impétueuse Mérida, princesse d'Écosse, contracte un pacte avec une sorcière qui va lui causer bien des torts. Sur fond de mariage de convenance peu apprécié par la principale concernée, Pixar brode ici une très jolie fable, drôle, enlevée, sincère et *punchy*, qui réussit à émouvoir autant qu'à faire rire et qui semble le spectacle parfait pour préparer ses petiots en douceur aux univers med-fans de papa. Les légendes qui forment le fond de l'histoire peuvent d'ailleurs être réemployées telles quelles pour faire jouer ses petits neveux (ou cousins), une table familiale, voire des adultes. Le petit court-métrage *La Luna* qui accompagne le film (et qui fut nommé aux Oscars 2012) mérite également le détour pour sa poésie légère.

Stéphane Gallot

Éditeur • Disney Pixar

Prix constaté • 15 €



BD

AU BORD DE L'EAU

Chinawood

Selon les spécialistes, *Au bord de l'eau* est l'un des quatre grands romans classiques de la littérature chinoise (avec *L'Histoire des trois Royaumes*, *le Voyage en Occident* et *Rêve dans le Pavillon rouge*). Disponible chez Folio en deux gros pavés, ce monument du XIV^{ème} siècle aux relents de *Robin des bois* ou de *Trois mousquetaires* narre les aventures de cent-huit « hors-la-loi » luttant contre l'injustice et la corruption de l'administration des Song du Nord. Truculent et picaresque, ça se lit compulsivement et c'est une mine de platine incontournable qu'il serait criminel de ne pas recycler.*

Pour les bédéphiles, les Éditions Fei (connues des amateurs pour la très bonne série *Juge Bao*) viennent d'éditer en français l'intégrale des *lianhuanhua* parus dans les années 70 (les précédentes versions ayant disparu pour cause de Révolution (in)culturelle). Les *lianhuanhua* sont des BD traditionnelles peu connues hors de Chine que l'on pourrait très schématiquement comparer aux story-strips type Little Nemo, Pieds-Nickelés ou Prince Vaillant. Proposée dans un



très bel écrin contenant trente petits fascicules (15x11,5 cm) correspondant chacun à un chapitre du roman, l'œuvre est collective, en noir et blanc, et propose des styles différents (mais cohérents). Une grande leçon tant graphique que scénaristique dans ce qui est d'évidence plus un livre illustré qu'une simple BD. Dépêchez-vous d'acquiescer l'un des 2000 exemplaires disponibles, 79 €, ce n'est jamais que deux suppléments de JdR à l'intérêt parfois discutable !

Philippe Rat

* il existerait même un JdR amateur traînant sur le Net...

Éditeur • Folio (2 tomes) et Éditions Fei (intégrale volumes 1-30, collectif)

Prix constaté • 11 € (Folio) ou 79 € (intégrale)

NE SORTEZ PAS SANS LUI !

UN ÉCRAN RIGIDE
CARTONNÉ 4 VOLETS

UN POSTER DE LA SKYLINE
DE SEATTLE

6 FICHES DE RÉFÉRENCES
DE RÈGLES

4 PLANS COULEUR

5 LIVRETS COMPRENANT
DES AVENTURES, DES
NOUVEAUX CONTACTS,
DES RÈGLES MODULAIRES
DE CRÉATION DE
PERSONNAGE, UN INDEX
ET DES RÉCAPITULATIFS
DES TABLES DE TOUS LES
SUPPLÉMENTS DE RÈGLES
POUR SHADOWRUN
4E ÉDITION !



TOPPS

CATALYST
game labs

Disponible en Pack Préco BBE
(Précommande + PDF offert immédiatement) sur :
www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK
EDITIONS



CASUS HONORE SES LÉGENDES

Casus honore ses légendes n°4

L'AMOUR EN CAGE

Ce scénario a été écrit d'après Le Temple de Dagon, une aventure de François Marcela-Froideval et Didier Guiserix publiée dans Casus Belli #5 en septembre 1981 !

En quelques mots...

Le Cœur de la Mort est entre les mains des mages de Talbeth, mais la menace reste importante car son pouvoir est grand et l'artefact impie appelle à lui les Chevaliers de la Tombe qui le recherche inlassablement.

Seule solution pour le cacher et protéger le monde de son influence corruptrice, l'Arche de Sivanah, une relique dérobée il y a près de deux siècles par Fafnir, un redoutable dragon rouge. La bête est morte à présent et trouver l'objet dans son repaire volcanique devrait être facile... Car la bête est morte. N'est-ce pas ?

Note aux MJ : pour laisser à la place à l'aventure elle-même, les profils des adversaires renvoient à ceux du Bestiaire (monstres) et du Guide du maître (PNJ).

Fiche technique

TYPE • old-school (donjon)
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 9 à 10
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

DÉCOR DE L'AVENTURE

À plus de 100 km de Talbeth, au nord du Marais de Mush et du fleuve Yondabakari s'étend une chaîne d'anciens volcans depuis longtemps éteints, appelés les Montagnes de Malgorian. Depuis des décennies, les bergers arpentent leurs cols et beaucoup les considèrent comme les montagnes les moins dangereuses de Varisie. Pourtant, ces monts sont loin d'être inoffensifs et recèlent toujours une activité sismique importante. Les communautés environnantes ont ainsi appris à se méfier de leurs sources sulfurées et de leurs geysers bouillants, ou encore des nuages de gaz asphyxiants qui descendent parfois des pentes.

À l'extrémité sud de ces montagnes, coincés entre la Forêt de Sanos et le Lac des Braises, se dressent les Crocs de Fafnir, deux sinistres volcans connus pour avoir autrefois abrité un terrifiant dragon rouge qui dévastait la région et auquel ils doivent leur nom.

UN PEU D'HISTOIRE

Fafnir et l'Arche de Sivanah

Il y a près de 300 ans, bien qu'étant devenu un dragon adulte, Fafnir était toujours sous l'emprise d'un puissant sort qui l'obligeait à obéir jusqu'à sa mort au maître du lieu. Ne pouvant tolérer cette situation, Fafnir entama de longues recherches dans le plus grand secret pour trouver un moyen de se libérer de ce lien.

Après plusieurs décennies, le dragon finit par découvrir une possible échappatoire en étudiant le sommet des arts nécromantiques. Pour briser ce sort, il lui fallait quitter la vie et tromper la mort, devenir un mort-vivant : une liche ! Sa quête fut longue et la construction du phylactère magique qui recevrait son âme en était une partie délicate et même critique considérant sa nature de dragon. Il était primordial que ce phylactère soit protégé et que son maître d'alors, le puissant mage Kelek, ne puisse percer son secret.

À cette fin, il y a 200 ans, le dragon rouge plongea sur le temple talbethien dédié à Sivanah, déesse de la magie des illusions, pour y dérober l'Arche de Sivanah, un artefact dont le pouvoir peut protéger et dissimuler la véritable nature de ce qu'il contient. Fafnir commença ensuite le long processus d'écriture magique des inscriptions profanes qui contiendrait sa force vitale, les gravant sur un disque d'or de la taille d'un bouclier qu'il plaça dans l'artefact afin que nul ne puisse le déceler.

Mais les enlèvements fréquents pratiqués par Kelek dans les villages alentours et les nombreux raids qu'effectuait Fafnir attiraient l'attention de nombreux mercenaires et aventuriers toujours plus puissants et assoiffés de gloire et de richesses. C'est ainsi qu'un jour le paladin George-de-Maelorn et ses compagnons prirent d'assaut le complexe du volcan et mirent un terme

L'ARCHE DE SIVANAH

Sivanah est la déesse de la magie des illusions. Souvent représentée masquée par sept voiles, elle est la protectrice des illusionnistes, des filous et de tous ceux qui protègent les mystères et maintiennent le secret sur la véritable nature des choses. Son culte est assez répandu auprès des gnomes et des illusionnistes du monde entier.

L'Arche est semblable à une lanterne chinoise, ovale veiné en réseau de 1 m de diamètre composé de six voiles aux couleurs passées et changeantes. Les voiles se replient et se déroulent en se resserrant pour masquer totalement son contenu. L'arche est sous l'effet permanent d'un *sanctuaire secret*. Sa fermeture agit comme le sort *verrouillage*.

On ne peut placer qu'un seul objet à la fois à l'intérieur. Tant qu'il est dans l'Arche, cet objet est sous l'effet des pouvoirs permanents suivants : *alarme*, *dissimulation suprême*, *zone d'antimagie*.

Tous ces sorts sont lancés comme un NLS 20.

aux agissements du mage, terrassant sur leur chemin le dragon rouge... Heureusement pour lui, Fafnir avait terminé son phylactère et sa mort annonçait également sa libération.

Son phylactère accueillit son âme ainsi qu'il l'avait prévu, mais l'Arche de Sivanah qui le protégeait eu un malencontreux effet auquel ne s'attendait pas le dragon. Agissant comme une *zone d'antimagie*, l'arche empêcha le phylactère de reconstruire son corps. L'esprit de Fafnir devait toutefois demeurer enfermé dans sa carcasse.

N'est pas mort ce qui attend en rêvant...

Bien que devenu immortel, le dragon fut à nouveau piégé, inerte mais éveillé, conscient de son environnement mais incapable d'entreprendre la moindre action. Tirant parti de ses expériences occultes, il apprit progressivement à communiquer mentalement avec les vivants proches. Sa condition aurait pu amener le dragon à l'état de demi-liche si son phy-

lactère s'était détruit avec le temps, mais son disque d'or inaltérable était protégé par l'Arche.

Plusieurs décennies passèrent avant qu'une tribu de bourbiérins vienne prospecter et investir l'ancien temple de Dagon laissé à l'abandon. Le squelette du dragon fut une des premières choses qu'ils y découvrirent. Impatient d'émerger de son état, Fafnir tenta d'entrer en contact avec les bourbiérins balourds afin qu'ils trouvent l'Arche de Sivanah et en extraient son phylactère.

Mais la malchance accompagnait le dragon qui n'imaginait pas que les stupides créatures avaient pour chef un démon hezrou, serviteur de Gogunta, venu s'installer dans ce temple de Dagon pour le corrompre. Le démon fut stupéfait par la condition du dragon et sa situation l'amusa. Durant des mois, les bourbiérins tourmentèrent le dragon inerte, sculptant les murs de la salle où il reposait pour entourer leur proie captive avec les marques de leur domination. →



Casus Belli #5, dans lequel fut publié le scénario *Le Temple de Dagon* qui a servi de base à ce reboot !

Pourtant, malgré l'attente et les années de tourment qui suivirent, Fafnir conserva intacts ses connaissances et pouvoirs. Attentif à ce qu'il perçoit des activités extérieures, vigilant et déterminé à s'échapper mais également désireux de se venger de ses oppresseurs, Fafnir n'attend que la bonne opportunité pour se libérer à nouveau.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Les aventuriers sont envoyés en mission vers un ancien volcan au sud des Montagnes de Malgorian pour y retrouver l'Arche de Sivanah, un artefact qui doit servir aux autorités à dissimuler le Cœur de la Mort et à inhiber ses pouvoirs contre les Chevaliers de la Tombe. Après un périlleux voyage au travers des Marais du Mush et de la Forêt de Sanos, ils atteignent leur destination. Là, au bord d'un lac dans le cratère du volcan, ils entrent en contact avec une tribu de skums difformes vénérant Dagon et corrompu par un mal souterrain. Conduits dans les profondeurs du volcan, les aventuriers y découvrent un ancien temple de Dagon. Le complexe à l'abandon est maintenant occupé par une tribu de bourbiérins dirigé par un démon

hezrou au service de Gogunta, prince démon des marais. À l'intérieur, les PJ vont découvrir le corps inerte mais conscient de Fafnir, l'ancien dragon rouge dont la transformation en liché a été stoppée. Celui-ci souhaite manipuler les PJ afin qu'ils trouvent l'Arche de Sivanah contenant son phylactère, ce qui le libérera de sa torpeur. Pour remplir leur mission, les PJ vont devoir affronter l'hezrou pour récupérer l'artefact, ce qui mettra également un terme à la corruption des skums à la surface. L'Arche doit théoriquement être utilisée pour confiner le Cœur de la Mort, mais pour cela elle doit préalablement être vidée du phylactère qu'elle renferme, ce qui aura pour conséquence de faire renaître le dragon-liche. Vos aventuriers prendront-ils les bonnes décisions ?

Accroche

Cette aventure fait suite au scénario *Un cœur à prendre* (voir CB #5) mais peut tout à fait être jouée indépendamment.

Après avoir terrassé Maëllvine transformée en fille d'Urgathoa et une fois le Cœur de la Mort rapporté à Talbeth (voir CB #5), les aventuriers profitent de quelques jours de tranquillité bien mérités et se remettent de leurs blessures et de la corruption de leur esprit par la relique maudite.

Les mages de la cité étudient l'objet impie et savent que celui-ci demeure une menace pour la cité. Depuis sa dernière activation, le cœur a attiré l'attention des Chevaliers de la Tombe, qui s'approprient maintenant à fondre sur la cité pour récupérer le joyau maudit. Toutefois, les vieux sages ont mentionné l'existence d'une relique ancienne capable d'inhiber les pouvoirs du Cœur et de le dissimuler de la scrutation des Chevaliers maléfiques : l'Arche de Sivanah, une relique dérobée il y a 200 ans par Fafnir, un terrifiant dragon rouge oc-



cupant un volcan situé plus au nord. Depuis, le dragon a été terrassée par un puissant paladin, mais la relique volée doit encore se trouver sur place.

Préoccupé par la menace que représente le Cœur, le gouverneur Dolgen Ragharron invite les PJ à se rendre jusqu'aux volcans surnommés les Crocs de Fafnir afin d'y rechercher la relique providentielle.

PARTIE I : VOYAGE VERS LES VOLCANS

Le trajet de Talbeth jusqu'aux Crocs de Fafnir est une excursion de 120 km, un périple exténuant dont la moitié se fait sans aucun sentier, à travers les Marais du Mush. Principalement habitée par des tribus de **bourbiérins** (*Bestiaire* p.36), des **géants des marais** (*Bestiaire* 2 p.141) et par des **traqueurs sans visage** (*Bestiaire* 2 p.275), la zone est inhospitalière. Les PJ doivent par ailleurs se méfier des tourbières et des sables mouvants (*Manuel des Joueurs* p.433).

Au départ, la transition entre les marécages et la mer consiste en plusieurs kilomètres d'étangs saumâtres au sol inconsistant. Ensuite, le paysage change pour devenir un véritable labyrinthe de tertres et de marais ralentissant horriblement la marche. En considérant que les PJ voyagent 8 heures par jour, ce qui est déjà difficile, trois jours leur sont nécessaires pour parcourir les 60 km et atteindre la lisière de la forêt.

La Forêt de Sanos est composée de grands arbres moussus et accueille de nombreux oiseaux. Ses frondaisons épaisses plongent le sous-bois dans une pénombre tout juste interrompue par des clairières occasionnelles. La forêt est le territoire des gnomes mais ceux-ci restent à l'écart de la civilisation.

Vous êtes libre d'agrémenter le voyage avec des rencontres aléatoires selon votre convenance (voir *Bestiaire* p.326-327 ; tables de rencontres aléatoires en forêt et dans les marécages).

Les environs immédiats du volcan

Avant d'entreprendre la périlleuse ascension du volcan, les aventuriers doivent passer au choix par les marais au nord et au sud ou par la forêt pétrifiée au sud-est.

- **Les deux marais** sont du même type que ceux décrits dans la partie 1. Toutefois, ils ont toujours été réputés pour abriter une monstrueuse et ignoble créature qui y rôde. La nuit, les rares voyageurs disent entendre des hurlements angoissants. La créature que tous redoutent est en réalité un **froghémoth** (*Bestiaire* p.144).
- **La forêt pétrifiée** a été minéralisée suite à une éruption, il y a de cela plusieurs générations. Ce cadre charmant a séduit un couple de superbes **basilics** (*Bestiaire* p.33) qui gambadent joyeusement au milieu des pierres.

L'ascension du volcan

Les pentes du volcan sont couvertes de roches éboulées, poreuses et coupantes (voir pentes raides et éboulis : Manuel des Joueurs p.434). La réussite de trois tests d'Escalade (DD 15) est nécessaire sous peine de glisser et de chuter au sol. En cas d'échec, pour chaque point de marge en deçà du DD, le PJ glisse sur 3 m parmi les roches coupantes. Les dégâts occasionnés sont équivalents à ceux d'une chute verticale.

Durant l'escalade, les PJ ont également 15% de chance de se faire ébouillanter par un geyser ou par de soudains jets de vapeur (1d6 points de dégâts).



LES SKUMS DU VILLAGE

La quasi-totalité des skums du village est contaminée par un mal qui les déforme. Il s'agit d'un effet secondaire dû à une exposition prolongée aux onguents de boue noire et à l'eau souillée par le démon herzou du Temple des Profondeurs. Pour leur part, les skums perçoivent ces déformations comme une bénédiction de Dagon et les accueillent favorablement.

PARTIE 2 : LE CRATÈRE

Une fois dans le cône, un paysage austère et impressionnant s'offre aux yeux émerveillés des PJ, qui découvrent un lac d'approximativement 1 km de diamètre, à l'eau très sombre, dont le pourtour est constellé d'éboulis.

À environ 100 m du rivage sud-est, un îlot laisse apparaître un édifice doté de colonnes ressemblant à un temple (C).

L'entrée d'une grotte est également visible à quelques mètres au-dessus du lac (D). La seconde entrée, au nord-est (E), est située trop haut et complètement cachée par une corniche, ce qui la rend invisible depuis le lac. Elle mène en 21 et servait autrefois de tunnel d'accès à Fafnir pour ses escapades.

A. Le lac

L'eau du lac est saumâtre et dégage une odeur nauséabonde. L'horrible puanteur oblige à faire un jet de Vigueur (DD 14) pour éviter de subir l'état *nauséux* durant le temps passé à proximité de l'eau et à son contact. Toute créature qui entre dans l'eau doit de plus effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 12) pour ne pas attraper la fièvre des marais (*Manuel des Joueurs* p.563).

Toute personne qui nage dans le lac a 20% de chances de se faire attaquer par un **gar géant** (*Bestiaire* 2 p.138) ou par une **anguille géante** (cf. murène géante ; *Bestiaire* p.16).

B. Le village skums

Cette misérable communauté composée de plus de 50 skums est assez primitive même selon leurs critères. Le village est formé d'une douzaine de dômes de pierre et de boue agglutinés autour d'un vaste enclos entourant un trou d'eau.

Les skums sont sédentaires et ne s'attendent pas à voir des visiteurs, à moins qu'un garde en bordure du

cratère ne soit venu jusqu'ici pour les prévenir. À moins que les PJ se montrent particulièrement bruyants, les skums difformes ne remarquent par leur arrivée dans le cône. S'ils sont alertés, ils se déplacent rapidement pour intercepter les intrus.

B1. Les habitats skums

Des dômes de galets et de boue sont bâtis sur une zone du lac peu profonde. Chaque demeure dispose d'un trou situé dans le toit qui sert visiblement d'entrée. Très humides, les bâtisses renferment de la viande avariée, des poissons et des algues.

Des fresques grossières représentent toutes sortes de monstres aquatiques dévorant des formes humaines. Bon nombre des créatures des fresques ressemblent à des crapauds.

Créatures : Chaque hutte abrite quatre skums difformes et fiévreux. Les skums entretiennent cette fièvre et utilisent des onguents de boue noire récupérés dans le Temple des Profondeurs pour se maintenir dans cet état et poursuivre leur transformation, leur esprit s'ouvrant aux visions de Dagon. Les skums difformes ne sont pas vraiment sans défense, mais combattent uniquement pour défendre leurs propres masures et ne se regroupent pas pour défendre le village. Les tuer est presque un acte miséricordieux.

Skums difformes (44) : CA 15, contact 7, pris au dépourvu 14 ; Réf 0 ; pv 20 chacun ; Dex 5 ; *Bestiaire* p.260

B2. Les cages des esclaves

Au beau milieu du village, deux grandes cages de bois sont placées à proximité d'une vaste structure qui recouvre un profond trou d'eau d'une dizaine de mètres de large. Celui-ci fait

office de tanière à un élasmosaure. Chaque cage renferme deux créatures humanoïdes aux corps tordus de tumeurs et distendus par d'ignobles excroissances sous la peau.

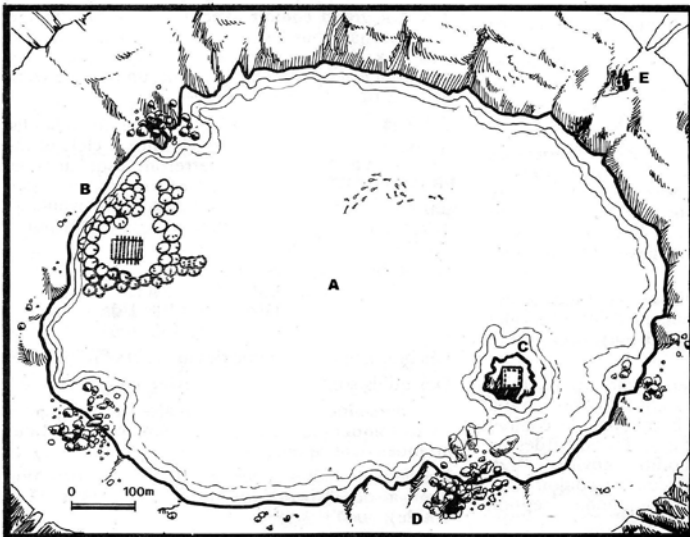
Les skums disciples de Dagon effectuent des raids sur d'autres tribus de skums et d'hommes-lézards vivant en bordure du Lac des Braises. Ils emprisonnent leurs captifs ici. Les PJ qui se font capturés sont également susceptibles de finir dans ces cages.

L'histoire de Zirg l'hérétique.

Zirg était autrefois un membre de la caste des prêtres de la tribu et il fut l'un des premiers serviteurs de Dagon à accepter les onguents bénis provenant du Temple des Profondeurs sous le lac. Mais alors que ses confrères étaient touchés par la « Bénédiction de Dagon », Zirg ne développa pas les mutations de ses confrères en raison d'une résistance singulière. Craignant ce que cela suggérait, Zirg cacha sa saine condition et suivit silencieusement l'exemple des autres prêtres. Il enveloppa ainsi comme eux son corps de bandages et d'onguents.

Au cours de ses nombreuses visites au Temple des Profondeurs, il observa avec désespoir sa tribu devenir de plus en plus malade, et il vit ses confrères à la dérive s'éloigner des véritables enseignements de Dagon. Lorsque les autres prêtres remplacèrent la statue de Dagon sur l'île (en C), Zirg comprit que quelque chose d'horrible était en train de corrompre son peuple et il décida d'agir.

Lors de la visite suivante des skums au Temple des Profondeurs pour récupérer des onguents de boue noire, Zirg sema ses congénères et se faufila dans une salle proche après la cérémonie. Il espérait pouvoir explorer le temple afin de comprendre ce que les bourbiérins faisaient à son peuple. C'est ainsi qu'il découvrit la salle où se trouvait les ossements et



l'esprit piégé de Fafnir. Le dragon saisit l'occasion pour parler avec Zirg alors qu'il pénétrait seul dans la salle. Fafnir usa de subtilité et se fit passer pour l'esprit d'un vénérable prêtre de Dagon enfermé dans la carcasse du dragon. Communiquant avec Zirg par *télépathie*, il trompa le skum en lui faisant croire qu'il parlait au fantôme d'un ancêtre d'une époque révolue.

Réalisant que Zirg n'était pas infecté comme ses frères, Fafnir utilisa les peurs du skum, menaçant de révéler qu'il n'était pas « béni » par Dagon. Le dragon laissa également entendre que les bourbiérins mentaient aux skums. Ainsi, il lui fit croire que la Bénédiction de Dagon était une maladie transmise par un démon grâce à un artefact impie appelé « Arche de Gogunta ». Après ce piège mensonge, Fafnir proposa à Zirg de libérer son peuple de ce mal s'il retournait chez lui et réunissait des guerriers capables de se débarrasser des bourbiérins.

À son retour, Zirg tenta de rallier à sa cause les membres les plus forts de son peuple. Mais son coup d'état se retourna rapidement contre lui lorsqu'il révéla son absence de →



difformités. Peu disposés à assassiner l'un des leurs, les skums mirent Zirg en cage, espérant que sa résistance à la Bénédiction de Dagon se briserait.

Zirg a passé les derniers mois emprisonné ici, ses congénères lui rendant visite quotidiennement pour vérifier son état physique. Les prêtres espèrent que Zirg contractera la Bénédiction de Dagon, de sorte qu'il puisse à nouveau marcher parmi les siens. De son côté, Zirg s'accroche aux paroles de Fafnir et cherche chaque jour le moyen de s'évader et de répondre à la promesse faite à l'esprit du Dragon. L'arrivée des PJ pourrait bien lui apporter les réponses à ses problèmes.

Plutôt petit pour sa race et terriblement amaigri, Zirg est enveloppé de bandages sales et d'emplâtres de boue noire. Dès qu'il aperçoit les PJ, il les appelle en Commun et les supplie de le libérer, leur offrant les richesses de la tribu (ni plus ni moins que des babioles dans les masures des prêtres). Si cela ne fonctionne pas, il leur propose de les servir et de les aider à obtenir ce qu'ils veulent. Dès que le groupe mentionne l'artefact recherché, le skum s'agite en s'exclamant qu'il sait où se trouve l'objet et promet de les y conduire si les PJ le libère.

Effectuez un jet de Bluff opposé. Si le skum échoue, il devient évident pour les PJ qu'il cache quelque chose. Si les PJ insistent sur ce point, Zirg admet penser que des bourbiérins qui vivaient dans les marais autour du volcan se sont installés dans le temple et éloignent à présent son peuple des préceptes du culte de Dagon. Selon lui, les skums seraient infectés par un mal corrupteur. À moins qu'il soit torturé ou contraint par magie, Zirg ne mentionne pas Fafnir ou son accord avec le dragon. Une fois libéré, le skum conduit les PJ en C, même si cela peut attirer l'attention de prêtres skums.

B4. La hutte des prêtres

Une grande sphère de métal de 4 m de diamètre, couverte de boue et décorée d'algues, de membres d'animaux séchés et de champignons de mauvais augure.

Au milieu de ces éléments décoratifs, des dessins de crapauds dotés de crocs ont été peints avec du sang sur le métal. Une ouverture est visible sur le côté. Plusieurs jarres vides et puantes ont été déposées contre la sphère, répandant un liquide noir et saumâtre sur le sol.

Cette sphère de métal est le lieu de résidence des prêtres skums. Il s'agit de l'ancienne capsule de secours provenant du Temple des Profondeurs et destinée à évacuer le complexe en cas de problème majeur.

Elle avait été activée par le grand prêtre Akiwasha lorsque lui et le mage Kelek furent attaqués par le paladin qui mit fin à leurs agissements voilà bien des générations.

L'intérieur de la sphère permet à une demi-douzaine de skums de se réunir pour dormir. Les prêtres de Dagon utilisent les jarres proches pour conserver les onguents de boue noire, les partageant d'abord entre eux et distribuant le reste à leur peuple.

Créature. Plusieurs anciens prêtres de la tribu sont étendus immobiles sur des paillasses d'algues, leurs corps complètement déformés par la Bénédiction de Dagon. Ces prêtres sont en état de semi-conscience et ravagés par la douleur. Leur fièvre est telle qu'ils ne perçoivent pas les PJ comme une menace. Les six skums qui les assistent attaquent en revanche le groupe à vue.

Skums difformes (6) : CA 15, contact 7, pris au dépourvu 14 ; Réf 0 ; pv 20 chacun ; Dex 5 ; *Bes-tiaire* p.260

Trésors. Un test de Fouille (DD 20) dans la sphère des prêtres révèle une cache partiellement remplie de roches brillantes, de bouts de verre, de morceaux de métal et de résidus d'or et d'argent. Le contenu de la cache représente 450 po.

Contre le mur se trouvent des dizaines de sachets contenant des feuilles séchées. Il s'agit d'Écorche-feuille, une drogue parfois utilisée en infusion à Port-Énigme, un puissant analgésique et relaxant musculaire qui rend le consommateur insensible à la douleur pendant quelques heures. Il y a ici une centaine de doses de drogue – chaque dose a une valeur de 10 po sur le marché noir.

À l'extérieur de la hutte, les trois jarres contiennent des restes d'onguents de boue noire. Tout personnage qui réussit un test d'Art de la magie (DD 20) constate que l'onguent possède des caractéristiques spécifiques au Mal et au Chaos. Un test de Connaissances (mystères) ou (plans) (DD 24) réalisé pour analyser la substance permet d'y déceler un résidu issu d'une créature démoniaque, vraisemblablement un hezrou.

Si les PJ parviennent à converser avec les skums en termes civils, ils peuvent soutirer quelques informations. En échange d'esclaves, de drogues et de babioles, les skums reçoivent des onguents de boue noire de la part de bourbiérins depuis maintenant près de deux ans. Si on leur pose des questions au sujet de ces paiements, les skums admettent que la majeure partie des esclaves sont amenés dans les profondeurs du volcan, en général pour être donnés aux Protecteurs de Dagon en échange d'onguents de boue noire dans un sanctuaire appelé le Temple des Profondeurs.

C. L'Île

Si les PJ tentent de s'en approcher en nageant, ils doivent réussir un

test de Discrétion (DD 19) tous les 50 m pour ne pas se faire repérer par l'un des 50 skums qui habitent ce lac et pour lesquels cette île et son temple sont des lieux sacrés. Le DD s'élève à 23 sur l'île.

Sur l'île même, au centre du temple, on peut voir une grande statue d'une sorte de serpent de mer ou de poisson dont la partie supérieure a été grossièrement retailée et présente la tête d'un crapaud pourvu de crocs la gueule partiellement ouverte devant un autel de pierre ensanglanté. Un test réussi de Connaissance (religion) (DD 20) permet de reconnaître des éléments du culte de Dagon, le seigneur démon de la mer et des monstres marins. Cependant, un test réussi de Connaissance (religion) (DD 25) permet de remarquer des changements symboliques importants apportés à la statue, sa représentation ayant été nettement déformée. Les changements réalisés (de manière brutale et sans grand talent, ce qui permet de les identifier) reflètent la corruption de la foi des skums et témoignent de l'activité d'adorateurs de Gogunta, le seigneur démoniaque des marais.

Dans un amas de rochers à une cinquantaine de mètres du temple s'ouvre un gouffre (C1)

C. L'ascenseur

Un profond gouffre s'ouvre dans la roche, plongeant dans l'obscurité. Un ascenseur en bois branlant descend dans ces ténèbres grâce à un système de poulies primitives.

Ce puits sert de passage vers le Temple des Profondeurs sous le lac. L'ascenseur peut être actionné manuellement d'en haut ou directement à partir de l'ascenseur. Si l'ascenseur reçoit en une fois un poids su- ➔

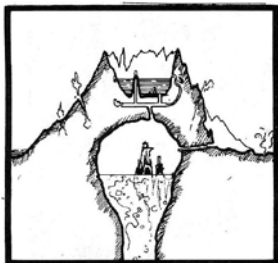
B3. Le bassin de l'élasmosaure

Ce trou d'eau de neuf mètres de profondeur sur dix mètres de large est entouré de piquets de bois de 3 mètres de haut. D'inquiétants fétiches et des bouts d'os pendent au bout des piques de bois pourris.

Pour montrer leur attachement à leur dieu et à sa bénédiction fatale, les skums ont enfermé dans ce trou d'eau l'élasmosaure qui vivait dans le lac, lui donnant en offrande les dépouilles de leurs morts.

Dinosaure, élasmosaure.
Bestiaire p.89

Les PJ seraient bien mal avisés d'attirer l'attention de la créature ou de l'exciter car les piquets pourris ne résisteront pas longtemps à ses assauts.



Plan de coupe du volcan.

périeur à 200 kg, l'ensemble plonge pour s'écraser 90 mètres plus bas. Là, au milieu de nombreux éboulis, s'ouvre un escalier qui après une interminable descente mène en **1** dans le Temple des Profondeurs.

Un test de Survie (DD 10) est suffisant pour constater qu'il y a eu beaucoup d'activité aux abords du puits. Si Zirg est avec le groupe, il leur indique que l'artefact se trouve en-dessous, et les avertit du poids maximum que peut supporter l'ascenseur.

D. La grotte des araignées

Un boyau descend doucement vers le fond de cette grotte. Le sol est jonché d'éboulis et les parois sont recouvertes d'épaisses toiles d'araignées.

Cette grotte était autrefois l'une des entrées menant au Temple des Profondeurs mais les glissements de terrain ont fait s'effondrer une bonne partie du tunnel et en ont définitivement condamné l'accès. Le boyau s'enfonce sur une vingtaine de mètres avant de s'achever en cul-de-sac. Cinq veuves noires géantes y ont élu domicile.

Araignée géante (veuve noire géante) (5). *Bestiaire p.20*

PARTIE 3 : LE TEMPLE DES PROFONDEURS

Au cours de la descente, des secousses périodiques agitent le volcan ; pas suffisamment fortes pour renverser un individu, mais suffisantes pour rappeler aux PJ qu'ils sont à l'intérieur d'un volcan en semi-activité.

La température dans le complexe proprement dit est importante, rarement en-dessous de 40°C. (voir le *Manuel des Joueurs* p.44 pour les effets d'une chaleur importante). L'atmosphère est très humide et

étouffante en raison des nombreuses infiltrations de l'eau du lac. Une brume légère flotte dans les couloirs.

Les prêtres skums effectuent leur pèlerinage jusqu'au sanctuaire une fois par mois.

En approchant du complexe, Zirg devient de plus en plus nerveux mais fait de son mieux pour garder son sang-froid. Tout PJ qui parle avec lui en approchant du lieu peut effectuer un test de Perception opposé à un test de Bluff pour réaliser que le skum peine à contenir sa nervosité. Interrogé, Zirg admet qu'ils arrivent près de l'endroit où les skums reçoivent les onguents de boue noire des bourbiérins. Ce n'est que contraint par la magie ou menacé (en réussissant un test d'Intimidation) qu'il révèle la présence de « l'esprit du prêtre de Dagon » avant de supplier les PJ de bien vouloir lui parler par crainte de répercussions sur sa tribu. Dans sa panique, il omet éventuellement de mentionner la présence des champignons criards au bas de l'escalier...

1. Les escaliers

Après une descente harassante sur plus de 100 mètres, les escaliers glissants et pleins de moisissures débouchent sur un couloir dans lequel se dressent des champignons violets de plus d'1m50 de haut.

Les champignons plantés dans ce couloir sont des criards (*Manuel des Joueurs* p.422). Lorsqu'ils perçoivent un mouvement ou une source de lumière à moins de 3 m, ils poussent un cri perçant pendant 1d3 rounds. Le bruit alerte forcément les skums de la zone **2**, qui viennent voir ce qui se passe après 1d3 rounds.

2. Couloir principal

Cet inquiétant couloir de 4 mètres de large sur plus de 30 mètres de

long baigne dans une lumière surnaturelle. Des crânes sont empalés sur des supports de cuivre sortant des murs tous les 4 m sur toute la longueur du couloir. Des flammes vertes vacillent dans leurs orbites et dégagent des vapeurs écœurantes.

Plusieurs portes sont visibles ainsi que trois couloirs transversaux.

Espacées de 4 mètres, ces torches morbides font brûler un mélange de moisissures rares, de plantes des marais et de graisse de skums. Cette concoction dégage une fumée répugnante qui se déverse de la bouche et des orbites des crânes. Toute créature à moins de 3 mètres de l'un de ces crânes doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 16) sous peine d'être nauséuse aussi longtemps qu'elle reste dans la zone et pour une durée supplémentaire égale à 2d6 rounds après l'exposition. Traitez cet effet comme un poison inhalé.

Créature. Trois bourbiérins montent la garde dans ce grand couloir en tenant un troll docile enchaîné. Si les champignons criards hurlent en 1, ils vont voir ce qui se passe avec leur troll qui piaffe d'excitation.

Bourbiérins (3). *Bestiaire* p.36

Troll (1). *Bestiaire* p.277

Les prêtres skums étant récemment venus prendre leur ration d'onguents de boue noire aux bourbiérins, ces derniers ne s'attendent pas à une nouvelle visite avant quelques temps.

2a. Les portes du sacrifice

L'extrémité du large couloir débouche sur une porte à double battant de bronze terni. Les portes sont gravées de toutes sortes de scènes présentant des monstres marins tourmentant des esclaves humains. Leurs poignées figurent des tentacules enroulés. Deux statues de

Pierre flanquent la porte dans des niches creusées à même les murs. Ces statues ont une terrifiante apparence évoquant des poissons. Leur regard sournois et leur bouche ouverte sont tournés vers les visiteurs.

Les statues placées dans les murs sont des statues ordinaires sous lesquelles apparaît une petite inscription en Abyssal remarquable en réussissant un test de Fouille (DD 15). L'inscription sous la statue de gauche dit « donne à ta gauche », celle de droite dit « donne à ta droite ».

Toute personne examinant la porte peut identifier la scène comme une représentation du domaine de Dagon dans les Abysses (Connaissances (plans) DD 20). Les portes sont verrouillées par une version particulière du sort *verrouillage*. Elles peuvent être ouvertes si une créature vivante agrippe les deux poignées et les tourne simultanément, tout en donnant un total de 2d4 points de vie de sang en sacrifice dans la gueule des statues.

Portes du sacrifice : épaisseur 23 cm de bronze ; solidité 10 ; pr 90 ; Enfoncer (DD 30).

Zirg ne sait pas ce qu'il faut faire, les portes sont habituellement ouvertes lorsque les prêtres se rendent ici.

3. Petit salon

La pièce est assez sobre. Une table, quelques chaises, une armoire et une bibliothèque. Contre un mur, une longue couchette sans doute destinée au garde présent dans la pièce. Des peintures de créatures marines ornent les murs.

L'armoire ne contient que des verres et flacons vides. Dans la bibliothèque, les livres sont moisissés sans grand intérêt et en quasi-décomposition. ➔

2b. Le couloir muré

Une courte section du mur du couloir n'a pas la même teinte et texture que le reste des murs.

Un test réussi de Connaissances (ingénierie) DD 17 ou de Connaissance de la pierre pour un nain permet de remarquer que la paroi est de construction assez récente par rapport au reste du complexe, et qu'il s'agit probablement d'un passage que l'on a muré.

Mur de brique : solidité 8 ; pv 90 ; DD 35

Il s'agit en fait d'un mur de sécurité qui a pour but d'empêcher le complexe d'être englouti sous les eaux du lac qui submergent les salles ouest (24) si la porte du couloir venait à lâcher par accident.

LIEU SANS RENCONTRES

5. Chambre vide

La pièce contient un lit en piteux état, une table et une armoire. Elle est inoccupée.

4. Chambre aux mille-pattes

La porte de cette chambre est verrouillée (DD 18). La réussite d'un test de Perception (DD 21) permet d'entendre de nombreux grattements et frottements contre le bois même de la porte et un bruit d'écoulement d'eau.

La pièce de 4 m sur 6 ne laisse apparaître qu'une table et une fosse obscure grande ouverte de 2 m de large sur tout le mur du fond, là où résonne un bruit d'écoulement d'eau. Les murs, le sol et le plafond sont couverts par une masse grouillante de pattes et de pinces qui s'abat sur vous.

Créature. Cette ancienne chambre abrite deux nuées de mille-pattes qui logeaient autrefois au fond de la fosse. La fosse est maintenant balayée par les eaux provenant d'un toboggan créé par une salle immergée à l'ouest du complexe ; l'eau se déverse ensuite dans une faille s'enfonçant dans le volcan. Dès que les PJ entrent, la vermine approche pour attaquer.

Nuées de mille-pattes (2). *Bestiaire p.214*

Trésor. Sur le sol, au milieu de la masse grouillante, se trouve une fiole de *ralentissement du poison*.

6. Salon

Cette grande pièce est somptueusement décorée. Des divans autour d'une table, des statues, des brasiers d'encens, des sofas, des armoires pleines de verres du plus beau cristal. Sur un mur, une estrade avec des colonnes sur laquelle sont posés des instruments de musique et un coffre. Trois bourbiérins à la peau décolorée se tiennent près d'un divan. Deux autres bourbiérins montent la garde près des portes.

Créatures. Cette salle est le repaire d'un naga corrompue qui s'est engagé avec le démon hezrou dans l'espoir de gagner en puissance. Les nagas corrompus peuvent utiliser les sorts de la liste des prêtres en plus de ceux accessibles aux ensorceleurs. Le démon l'emploie donc comme soigneur ainsi que pour d'autres sorts simples

Naga corrompue (1). *Bestiaire p.223.*

Bourbiérins (2). *Bestiaire p.36*

Bourbiérins blancs (3). Utiliser le profil de l'officier (*Guide du Maître p.291*) avec les aptitudes des bourbiérins.

Tactique. Le naga lance *armure de mage* chaque jour dans le cadre de sa préparation, et a déjà lancé le sort lorsque les PJ arrivent. Chaque round de combat se déroulant dans le couloir 2 donne au naga une chance d'être prévenu de la présence d'intrus (test de Perception auditive (DD 5)). Une fois alerté, il lance *bouclier de la foi*. Lorsque les personnages entrent dans la pièce, le naga lance *déplacement* et attend de voir qui résiste à son regard. Lors des rounds suivants, il attaque ceux qui ont résisté avec éclair, *rayon ardent* et *projectile magique* si la situation le lui permet. Le naga souhaite montrer sa loyauté au démon hezrou et combat jusqu'à la mort.

Trésor. Le coffre est verrouillé et piégé. Il nécessite un test de Crochetage (DD 30) pour être ouvert.

Piège : Toute personne qui ouvre le coffre (même avec un crochetage réussi) libère une *boule de feu*.

Piège à boule de feu. *Manuel des Joueurs p.427*

Le coffre contient 2 000 po et 3 000 pa. Posé sur le tas de pièces se trouvent un bâton torsadé en fer, une *rondache +1* et une *baguette d'aide* (50 charges). Le bâton torsadé est une des deux clés fondamentales pour ouvrir la porte menant à la zone 20.

7. Réfectoire

Des tables, des chaises en bois. Si l'alerte n'est pas déjà donnée, on y rencontre deux bourbiérins qui tentent de sonner tous les deux de la trompe.

Bourbiérins (2). *Bestiaire* p.36

8. Cuisine

Trois cuisiniers bourbiérins. Au milieu d'autres fioles de cuisine, deux flacons. L'un est un poison violent et l'autre une potion de soins. Seul le chef peut les distinguer l'un de l'autre, mais nul ne sait où il se trouve.

Bourbiérins (3). *Bestiaire* p.36

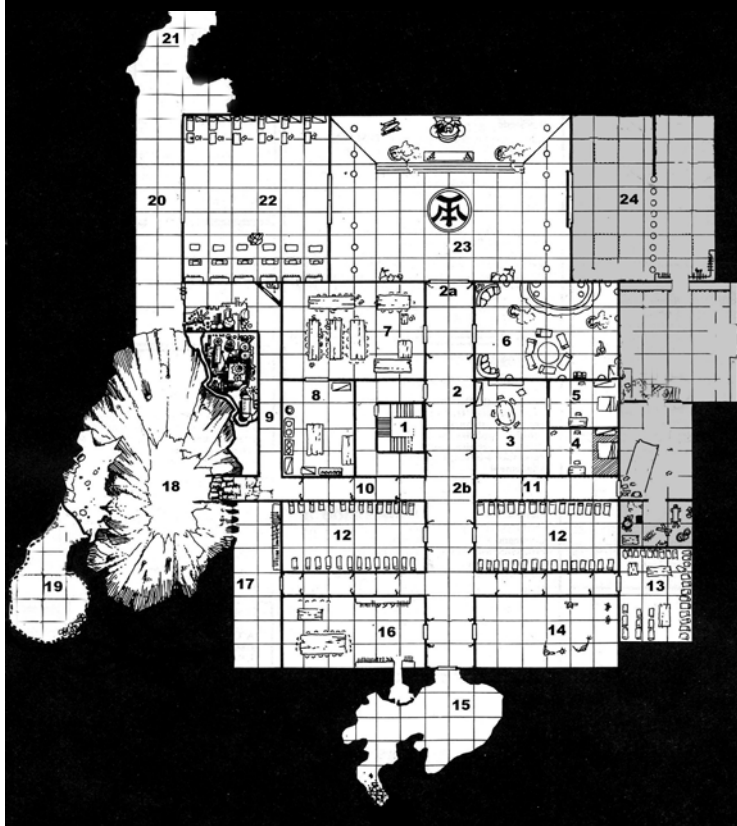
9. Machinerie

Les murs de ce couloir sont constitués d'éléments de machineries divers formant un ensemble incompréhensible chargé de leviers et de boutons. De la fumée et des arcs électriques apparaissent régulièrement entre les leviers qui semblent chauffés au rouge. Dans un coin, une porte qui comportait cinq serrures a été défoncée, mais présente encore un reste de pancarte ou on peut lire la fin d'un mot : « NGER ».

Cette pièce servait autrefois à actionner diverses portes du complexe. Les derniers aventuriers et les séismes ont endommagés la machinerie qui est à présent bloquée. Les leviers sont inamovibles. Tenter de les actionner provoque 1d3 points de dégâts par round en raison de leur température.

Un arc électrique apparaît aléatoirement dans le couloir tous les 1d3 rounds.

Piège - Arc électrique. *Manuel des Joueurs* p.426. ; remise en place automatique et déclenchement aléatoire tous les 1d3 rounds.



La porte aux 5 verrous donne sur un simple levier au-dessus duquel est écrit en Commun : « *Danger ne pas toucher à la manette* ». Le levier est piégé.

Piège - Absorption d'énergie.
Manuel des Joueurs p.427

Si la manette est malgré tout abaissée, le bruit d'un gong retentit. Un mécanisme prévoit de libérer les eaux du lac dans le volcan, provoquant une succession de dommages causant son réveil et son explosion. Mais le mécanisme général du complexe étant endommagé, l'eau se déverse plus lentement que prévu dans la cheminée du volcan.

Cinq minutes après l'abaissement du levier, des tremblements énormes secouent le volcan (50% de chances que les plafonds s'écroulent et 10% que l'eau du lac envahisse les couloirs).

Après 70 minutes, tout le volcan explose, causant des dégâts considérables dans un rayon de 3 km. ➔

11. Le couloir condamné

De l'eau filtre au travers du bois de la porte située à l'autre bout et son niveau atteint 30 cm dans tout le couloir. La porte opposée est bloquée, ses planches sont gonflées et suintantes. L'eau du couloir s'écoule lentement par des fissures dans le sol.

Si les PJ ont cassé le mur et sont suffisamment imprudent pour tenter de briser la porte de bois, un coup violent provoque un trou dans une planche et un puissant jet d'eau jaillit dans le couloir, l'inondant rapidement... Si un bourbiérin découvre le problème, l'alerte est donnée et tout le monde évacue le temple en quelques minutes via le tunnel 21 et/ou l'escalier 1.

10. Couloir

Ce couloir est protégé par un système d'alarme particulier. Chacun des crânes éclairant le couloir est piégé afin d'émettre un hurlement strident lorsqu'une créature vivante s'en approche à moins d'1,5 m. Le hurlement continue jusqu'à ce que la créature vivante se soit éloignée du crâne. Audible dans une grande partie du complexe, le hurlement alerte le démon hezrou de la présence d'intrus.

Piège des crânes hurlants : FP 1 ; mécanisme magique ; déclencheur de proximité ; réactivation automatique ; sort (*son imaginaire*, NLS 5) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

12. Dortoirs

Une trentaine de lits et d'armoires dans chacune de ces pièces. Dix bourbiérins se reposent dans chaque dortoir. Si les PJ ont déclenchés le piège des crânes hurlants, ils sont en train de s'équiper (1d10 bourbiérins parés au combat, les autres encore en train d'enfiler leurs armures). Dans le cas contraire, les bourbiérins vaquent à diverses occupations et la moitié d'entre eux sont assoupis.

Bourbiérins (10). *Bestiaire* p.36

14. Salle d'entraînement

Des cibles, des mannequins d'osier pourri, d'autres de bois, quelques râteliers d'armes. Tout le nécessaire d'une petite salle d'entraînement. 6 guerriers bourbiérins sont en train de s'entraîner. Si les PJ ont déclenché une alarme, les bourbiérins les cherchent dans le complexe, ils ont dès lors 10% de tomber nez-à-nez avec eux à chaque fois qu'ils quittent une salle.

Bourbiérins blancs (6). Utiliser le profil de l'officier (*Guide du*

Maître p.291) avec les aptitudes des bourbiérins.

15. Grotte du pouding

Des stalactites pendent du plafond de cette grotte dont les parois couvertes de moisissures brillent d'humidité. Un boyau s'enfonce dans l'obscurité.

Un ancien boyau aujourd'hui éboulé venait autrefois de la surface et débouchait sur ce qui était le repaire de trolls.

Créature. Les trolls ont été depuis décimés par des aventuriers de passage. Après l'effondrement des tunnels supérieurs, un pouding noir ancien s'est infiltré ici pour faire de cette grotte son repaire.

La vase passe le plus clair de son temps tassée dans le renforcement sud face à l'entrée. Elle se déplace rapidement pour attaquer quiconque pénètre la pièce.

Pouding noir. *Bestiaire* p.243 ; pv 195

16. Salle de garde

5 guerriers bourbiérins blancs attendent attablés ici. En cas d'alerte, ils se rendent en 17.

Bourbiérins blancs (5). Utiliser le profil de l'officier (*Guide du Maître* p.291) avec les aptitudes des bourbiérins.

18. Cheminée du volcan

Le couloir débouche sur un pont de pierre effondré surplombant directement la cheminée du volcan. Le rougeolement de la lave est visible en contrebas. De la fumée s'élève des profondeurs et un grondement résonne de façon régulière.

Le plafond est situé à 15 mètres au-dessus de l'ancienne cheminée du volcan. La zone est bien éclairée par le rougeoiement émis depuis les profondeurs.

Le puits de feu fait plus d'une centaine de mètres de profondeur et est rempli de lave. Au milieu du lac se trouve toutefois l'ancienne demeure de Kelek (voir CB #3).

L'Arche de Sivanah se balance ici à 9 mètres au-dessus du pont, suspendue par des chaînes reliées à un treuil situé de l'autre côté à l'entrée de la grotte, à environ 3 m du sol.

À ce stade de l'aventure, s'il a été alerté, le démon hezrou s'est téléporté dans la grotte et y attend les aventuriers. Toutes les blessures d'Olangru reçues lors de combats précédents ont été guéries par le naga (s'il est encore en vie bien sûr) et un autre démon hezrou peut avoir été invoqué comme indiqué en 23.

Tactique. S'il s'est téléporté dans la pièce, le démon libère le treuil, provoquant la descente de l'Arche dans la cheminée à une vitesse de 9 mètres par round. Les aventuriers ont donc 12 rounds avant que l'Arche plonge dans la lave, puis deux rounds supplémentaires avant que sa chaîne ait fondu, laissant disparaître définitivement l'artefact dans les profondeurs du volcan.

Une fois l'Arche récupérée, les PJ peuvent l'ouvrir grâce au mot de commande que leur a donné Fafnir. À l'intérieur se trouve un énorme disque en or à la surface recouverte de gravures et par plusieurs dizaines d'anneaux concentriques de hiéroglyphes et de motifs hermétiques.

21. Tunnel de l'enlaceur

Ce large tunnel grimpe à l'air libre en E sur la carte du cratère, débouchant sur une zone escarpée à une

vingtaine de mètres du sommet du cratère.

Créature. Un enlaceur acariâtre a élu domicile dans ce tunnel. La créature se nourrit de vermine et d'autres créatures errant dans le boyau, mais n'attaque pas les bourbiérins car ils ne manquent jamais de lui offrir un esclave à dévorer. Bien entendu, l'enlaceur n'a aucun scrupule à s'en prendre aux PJ, et attaque avec ses filaments dès qu'ils approchent à moins de 18 m.

Enlaceur. *Bestiaire* p.131

Trésor. Au fond de son intestin, l'enlaceur cache 45 pp et 5 gemmes d'une valeur de 100 po chacune. D'autres trésors peuvent être trouvés parmi les centaines d'os dispersés sur le sol de la grotte. Chaque test de Fouille (DD 20) demande 10 pleines minutes de recherches et permet de découvrir l'un des trésors suivant :

- un sceptre en argent (1 200 po)
- un marteau +1 de foudre intense
- une cape de protection +3
- un bâton de givre (24 charges restantes).

22. Salle des prêtres

Tous les murs de cette salle ont été recouverts de marques primitives, d'empreintes sanglantes et de pictogrammes rudimentaires effectués par les bourbiérins avec d'ignobles pigments. Des restes d'entrailles en putréfaction jonchent le sol, peut être les palettes morbides de ces artistes.

Au centre de la salle trônent les restes imposants de ce qui devait être une énorme créature reptilienne pourvu d'ailes... un dragon.

Des portes en fer à double battants, soigneusement sculptés d'images de créatures aquatiques mons- ➔

LIEU SANS RENCONTRES

13. Salle des esclaves

Quelques paillasses, des tables et bancs. Une dizaine d'esclaves skums et trois hommes-lézards sont attachés ici.

17. Guet

En cas d'alarme dans le couloir 10, les gardes de la salle 16 surveillent les abords de la cheminée du volcan (18) par les meurtrières tandis que d'autres prennent les intrus à revers dans le couloir. Dans un coin, un râtelier est chargé de flèches et de lances.

19. L'ancien antre de Fafnir

Le trésor du dragon a été pillé depuis longtemps mais quelques pièces et gemmes (pour un total de 100 po) gisent encore çà et là sur le sol.

20. Couloir

Un vaste couloir étonnamment désert et régulier.



24. Salles inondées

Les salles grisées sur le plan sont condamnées, totalement submergées par l'eau du lac.

Les séismes qui agitent le volcan ont fini par endommager le système de purge et l'eau a envahi plusieurs salles. La pression est forte et menace d'envahir le complexe, d'où la présence du *mur de fer* qui a été placé devant la double porte de bronze ainsi que du mur de pierre dans le couloir 11.

Le hezrou se téléporte fréquemment dans cette zone afin d'y nager et également pour souiller par ce biais l'eau du lac.

trueuses, se dressent menaçantes sur le mur ouest. Deux grandes statues en fer représentant des pieuvres les encadrent. Il manque à chacune un tentacule.

Les portes menant à la zone **20** sont verrouillées avec une version spéciale du sort *verrouillage* (NLS 20) qui ne laisse les portes s'ouvrir que lorsque les bâtons torsadés (en forme de tentacule) des zones **6** et **16** sont replacés sur les bonnes statues. Les portes peuvent également être enfoncée avec un test de Force (DD 40) ou défoncée (solidité 10, pr 160).

Créature. C'est ici que Fafnir fut exécuté par le paladin George-de-Maelorn et sa bande. Fafnir est resté depuis seul dans cette salle, dans cet état de mort consciente, son esprit luttant pour ne pas sombrer dans la folie.

Lorsque les PJ arrivent, le dragon réalise que son salut est à portée de main, il joue donc ses cartes correctement.

Même si les PJ font preuve de discrétion lors de leur entrée, si Zirg est avec eux, le skum passe devant les PJ dans la salle et s'annonce à haute voix puis enchaîne et dit : « *Je vous ai apporté les héros que vous avez demandé, mon Père ! Qu'attendez-vous d'eux ?* ».

Fafnir s'adresse alors aux PJ par *télépathie*, en se présentant comme une manifestation des esprits tourmentés de ce royaume. Il parle au début en Draconique, mais passe facilement à une autre langue pour communiquer si nécessaire.

En discutant avec les PJ, il emploie tous les moyens à sa disposition pour les convaincre d'explorer le complexe afin de récupérer l'Arche de Sivanah. Fafnir ment et raconte la vérité avec autant d'aisance et il s'appuie sur sa brillante intelligence pour dissimuler ses véritables motivations.

Fafnir ne souhaite qu'une seule et unique chose : libérer son phylactère de l'Arche pour que la reconstruction

de son corps s'opère et qu'il puisse enfin devenir une liche.

Il suppose que le démon détient l'artefact et rapporte volontiers cette information aux PJ, déclarant qu'il doit probablement se trouver dans les parages. Il ajoute également penser que le démon est lié à Gogunta, le prince démon des marais.

Quoi qu'il puisse raconter, Fafnir essaie de s'assurer que le groupe quitte la salle avec trois informations majeures : l'Arche est bien ici à l'intérieur du complexe ; la destruction du démon est la seule façon d'interrompre la corruption du peuple skum à la surface ; et surtout, il veille à communiquer aux PJ le mot de commande qui permet d'ouvrir l'Arche, un mot qu'il est seul à connaître puisqu'il a lui-même scellé l'artefact.

23. Grande salle de cérémonie

Deux statues hideuses flanquent la porte et semblent garder un œil sur cette vaste salle aux murs peints de scènes aquatiques perverses. À l'ouest, deux grandes portes à double battants de bronze. Une étrange paroi de fer inattendue compose le mur est de la salle. Deux rangées de colonnes sculptées dans une roche bleue veinée d'ocre s'harmonisent avec un autel illuminé de chandeliers d'or encadrant une immense statue de pierre sur une estrade. D'une corpulence massive, la statue possède deux tentacules brisés en pierre en lieu et place des bras. À la naissance de ses épaules commence une tête de crapaud pourvue de crocs. La statue domine avec arrogance la pièce au sommet d'un gros piédestal dans une expression de rage figée.

Cette salle est un ancien sanctuaire consacré à Dagon construit il y a des

centaines d'années par une secte disparue. Il s'agit maintenant d'un temple dédié à Gogunta. C'est ici que les skums rencontrent les bourbiérins et reçoivent leurs doses d'onguent de boue noire.

La statue de 4 mètres de haut sur son piédestal de 1,5 mètres était une représentation de Dagon qui a été modifiée pour ressembler vaguement au Prince des Marais. Un test réussi en Connaissances (plans) (DD 20) permet de l'identifier pour telle. Les statues de taille moindre (de 2,5 mètres de haut tout de même) sont en fer et bien qu'également menaçante, elles sont parfaitement inoffensives.

Un test d'Art de la magie (DD 25) permet d'identifier le mur de métal à l'est comme résultant d'un sort de *mur de fer*. Il bloque complètement la porte donnant en **24** et correspondant aux zones submergées.

Mur de fer : 60 cm d'épaisseur ; solidité 10 ; pv 60 par section de 1,50 mètres ; Enfoncer (DD 29).

Créature. Le démon hezrou est présent dans la salle. S'il est alerté de la présence des PJ à l'avance, il lance *manteau du chaos* et attend le bon moment pour frapper.

Démon, hezrou. *Bestiaire* p.66

Tactique. En supposant qu'il ait été mis en garde, le démon commence le combat entouré d'un *manteau du chaos* qu'il possède à volonté.

Lorsque les personnages entrent dans la salle, il lance *ténèbres maudites* afin de les affaiblir et de les désorienter puis use éventuellement de son pouvoir de *blasphème*. Ensuite, le démon attaque le PJ qu'il juge le plus dangereux en usant de sa *téléportation suprême* pour frapper par surprise.

Il ne combat dans cette salle que jusqu'à la moitié de ses points de vie. Après quoi, il se téléporte auprès du naga corrupteur de la salle **6** (s'il est

encore en vie) pour se faire soigner. De cette pièce, il tente une *conjuración* (35%) d'un autre hezrou pour prendre le dessus contre ses adversaires.

Trésor : un petit réceptacle sur le piédestal est destiné aux offrandes. Celui-ci contient en surface des cendres et divers morceaux d'os pulvérisés et carbonisés. Au fond se trouve un *anneau de protection* +2 que le démon a oublié avant de franchir une main qu'il a mise au feu.

FINIR L'AVENTURE

Quelles que soient les voies tortueuses choisies par les aventuriers pour se tirer de ce guépier, s'ils survivent au *Temple de Dagon* dans cette nouvelle version, ils seront reçus en héros à Talbeth, qu'ils aient ramené l'Arche ou non.

En fonction des décisions prises par les PJ et de leurs interactions au fil de l'aventure, le scénario peut connaître des épilogues très différents.

Les PJ sont au départ supposés rapporter l'Arche de Sivanah à Talbeth pour permettre le confinement du Cœur de la Mort.

Vont-ils extraire le phylactère de Fafnir et activer ainsi sa transformation en dragon-liche ? Comprendront-ils seulement que le disque d'or est le phylactère du dragon ? Le jetteront-ils dans la cheminée du volcan pour (tenter de) le détruire définitivement ? Activeront-ils de manière accidentelle ou volontaire la destruction du complexe et du volcan pour se débarrasser du dragon et des adorateurs démoniaque de Gogunta et Dagon ? Dans ce cas, auront-ils le temps de quitter le volcan à temps ?

Autant de questions qui ne trouveront leurs réponses qu'autour de vos tables de jeu.

Pierre Balandier

Plans et illustrations Didier Guiserix





En quelques mots...

Sur les traces de leur némesis, Valek, les PJ débarquent dans La Cité de la Côte Jaune au lendemain du carnaval et fouillent la ville en quête du Culte de la Poussière. Le lieu de réunion du culte identifié, les PJ apprennent que leur ennemi a déjà quitté la ville en direction du sud pour assassiner une jeune noble, Tessa de Serliann. Pour se venger et récupérer le Masque volé par Valek, les PJ n'ont plus qu'à suivre leur ennemi sur ce nouveau terrain de jeu où l'identifier ne sera qu'un défi parmi d'autres.

Fiche technique

TYPE • scénario linéaire
PJ • 4 ou 5 personnages de tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆☆

LE REMPART DU CRÉPUSCULE

Cette aventure se destine à un MJ capable de s'imposer face à ses joueurs. Linéaire, elle devient ouverte dans son 2^e acte.

L'HISTOIRE JUSQUE-LÀ

Il y a trois mois, l'éboulement d'une ancienne bâtisse dans une cité proche de Cadsandria a révélé l'existence d'un antique réseau souterrain courant sous la ville, attirant dans la région toute une faune de curieux, chasseurs de trésor et autres érudits et aventuriers. Comme d'autres, les PJ ont entrepris d'explorer ces ruines en quête de trésors et autres éléments susceptibles de favoriser leur camp, qu'il s'agisse de la Loi ou du Chaos.

Pour faciliter leurs démarches, recherches, le recrutement de personnes pour les fouilles et excavations et afin de s'assurer de bonnes relations avec les puissances locales également intéressées par les découvertes potentielles, les Élus ont fait appel à une figure mineure de la pègre en Argimiliar, un larron prénommé Valek, sans grand talent mais bien introduit auprès de tous les groupes criminels de la côte.

Malin, familial, sympathique et attachant, presque devenu un membre à part entière du groupe, Valek devait rapidement devenir indispensable à toutes les étapes des recherches.

Lorsque les travaux de fouille finirent par révéler un temple souterrain datant d'âges antiques, les PJ crurent leur fortune faite. C'était sans compter sur la trahison de leur allié de circonstance. Entré parmi les premiers avec les PJ dans la salle votive, Valek y découvrit un curieux masque orné de runes sur un autel et, l'ayant porté à son visage, il s'enfuit subitement en

maudissant les PJ, éboulant les couloirs laborieusement creusé derrière lui pour couvrir son échappée*.

Ayant laissé les PJ pour mort volé un masque que les Élus sentent instinctivement être d'une valeur inestimable, Valek est devenu l'ennemi juré des membres du groupe, qui le soupçonnent d'avoir reçu une épiphanie dans le temple secret et d'être devenu un Élu. L'homme a en effet beaucoup changé en quelques mois. Il a modifié son nom et agit désormais sous le pseudonyme d'Oguhn. De gentil sous-fifre, il est passé maître-voleur et assassin, profitant apparemment des pouvoirs de son masque, qui lui permet d'emprunter n'importe quelle apparence.

Après trois mois de traque et de recherche, les PJ ont enfin retrouvé la piste de leur ennemi et sont prêts à se venger et à récupérer le masque pour la plus grande gloire de leur camp.

ACTE 1 : TRAQUE DANS LA CITÉ DE LA CÔTE JAUNE

En tant que MJ, la principale difficulté pour lancer ce scénario tient au

* Au passage, si les PJ ont besoin d'un surcroît de motivation, n'hésitez pas à ajouter des exactions à Valek : meurtre d'un serviteur apprécié, d'une compagne ou d'un compagnon, vol de l'arme/bijou/canasson fétiche d'un Élu, etc. Tout ce qui peut attiser la rancoeur des héros contre lui est bienvenu.



nombre conséquent d'informations qu'il vous faut remettre aux PJ dès le début de l'aventure. L'idéal est de tout placer en quelques phrases dès l'ouverture de la partie puis de répondre progressivement aux questions des PJ. Vous pouvez ainsi dire :

« Après trois jours de chevauchée, vous arrivez enfin aux portes de la **Cité de la Côte Jaune** où la présence de **votre Némésis, Oguhn**, vous a été rapportée. Ce traître qui a volé

le **Masque de Vezhan** et tenté de vous tuer doit retrouver en ville ses confrères du **Culte de la Poussière** pour la fin du mois de l'Anémone. La date coïncide avec la **fin du Carnaval** annuel et la ville est dans un bel état, éteinte par une pleine semaine de débauche qui a fait les joies de la noblesse du pays et du roi dandy Jiku, encore dans la cité alors que la nuit tombe. Le temps vous est compté pour retrouver votre ennemi et il faut- ➔

LE MASQUE D'OGUHN

Le véritable enjeu de cette traque est une relique du Chaos qui a deux facettes, une permettant de prendre l'apparence de n'importe qui à condition de toucher sa cible (ce qui est parfait pour un espion ou un assassin) et une face animale qui transforme le porteur en monstre. Le Masque porte la marque de Vezhan, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des PJ quant à son importance et sa dangerosité. Outre la rune du Chaos et celle désignant son maître, il a été décoré de diverses runes inquiétantes.

LANCER L'AVENTURE

Quitte à émuler le genre *heroic-fantasy*, autant en reprendre les codes qui facilitent la vie, tel que le début *in media res*, les némésis des héros qui apparaissent de nulle part ou les trames mises en arrière-plan pour que les mystères ne se révèlent qu'au compte-goutte et pour être sûr que personne ne réalise que l'histoire n'est pas si complexe que ça.

Attention, plusieurs éléments de ce scénario tiennent du pur rodéo, et en particulier son début où les personnages sont projetés au cœur de l'action et doivent assimiler tout un background dont ils ne savent rien. Toutefois, si vous suivez ce plan à la lettre, vos joueurs seront surpris et c'est là tout l'objectif.

En maintenant ensuite un bon rythme tout au long de la partie et en particulier lors des transitions, vous devriez suffisamment leur couper l'herbe sous le pied pour que personne ne rue dans les brancards.



MAIS COMMENT ON SAIT TOUT ÇA ?

En voilà une bonne question ! Si l'un de vos joueurs s'étonne que son personnage ait réussi à apprendre que la Némésis du groupe se trouverait à cette réunion d'un certain Culte de la Poussière dans la Cité de la Côte Jaune à cette date précise, le plus simple est de retourner la question à la table en mode « *mais c'est vrai ça, comment vous avez appris tout ça les gars ?* », puis de laisser le groupe se montrer créatif.

Si cette diversion ne fonctionne pas, vous pouvez utiliser la raison suivante : un informateur/ami/contact qui doit une faveur a transmis l'info, il a des relations dans le Culte/la bourgeoisie/la pègre/la garde de la Côte Jaune. Si cela ne prend pas, poussez le bouchon plus loin et invoquez au choix : un rêve prémonitoire, la prédiction d'une diseuse de bonne aventure, une vision divine/démoniaque, etc.

dra l'attraper ce soir ou il risque de disparaître à nouveau pour de nombreux mois. Cette réunion représente de plus une énorme opportunité car Oguhn s'y présentera officiellement. Or, depuis qu'il peut changer de visage à volonté grâce à son masque, l'identifier constitue une difficulté supplémentaire pour le trouver et l'éliminer, une difficulté qui sera heureusement contournée ce soir. »

Pour répondre aux questions de vos joueurs, la plupart des éléments indispensables se trouvent dans le chapitre « L'histoire jusque-là ».

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Les PJ viennent de passer les Portes de la Cité de la Côte Jaune. Le Carnaval commémorant l'indépendance de l'Argimiliar et la fin de la domination melnibonéenne vient de s'achever. Les rues sont sales, le sol est couvert de confettis qui ne cachent qu'en partie les ordures qui jonchent partout les rues boueuses ou à demi-pavées des bas-quartiers. Au loin, des silhouettes titubent. Quelques misérables que la garde n'a pas encore délogé dorment au milieu de la rue, à même le sol ou appuyés contre les murs crasseux de tavernes aux portes closes. Des poivrots braillent dans les ruelles. Certains bâtiments affichent des dégâts

d'importance variable (vitres cassés, comptoir temporaire affaissé, taverne ayant subi un début d'incendie). La plupart des personnes que croisent les PJ affichent des cernes épiques et des airs épuisés, baillent, sont vêtues de vêtements tâchés de vins (dans le meilleur des cas) et exhalent des effluves peu ragoûtantes. La garde est en sous-effectif et ne protège vraiment que les hauts-quartiers où se trouve le roi Jiku. Ailleurs, les torches disposées à intervalle régulier et supposées éclairer les rues principales durant la nuit ne sont même pas allumées. Une grande et lumineuse demi-lune projette par intermittence ses rayons sur la cité mais est malheureusement régulièrement voilée par un ciel nuageux qui annonce de la pluie pour le petit matin.

MOTIVATIONS ET OBJECTIFS DES ÉLUS

À ce stade, les raisons d'agir des PJ sont simples. Quel que soit leur camp, les Élus sont là en premier lieu pour se venger d'un traître.

Ensuite, selon l'allégeance des Élus et leur statut de Horde ou de Phalange, ils peuvent souhaiter arrêter un criminel coupable de vol et de meurtre (Phalange), vouloir récupérer le Masque pour la gloire de leur Seigneur (Horde/Phalange), pour leur propre profit (Horde) ou pour le détruire (Phalange).

JOUER LES ÉVÈNEMENTS DU PROLOGUE

Si nous avons opté pour une remise des informations faite directement à chaque question posée par un joueur, vous pouvez aussi faire découvrir les événements du prologue sous la forme de flashbacks, ce qui dynamisera le scénario et vous permettra de remettre les données utiles aux PJ au compte-goutte, maîtrisant ainsi parfaitement le rythme de cette aventure. Si vous choisissez cette solution, à réserver aux MJ vétérans, il vous faudra improviser ou concevoir plusieurs petites scènes issues du passé à faire jouer au fil de l'aventure à vos PJ.

Rien ne vous empêche également de jouer normalement le prologue avec la découverte des ruines, la prise de contact avec Valek, l'exploration des souterrains et la soudaine trahison lors de la mise au jour du Masque. Dans ce cas, n'hésitez pas à donner vie aux fouilles en plaçant de nombreux obstacles lors de l'exploration des souterrains : à-pics dangereux, failles à contourner ou au-dessus desquelles il faut sauter, rencontres avec des araignées géantes ou, plus prosaïquement, avec des concurrents en quête d'antiquités, etc.

Leur premier objectif est de retrouver le lieu de réunion du Culte de la Poussière.

LE CULTE DE LA POUSSIÈRE

De nombreuses rumeurs entourent le Culte de la Poussière et lui valent une réputation sordide et inquiétante dans tout le nord de l'Argimiliar. On prétend que ses membres pactisent avec les démons, accomplissent d'ignobles rituels au nom de divinités impies et que le but du Culte est de faire germer les graines de la perversion et du chaos dans toutes les strates des sociétés humaines du continent sud.

Le Culte serait responsable d'enlèvements, de meurtres, de la torture et de la séquestration de nombreuses personnes en plus de diverses activités criminelles, dont les trafics de chair et de drogues... Et tout cela était vrai il y a encore une trentaine d'années.

S'il a conservé le nom qu'il portait autrefois pour son effet sur les esprits impressionnables, le Culte de la Poussière n'est plus le bastion dédié à Balaan qui faisait vivre la flamme du Chaos sur la Côte voilà deux générations. Depuis la mort de son leader charismatique, la religion et les pratiques culturelles sont passées au

second plan avant de commencer à disparaître les unes après les autres.

Aujourd'hui, le Culte de la Poussière n'a conservé de son âge d'or que son côté « cosmopolite ». La société secrète réunit toujours des personnages importants appartenant aux différents milieux de la Cité de la Côte Jaune. Le Culte autorise aux notables et aux puissants (officiels) la rencontre des éminences criminelles de la région. Des arrangements mutuellement profitables s'y concluent et la période du Carnaval voit les membres du Culte s'enrichir considérablement chaque année. En revanche, depuis l'abandon de ses aspects culturels, le secret entourant le Culte s'est un peu estompé.

Les membres se réunissent toujours dans le même lieu, un ancien temple que le temps n'a pas épargné à l'angle de deux ruelles dans le quartier jaune. La bâtisse a été officiellement acquise par un membre de la faction voilà une dizaine d'années et son rez-de-chaussée a été aménagé en taverne. Celle-ci n'est pourtant ouverte que les soirs de réunion et seuls peuvent y entrer les membres du Culte après qu'ils aient montré patte blanche.

SE RENSEIGNER SUR LE CULTE ET LOCALISER LEUR QG

Si l'un des PJ est originaire d'Argimiliar ou réussit un test de ➔

ENTRETIENIR LA FLAMME ET DISPOSER LES INDICES

Au fil de la partie, pensez régulièrement à rappeler aux PJ l'objet de leur haine.

Jouez le jeu. Répétez à loisir leur objectif (« *et ensuite, vous pourrez tuer ce salaud d'Oguhn* ») et profitez-en pour ajouter, l'air de rien, des détails sur leur Némésis (« *Valek, ce chien de gaucher, avec ses yeux tremblant de traître* »). Peu importe si vous vous faites prendre et manquez de discrétion, avec un peu de chance, un joueur pensera même à prendre des notes. Ces indices serviront pour la seconde partie du scénario. Valek/Oguhn **rêvait d'être né noble**, se plaignait sans arrêt de sa naissance dans les basses-classes ; **se cachait les dents avec la main** quand il riait (pour dissimuler par coquetterie quelques dents vilainement cassées) ; **était gaucher** ; **mâchait souvent des feuilles d'anis et de menthe** (un truc pour l' haleine) ; avait **l'œil qui tremblait** en situation de stress.

Note : si vous avez décidé de faire jouer le prologue et la rencontre avec Valek, pensez à intégrer ces éléments à votre interprétation et à les faire apparaître progressivement jusqu'à la trahison.



► Clairvoyance + Savoir : bas-fonds difficulté 15 ou de Clairvoyance + Savoir : cultes difficulté 10, il a déjà entendu parler du Culte et connaît les rumeurs à son propos.

S'il est originaire de la Cité de la Côte Jaune en particulier ou obtient une réussite exceptionnelle sur un test concernant le Culte de la Poussière, l'Élu sait également que le Culte est surtout une société semi-criminelle et n'a plus de vraie vocation religieuse.

Ces renseignements peuvent également être obtenus dans les tavernes de la ville à condition de trouver les bonnes personnes auxquelles causer (test de Clairvoyance + Savoir : bas-fonds difficulté 15) et d'y mettre le prix ou de se montrer convainquant (Présence + Coercition difficulté 15 ou une petite baston).

Obtenir une adresse est également possible par ce biais, en interrogeant (et en arrosant) des personnes peu recommandables, des membres de la garde affectés aux bas-quartiers, ainsi que par d'autres moyens créatifs que ne manqueront pas d'imaginer les PJ.

REQUÉRIR DE L'AIDE

Tenter d'obtenir l'aide des autorités (ou de la noblesse, par exemple en prétextant une menace contre le roi Jiku) est une très mauvaise idée. Dans les cercles intéressés, tout le monde connaît l'existence du Culte, lequel approvisionne notamment certaines parties de la ville en drogues pendant le Carnaval. Les dénoncer auprès des autorités, c'est prendre le risque d'une bonne bastonnade ou d'une arrestation par la garde.

Au final, les PJ seront seuls face à l'adversité et ils feraient bien de s'y habituer. On ne peut compter que sur soi-même (et parfois sur sa Horde ou sa Phalange) quand on est un Élu.

OBSERVER LES LIEUX

Le lieu de réunion du culte est un ancien bâtiment de pierre qui

conserve des apparences de vieux temple délabré malgré son panon-
ceau de bois orné d'un rat portant une chopine. De plain-pied comme la majorité des bâtiments du quartier jaune, ainsi nommé car exposé au vent de la plaine qui ne cesse de pousser dans les rues la poussière de roche colorée qui donne son nom à la région, le QG du culte ne possède qu'une unique et solide porte de bois percée d'un judas. Une fenêtre de papier a été couverte de planches sur le côté mais laisse voir par transparence entre les bouts de bois que l'intérieur est éclairé.

Lorsque les PJ approchent pour la première fois, un groupe de trois hommes se tient devant la porte et le judas vient de s'ouvrir. Même s'ils sont tous vêtus de manière identique et de carrures semblables, à la façon dont se tiennent les personnes à l'extérieur, il semble que l'homme au centre commande et que les deux autres l'encadrent pour le protéger et ont une certaine expérience de cet exercice. Les trois portent des vêtements de ville élégants mais sans ostentation de couleur sombre et ont endossé une large cape. Ils portent tous un masque qui couvre leurs yeux mais laisse paraître leur mâchoire, ce qui n'est pas tout à fait inhabituel aux dernières heures d'un Carnaval. Les hommes ont des épées courtes à la ceinture. Après un bref échange avec le gardien à l'intérieur, l'homme au centre tire légèrement sur sa chemise et présente son cou au niveau du judas.

Si les PJ attendent et surveillent les lieux, d'autres personnes, des deux sexes, parfois accompagnées d'une garde et parfois seules, allant en solitaire ou par groupe de deux ou trois individus, se présentent les unes après les autres à la porte et suivent un même rituel : un échange de quelques mots suivis de la présentation au judas du cou, d'un bras, de l'aine ou même de la cuisse dans le cas d'une jeune femme (ce qui donne

lieu à une figure presque acrobatique lors de la présentation) avant que la porte ne s'ouvre. Tous les visiteurs viennent masqués. Leurs vêtements sont en général élégants mais discrets même s'il y a quelques exceptions avec des visiteurs dans des tenues excentriques. Plusieurs membres ont l'air éméchés mais la majorité est venue pour travailler, c'est une réunion du groupe et on n'est pas là pour rigoler. Lorsqu'ils arrivent, les cultistes peuvent venir de trois directions différentes mais ils arrivent presque tous d'une même rue, celle qui donne sur le quartier noble dont les hauts bâtiments et les tours se découpent avec netteté au-dessus des toits.

Si les PJ persistent à surveiller les lieux, demandez un test de Clairvoyance + Perception difficulté 20. En cas de réussite, un détail accroche le regard d'un Élu, la lumière de la lune (ou d'une torche, peut-être lors de l'arrivée d'un cultiste) s'est reflétée sur ce qui ressemble à une plaque de fer à demi couverte d'immondices au sol, une grille comme celles qui bouchent les égouts à Cadsandria. Or, l'absence d'égouts dans la Cité de la Côte Jaune est proverbiale (on en fait même des chansons sur l'odeur des gâteaux du quartier jaune). En s'approchant, les PJ peuvent entendre des voix indistinctes en provenance du sous-sol. Ils viennent de découvrir l'issue de secours des cultistes.

LE PROTOCOLE D'ENTRÉE

Les Élus ont différents moyens d'apprendre le protocole à respecter pour entrer, le plus simple étant une petite discussion avec un membre après une interception en bonne et due forme. À condition que les PJ ne les aient pas maltraités gratuitement, la plupart donnent les informations sans trop se faire prier après avoir prétendu ne pas comprendre (« *Je ne sais rien, je rentrais juste chez moi. Ne me faites pas de mal par pitié... Oh, ma femme va me tuer* »), menacés les PJ (« *Vous*

savez qui je suis ? J'ai vingt hommes qui vont partir à votre recherche ! ») ou tenté de vendre l'information (« *Que me proposez-vous ?* »). Si les PJ se sont montrés brutaux (un peu trop sadiques, disons), leur victime donne volontairement de fausses informations (« *Le mot de passe, c'est Na'Khal Rlye'Na. Et après, tu te touches le nez comme ça* ») en espérant que le gardien les agresse et venge ses blessures.

Les membres tiennent à garder le secret et à protéger leurs confrères mais ne sont pas prêts à mourir pour cela, la réussite d'un test de Présence + Coercition suffit donc pour obtenir les informations attendues. La difficulté de ce test est de 20 au départ, et de 15 si les PJ acceptent une concession (service, argent, échange de bons procédés...).

Malgré ce que les PJ imagineront probablement, il n'y a pas de mot de passe. Une fois le judas ouvert, les arrivants disent « *bonjour* », indiquent leur nombre, puis l'un d'eux présente une marque que tous les membres du culte portent, une cicatrice que les cultistes ne laissent pas guérir en la rouvrant régulièrement pour déposer de la poussière jaune dessus, une des dernières survivances de la période sectaire du groupe. Tous ont cette marque légèrement boursoufflée, une cicatrice brune et écarlate, quelque part sur leur corps. Aux PJ de se débrouiller pour passer la porte à présent.

LE LIEU DE CULTE

Qu'ils aient passé la porte en force ou tout en finesse, les PJ découvrent de l'autre côté une petite salle de taverne ne comptant qu'une seule pièce. Quatre petites tables entourées de chaises représentent la totalité du mobilier avec un vieux bar abîmé sur lequel trônent deux pichets de piquette. Les tables ont été poussées contre les murs et une trappe est visible au centre, creusée dans le ➔

PAR LA GRANDE PORTE

Si les PJ optent pour une approche « virile », notez que la porte est de bois épais et possède une résistance de 15 (voir livre de base, p.295).

Deux gardiens se trouvent dans la pièce derrière, l'un de faction à côté de la porte et le second en retrait accoudé contre le bar. Seul le premier conserve son arme à portée de main, le second a posé la sienne sur une table proche. Les hommes sont équipés de gourdins et hurlent autant qu'ils se battent en espérant voir venir des renforts du sous-sol et des autres rades du quartier. Ils tentent de s'enfuir ou de se rendre dès qu'ils tombent en-dessous de 10 PV.

sol de pierre et découverte. Un tapis roulé sur le côté laisse à penser que les gardiens étaient supposés recouvrir le passage entre chaque invité mais les deux hommes de main ne prennent visiblement pas leur mission très au sérieux.

L'échelle accessible depuis la trappe descend sur environ 3 mètres. En bas, le son de discussions animées résonne contre les parois creusées dans la roche. Un tunnel éclairé par des torches espacées de deux mètres se révèle au regard. Sur la gauche, après quelques pas, les Élus peuvent découvrir un petit amas d'étoffes qui se révèle être un tas de capirotes, des cagoules couvrant les cultistes à partir des épaules et s'achevant très haut en chapeaux pointus.

Le couloir continue jusqu'à une autre trappe d'où proviennent les voix des cultistes. En face du « vestiaire », du tas de cagoules pointues, le couloir s'ouvre sur un second bras plongé dans la pénombre. Après un coude, celui-ci mène quelques 15 mètres plus loin à une petite échelle plongée dans la boue permettant de monter jusqu'à une fausse plaque d'égout donnant face à la taverne.

LA RÉUNION DU CULTE

Lorsque les PJ descendent l'échelle de la seconde trappe pour se diriger vers le lieu d'où convergent les voix, ils découvrent en bas une salle circulaire et haute de plafond. Une quarantaine de personnes masquées y discutent, causant un brouhaha épouvantable. Au centre, un espace accueille un autel orné de bas-reliefs sanglants. Un homme s'adresse au groupe depuis l'autel, mais ne semble pas être écouté.

Les PJ peuvent prêter attention à ses paroles, à condition de ne pas entamer de conversation avec les autres cultistes. L'homme au centre est déterminé à mettre en garde ses camarades contre une menace qui ne les intéresse pas ou qu'ils ne perçoivent pas.

L'expansion d'une certaine Secte du Papillon paraît réellement l'inquiéter. L'orateur se fait véhément et exhorte ses camarades à voter une résolution pour que ce nouveau concurrent soit promptement identifié et repoussé ou anéanti. Au bout d'un moment, plusieurs voix fusent dans la salle : « *Nous ne sommes pas venu pour ça, on est venu pour parler d'Oguhn ! Qu'est-ce que l'on va faire contre ce traître ?* ».

L'orateur résume alors les griefs du Culte contre Oguhn : apparemment, la Némésis des PJ est arrivée en ville voilà deux jours, elle a rencontré ses anciens amis, pris différents arrangements avec eux, puis leur a soufflé une prestigieuse commande d'assassinat faite par... le roi Jiku. Ce qui met en rage plusieurs personnes dans la salle.

Oguhn a encaissé le solde du contrat et promis au roi qu'il tuerait la comtesse Tessa de Serliann, puis il a éliminé deux vigiles appartenant au Culte et dérobé une cassette contenant une part des recettes du Carnaval.

Puisque sa prochaine destination est connue, le domaine de Serliann, dans le sud, il s'agit de voter l'envoi de plusieurs assassins à ses trousses.

Dès lors, les PJ ont appris ce qu'ils étaient venus découvrir, et votre objectif en tant que MJ est désormais de les faire démasquer par un cultiste.

Dans la salle, pendant ce temps, quelqu'un évoque une seconde entrevue d'Oguhn et de Jiku dont il aurait eu vent mais sa voix n'est pas entendue (ou simplement ignorée) et les cultistes passent au vote. À l'unanimité est décidé l'envoi d'un groupe de trois assassins...

Puis les cultistes décident d'entamer la prière collective destinée à clore la réunion. Celle-ci étant accompagnée d'une gestuelle spécifique, si vous n'avez pas encore mis vos PJ en difficulté, c'est le moment idéal pour les piéger et les faire reconnaître comme intrus.

Sauf coup de génie ou utilisation créative de la magie, les Élus sont découverts par les cultistes et pris en chasse.

CHASSE À L'HOMME DANS LE QUARTIER JAUNE

Pour animer la poursuite, n'hésitez pas à employer le décor, d'abord la salle circulaire et l'unique sortie que lui connaissent les PJ, puis les étroits boyaux souterrains menant à la taverne et à la plaque d'égout, et enfin les rues et ruelles enténébrées du quartier jaune alors qu'une pluie fine commence à tomber.

Les PJ ont près de quarante personnes derrière eux, et celles-ci ne cessent d'appeler à la garde (ils la payent, autant que cela serve) et des renforts parmi les malfrats. Très vite, plusieurs groupes d'une dizaine d'hommes, armés de gourdins et éclairés par des torches, pourchassent les Élus. Au-delà de la poursuite, c'est un jeu du chat et de la souris qui s'engage dans les rues.

Employez les règles de poursuite présentées p.91 du livre de base et n'hésitez pas à demander des tests de Puissance et d'Adresse + Mouvements pour traduire autour de la table les aléas de cette course nocturne mais également les obstacles rencontrés par les PJ (débris d'un comptoir provisoire abandonné ou saccagé, sol boueux ou glissant, chat qui jaillit d'une zone d'ombre, mur à escalader dans une impasse, chien de garde qui prend en chasse les Élus, etc.).

Voici également quelques situations à mettre en scène pour relancer la poursuite :

- un Élu trébuche sur un corps inanimé dans une ruelle. L'ivrogne en question se relève et se met à brailler sur les PJ, alertant une patrouille proche ;
- alors que les PJ passent devant une taverne où des gardes prennent un

verre, l'un d'eux les interpelle et leur demande pourquoi ils courent comme ça ;

- les PJ viennent d'entrer dans une ruelle, leurs poursuivants continuent tout droit sans les voir obliger. Les Élus profitent d'un moment de calme... jusqu'à ce que le cri d'un adolescent depuis le toit du bâtiment adjacent les remette brutalement dans le bain. Désormais, des poursuivants se trouveront également sur les toits plats des maisons du quartier, jetant des pierres sur les Élus tout en orientant les autres groupes par leurs cris.

Si les Élus se terrent dans un coin et fomentent un plan du type « *on les coince entre deux bâtiments et on se les fait tous un par un* », employez des archers ou le feu pour les déloger puis passez tout de suite à la séquence suivante pour leur éviter de nouvelles tentations de ce type.

TRANSITION EN FONDU ENCHAÎNÉ

Quand vos PJ ont suffisamment couru et bataillé dans les rues sombres et sales de la Cité de la Côte Jaune, enchaînez sur la suite du scénario par une transition brutale.

ACTE 2 : VENGEANCE AU DOMAINE DE ΣΕΡΛΙΑΝΗ...

NOUVELLE POURSUITE, NOUVEAUX ENJEUX

« **Trois semaines plus tard**, vous êtes en train de courir dans un bois dense, **poursuivis par une créature monstrueuse**. Vous l'entendez râler et gronder juste à quelques mètres derrière vous. Faites un test de Force + Mouvements pour ne pas vous prendre les pieds dans →

GARDIENS DU CULTE

Caractéristiques

Adresse : 4

Clairvoyance : 3

Présence : 3

Puissance : 5 Trempe : 6

Coercition 4, Discrétion 2,

Filouterie 4, Mêlée 4,

Mouvements 3,

Perception 3, Savoir :

bas-fonds 4

Prédilections : Armes à une main (Mêlée), Assommer (Filouterie)

Combat

Vitesse : 5

Santé : 27

Initiative : 1d10 + 4

Âme : 23

Bonus aux dégâts : +1

Capacité offensive :

11 (gourdin)

Défense : 15

Bonne Aventure : 0

Protection : 1

Armes : gourdin (1d6),

couteau (1d4)

Équipement : vêtements simples et usés, gilet de cuir souple

une racine ou une fougère et pour conserver votre légère avance. »

Oui, enchaînez exactement comme ça !

Ajustez votre description en fonction des résultats de vos joueurs au test de Mouvements puis décrivez une trouée dans la forêt, une clairière à seulement vingt mètres qui leur permettra enfin de riposter et de se battre, ce qui est presque impossible pour le moment tant cette forêt est densément boisée (malus de -5).

Enfin, répondez aux questions de vos joueurs.

WHAT THE FUCK ?!

Donnez les réponses au compte-goutte à vos joueurs. Demandez éventuellement des tests de Trempe + Perception pour qu'ils osent regarder derrière eux, de Clairvoyance + Perception pour qu'ils notent certains détails (« pourquoi les copains ont des armes en bois ? »).

Voici les réponses que vous pouvez donner dès maintenant. Le reste viendra ensuite.

Les PJ sont dans le domaine de Serliann. Ils sont poursuivis par une créature qu'ils n'ont vu que fugacement, une espèce de lion difforme dont la tête semblait comme sculptée et sur lequel était dessiné des lignes étranges. Trois semaines ont passé, le temps de trajet normal pour se rendre de la Cité de la Côte Jaune au domaine de Serliann. Ils ont une partie de leur équipement. Les armures, oui, mais pas les leurs, des armures inhabituelles (étonnamment légères) ou des tenues « de détente ». Et vous avez bien lu plus haut, ils ont des armes en bois (!).

FIN DU PETIT JEU

Une fois les PJ parvenus à la clairière, ils découvrent une petite assemblée de chasseurs et nobliaux forts bien vêtus et en leur centre,

face aux Élus, une jeune Dame armée d'un arc. À deux mètres des Élus, une fosse a été creusée dans le sol. Leur élan ne leur permettra pas de s'arrêter à temps, il faut sauter au-dessus (Puissance + Mouvements, difficulté 10 ; dégâts 1d10, difficulté pour amortir la chute 10).

À peine les Élus ont-ils sauté (ou chu lamentablement dans le trou) que la Bête émerge des bois avec un rugissement pour tomber à son tour dans le piège et que la jeune archère décoche sa flèche. Celle-ci se plante dans le nez de la créature, qui s'effondre avec un grand rire sous une salve d'applaudissements.

Tandis que tout le monde applaudit les Élus et que la jeune Tessa fait des saluts et des petites courbettes, notamment en direction des PJ, deux jeunes gens au visage goguenard s'extraient du cadavre du monstre pastiche pour venir profiter des applaudissements.

Tessa s'avance alors vers les PJ et les félicite en personne : « *Merci de m'avoir permis de jouer ce spectacle et d'avoir offert cette distraction à nos invités, j'ai toujours voulu voir à quoi ressemblait réellement la fin du Lion de Lyridia**.* »

La jeune comtesse ment. Elle voulait mettre en scène un cauchemar qui l'obsède depuis plusieurs semaines, afin d'affronter en plein jour cette scène de poursuite qui la terrorise la nuit. Mais à moins qu'un des Élus emploie en permanence un Œil de Vérité ou possède la compétence Savoir : Mythes et Légendes, il y a peu de chances que quelqu'un note ce détail.

Les PJ viennent de se remettre d'aplomb. Ils sont hors de danger mais ont probablement des tonnes de questions, c'est le moment de les

**une légende classique opposant un chevalier lormyrien à un monstre issu de la mer informe du Chaos



remettre en difficulté. Posez-leur la question fatidique : *comment vous êtes-vous incrusté parmi l'entourage de Tessa de Serliann ?*

TESSA DE SERLIANN

Tessa de Serliann est une comtesse appartenant à la petite noblesse de la région d'Andlermaign. D'une vive intelligence et passionnée par les arts, elle vient de fêter ses vingt-trois printemps et a fait paraître voilà quelques années ans deux recueils de chants et poèmes intitulés *Les Chants du Crépuscule*. Ceux-ci ont fait sa célébrité et ont créé un renouveau des valeurs de la chevalerie lormyrienne dans tout le continent sud et même au-delà.

Bien malgré elle, la jeune poétesse que l'on surnomme déjà « La Princesse du Crépuscule » est devenue l'objet de toutes les attentions. On parle d'elle comme d'un nouveau phare de la Loi dans les Jeunes Royaumes. Dans les milieux autorisés et très au fait de la Guerre Éternelle, certains prétendent qu'elle pourrait un jour être appelée à Kane-loon et suppléer, voire remplacer, l'Impératrice de l'Aube Myshella.

Pour l'heure, Tessa de Serliann ne s'intéresse guère à la Lutte Éternelle dont elle ne sait rien ou presque rien. Elle est surtout une jeune fille écrasée de responsabilités depuis sa soudaine notoriété. Elle n'aspire qu'à vivre gentiment, écrire de la poésie, chanter le soir à sa fenêtre et chasser avec son arc et sa meute de limiers. Charmante et innocente (mais pas mièvre), la jeune fille reçoit désormais une véritable petite cour de chevaliers et nobliaux qui tiennent à rencontrer le phénomène. Elle s'en accommode très bien d'autant que ces aspirants chevaliers font pour la plupart de charmants prétendants. Au fil du temps, c'est presque un ordre qui se constitue autour de ce personnage et de ses écrits.

Blonde et d'une beauté simple, séduisante sans être physiquement remarquable, elle est presque toujours accompagnée de son précepteur qui fait office de chaperon en l'absence du père de Mademoiselle. Tessa a une sœur cadette, Kara, qui accompagne actuellement leur père le comte de Serliann dans le cadre d'un court voyage d'affaire.

Tessa l'ignore mais elle a provoqué la colère du roi Jiku en repoussant ses avances lors d'un bal à l'automne dernier. Pour en savoir plus sur Tessa de Serliann, la boîte des accès-soires du MJ de *Mournblade* et ses livrets n'attendent que vous.

MENER L'ACTE 2

À partir d'ici, le scénario devient très libre. Selon le prétexte employé pour approcher Tessa et intégrer son entourage, les Élus auront une place spécifique et à répondre à des contraintes différentes. S'ils se sont faits engager en qualité de veneurs, de serviteurs ou de gardes du corps, la situation n'est pas la même que s'ils se prétendent en visite diplomatique, sont venus faire la cour ou présenter leurs vœux à Mademoiselle ou sont présents pour négocier l'exportation des produits du domaine.

Normalement, vos PJ doivent se demander où se trouve Oguhn, qui avait deux jours d'avance sur eux. Comme le masque permet à leur ennemi de changer de visage, les PJ vont *a priori* vouloir enquêter sur les personnes présentes au domaine en ce moment. Grâce aux indices fournis au fil de l'acte 1 et que vous pouvez rappeler et continuer à distiller tout au long de l'acte 2 (voir l'encart « **Entretenir la flamme et disposer les indices** »), les Élus disposent de pistes pour traquer Valek/Oguhn parmi les différents invités et occupants des lieux. À eux de se montrer inventifs pour forcer l'ennemi à se révéler et contrer ses plans.





ENQUÊTER AVEC L'ŒIL D'ARKYN/DU SORCIER

Si vos PJ ne jurent que par lui et sont fermement décidés à repérer le Masque grâce à l'Œil dont disposent tous les Élus, deux solutions s'offrent à vous :

-vous pouvez décider qu'une rune (encore inconnue) de « Voile » cache complètement les émanations et flux magiques produits par le Masque d'Oguhn. C'est la solution de facilité, le *Ta Gueule C'est Magique* qui empêche une résolution *in extremis* de l'aventure sans passer par la case « investigation et rencontre avec les PNJ ».

-vous pouvez également choisir de les laisser faire.

À chaque fois que les PJ demandent à inspecter une personne ou un lieu, demandez simplement un test de Clairvoyance + Perception difficulté 15. Après deux jours à reluquer tout le monde avec l'Œil sans rien déceler de louche, ils abandonneront peut-être.

Et si ce n'est pas le cas, ce n'est pas grave non plus. Après tout, les Élus ont reçu l'Œil comme cadeau de leur divinité tutélaire, il est normal qu'ils en profitent.

Bon, en réalité, Oguhn n'est pas encore arrivé. À la demande de Jiku (lors de leur seconde entrevue), il a fait un détour pour livrer certains produits sensibles à un contact plus au sud. Mais cela, les PJ ne le savent pas. Pas encore.

LA SITUATION AU DOMAÎNE

Le père de Tessa de Serliann, le comte Xorlis, est actuellement en déplacement. Tessa représente donc son autorité sur le domaine et n'est jamais lâchée d'une semelle par son précepteur qui est également son chaperon.

LE DOMAÎNE DE SERLIANN

La famille de Serliann étant issue de la noblesse terrienne, son domaine ne possède pas un grand château mais plusieurs bâtiments proches les uns des autres que l'on nomme collectivement le castel. Des champs cultivés et des bois entourent la propriété.

Différents bâtiments servent exclusivement aux travaux des champs et aux autres activités commerciales du domaine. Le bâtiment principal, dans lequel sont accueillis les invités de haute naissance, est un manoir organisé en trois ailes formant un U et doté d'un étage. Au centre sont situées les salles de réception (où l'on vit, discute, déjeune, danse, etc.), les cuisines et plusieurs autres grandes et petites pièces pour les entretiens publics et privés, les travaux de l'esprit, etc. L'aile est accueillie les appartements de la famille de Serliann et de leur proche entourage. L'aile ouest accueille les chambres des invités et plusieurs pièces employées comme débarras où s'entassent des éléments mécaniques étranges datant de l'époque du Glorieux Empire et dont la fonction originelle a été oubliée.

INVITÉS ET RÉSIDENTS

• **Ashka d'Alasaz**, jeune chevalier du Lormyr, un pique-assiette qui s'est présenté sous une fausse identité.

Fou amoureux de Tessa depuis qu'il a lu *Les Chants du Crépuscule*, il est venu pour la rencontrer et a menti sur son identité pour être sûr de pouvoir l'approcher. Il regrette à présent son geste. Si les PJ ne le dénoncent pas (et s'il survit), il finira par devenir un chevalier héroïque, un vrai personnage de contes... Pour le moment, maladroït devant les usages de la noblesse (il n'a reçu qu'une formation d'écuyer et doit sa faculté de lire à un oncle scribe), il risque fort de se faire confondre.

Il est droitier, hésitant sur la conduite à tenir, passionné mais mal à l'aise.

• **Feris d'Orbanne**, baron idéaliste, cadet de bonne famille plus si jeune, il est venu pour rejoindre L'Ordre du Crépuscule. Las d'être oisif et peu intéressé par l'avenir que lui concocte sa famille, il espère recevoir l'illumination en présence de Tessa et partir accomplir de grandes quêtes.

Un peu benêt. Gaucher. Mauvaise haleine. Couard qui s'ignore.

• **Malek de Lierval**, comte et vérifiable propriétaire de son titre depuis la mort de son père voilà deux mois. Un paragon de chevalier, noble, courtois, désintéressé, épris d'art et de culture, bon combattant, ami loyal... Il est venu pour discuter avec le comte de Serliann d'une alliance commerciale qui serait profitable aux deux domaines et espère rencontrer Kara (la sœur de Tessa) dont la beauté lui a été vantée.

Droitier, parle très doucement, a tué un noble baron en duel il y a six mois pour défendre une esclave enceinte (les prêtres de Donblas ont défendu son geste mais il le regrette un peu).

• **Lioran d'Eldmir**, se prénomme en réalité Lioran d'Eldahi, cousin du baron tué en duel par Malek de Lierval. Venu dans le but de venger son oncle et parrain (qu'il n'aimait pas plus que ça, mais c'est une question

d'honneur), il apprend malgré lui à connaître Malek en attendant son heure et se prend chaque jour un peu plus d'amitié pour sa cible.

Droitier, arrivé voilà deux jours (à la date à laquelle Oguhn aurait dû parvenir au domaine), possède une fiole de poison violent dans ses affaires.

• **Stavros Ad-Benarli**, fils aîné d'un baronnet local mal dégrossi. Envoyé à la cour de Serliann parce que ça fait bien mais s'ennuie cruellement même s'il tente de faire bonne figure. Un bon gars pas bête mais pas poète pour deux sous. Préférerait être chez lui pour administrer son domaine ou pratiquer l'escrime et faire des choses utiles plutôt que de rester là à batifoler.

Poli mais froid (tant qu'il ne boit pas). Évite un peu les autres, observe beaucoup, se cache le bas du visage et ses dents (jaunes) quand il parle.

• **Les serviteurs**, deux familles (des couples avec jeunes enfants) qui vivent dans l'aile des Serliann dans le bâtiment principal. Les femmes font la cuisine et entretiennent la demeure. Les hommes travaillent comme forestiers et font office de gardes sur le domaine et en particulier dans la demeure.

• **Haaran, le précepteur**, âgé d'une quarantaine d'année, l'homme s'est attaché à la famille de Serliann et tient plus à présent le rôle de conseiller particulier que celui de précepteur. Possède une véritable affection pour les filles Serliann et une autorité reconnue et indiscutée sur le domaine. Il est l'un des obstacles naturels à mettre dans les pattes des PJ tout au long de leur enquête. En sa présence, le protocole et l'étiquette doivent être respectés à la lettre.

Toussote un peu, voix imposante, se tient voûté mais reste vif et se révèle très grand lorsqu'il se redresse.

• **Les jumeaux Lothar et Kelane**, 4 et 5 ans, de petits diables, cousins éloignés de la famille Serliann venus passer quelques mois dans le domaine. Ils sont partout, tout le temps, et on ne fait en général pas attention à eux. Les PJ tentent de fracturer une serrure, les petits passent dans le couloir ; un Élu parvient à s'isoler avec Tessa dans la cuisine, un des petits y est aussi pour voler de la nourriture ; les PJ veulent se balader la nuit dans la demeure, les jumeaux aussi ; etc.

ACTIVITÉS ET ÉVÈNEMENTS

Il faut des activités pour occuper tous les jeunes gens présents sur le domaine, des moments pour se retrouver et se jauger qui seront autant d'occasion d'enquêter sur les convives. Entre les repas, les collations, les courtes nuits et les entretiens dans la petite bibliothèque sont organisés des tours du domaine, des balades en forêt, des représentations musicales, des parties de chasse, de cache-cache, des visites aux chenils (Tessa pratique le dressage), des concours d'adresse, d'éloquence, etc.

Des accidents et événements ponctuels plus particuliers peuvent également survenir : la disparition des deux jumeaux (qui font une partie de cache-cache prolongée dans les bois ou ont découvert des passages secrets dans la demeure), un début d'incendie près d'un des fours utilisés par les employés, la visite d'un prêcheur itinérant, le vol d'objets précieux appartenant à un invité, la blessure mystérieuse d'un paysan du domaine (suite à un duel illégal pour la main d'une belle meunière), etc.

Outre ces distractions, deux événements majeurs rythment les investigations des PJ.



VALEK/OGUHN

Caractéristiques

Adresse : 6

Clairvoyance : 3

Présence : 4

Puissance : 6 **Trempe :** 7

Armes à distance 4,
Coercition 6, **Discrétion** 5,
Filouterie 6, **Mêlée** 6,
Monte 5, **Mouvements** 4,
Perception 3, **Persua-**
sion 4, **Savoir : bas-**
fonds 7

Prédilections : Armes à
une main (Mêlée), Déguise-
ment (Discrétion)

Combat

Vitesse : 5

Santé : 31

Initiative : 1d10 + 6

Âme : 25

Bonus aux dégâts : +2

Capacité offensive :

14 (épée de maître)

Défense : 19

Bonne Aventure : 2

Protection : -

Armes : épée de maître
(1d8+2), dague noire (1d4)
Équipement : vêtements
élégants de soie et légère
fourrure, bagues et cheva-
lière coûteuse



OGUHN, FORME MONSTRUEUSE

Caractéristiques

Adresse : 7

Clairvoyance : 4

Présence : 4

Puissance : 8 Trempe : 7

Coercition 6, Discrétion 5,
Mêlée 7, Mouvements 7,
Perception 3,

Combat
Vitesse : 6

Santé : 35

Initiative : 1d10 + 6

Âme : 31

Bonus aux dégâts : +3

Capacité offensive :

18 (griffes)

Défense : 19

Bonne Aventure : 2

Protection : 1

Armes : griffes (2d6+3)

Attaque spéciale

Tempête de griffes : une fois tous les 3 tours, le monstre peut lancer ses bras vers tous ses ennemis dans un rayon de 3 mètres et tous les frapper avec une unique attaque de Griffes.

L'ARRIVÉE D'ARKYL DE SERLIANN

L'entrée en scène d'Arkyl, cousin de Tessa, est à faire intervenir pour changer la donne au domaine au moment de votre choix. Ayant appris par des amis à la cour qu'un contrat visait son aimable cousine, Arkyl a aussitôt fait son sac pour venir assurer sa protection en personne. Ne souhaitant pas l'inquiéter, il ne s'ouvre de cette information qu'après d'Haaran, le précepteur, et commence immédiatement son enquête sur les occupants des lieux avec sa complicité. Évidemment, si tout se passe bien, les PJ devraient très vite se mettre à clignoter sur son radar.

Mode vétéran : pour augmenter d'un cran la paranoïa de vos joueurs, une solution très simple existe : dotez Arkyl d'une épée ancienne, héritage familial, marquée du sceau de la Loi si vos Élus forment une Horde et d'une rune du Chaos si les Élus ont constitué une Phalange.

L'ENTRÉE EN SCÈNE D'OGUHN

Deux jours après les PJ, Oguhn arrive au domaine et attaque la première personne à disposition (personnage s'éloignant du domaine ou isolé lors d'une partie de chasse, etc.). Après l'avoir torturée pour obtenir un maximum de renseignements tels que son nom, sa famille, les autres

personnes au domaine et ses relations avec elles... Oguhn met à mort sa victime et lui vole son apparence. Il s'introduit ensuite au domaine et prévoit d'attendre le moment propice pour accomplir son forfait.

Lorsqu'il reconnaît les PJ, son plan change. En fonction de la situation, il accélère son plan d'attaque contre Tessa ou revoit ses intentions et essaie dans un premier temps d'éliminer le groupe (soit en les faisant accuser du complot contre Tessa, soit physiquement) avant de s'en prendre à la jeune maîtresse des lieux.

Mode vétéran : même s'il n'a pas vraiment été isolé du groupe, choisissez pour simulacre d'Oguhn un PNJ que les Élus viennent d'innocenter par leurs recherches.

L'ASSAUT DU PORTEUR DE MASQUE

Lorsque tout est perdu, qu'il ait été démasqué ou décide d'accélérer ses plans, Oguhn entreprend son assassinat sans finesse, avançant sous ses traits d'emprunt d'un air résolu droit sur sa cible. À trois mètres d'elle, il sort une lame de sa manche et tente d'en frapper Tessa de Serliann. Si personne n'intervient, il continue à attaquer la jeune fille qui tombe in-

PRENDRE LE MASQUE D'OGUHN

Valek/Oguhn abattu, son corps reprend son apparence normale et le masque se détache de son visage. Quiconque le touche doit réussir un test de Trempe difficulté 15 ou perdre le contrôle de son personnage, qui enfle le Masque et s'enfuit aussitôt en essayant de causer un maximum de dégâts pour protéger son départ. Dans ce second et triste cas, un nouvel Oguhn vient de naître. Et si les PJ tiennent à leur ami, il leur faudra réfléchir à un moyen de lui arracher le Masque sans le tuer (cordes et filets, drogues et somnifères, vol à l'arrachée, etc.) pour le retrouver indemne.

Une Phalange souhaitera probablement détruire cette Relique honnie, et pourra le faire dans l'un de ses temples.

Une Horde pourra également profiter de cette Relique, en la remettant dans un lieu de culte du chaos, en la vendant au plus offrant ou par d'autres moyens.

TUER TESSA DE SERLIANN (OBJECTIF DE HORDE)

Comme *Mournblade* est un jeu qui laisse une grande liberté aux PJ, et qui les amène régulièrement à faire leurs propres choix tactiques et moraux dans le but de favoriser leur camp dans la Lutte Éternelle, vous pouvez vous retrouver avec une table qui voit dans la mort de Tessa de Serliann une victoire plus grande que dans la traque d'Oguhn (ou qui tenteront de remplir ces deux objectifs, dans un ordre ou dans l'autre). Que faire dans ce cas ?

D'abord, vous pouvez essayer de raisonner les PJ en leur proposant des tests de Clairvoyance qui leur permettront de se clarifier les idées et de s'offrir une vue d'ensemble de la situation.

Les informations à donner peuvent être, par exemple, les suivantes :

- Si Tessa de Serliann est tuée maintenant, elle va devenir un martyr, un symbole encore plus grand pour la Loi et on va avoir droit à un retour en force de l'Ordre sur tout le continent sud.
- Elle est encore jeune, malléable et indécise. Elle ignore tout de la Lutte Éternelle. Le bénéfice serait plus grand en la corrompant pour qu'elle rejoigne le Chaos.

- Si réellement elle doit prochainement être appelée par l'Impératrice de l'Aube à Kaneloon, autant entrer dans son entourage pour faire partie de son escorte et approcher Myshella à ses côtés. La mort de l'Impératrice Myshella aurait un retentissement bien plus grand que celui de cette jeune fille.

Pour alimenter les échanges entre PJ, en particulier si plusieurs d'entre eux envisagent le meurtre de Tessa de Serliann, n'hésitez pas à répartir les données entre les joueurs.

SI LA PRINCESSE MEURT

Si Tessa meurt tout de même, que ce soit de la main d'un Élu ou sous les griffes d'Oguhn, son assassinat choque la noblesse mais également le peuple dans toutes les contrées civilisées. Le crime odieux est attribué au Chaos et de nombreux chevaliers s'engagent spontanément du côté de la Loi en réaction.

Un an plus tard, Kara, la jeune sœur de Tessa, fait publier de manière posthume les ultimes œuvres de la Princesse du Crépuscule. Le titre lui revient dès lors mais folle de douleur et ne possédant pas la compassion et la tendresse naturelle de son aînée, elle entraîne ses suivants dans une croisade sanglante contre le Chaos.

consciente après deux tours et meurt une minute plus tard.

Si les PJ interviennent, Oguhn abandonne la forme humaine pour prendre l'apparence monstrueuse que lui permet le Masque. Pour ce faire, il fait pivoter le Masque sur lui-même afin de le mettre à l'envers, une vision d'horreur pour les personnes face à lui qui le voient « renverser son visage » et se changer en monstre.

Sous sa seconde apparence, Oguhn change de taille et atteint trois mètres de hauteur, ses bras s'allongent et gagnent une élasticité inhumaine lui autorisant des coups à distance, des griffes tranchantes

poussent au bout de ses doigts et ses traits se déforment également pour devenir ceux du Lion de Lyridia de bois et tissus fui dans les bois de Serliann voilà quelques jours.

Le combat peut commencer. Selon les relations établies par les PJ avec les autres occupants de la demeure, ils auront des alliés ou devront se battre seuls. Les récompenses obtenues et les conséquences de ce scénario dépendent elles-aussi des relations nouées et des informations partagées lors de l'enquête au domaine de Serliann.

Stéphane Gallot
Illustrations Laura Bevon



En quelques mots...

Venus mener des négociations avec un baronnet Hawkwood sur le point de se remarier, les PJ vont avoir la surprise de voir l'affaire se compliquer avec l'intervention de fâcheux, une personnalité souhaitant faire annuler la noce, un meurtre, le vol d'un objet d'art xeno et toutes sortes d'autres joyeusetés.

Quelles qu'aient été les raisons originelles de leur venue, toute l'aventure consistera pour eux à essayer de tirer leur épingle du jeu !

Fiche technique

TYPE • scénario ouvert
PJ • 4 à 6 personnages de tout niveau

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

ÇA ARRIVE DANS LES MEILLEURES FAMILLES

Ce scénario convient à des personnages débutants. Le meneur de jeu et les joueurs devraient avoir un peu de bouteille. La présence d'un noble de la maison Hawkwood est la bienvenue, mais n'est pas indispensable. Les mentions « p. XX » renvoient au Guide du Joueur de Fading Suns.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

De passage sur Ravenne, les personnages sont convoqués par messire Avrin, l'un des nombreux secrétaires du duc Cassius Hawkwood, qui règne sur le continent de Folari du Sud. Son Altesse a un petit travail tout simple pour eux.

« Le duc est le suzerain direct du baronnet Augustus Hawkwood de Magdalen, qui tient un petit fief dans le nord du continent. Augustus est un gentilhomme honorable, plus tout jeune, et veuf depuis des années. La semaine dernière, il a fait parvenir un courrier assez cavalier à mon maître, l'informant de son intention de se remarier. Il compte convoler avec une roturière, une certaine Vélénia... qui a trente ans de moins que lui, apparemment. Bien entendu, le duc doit donner son consentement à cette union. Dans la mesure où Magdalen n'est pas un fief très important, et où Augustus a déjà un héritier de son premier mariage, Son Altesse n'y est pas opposée. Toutefois, nous aimerions être sûrs que la jeune personne est susceptible de s'intégrer à notre illustre famille. Même si c'est le cas, il serait bon de rappeler au baronnet Augustus que ce consentement n'est pas automatique... et qu'il aura une compensation à fournir

pour se faire pardonner sa lettre. Enquêtez, négociez et rendez compte. »

Bien entendu, ce briefing doit être modulé en fonction de l'origine des personnages. L'idéal serait qu'Augustus soit un parent de l'un des personnages. Un vieil oncle excéntrique, cela fait toujours bien dans la photo de famille ! Des Hawkwood étrangers à Ravenne peuvent être contactés parce qu'ils seront « plus impartiaux » que les gens du cru. En dehors de la noblesse, un Bailli aux solides compétences légales et à la discrétion inébranlable peut être recruté pour une mission de ce type, tout comme un religieux.

Des personnages issus d'autres maisons nobles soulèvent davantage de problèmes. Vous pouvez toujours changer le décor en vous servant des pistes indiquées dans l'encadré *Variations*.

INFORMATIONS POUR LE MENEUR DE JEU

Le duc Cassius se soucie assez peu du mariage d'un obscur baronnet. Mais l'un de ses conseillers est l'Honorable Jasper Hawkwood de Magdalen, le fils d'Augustus qui, lui, se préoccupe beaucoup de la « fou-



cade » de son père. Jasper compte bien empêcher le mariage ou, à défaut, s'assurer que ses futurs demi-frères ne viendront pas lui disputer son héritage. Le duc n'a pas voulu trancher lui-même et, de proche en proche, la corvée retombe sur les personnages.

La jeune Vélénia, la fiancée, est une jeune fille adorable, réellement amoureuse de son « prince charmant ». Son passé est sans tache, même si sa famille est un peu encombrante. En revanche, sa meilleure amie, Estille, qui lui sert de dame de compagnie, mérite qu'on s'y arrête. « Estille » est l'identité d'emprunt d'une voleuse professionnelle qui agit sous contrat.

Qu'y a-t-il à voler à Magdalen ? Augustus se passionne pour l'art xéno-

morphe. En plus des pièces obun et ukar qui forment la base de toute collection qui se respecte, il possède notamment une pointe de lance shantor qui excite la convoitise d'un amateur peu scrupuleux.

Estille s'est installée à Magdalen sous une identité d'emprunt. Il lui a fallu des mois pour découvrir qu'Augustus vivait mal son veuvage, se renseigner sur ses goûts amoureux, trouver la perle rare, s'en faire une amie et arranger une rencontre « accidentelle ».

LA LETTRE

Messire Avrin communique le courrier d'Augustus aux PJ. Rédigé d'une écriture élégante sur un ➔

NOTES DE MISE EN SCÈNE

Ce scénario peut être joué très sérieusement, mais il comporte également des éléments de comédie. L'Amour perturbe la routine d'un paisible manoir, il y a un imposteur dans la place... Pour tout cela, je reconnais une dette envers P. G. Wodehouse, et plus spécifiquement envers *Le plus beau cochon du monde*. Cela dit, la comédie, ça va cinq minutes, mais ce scénario peut aussi être vu comme un drame. Vélénia aime vraiment Augustus, et les décisions des personnages risquent bel et bien de les séparer à jamais... ou de fâcher Augustus avec son fils pour des années. L'enquête criminelle qui, ailleurs, aurait occupé la place centrale, est ici rejetée à la fin. Les PJ sont là pour arbitrer un conflit potentiel entre un seigneur et son vassal plus que pour jouer les détectives. Ce déséquilibre est intentionnel.

beau papier, il est authentifié par un sceau qui, la chancellerie ducale le confirme, est bien celui du baronnet Augustus. La lettre ne contient pas d'informations supplémentaires. Pour un œil non exercé, elle semble d'une politesse irréprochable. Il faut s'y connaître en Étiquette (hawkwood) pour réaliser qu'il y manque le degré correct d'humilité qui sied à un vassal de petite noblesse sollicitant une faveur de la part d'un duc. Telle qu'elle est, la lettre frise l'incorrection.

Les PJ peuvent penser à toutes sortes de choses improbables, du faux réalisé par un ennemi à un appel au secours codé. En fait, elle a tout simplement été écrite sous le coup de l'émotion par un Augustus ivre d'amour qui en a oublié ses bonnes manières.

EN PISTE !

Avant de se mettre en route pour Magdalen, les PJ sont libres de

prendre quelques renseignements de leur côté. Ils peuvent découvrir :

- Des informations basiques sur le fief de Magdalen et son seigneur (voir encadré).
- Le baronnet Augustus vient très peu à la cour. Quand il n'est pas dans ses terres, il écume les salles des ventes de Sardonia, l'agora planétaire, à la recherche d'objets d'art xénomorphes. Il lui est même arrivé de quitter le système, à la recherche de pièces rares. Sa collection est, paraît-il, l'une des plus belles de Ravenne.
- Augustus est veuf depuis une dizaine d'années, d'une dame Ianna Hawkwood qui venait de Gwynneth. Il a un héritier, l'Honorable Jasper Hawkwood, qui fait partie de l'entourage du duc Cassius.
- Personne n'a entendu quoi que ce soit à propos d'un éventuel remariage d'Augustus. Si les personnages sont assez maladroits pour démarrer des rumeurs sur

VARIATIONS

Rien ne s'oppose, ni dans la loi, ni dans les coutumes, à ce qu'un noble épouse une roturière. Cela dit, les maisons nobles ont toutes tendance à considérer le mariage comme un élément du jeu politique. L'amour ne compte pas parmi les récompenses attendues ; quand il vient, c'est en bonus. En faire un prérequis et épouser quelqu'un qui n'apporte aucun avantage à sa maison est donc plutôt mal vu.

Ce qui change, non seulement de maison en maison, mais de lignage en lignage à l'intérieur des maisons, c'est la manière dont le suzerain exprimera son déplaisir.

Tel que le scénario est rédigé, Augustus n'a pas grand-chose à craindre en dehors de la désapprobation du duc Cassius et du fait d'être snobé par ses pairs pendant quelques années. D'autres seigneurs hawkwood pourraient se montrer plus sévères, par exemple en lui confisquant tout ou partie de ses terres. Un puriste li halan pourrait ordonner à son vassal de réparer sa faute en se suicidant, ou au moins en entrant en religion. Un suzerain décados vexé enverra cadeaux et félicitations... sans oublier de veiller à ce que le voyage de noces se termine tragiquement. Et ainsi de suite.

Si vous avez envie de sortir des maisons nobles, les religieux de l'Orthodoxie teyrienne peuvent également se marier. Un évêque préoccupé parce que l'un de ses meilleurs éléments commet un faux pas susceptible de mettre en danger sa carrière est un commanditaire possible.

Enfin, même dans les guildes, qui campent sur des secrets technologiques, la norme est au mariage arrangé, et une histoire d'amour peut faire hausser les sourcils...

LE FIEF DE MAGDALEN

Magdalen est un domaine modeste, à plus de mille kilomètres à l'ouest de la capitale du Folari du Sud. En dehors du manoir, dont les tours se reflètent dans un petit lac, et du parc attenant, assez vaste pour mobiliser une dizaine de jardiniers, le visiteur découvre un paysage de collines verdoyantes, de champs en damier cultivés par des serfs respectueux, avec de loin en loin un hameau où l'autorité morale est exercée par des prêtres de l'Orthodoxie teyrienne. Bref, c'est un coin de campagne où il ne se passe jamais rien. Sa « capitale », Saint-Reuel, est située à un quart d'heure à pied du manoir. Ce gros village compte un peu plus de 400 habitants, pour la plupart des francs-sujets plus quelques spécialistes affiliés à des guildes mineures.

Stapleburg, la ville la plus proche, se trouve à une trentaine de kilomètres du manoir. Elle appartient au comte Huilliam Hawkwood, un cousin éloigné d'Augustus qui vit outre-ciel, sur Byzantium Secundus. Le comte Huilliam et le baronnet Augustus dépendent tous deux du duc Cassius, mais Augustus n'est pas vassal de Huilliam.

Alors que la plupart des baronnets sont de modestes gentilshommes campagnards, Augustus est un homme riche. Il a hérité de plusieurs générations d'investissements judicieux dans des compagnies minières, sans oublier quelques participations à d'autres sociétés dans l'espace hawkwood. Son train de vie pourrait être bien supérieur mais il a des goûts simples, et sa collection lui coûte cher.

une éventuelle mésalliance, ils donnent du grain à moudre aux commères... et se mettent Jasper à dos. Dans l'intérêt de sa propre carrière, il ne veut pas de scandale.

SAINT-REUEL

Ce petit bourg tranquille fait penser à un village anglais des années 1900. C'est une ressemblance délibérée, cultivée par les premiers Hawkwood, mais qui n'est pas totalement fidèle. Les maisons à colombages, aux toits de chaume, ont des murs de néobéton déguisé en torchis, par exemple, mais dans l'ensemble, la doctrine du Privilège des Martyrs (p. 259) est appliquée sans faiblesse. L'église, dans le style maniéré de la fin de la Seconde République, est le monument le plus remarquable. Elle est dédiée à saint Reuel le Barde, un religieux local de l'Âge des Miracles. Sa langue

momifiée dans un reliquaire d'or se trouve toujours dans la crypte, accessible moyennant une modeste donation.

La ville a un maire, choisi par le baronnet sur proposition des notables. **Ruprecht Smythe** est un bon gros fermier, qui n'a pas envie d'avoir d'histoires. Il contrôle les forces de police du coin, à savoir deux constables armés de matraques électriques dont le principal boulot est de calmer les ivrognes. Le seul individu éduqué et raisonnable qui ne soit pas dépendant d'Augustus est **le père Jiang**, le curé. Cet Orthodoxe d'une trentaine d'années est un peu plus ouvert sur le monde que ses paroissiens. Il estime beaucoup Augustus, et confirme volontiers que Vélénia est une gentille fille. La seule chose qui le chagrine dans le comportement du baronnet est →

RAVENNE

Ravenne, le monde natal de l'empereur Alexius, appartient aux Hawkwood depuis des temps immémoriaux. Il jouit d'un climat tempéré et d'une nature préservée... en dehors des gigantesques mines à ciel ouvert - les basses-fosses - qu'exploitent les Ferrailleurs.

Andrya, le continent principal, où se trouve Suryada, la capitale planétaire, est gouverné par le duc Alvarex, le turbulent frère de l'empereur. Le continent de Folari du Sud, où se déroule notre histoire, est gouverné par le duc Cassius, un homme âgé, convenable et conservateur. Pour les serfs et les francs-sujets, hors des villes, le niveau technologique est analogue à celui de la Terre dans les premières années du XX^e siècle. Les citoyens jouissent de davantage de confort, et les manoirs de la noblesse profitent pleinement des charmes de la technologie (en termes techniques, cela correspond aux NT 3 à 5, p. 259).

cette passion malsaine pour les objets « d'art » issus de l'imagination déréglée de peuplades préréflectives. Personne n'est parfait, hélas.

Les gens du cru sont toujours disposés à se faire payer une pinte de bière au pub, *La Pie sans queue*. Bavarder avec des étrangers leur fait plutôt plaisir. On n'en voit pas beaucoup, par ici. En revanche, ils réagissent mal aux « autorités » qui viennent chercher des noises à leur seigneur (dans ce cas, ils ne savent rien, n'ont rien à dire, n'ont rien vu, c'est pas leurs affaires, etc.) À condition d'y aller en douceur et de les laisser parler, il est toutefois possible d'apprendre que :

- Augustus est populaire. Humain, proche de ses fermiers, disposé à discuter de remises de taxes dans les limites du raisonnable... bref, si tous les seigneurs étaient comme lui, le monde tournerait mieux. Maître Hector, son intendant et secrétaire, est moins apprécié. Quant à Jasper, tout le monde s'accorde à dire qu'il tient de sa mère, « une étrangère d'outre-ciel qui était dure avec le pauvre monde ».
- La rencontre d'Augustus et de Vélénia est une belle histoire à faire pleurer dans les chaumières. Un soir, le seigneur est venu boire un verre au pub pour discuter avec ses gens, et il a eu le coup de foudre pour la serveuse... Après une cour express, elle s'est installée au manoir. De l'avis général, les fiançailles ne tarderont pas. Les gens tordent bien un peu le nez quand ils parlent de la famille de Vélénia, mais bon, elle n'en est pas responsable, et une fleur qui pousse sur du fumier sent quand même bon.
- Les parents de Vélénia sont des francs-sujets, ce qui est plutôt une bonne chose, parce qu'épouser une serve serait *vraiment* mal vu

par le duc Cassius. Qui plus est, ils sont plutôt à l'aise. Cela dit, « éleveur de cochons » n'est pas une activité très digne pour le futur beau-père d'un baronnet... Attention, ce sont de magnifiques cochons, issus de générations de croisements entre la souche teyrestre et des hybrides du temps de la Diaspora. Mais bon, ce sont des cochons. Et s'il n'y avait que ça ! Hélas, **Jonas** et **Simona** sont... au diapason de leurs bêtes : gras, vulgaires et pas très malins. Pour l'heure, ils profitent de l'hospitalité du manoir. Leur élevage, à une petite heure de marche du village, est géré par leurs employés.

- Tout le monde s'est réjoui de voir la petite Vélénia sympathiser avec **Estille**, l'institutrice (et la seule autre étrangère à la ville). C'est Estille qui s'est entremise auprès du patron de la *Pie sans queue* pour lui trouver un petit boulot quand elle a quitté sa famille. Du coup, Vélénia en a fait sa dame de compagnie et le village n'a plus d'institutrice. Ça ne chagrine pas les paysans plus que ça, et de toute façon, une nouvelle doit arriver d'un moment à l'autre de Stapleburg.

LE MANOIR

Cette grande bâtisse en pierre rouge se dresse au milieu d'un parc. En dépit d'allures délibérément archaïques, elle a l'électricité, est reliée au réseau de communication planétaire et jouit de tout le confort « moderne ». Les communs abritent carriole et chevaux, mais aussi un confortable glisseur quatre places (p. 344) grâce auquel la capitale continentale n'est qu'à quatre heures de vol. Le personnel, nombreux et fidèle, est placé sous l'autorité d'**Egon**, le maître d'hôtel. Tout le monde est heureux de voir le seigneur se remarier.

OPTION : AMOUREUX ÉCONDUIT(S)

Vélénia était l'objet des attentions légèrement obsessionnelles d'amoureux incapables de comprendre que « non » veut dire « non » plutôt que « peut-être... bientôt ». Elle a tout fait pour les décourager, sans succès. Si elle a fini par fuir l'élevage familial, c'est davantage pour s'en débarrasser que parce qu'elle en avait assez des cochons. Nous vous fournissons deux « jokers » potentiels. Servez-vous en comme vous l'entendez. Utilisez les deux ou un seul, à votre guise. Il est possible qu'à force de communier dans la détestation d'Augustus, ils s'associent... temporairement. Ils perçoivent les PJ comme des alliés inattendus, et essayent de les manipuler pour qu'ils empêchent le mariage (Jasper sera sans doute réceptif à leurs arguments). « Nous étions secrètement fiancés » ou « elle n'aime pas Augustus, il l'a forcée » sont deux gambits à leur portée.

- **Lemuel Wellborne** est grade-cochon. Il se croit beau et malin, alors que c'est un plouc à peine passable, qui sent le lisier, et dont les deux neurones ne se connectent qu'épisodiquement. Son amour tout à fait sincère pour Vélénia lui a fait perdre le sommeil. Inconsolable, il rôde autour du manoir, essaye d'escalader les murs du parc pour se jeter aux pieds de sa belle. Il est grotesque, mais inoffensif, si ce n'est pour semer la confusion.
- **Vanir Trusnikron** est un nobliau dont le domaine, un peu plus grand que celui d'Augustus, se trouve au nord. C'est un gentilhomme rustique, mal dégrossi, qui ne pense qu'à la chasse, boit sec, cultive les servantes, bat ses valets mais aime ses chiens. Vélénia ? Elle est belle, et il est prêt à tout pour l'avoir. Il a davantage de moyens et de statut que Lemuel. Faire une entrée fracassante et provoquer Augustus en duel serait dans ses cordes. Tenter, de manière assez pataude, d'organiser un enlèvement, également. Un bon coup de pied quelque part ne lui ferait pas de mal, mais les Trusnikron, une influente maison mineure vassale des Hawkwood, contrôle tout le nord du continent. Avant de lui botter les fesses, il vaudrait mieux se renseigner sur son degré de parenté avec ses dirigeants...

Des envoyés du duc Cassius ont droit, bien entendu, aux meilleurs appartements et à beaucoup de courbettes. En revanche, s'ils discutent à portée de voix d'une femme de chambre d'éventuelles sanctions contre Augustus ou d'une interdiction du mariage, le personnel s'emploiera à leur faire des misères. Rien de méchant, mais on leur servira du thé froid, leurs demandes seront oubliées ou interprétées de travers...

Personnel mis à part, lorsque les personnages arrivent, le manoir abrite les personnes suivantes :

- **Augustus Hawkwood de Magdalen**, le seigneur des lieux. La cinquantaine élégante, il porte des favoris grisonnants et se tient très droit. Augustus est un gentilhomme de la vieille école, poli, honorable et humain avec ses infé-

rieurs. Il a deux centres d'intérêt : les objets d'art xénomorphes et Vélénia. Sorti de là et de la gestion de son domaine, il est parfois d'une naïveté surprenante. Il en a conscience, et évite le plus possible les « discussions d'affaire » impromptues.

- **Hector Grady, secrétaire d'Augustus.** Hector est un jeune homme pâle, à l'air perpétuellement soucieux. Il sert de bras droit à Augustus dans l'administration du domaine, gère sa correspondance (« monseigneur, je vous avais bien dit de me laisser préparer un brouillon de votre lettre au duc Cassius »). Né à Magdalen mais formé à l'école des Baillis de Suryada, Hector a la tête plus politique que son patron. Enfin, il est amoureux d'Estille, qui le sait et en joue. →

• **Vélénia, la fiancée.** Blonde, environ vingt ans, fine et gracieuse. Vélénia vit un conte de fées, mais se sent un peu écrasée par tout ce luxe, ce fiancé si brillant et la vie merveilleuse qui l'attend. Elle fait des efforts méritoires pour se couler dans le moule de la noblesse, surveille son langage, prend des cours de maintien et d'étiquette auprès d'Hector et d'Estille... À

moins qu'ils ne fassent des efforts pour lui faire comprendre qu'ils sont de son côté, les PJ lui font peur. Elle les évite au maximum.

• **Estille, dame de compagnie de Vélénia.** Jolie brune, l'ancienne institutrice de Saint-Reuel passe beaucoup de temps avec sa « meilleure amie ». Elle la manipule discrètement, jouant sur ses peurs pour limiter ses échanges avec les



étrangers. Son plan initial était de disparaître la veille du mariage. L'arrivée des PJ lui donne à penser que celui-ci risque d'être annulé. Elle passe donc à l'action.

- **Jonas et Simona, parents de Vélénia.** Ils passent leur temps au salon ou sur la terrasse, à s'empiffrer. Ils ne sont pas méchants, et Jonas est une mine d'anecdotes sur les cochons, mais ce sont d'irré récupérables ploucs. La présence des PJ les inquiète pour leur fille, mais ils ne voient pas très bien quoi faire pour les neutraliser.
- **Hubert Grady, agent.** Le frère aîné d'Hector est un quinquagénaire grassouillet, presque chauve, qui a visiblement roulé sa bosse. Il passe beaucoup de temps hors système, à la recherche d'objets d'art pour son patron. Il est venu discuter avec Augustus de l'achat de disques de cristal ascorbites détenus par un gentilhomme décadés de Sévérus. La présence de Vélénia le perturbe. Une maîtresse de maison veut dire des changements de priorités, et des changements de priorités impliquent moins d'argent pour la collection...
- **Vantha HanEvoor, collectionneur.** Messire Vantha est un Ur-Obun à la peau très brune, aux vêtements exotiques et au sourire énigmatique. Vantha vient de Velisimil. Il est là pour proposer à Augustus d'échanger plusieurs antiques statuettes obuns contre des pièces shantors de valeur équivalente. Il n'aime pas l'idée de voir le patrimoine de son peuple dispersé dans tous les Mondes Connus. Ces statuettes seraient plus à leur place sur Velisimil. Il fuit Jonas et Simona, comme tout le monde. Il trouve Vélénia attendrissante, d'autant qu'elle a tendance à paniquer

quand elle le voit. En revanche, il se méfie instinctivement d'Estille. Il n'a pas développé de pouvoirs psis, mais il a de l'intuition, et il ne la « sent » pas.

PREMIÈRE DISCUSSION

Augustus est sincèrement contrit d'apprendre qu'il a mécontenté le duc. Il propose aussitôt de lui écrire une lettre d'excuses... avec l'aide de son secrétaire, cette fois. Si les PJ lui font comprendre qu'il faudra quelque chose de plus substantiel, il offre l'un des bijoux de sa collection, un bol de fabrication hironem qui a plus de mille ans. Ce n'est pas une bonne idée. Le duc Cassius est notoirement hermétique à l'art « primitif ».

Hector, plus réaliste, mentionne qu'une contribution exceptionnelle aux caisses ducales serait certainement de nature à apaiser le duc. Bien sûr, en tant que négociateurs, les PJ en toucheraient une partie... Reste à se mettre d'accord sur un montant. Laissez les personnages se disputer sur la somme et le pourcentage qui doit leur revenir. Hector ouvre les négociations à 30 000 phénix, plus 5 % pour le groupe. Il est prêt à monter à 50 000, plus 12 % pour le groupe. Au-delà, la ligne intangible qui sépare le dédommagement de l'extorsion est franchie, et Augustus préfère encourir la colère de son suzerain. Inutile de jouer la négociation d'un bloc. Hector a des doutes, va voir son patron, qui hésite, puis il revient vers les PJ, un événement extérieur interrompt la discussion, et ainsi de suite...

Notez que cet argent ne se trouve pas au manoir. Le gros de la fortune d'Augustus est géré par des Baillis, à la capitale. Si transaction il y a, elle sera parfaitement officielle. →

LA COLLECTION

Si les personnages marquent un intérêt pour les cultures xénomorphes, Augustus se fait un plaisir de leur faire les honneurs de sa collection.

Le manoir jouit d'un magnifique abri antiatomique, installé voici cinq siècles au deuxième sous-sol. Ses premières pièces ont été converties en cave à vin il y a bien longtemps, les quatre dernières servent de musée privé. La plus grande est consacrée aux Obun et aux Ukar, la seconde aux Shantor, aux Hironem et aux Ascorbites, et la troisième à « tous les autres xénomorphes ». Quant à la quatrième, c'est une réserve où s'entassent objets incertains, fausses reliques vao et autres débris archéologiques. Augustus s'intéresse particulièrement aux Shantor, sans doute à cause de leur ressemblance avec des chevaux. La porte du musée, récente, est digne d'une banque. Elle s'ouvre à l'aide de « clés » électroniques. Augustus et Hector en ont chacun une.

Par ailleurs, des bibelots xénomorphes sont dispersés dans tout le manoir. Ces œuvres d'artistes contemporains n'ont pas grande valeur, mais certaines sont perturbantes à souhait. Quant à la statue grandeur nature d'un « renard » d'Ungavorox, installée dans un coin reculé du parc, elle a de quoi donner des cauchemars, avec ses cinq mètres de haut, ses six pattes griffues et ses dents aiguës.

UN COUVERT DE PLUS

Laissez aux PJ le temps de s'installer, de rencontrer les PNJ et de discuter avec tout le monde. Le lendemain de leur arrivée, en milieu d'après-midi, un glisseur se pose dans la cour. L'Honorable Jasper

Hawkwood, le fils d'Augustus, vient veiller lui-même sur ses intérêts.

Augustus lui fait bon accueil mais Jasper reste froid. Il désapprouve ce mariage et le fait savoir, n'adressant pas la parole à Vélénia et se montrant à peine poli avec son père.

Jasper a la trentaine et ressemble beaucoup à Augustus, les favoris en moins. Côté caractère, il est cassant, arrogant et peu soucieux des autres, mais sait se montrer diplomate quand il le faut. Il sait que les PJ viennent de la part du duc, et il a décidé de les « aider » à réaliser combien ce mariage était inenvisageable. Deux précautions valent mieux qu'une. S'il peut les coincer en privé, il insiste sur le fait qu'il est hors de question qu'il appelle « mère » une « gardeuse de cochons ». « Qu'il en fasse sa maîtresse s'il veut, mais l'épouser, c'est ridicule. » Il mentionne en passant qu'il est un proche du duc, et laisse entendre que si les PJ n'abondent pas dans son sens, il a les moyens de leur nuire auprès de lui.

DEUXIÈME DISCUSSION

En dépit des apparences, Jasper n'a pas toutes les cartes en main. Il n'a aucun moyen de pression sur son père qui, lui, peut lui couper les vivres, voire le déshériter au profit d'éventuels futurs héritiers. Il a un peu d'influence sur le duc, mais pas forcément envie de vérifier jusqu'où elle peut aller. Convaincre les PJ – ou les acheter – est sa meilleure chance. Il est prêt à y consacrer quelques milliers de phénix, ou une faveur à négocier.

S'il découvre qu'il n'a aucun espoir d'empêcher le mariage, peut-être parce que des personnages efficaces ont déjà passé un accord avec Augustus, il se résigne et entame

POUVOIRS PSIS

Les enquêtes policières résistent mal à une application vigoureuse de pouvoirs comme Vision de l'esprit (Psyché, niveau 3, p. 190). Le niveau 5 de la même voie, Recherche mentale, est pire. Ce n'est pas forcément un problème. Souvenez-vous que les pouvoirs psis sont mal vus de la société. Ils ne constituent pas une preuve légale auprès de la plupart des tribunaux. S'en servir peut même être contre-productif, comme dans : « au secours, ce sorcier m'accuse faussement ». En revanche, pour se forger une « intime conviction », il est parfait.

la véritable négociation : que son père fasse ce qu'il veut, mais il doit rester l'unique héritier du titre et des biens. Sa première idée, que ses éventuels demi-frères et sœurs soient considérés comme bâtards au regard de la loi, semble excessive, mais elle a des précédents. Un accord par lequel ils entreraient en religion également. Au pire, il est prêt à leur lâcher quelques miettes de la fortune paternelle, à condition qu'ils quittent la planète pour aller chercher fortune ailleurs.

La coutume, de son côté, stipule que le titre reviendra à Jasper, ainsi que la moitié de la fortune de son père. Le reste sera partagé entre les enfants de Vélénia, celle-ci en conservant l'usufruit jusqu'à sa mort. Mais la coutume souffre des exceptions...

Augustus n'est pas taillé pour ce genre de discussion. Il s'en remet volontiers à l'arbitrage des PJ, s'ils ne lui ont pas semblé être dans le camp adverse. Hector, le secrétaire, est partisan du « signons n'importe quoi à partir du moment où le mariage peut se faire, il sera temps de revenir en arrière dans quelques années ».

La discussion, commencée après le dîner du deuxième jour, devrait se prolonger jusque tard dans la nuit. Si les PJ ont pris leur rôle d'arbitre à cœur, ils devraient parvenir à proposer une solution plus ou moins bancable, et aller se coucher avec le sentiment du devoir accompli.

À L'ASSASSIN !

À un moment donné, tard dans la nuit, Estille se rend chez Hector et profite d'un instant de passion pour lui dérober la clé de l'abri. Elle descend au deuxième sous-sol, s'empare de la pointe de lance shantor qu'elle est venue dérober... Malheureusement, avant d'avoir eu le temps de remonter et de remettre la clé en

place, elle est rejointe par Hector, qui s'est réveillé au mauvais moment. Tous deux ont une explication orageuse, qui se termine lorsqu'Estille prend un casse-tête ascorbite et assomme Hector. Elle frappe plus fort qu'elle n'en avait l'intention, et messire Augustus se retrouve privé de secrétaire.

Estille ne perd pas la tête, laisse le cadavre et le casse-tête là où ils sont, efface ses traces, empreintes digitales comprises, puis ressort de l'abri.

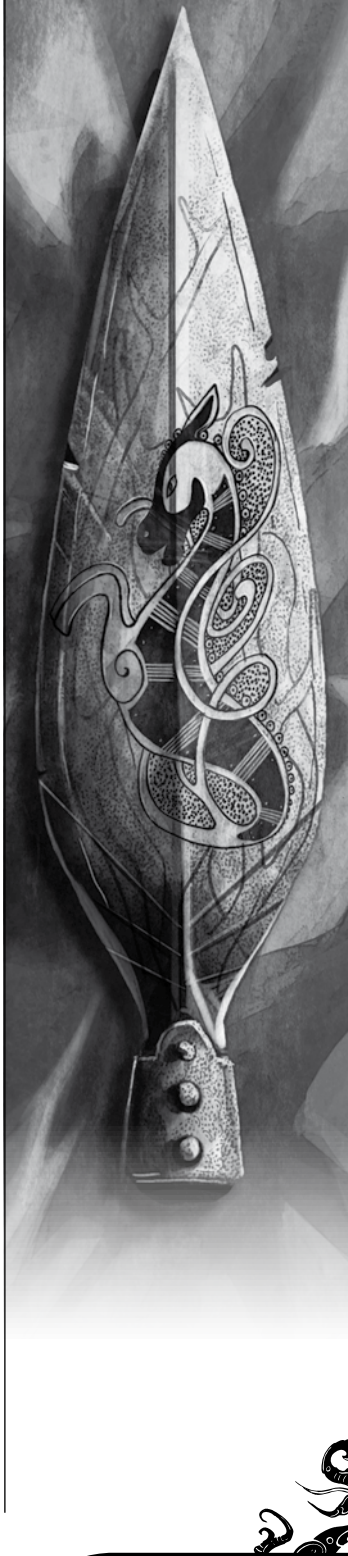
L'absence du secrétaire est remarquée dès le début de la journée. Augustus découvre le corps au moment qui vous paraît le plus intéressant, dramatiquement parlant.

Estille ne peut plus quitter le manoir sans que cela paraisse suspect. En début de matinée, elle cache la pointe de lance dans la chambre de Vélénia, en se disant qu'il y a peu de risques qu'elle soit fouillée... Il ne lui reste plus qu'à jouer serré. Elle semble perturbée, mais si on la presse de questions, elle « avoue » qu'elle était amoureuse d'Hector...

PREMIÈRES CONSTATATIONS

Les constables locaux sont appelés, bien sûr, mais tout le monde se rend compte qu'ils sont dépassés. De plus, ils dépendent d'Augustus, qui fait partie des suspects. Dans ce cas, les investigations doivent être confiées à un agent du suzerain... autrement dit, du duc Cassius. Or, des agents du duc sont déjà sur place, et ce sont les PJ. S'ils s'arrogent le droit d'enquêter, personne ne leur conteste.

La clé d'Hector a été utilisée pour ouvrir la porte à 2 h 52. Elle a été refermée à 2 h 57. À cette heure-là, tout le monde dormait, et personne n'a d'alibi. →



« J'AI LE BRAS LONG ! »

L'Honorable Jasper n'attend pas que le cadavre d'Hector ait refroidi pour passer à l'action, sur le thème « c'est la faute de cette fille, les roturiers sont tous pareils, ils se jettent sur tout ce qui brille ». Il espère bien que les PJ le suivront dans cette voie. Si la pointe de lance est découverte chez Vélénia, il en fait une « preuve ». Si les PJ ne lui font pas obstacle, il se rue sur le téléphone, passe du temps à discuter avec ses amis de la capitale, et finit par leur arracher un ordre d'arrestation. La meilleure chose à faire est de crier plus fort que lui, de se prévaloir de leur qualité d'émissaires du duc et de le ravalier au rang de suspect, mais cela exige du culot...

Le médecin du village peut fixer l'heure du crime aux alentours de trois heures du matin. Il ajoute que le coup a été porté par un droitier, sans doute plus petit qu'Hector. Les plaies et les fractures sont très vilaines. Les massues ascorbites sont des armes mortelles.

Justement, la massue était fixée au mur, dans la seconde salle, juste à côté du cadavre. Elle se compose d'une douzaine de cristaux tranchants fixés sur un manche en bois. Si les PJ font des expériences (sur des têtes de cochons ?), ils se rendent compte qu'un homme normal peut facilement défoncer un crâne. Les blessures d'Hector laissent penser que l'assassin n'a pas frappé très fort.

Un examen rapide des pièces exposées dans cette même salle permet de découvrir l'absence d'une pointe de lance shantor, œuvre de Cours-avec-la-Vérité, un grand sculpteur du 40^e siècle. Elle est en pierre, longue d'une trentaine de centimètres, un peu plus large qu'une main humaine et sculptée de motifs hippomorphes.

Une fouille des chambres permet de la découvrir derrière un tiroir de la commode de Vélénia. Bien entendu, la jeune fille est stupéfaite... ou fait mine de l'être, qui sait ?

QUI EST L'ASSASSIN ?

Personnel mis à part, les PJ se retrouvent face aux suspects suivants :

- **Augustus.** Il n'a pas de mobile, aucune raison de se voler lui-même, et semble très secoué par la mort de son secrétaire. À moins d'imaginer une histoire d'amour entre Hector et Vélénia, que rien ne confirme par ailleurs, il est hors de cause.

- **Vélénia.** Elle est droitrière, plus petite que ne l'était Hector, et la pointe de lance a été retrouvée dans sa chambre. Mais pourquoi aurait-elle volé un objet qui appartient à son futur mari ?

- **Jasper.** Il est assez riche pour ne pas avoir besoin de voler son père. Faire accuser Vélénia, en revanche, lui ressemblerait, mais il est grand et fort, et aurait sans doute fait davantage de dégâts en frappant Hector.

- **Hubert.** Droitier, mais trop grand. La mort de son frère le bouleverse. Il n'a aucun mobile. Il est le seul habitant du manoir à savoir manier une massue ascorbite. S'il avait été l'assassin, il aurait sans doute pu arracher la tête d'Hector sans beaucoup d'effort.

- **Vantha.** Taille et corpulence correspondent, mais Vantha est gaucher. De plus, il se serait sans doute plus volontiers servi du poignard cérémoniel obun qui était accroché à un mètre de la massue.

- **Jonas et Simona.** Jonas est grand et trop fort pour avoir porté un tel coup, mais sa femme pourrait être coupable. Ils prétendent avoir passé la nuit ensemble, mais ils pourraient se couvrir. Ils n'avaient aucune raison de voler un objet dont ils ignoraient l'existence, puisqu'ils n'avaient pas visité le musée.

- **Estille.** Elle se prétend amoureuse de la victime, elle a accès à l'appartement de Vélénia, elle est de la bonne taille et de la bonne corpulence... Par ailleurs, elle a passé deux mois comme institutrice à Saint-Reuel, mais avant ça, personne n'a trop l'air de savoir d'où elle sort. Si les PJ vérifient, la véritable dame Estille ne lui ressemble pas du tout. Une en-

quête rapide à Saint-Reuel établit qu'elle s'était renseignée (intelligemment, sans avoir l'air d'y toucher) sur les préférences d'Augustus en matière de femmes, avant de sympathiser avec Vélénia, qui semblait être le plus proche de son idéal féminin.

ÉTOUFFEMENT, OU SCANDALE ?

C'est au groupe de trancher. Répétons-le, l'objectif du scénario n'est pas qu'ils trouvent le coupable. S'ils démasquent Estille, tant mieux, mais leur but réel est d'accomplir la mission fixée par le duc... en fournissant un coupable qui « cadre » à la solution qu'ils ont imaginée pour autoriser ou empêcher le mariage d'Augustus.

Dans ce contexte, charger Vélénia est tout à fait acceptable. Même si elle est innocente, c'est elle qui a introduit Estille dans le manoir. Cela brise le mariage... et prive le duc du juteux pot-de-vin proposé par Hector et Augustus. L'innocenter marche aussi, mais dans ce cas, les PJ se font un ennemi de Jasper. Vantha, un xénomorphe sans appuis visibles, ferait un coupable idéal. En revanche, accuser Jasper contrarie à la fois le duc (qui l'apprécie) et Augustus (il ne l'aime guère, mais c'est son fils). Faire porter le chapeau à un « vagabond » ne tient pas debout, mais suffirait à sauver les apparences.

Dans l'absolu, tout devrait se terminer par un mariage, avec une Vélénia radieuse, marchant vers l'autel dans une bienheureuse inconscience des marchandages sordides qui ont rendu son bonheur possible.

FIN OUVERTE

Cette aventure peut avoir des répercussions à long terme, y compris sur l'avenir des personnages.

- Si les PJ ont sciemment opté pour l'erreur judiciaire, les tribunaux ducaux se chargeront de réparer leur boulette. Dans quelques mois, le coupable qu'ils avaient choisi sera innocenté au terme d'un procès à huis clos. Cela aura sans doute un impact sur leur relation avec le duc Cassius... et avec la famille de Magdalen.
- Si les PJ ont démasqué Estille, elle disparaît dans les geôles du duché. Ce sont les risques du métier, et tôt ou tard, quelqu'un l'en ressortira pour lui confier un travail. En veut-elle aux PJ ?
- Augustus va devoir modifier l'organisation de sa maisonnée. Il lui faut un nouveau secrétaire, et si le mariage est toujours d'actualité, Vélénia aura besoin d'une nouvelle dame de compagnie. Pour des PJ pauvres et ambitieux, ce genre de poste est un bon moyen de se faire les dents.
- Si le groupe est plus aventureux, Augustus se laissera peut-être tenter par des offres qu'il n'aurait pas écoutées autrement. Des fouilles archéologiques extrêmes sur des planètes dangereuses à la recherche de reliques ? Et tous frais payés ? Il y a des PJ pour qui c'est le rêve !
- Le groupe pourrait être employé pour rendre la monnaie de sa pièce à l'employeur d'Estille. Celle-ci la dénonce volontiers, c'est une certaine baronne Lâyla al-Malik de Shaprut, également collectionneuse d'art shantor...

ESTILLE, VOLEUSE PROFESSIONNELLE

Si besoin, servez-vous des caractéristiques d'Hally Saintsbane, p. 137, sans les pouvoirs psi.

Tristan Lhomme
Illustrations Syrphin



En quelques mots...

La défaite d'un ennemi récurrent des personnages n'est que le début de cette nouvelle aventure. L'apparition de versions alternatives du groupe de héros risque de détruire l'ensemble des dimensions. Rien que ça ! Eux seuls peuvent venir à bout de cette menace sans précédent. Plus rien ne sera comme avant !

Fiche technique

TYPE • linéaire

PJ • 4 à 5 de tout niveau

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

CRISE INTER-DIMENSIONNELLE !

Il suffit d'un grain de sable dans la destinée d'un héros pour qu'il dérape et passe du côté obscur. Et grâce au vilain tour d'un de leurs ennemis récurrents, les PJ vont pouvoir découvrir tout ce qu'il aurait pu être et devenir, si certains détails avaient été différents...

LES DIAMANTS SONT ÉTERNELS

L'aventure commence de façon classique pour les personnages. Après une enquête rondement menée, ils suivent la piste d'un de leurs ennemis récurrents, le Baron Alternatif, jusqu'au musée. Le grand criminel, habitué aux réalités alternatives, est sur le point de voler le Diamant de Raj. Il s'agit de la plus grosse pierre précieuse au monde. Il fait nuit et les vigiles sont introuvables, probablement envoyés dans une autre dimension par l'alter-pistolet du Baron. Il sera toujours temps d'aller les chercher une fois que criminel de retour derrière les barreaux (en espérant qu'il ne s'échappe pas à nouveau). Déjà, son rire machiavélique retentit à travers les salles désertes du bâtiment. Ce n'est jamais bon signe.

En se précipitant vers l'exposition des merveilles d'Inde, les personnages croisent sur leur route quelques petites frappes à la solde du Baron. Reconnaissables à leur style vestimentaire digne d'un fripier sous acides, ils ne sont qu'un léger contretemps.

Utilisez les caractéristiques des Hommes de main (p.126 du livre de base) et prévoyez-en deux fois plus que de PJ.

Enfin, le groupe rejoint le Baron pour le découvrir brandissant vers eux son alter-pistolet bricolé à l'aide du Diamant de Raj. À peine sont-ils parve-

nus face à lui qu'il presse la détente. Un grand flash lumineux les aveugle. Une faible décharge électrique parcourt leurs corps puis tous ces effets (la lumière, la décharge électrique, etc.) se dissipent aussitôt. Rien ne se passe. Semblant tout aussi surpris que ses adversaires, le Baron s'évertue à chercher ce qui a pu causer un tel dysfonctionnement. C'est le moment idéal pour l'appréhender. Les héros peuvent facilement en venir à bout puis les autorités se présentent sur les lieux. Les policiers de la section d'assaut, comme à leur habitude, passent à travers les vitres, arme au poing, pour finalement réaliser que la bataille est déjà finie et que les criminels sont appréhendés. Le commissaire (ou le contact des personnages dans le police) s'avance pour les féliciter. Il les accompagne jusqu'à l'entrée du musée où les journalistes, déjà amassés, se bousculent pour interroger et prendre en photo les héros du jour. Une fois de plus, nos protagonistes feront la une des journaux. Ils ont bien mérité une courte nuit de repos. Sur le chemin du retour, ils peuvent cependant remarquer un fin éclair figé dans le ciel nocturne pourtant dégagé.

LE BARON ALTERNATIF

La vie de Chuck Beaver a basculé tandis que, jeune stagiaire chez Lannis Lab, il tentait d'améliorer le dernier prototype de téléporteur. Propulsé dans une réalité alternative, il eut la



chance de découvrir une civilisation où le voyage à travers les réalités était parfaitement maîtrisé par une élite de criminels. Ceux-ci commettaient leurs forfaits dans les autres réalités afin de ne pas être inquiétés par les autorités de leur propre monde. Il lui fallut pactiser avec eux pour retourner vers sa dimension. En échange, les criminels d'outre-plan ne demandèrent que des informations sur notre monde. C'est dans ce contexte que survinrent, il y a maintenant dix ans, les fameux Crimes Dimensionnels. Les héros de l'époque parvinrent à y mettre fin en se rendant à leur tour dans le monde d'origine de ces dangereux opportunistes grâce à l'aide de Lannis Lab. Nul ne se doutait à l'époque qu'un simple stagiaire disposait en secret de la technologie nécessaire pour voyager à travers les réalités. Pourtant, le Baron Alternatif était né et bien décidé à répandre à son tour cette habitude de commettre ses crimes dans les mondes voisins.

L'objectif final du Baron est toujours plus ambitieux. Ses échecs

répétés depuis dix ans n'ont jamais cessé de le ronger. Aujourd'hui, il est fermement décidé à mettre un terme à l'hégémonie des héros. Son alter-pistolet, bien connu des forces de l'ordre, lui permet d'envoyer ses cibles vers d'autres réalités. En le modifiant avec le Diamant de Raj, il l'a fait évoluer pour que l'arme arrache à leurs dimensions respectives les homologues de ses cibles de manière instantanée. Le Baron a déjà remarqué par le passé que ces voyages causaient des perturbations légères dans le flux de la réalité. Selon ses calculs, en augmentant l'impact de ces altérations avec le Diamant de Raj, il pourrait faire s'effondrer l'ensemble des réalités.

Quelle meilleure cible employer pour cela que ses ennemis de toujours ?

SI J'ÉTAIS MILLIONNAIRE

Comme souvent pour nos héros, le répit n'est que de courte du- ➔

LE VOYAGE DIMENSIONNEL

Pour atteindre les autres dimensions, les personnages peuvent utiliser le téléporteur mis au point par Lannis Lab. Aujourd'hui parfaitement au point, son usage est cependant réservé à quelques individus triés sur le volet. Les autorités tiennent en effet à ce que nul n'en abuse, notamment à cause du fâcheux précédent des célèbres Crimes Dimensionnels. Discutez avec les joueurs de ce qui autorise les personnages à utiliser un tel dispositif. Celui-ci pourra leur être utile pour aller chercher les gardes touchés par l'alter-pistolet. L'arme du Baron Alternatif permet également au professeur Parker de déterminer leur destination depuis son laboratoire. La notion de dimensions, ou de « réalités alternatives », est une notion essentielle pour les super-héros, notamment pour les ennuis qu'elle engendre et la menace potentielle qu'elle représente. Presque autant que pour le voyage temporel.

ASPECTS TECHNIQUES

Pour les valeurs chiffrées des versions alternatives des personnages, il suffit de prendre les mêmes scores que pour les PJ. Les atouts et les failles peuvent éventuellement être ajustés au besoin. De même, certaines valeurs peuvent être revues à la baisse dans le cas de leurs homologues adolescents ou scientifiques. Pour ces derniers, les scores d'intellect et d'électronique sont à favoriser grandement pour compenser.

rée. Le soleil n'est pas levé mais ils sont déjà appelés de toute urgence au dépôt fédéral d'or de la ville qui subit l'attaque d'un puissant groupe de malfaiteurs. Le contact du groupe au sein de la police les enjoint à se rendre directement sur les lieux. Ils y seront avant les autorités officielles et sont plus aptes à tenir tête à des individus dotés de pouvoirs. Dans le ciel, le mystérieux éclair aperçu la veille est toujours là. Même s'il n'a pas bougé, il semble s'être légèrement étendu.

Le dépôt fédéral est un bâtiment massif en béton. Seules les statues colossales figurant des animaux mythologiques le distinguent du style esthétique propre aux bunkers. Les imposantes portes d'entrée sont ouvertes et ont visiblement subi

d'importants dégâts. La chambre forte a été éventrée et des criminels s'activent pour en récupérer le contenu. La surprise vient de leur ressemblance troublante avec les personnages. À quelques détails près, il s'agit de leurs copies conformes. Leurs vêtements sont plus sombres et leurs mines moins avenantes. Ils semblent aussi surpris que les PJ de se retrouver nez à nez avec leurs doubles. Leur chef prend la parole :

« Je suppose que vous êtes nos homologues de cette réalité. J'ai même cru comprendre que vous étiez des justiciers. Tout le monde ne parle que de vos exploits de cette nuit. Je vous féliciterais bien mais j'ai un magot à emporter. »

Dans leur réalité, les *alter ego* des PJ se font appeler les Maîtres du



Crime et ils ont su profiter de la quasi-absence de super-héros dans leur monde pour construire au fil des années un véritable syndicat du crime qu'ils contrôlent sans pitié. Au final, la criminalité a fini par légèrement diminuer et ils contrôlent jusqu'à la moindre des activités illégales. Les rares justiciers ont vite compris qu'ils valaient mieux les laisser agir à leur guise. Les autorités tirent une maigre part du gâteau, ce qui suffit à leur faire fermer les yeux. Le combat contre des adversaires aussi puissants et disposant des mêmes pouvoirs qu'eux risque de s'avérer problématique pour les héros. Dans tous les cas, leurs homologues voleurs sont fermement décidés à mettre hors-circuit les personnages.

L'équilibre des forces en présence bascule finalement lorsque survient un nouveau groupe d'individus. Ceux-ci ressemblent eux aussi très fortement aux personnages. Ils ont en commun une combinaison blanche et bleue arborant un nombre sur le torse. Leur groupe porte le même nom que celui des PJ, suffixé d'un « of Science » (ou « de la Science » si le nom original est en français). Jaugeant rapidement la situation, ils prennent le parti des PJ pour affronter le gang de leurs homologues criminels. Dès lors, même si leurs alliés sont plus faibles qu'eux, le combat tourne en faveur des personnages. La police, arrivée entre-temps, attend comme à son habitude que le calme revienne pour intervenir. La situation semble pour le moins compliquée.

Le calme revenu et les super-criminels maîtrisés, les scientifiques expliquent qu'ils sont arrivés dans cette réalité en plein milieu de la nuit. Ils ne se souviennent que d'un grand flash lumineux et d'une décharge électrique leur parcourant le corps. Ils ont vite compris qu'il

s'agissait d'une réalité alternative en découvrant la technologie primitive utilisée un peu partout. Dans leur réalité d'origine, ils ont été transformés par un accident scientifique et ont acquis à cette occasion un intellect démultiplié ainsi que des pouvoirs malheureusement très limités. Leurs dons ont alors été mis à contribution pour améliorer la société en la faisant progresser technologiquement. Pour l'heure, les scientifiques cherchent surtout à savoir ce qu'il se passe. Grâce à une machine qu'ils ont mise au point à leur arrivée, le « radar énergétique », ils ont pu se baser sur leurs propres empreintes énergétiques afin de retrouver d'autres versions de leur propre groupe. Il y en avait plusieurs mais les super-scientifiques ont naturellement opté pour l'endroit où les signatures énergétiques étaient les plus nombreuses. C'est ce qui les a conduits au dépôt fédéral. L'appareil en question ressemble fortement à une tablette tactile. Après un scanner de son utilisateur (ou d'une cible proche), elle affiche une carte des environs sur laquelle sont localisés les individus présentant une empreinte proche. Les scientifiques comptent sur l'aide des personnages pour tirer la situation au clair et revenir dans leur propre réalité. Leur changement de dimension laisse à penser que le Baron Alternatif est lié à toute cette affaire. Si les personnages ne font pas le rapprochement par eux-mêmes, les scientifiques évoquent cette piste : que la confrontation dans le musée se soit produite à peu près au même moment que leur arrivée n'est sûrement pas une coïncidence.

CRISE OMNIVERSELLE

Les scientifiques proposent aux personnages un moyen de les joindre si besoin. Ils laissent l'enquête aux PJ et vont tenter d'en savoir →

RÉUTILISER LE RADAR ÉNERGÉTIQUE

À l'issue de ce scénario, les personnages peuvent entrer en possession de ce gadget. Celui-ci s'avère un outil très utile mais il est aussi l'occasion de créer quelques retournements de situation pour les MJ. Pourquoi le nouvel ennemi des personnages a-t-il la même signature énergétique que l'un d'eux ? Comment un individu peut-il se trouver à plusieurs endroits simultanément ?

LE BARON ALTERNATIF

Taille : 1m67 ; **Poids :** 62 kg ;

Première apparition :

Misfits of Science #4.

Vaillance 3, Force 2, Coordination 3, Intellect 7, Éveil 5, Volonté 5

Spécialité : Science (voyage dimensionnel), Électronique.

Alter-pistolet : rayon de métamorphose (envoie la cible dans une autre réalité aléatoire) 7, voyage dimensionnel 5.

Alter-pistolet modifié (avec Diamant de Raj) : téléporte plusieurs versions alternatives de ses cibles dans la réalité où il est utilisé (automatique). Endurance 8

Atouts : Génie de l'électronique, Expérimenté.

Faibles : Dépressif, Rien à perdre.

plus de leur côté. Pour rencontrer le Baron Alternatif et l'interroger, les personnages doivent se rendre à la prison d'Alamo, spécialisée dans la détention des super-criminels et autres individus peu recommandables dotés de pouvoirs. Le Baron Alternatif y a été transféré directement après son arrestation, dans l'attente de son jugement. Même si le Baron ne possède pas vraiment de pouvoirs nécessitant de telles mesures, la loi exige qu'il soit traité ainsi. Les personnages n'ont aucun mal à négocier auprès du dirigeant des lieux un entretien avec le Baron. La prison elle-même est très imposante. Cette structure au design moderne et sophistiqué abrite les individus les plus tenaces et combattifs que l'on puisse trouver... et parvient à les maintenir enfermés. Même si elles surviennent encore de temps en temps, défrayant la chronique, les évasions restent beaucoup moins nombreuses qu'avant la construction de cet établissement.

Le vigile en uniforme qui guide les personnages dans le complexe est un ancien justicier apache ayant préféré raccrocher son costume pour garder à l'œil ceux qu'il a contribué à emprisonner. Le groupe a probablement entendu parler de lui sous le nom de l'Aigle lorsqu'il était au sommet de sa gloire une dizaine d'années plus tôt. Il a simplement fini par disparaître de la circulation dans des circonstances restées mystérieuses.

Une salle d'interrogatoire a été préparée pour les PJ et le Baron y attend déjà ses visiteurs. Des dispositifs dans les murs atténuent grandement les pouvoirs. De plus, le collier que porte le criminel libère une importante décharge électrique au moindre comportement suspect. Le Baron ne semble pas plus contrarié que cela par son arrestation. Il accueille les personnages avec le

sourire et va jusqu'à les encourager à prendre place de l'autre côté de la table qu'il occupe. Autant que possible, il laisse parler ses interlocuteurs afin d'apprendre ce qu'ils ont déjà découvert. Il se charge ensuite de compléter le puzzle avec une arrogance non dissimulée.

L'alter-pistolet du Baron lui permet en temps normal de transporter ses cibles dans une réalité alternative. Avec le Diamant de Raj, il lui est possible de faire apparaître les homologues de ses cibles, en provenance directe d'autres réalités. Ce que les personnages ont pu ressentir lors de l'utilisation de cette arme est donc tout à fait normal. D'autres versions de nos héros ont fait leur apparition un peu partout en ville. Cependant, c'est surtout la vraie finalité de ce plan qui fait jubiler le Baron. Très tôt, lors de ses séjours dans d'autres réalités, il a découvert qu'une présence trop longue de visiteurs d'outre-plan semblait affaiblir le tissu même du monde d'accueil. Il conçut donc un plan visant à ramener des êtres issus d'autres réalités dans la sienne en vue de détruire celle-ci. L'éclair dans le ciel est une fissure dans le tissu de la réalité. Cette déchirure grandira lentement mais sûrement aussi longtemps que les versions alternatives des personnages resteront dans ce plan. Enfin, quand la déchirure aura atteint une taille critique, la dimension d'origine des personnages sera complètement déchirée, écartelée entre les réalités de ceux qui y ont été introduits de force. Le Baron ne s'inquiète pas trop de son propre devenir. Il a beau se considérer comme un génie, il s'étonne de ne pas avoir compris plus tôt que son combat contre les justiciers était perdu d'avance. Plutôt que de mourir misérablement comme tant d'anciens super-criminels tombés en disgrâce, il préfère partir sur un ultime coup d'éclat.

Pour empêcher la fin du monde, les personnages doivent retrouver toutes leurs versions alternatives perdues en ville et les renvoyer chez elles. Persuadé que les héros n'ont aucun moyen de retrouver leurs *alter ego* et de les renvoyer dans leurs dimensions, le Baron pense qu'ils sont voués à l'échec. À eux de prouver le contraire. Il n'y a malheureusement rien d'autre à tirer de lui.

UNION TRANS-DIMENSIONNELLE

La bonne nouvelle, c'est que le groupe des scientifiques a une petite idée de comment éviter le drame. Il suffit pour cela d'utiliser le pistolet du Baron Alternatif (sans le diamant retourné entre-temps à son exposition) contre les versions alternatives des personnages. Le chef des scientifiques propose même de faire une petite modification sur le pistolet afin de s'assurer que les cibles soient bien renvoyées dans leur réalité d'origine et non, comme d'habitude, dans une réalité aléatoire. Pour retrouver les *alter ego*, le radar dimensionnel va être des plus utiles. Pour plus d'efficacité, les scientifiques proposent même de l'utiliser eux-mêmes afin de guider les personnages à distance. Reste à voir si le groupe préfère se scinder en petites unités pour une plus grande efficacité, sachant qu'il n'y a de toute façon qu'un seul pistolet et pas assez de temps pour en fabriquer d'autres.

La première mauvaise nouvelle est que la déchirure dans le ciel ne cesse de s'agrandir.

La seconde mauvaise nouvelle, c'est que les super-scientifiques sont bien décidés à doubler les personnages. Dans leur réalité d'origine, les super-héros sont légion. En comparaison, les scientifiques n'ont pas vraiment leur place. Quoiqu'appréciés pour leurs inventions, ils sont traités avec mépris par la communauté super-héroïque. Ils comptent utiliser le pistolet modifié pour absorber les pouvoirs de leurs versions alternatives et devenir plus puissants afin d'être enfin appréciés à leur juste valeur dans leur dimension d'origine. L'aide des personnages leur est nécessaire pour mettre la main sur les autres versions du groupe, mais ils entendent bien se débarrasser des PJ avant de repartir.

Dans cette partie de l'aventure, l'objectif est simple : utiliser le radar pour retrouver tous les homologues des personnages puis employer le pistolet pour les renvoyer dans leurs dimensions d'origine. Les personnages ignorent en revanche que les pouvoirs de leurs *alter ego* sont absorbés par le pistolet pour être ensuite récupérés par les scientifiques. La principale contrainte des PJ est le temps : la faille dans le ciel grandit à vue d'œil, attirant rapidement l'attention de la population. L'inquiétude guette et chacun imagine déjà le pire. La panique s'installe et des bouchons se forment tandis que les citoyens tentent en vain de fuir une catastrophe qui risque de frapper le monde entier. En tant que meneur, mettez en avant cette dégradation progressive de la situation.



PROLONGER L'AVENTURE

Et si l'alter-pistolet avait vraiment renvoyé ses cibles dans des réalités choisies aléatoirement ? Certes, la dimension des personnages est sauvée mais au-delà du fait que leurs *alter ego* sont désormais perdus dans d'autres réalités, d'autres mondes se retrouvent maintenant confrontés à un grand péril. Il reste donc à les retrouver, peut-être en utilisant le téléporteur de Lannis Lab et en aidant le professeur Parker à modifier le radar dimensionnel pour qu'il fonctionne au-delà de la dimension dans laquelle il se trouve.

D'emblée, le groupe découvre sur le radar l'ensemble des signaux qu'ils vont devoir suivre. La course contre la montre peut s'engager et les étapes se dérouler dans l'ordre de leur choix. Les groupes à renvoyer dans leurs dimensions sont les suivants :

- La version criminelle du groupe est déjà en prison. Il suffit de faire comprendre aux autorités les enjeux actuels et la nécessité de les renvoyer au plus vite dans leur dimension d'origine.
- Une version adolescente des personnages se trouve également en ville. Encore jeunes et inexpérimentés, ils vont au-devant de gros ennuis en s'en prenant directement à l'un des ennemis habituels du groupe ainsi qu'à ses sbires. Les personnages vont devoir intervenir à temps pour qu'il ne leur arrive pas malheur. Une fois sortis de ce mauvais pas, ils acceptent de bonne grâce de rentrer chez eux.
- Une autre version du groupe a sa propre conception de la justice. Grandement éprouvés par la mort d'un des leurs, ils ont décidé de recourir à des méthodes expéditives. Depuis lors, ils exécutent sans pitié les criminels. Pour autant, ceci n'a pas suffi à réduire la criminalité dans leur réalité. Bien au contraire, les malfaiteurs ont également revu leur violence à la hausse. Une guerre ouverte entre justiciers et criminels ensanglante les rues de leurs cités et, plus que jamais, la frontière entre bien et mal semble floue alors que les civils deviennent quantité négligeable et que les familles et proches de chacun se retrouvent pris dans la tourmente. Les homologues « *vigilantes* » débarquent dans l'univers des PJ avec leur mode opératoire violent et le mettent immédiatement en œuvre. L'immeuble abritant le QG du Parrain et de son empire crimi-

nel se retrouve pris d'assaut par ces justiciers dénués de pitié. Rien de tel pour lancer une nouvelle guerre des gangs dans les rues de la ville. L'un de ces héros peut inopinément se retrouver face-à-face avec une épouse ou des enfants qu'ils croyaient morts (la famille de l'un des PJ). Peut-être pensera-t-il qu'il s'agit d'un subterfuge de l'ennemi. Il faudra se montrer convaincant pour renvoyer ces justiciers chez eux. Ils sont totalement paranoïaques et considèrent tout ce qui ne leur convient pas comme une manigance de leurs ennemis. Un peu comme ce séjour forcé dans une dimension si étrange pour eux...

- Une version plus âgée du groupe attend patiemment d'être renvoyée dans sa réalité d'origine. Elle a déjà vécu cet épisode et sait pertinemment comment tout doit se finir. Peut-être même a-t-elle quelques vagues révélations à offrir dans l'espoir de changer un futur sombre ? En révéler trop serait très risqué mais quelques mises en garde adroitement placées suffiront peut-être. Le MJ peut en profiter pour laisser entrevoir quelques bribes de ses futures aventures. L'un des anciens les rassure en affirmant que le pire sera évité malgré la trahison de certains. Il refuse d'en dire plus, craignant qu'un changement dans les prochains événements vienne modifier l'issue de cette lutte contre la fin du monde.
- Il est difficile de ne pas remarquer le robot géant qui poursuit un gang de super-criminels, endommageant au passage le quartier où a lieu ce combat. Aux commandes, on trouve des homologues du groupe ayant une forte affinité pour les costumes bariolés et les masques en métal recouvrant en-

tièrement le visage. Très inquiets, ils sont pressés de retourner dans leur réalité afin de continuer le combat dont ils ont été extraits. Megacroc est sûrement en train de ravager leur ville à l'heure qu'il est.

Leur labeur accompli, les personnages peuvent retourner auprès des scientifiques afin de les renvoyer à leur tour dans leur réalité d'origine.

COMBAT FINAL

Malgré l'heure tardive, la luminosité ne diminue pas. La faille blanche est maintenant suffisamment large pour qu'il fasse quasiment jour au beau milieu de la nuit. Éblouissante, elle poursuit sa croissance. Les nuages semblent être aspirés dans sa direction et les sommets des plus hauts buildings semblent s'effriter progressivement. Les débris au sol sont également attirés vers le ciel. Les super-scientifiques sont les derniers sur la liste des versions du groupe devant regagner leur réalité. Ils sont ravis de constater que les personnages ont mené à bien leur mission aussi promptement. Reste seulement à choisir quel personnage appuiera sur la détente pour renvoyer ces nouveaux alliés. Malheureusement, lorsque le PJ tente de faire feu, il ne se passe rien. L'alter-pistolet semble ne plus fonctionner. Le chef des scientifiques, visiblement interloqué, propose d'y jeter un œil. Il en profite pour le déclencher, son groupe se retrouvant soudain enveloppé d'un bref halo lumineux. Un grondement sourd provient de la faille dans le ciel qui attire de plus en plus fortement vers elle tout ce qui se trouve au sol. Pour couvrir le vacarme, le chef élève la voix :

« Le limiteur que j'ai installé sur l'alter-pistolet a bien fonctionné. Les quelques modifications apportées nous ont permis de récupérer les

pouvoirs de tous ceux que vous avez renvoyés chez eux, j'espère que vous ne nous en voudrez pas. En revanche, j'ai bien peur que votre dimension et la nôtre ne soient condamnées à se percuter. Heureusement, elles ne me manqueront pas. Si vous voulez bien nous excuser, nous devons maintenant rejoindre une autre réalité plus accueillante. Avant de partir, nous emprunterons juste vos pouvoirs. »

Les personnages sont dans une situation critique : une arme à même de leur ôter tous leurs pouvoirs est pointée sur eux. Pour cette confrontation, les pouvoirs des scientifiques ont la même valeur que les leurs. Reste à voir comment le groupe va se sortir de cet affrontement. En s'organisant bien, une confrontation directe peut tourner à leur avantage, à condition que la menace de l'alter-pistolet soit écartée. En examinant celui-ci, il est possible de retirer le limiteur l'empêchant de prendre les scientifiques pour cible (jet d'Inventer difficulté 3). Le bricolage a été fait à la va-vite et il n'est pas bien difficile à neutraliser. Il suffit ensuite de retourner l'arme contre les scientifiques afin que tous ceux qui se sont vus dérober leurs pouvoirs les récupèrent, dépouillant par la même occasion les scientifiques de ce butin mal acquis.

Une fois la victoire obtenue, la faille commence à se résorber progressivement. En fonction des méfaits commis par certains de leurs homologues, les PJ auront peut-être à justifier les agissements d'individus leur ressemblant trait pour trait. Ceci accompli, les personnages sont accueillis, à nouveau, en héros. S'ils le souhaitent, les personnages peuvent également parachever leur victoire en livrant les super-scientifiques aux autorités de leur propre réalité.

Laurent « Bob Darko » Devernay
Illustrations Laurent Emonet

L'APPEL DU POUVOIR

Une fois les scientifiques neutralisés, certains PJ pourraient avoir envie d'utiliser l'alter-pistolet afin de s'approprier à leur tour les pouvoirs subtilisés par les scientifiques. Chaque membre du groupe voit alors la valeur de ses pouvoirs doubler (maximum 10). Le problème est que la faille dans le ciel continue à s'agrandir et continuera tant que les pouvoirs n'auront pas été restitués à leurs propriétaires légitimes. Une autre possibilité pour les personnages est de quitter cette dimension. Toutefois, avec cette dernière solution, la même situation se présentera rapidement dans chaque réalité où ils se rendront. De tels pouvoirs valent-ils la peine de vivre en permanence comme des fugitifs ? Leurs homologues dépossédés vont-ils rester inactifs face à une telle injustice ?



Oblis

Le pays des brumes



2^{ème} partie

Cité et régions d'Oblis

J. Geoffroy

Introduction

Un petit tour en Oblis

Vous trouverez dans cette deuxième partie d'*Oblis, le pays des brumes* une présentation des cités et des régions importantes du comté. Ce tour d'horizon vous permettra d'avoir une meilleure vue d'ensemble de la situation générale du pays, et notamment de ses déséquilibres internes, qui sont au cœur des thématiques de cet univers de jeu. En effet, Oblis est un petit monde en crise, et les lignes de fracture qui déstabilisent l'organisation sociale et politique du comté sont de puissants générateurs d'ambiance et d'intrigues scénaristiques.

La cité d'Oblis, capitale du comté, fait l'objet d'une description particulièrement détaillée, dans les limites de la place disponible dans le magazine. La ville la plus importante du pays méritait bien cette place de choix, mais ce n'est pas la seule raison. *Oblis, le pays des brumes* est conçu comme un univers modulaire, une boîte à outils dans laquelle vous pouvez piocher les éléments qui vous intéressent pour les transposer dans vos propres univers de jeu. La cité d'Oblis vous est donc livrée clé-en-main, en tant qu'exemple de ville médiévale-fantastique.

Note : en plus de ces informations géographiques, cette partie devait originellement traiter des factions et des luttes d'influence en action dans le pays des brumes. Comme il s'agit d'un dossier ambitieux, et que l'auteur a les yeux plus gros que le ventre en plus d'avoir la très fâcheuse habitude d'être perpétuellement en retard, l'ensemble de ces éléments sera finalement réparti sur deux numéros de *Casus Belli*. Vous retrouverez donc Les intrigues d'Oblis dans CB #7.



Sommaire

Géographie du comté	156
Les quartiers de la cité d'Oblis	164
Cultures humaines	173
C. Cartographie des brumes, II	178

Crédits

Conception et textes : Raphaël Bombayl
Brainstorming et idées additionnelles : David Burckle, Damien Coltice et Julien Dutel
Relecture et corrections : Stéphane Gallot
Illustrations : Anthony Geoffroy et Damien Coltice

Plans et symboles : Damien Coltice

Règles Chroniques Oubliées : Laurent « Kegrone » Bernasconi, kobbold et Mahar

Sur le Net : Si vous souhaitez échanger avec d'autres amateurs d'*Oblis, le pays des brumes* ou provoquer l'auteur en duel dans un match de chess-boxing pour lui apprendre à rendre ses textes à l'heure, rendez-vous sur le forum de Black Book Éditions, dans la section *Casus Belli* : www.black-book-editions.fr
Remerciements...

...à la rédaction de CasBé, aux lecteurs (Oblis est apprécié et attendu, et ça fait plaisir !), à zuzul pour son chouette projet. RB.

Géographie du comté

Oblis, capitale du comté

Une ville puissante...

La cité d'Oblis est la plus grande ville du comté, et compte près de 150 000 habitants, faubourgs compris. Les anciens seigneurs d'Oblis n'ont pas choisi leur capitale au hasard : située au cœur du territoire, au carrefour des voies de communication les plus importantes du pays, la ville occupe une position stratégique cruciale. Certes, à cause des brumes, la cité est désormais un peu plus isolée, mais son prestige reste intact et elle conserve une place prédominante dans les affaires du comté.

En effet, la capitale est d'abord le centre politique majeur du pays. Abritant la cour seigneuriale et les conseillers directs du comte, la ville est depuis longtemps le siège du pouvoir des maîtres d'Oblis. L'élite urbaine de la cité se confond bien souvent avec l'élite politique du comté. L'aristocratie oblisienne est bien implantée en ville : on y trouve la propre famille du comte Galis de Dalrune, ainsi que d'autres familles nobles, notamment celles des seigneurs vassaux dont les fiefs sont situés sur le domaine comtal mais qui ont néanmoins choisi de résider en ville. À ces permanents s'ajoutent les nobles de passage, qui viennent à Oblis pour affaires ou pour participer au conseil seigneurial du comte. Par ailleurs, la capitale concentre les quartiers généraux des temples et congrégations religieuses majeurs du comté, ainsi que de la Guilde de magie d'Oblis.

De même, une ville de cette taille constitue également un centre économique et artisanal de première importance. Oblis est une ville riche, dont la prospérité est entre autres assurée par ses grands marchands et ses guildes d'artisans, qui constituent une force politique locale non négligeable.

Oblis est enfin une cité particulièrement bien protégée. En cas de menace sur la région proche, la ville peut compter sur le soutien des garnisons et des places fortes des alentours, mais elle peut également faire face à une attaque directe et tenir un siège de manière efficace. La cité dispose pour cela de bons moyens de défense, tant passifs (murs, portes fortifiées...) qu'actifs (catapultes, pierrières*...). La ville est dotée d'une importante force armée : en plus de la Garde et de la garnison de soldats du château comtal, les défenseurs peuvent lever des milices communales et des compagnies d'archers. Composés de citoyens, ces deux groupes sont régulièrement entraînés (il s'agit d'une sorte de service militaire obligatoire). Même les femmes et les enfants peuvent être mis à contribution, pour servir aux pierrières équipant les remparts ! Bien sûr, comme toutes les villes fortifiées, Oblis est susceptible de tomber, mais il faudrait pour cela déployer des moyens militaires considérables.

...en crise...

Malgré toute sa puissance, Oblis se trouve actuellement dans une situation difficile. Les problèmes ont commencé avec les mouvements de populations, qui ont mis en péril l'équilibre démographique, social et économique de la ville.

** Une « pierrière » est un engin d'artillerie léger projetant des pierres, composé d'une fronde en cuir attachée à un bras articulé sur un montant fixe et actionné par simple traction manuelle (et non par un moyen mécanique ou un contrepoids, comme dans le cas des catapultes, des balistes et des trébuchets). D'une portée relativement réduite (moins de 100 mètres), la pierrière est principalement utilisée pour la défense des places fortes.*

À l'intérieur même de la cité, et dès le premier jour suivant le Grand sommeil, des habitants ont dû abandonner leur quartier, jugé trop proche des zones urbaines désormais envahies par les brumes noires ou par des bancs de brumes grises statiques particulièrement épaisses. Chassés par les brumes, ces citadins sont allés s'entasser dans les autres quartiers. Très rapidement, le phénomène a ensuite été accentué par l'arrivée massive de réfugiés venant du nord, une zone totalement désorganisée suite à la disparition de Rodesa, et désormais menacée par les raids incessants des orcs des montagnes. Si certaines communautés ont réussi à mettre en place des moyens de défense efficaces, de nombreuses personnes ont été contraintes d'abandonner leurs terres, et ont choisi de rejoindre Oblis.

La capacité d'accueil de la ville n'étant pas extrêmement extensible, Oblis est désormais surpeuplée et doit faire face à tous les effets néfastes de cette situation. Se loger en ville est devenu de plus en plus difficile au cours des derniers mois. Cela concerne en priorité les réfugiés et les visiteurs, mais les citadins obligés de louer leur logis ne sont pas à l'abri de hausses de loyer un peu brutales, que certains propriétaires peu scrupuleux justifient par la pression des nouveaux arrivants. Ceux-ci, venus à Oblis pour trouver du travail, sont d'autre part souvent considérés par les citadins comme des concurrents indésirables.

L'approvisionnement de la cité commence également à devenir problématique. Il n'y a pas encore eu de véritable crise frumentaire ou de disette en ville, mais les pénuries ponctuelles se font assez fréquentes. Elles sont principalement dues à la Distorsion (qui a fait disparaître une petite partie des terres cultivées), à l'afflux de réfugiés, aux réquisitions aléatoires de l'armée, ainsi qu'à la désorganisation générale qui touche aussi les réseaux d'approvisionnement traditionnels. Lors des phases de pénurie, les prix ont tendance à varier énormément d'un jour à l'autre, en défaveur des classes sociales les plus pauvres.

Les difficultés de transports liées aux brumes ne touchent que les caravanes qui viennent de loin, et ne jouent donc que très peu sur l'approvisionnement en nourriture de la cité, celle-ci dépendant surtout des productions locales. En revanche,

Disponibilité des biens et services

La plupart des corps de métiers étant présents dans les grandes villes, on peut normalement y trouver n'importe quel bien ou service, ce qui n'est bien sûr pas le cas dans les bourgades plus modestes. Cependant, certains objets et services spécifiques ne sont normalement disponibles qu'à Oblis : objets magiques (seule la capitale abrite une guilde de mages digne de ce nom), bibliothèques et archives traitant de sujets pointus, services rares ou demandant un très haut degré de maîtrise professionnelle, etc.

Les pénuries peuvent néanmoins avoir un effet sur les prix et la disponibilité des objets et de l'équipement que les PJ pourraient vouloir acquérir. MJ, vous êtes libres d'augmenter de temps en temps les tarifs officiels, de restreindre l'accès à certains biens (ou la quantité d'objets disponibles à un instant donné). N'abusez cependant pas trop du procédé : cela doit servir les intérêts du scénario, faciliter la mise en place de l'ambiance un peu rude et instable d'Oblis, le pays des brumes ou un style de jeu orienté « survie », dans lequel les ressources des personnages doivent être gérées au plus juste.

Les objets les plus touchés sont les objets rares, luxueux ou peu communs, ainsi que les objets magiques de base (les potions de soins par exemple). Les services ne sont généralement pas concernés : ce sont les marchandises qui viennent à manquer parfois, pas les gens prêts à monnayer leurs compétences.

Notez que la cité marchande de Port-Falto (voir plus bas) est parfois capable de rivaliser avec Oblis en termes de marchandises et de services disponibles. En contact avec le monde, mieux approvisionnée grâce à son port (et le sens inné des affaires de sa bourgeoisie marchande), la ville parvient même à garantir une certaine stabilité des prix. Mieux, on peut même passer commande, à condition de ne pas être trop pressé et d'accepter l'éventualité d'un naufrage ou d'un navire perdu dans les brumes grises maritimes...



Carte du Comté d'Oblis

elles peuvent avoir de lourdes conséquences sur l'activité des marchands, petits et grands, ainsi que sur certains artisans dont la production nécessite un approvisionnement régulier en matières premières. Il faut notamment compter avec la disparition de Rodesa et la présence d'une énorme zone de brumes noires entre Oblis et Port-Falto et donc la perte de routes commerciales importantes. Les troupes oblisiennes en guerre au nord constituent certes une nouvelle clientèle non négligeable, mais leurs besoins sont assez spécifiques et n'intéressent qu'une frange des marchands.

...et sous tension

Ces divers facteurs génèrent de nombreuses tensions sociales qui n'ont fait que croître depuis la réapparition du comté. Des édits seigneuriaux

récents tentent de réguler les prix du pain, des salaires et des loyers, mais ils se révèlent souvent mal adaptés et sont de toute manière peu respectés. Les abus restent donc nombreux, surtout dans les quartiers modestes.

Du plus humble des manouvriers au marchand le plus riche de la ville, les citadins d'Oblis sont prompts à faire entendre leur mécontentement dès que l'occasion se présente, et la contrariété cède vite la place au ressentiment. Peu importe alors le bouc-émissaire, pourvu qu'il y en ait un : les nobles qui abusent de leurs privilèges, les marchands qui profitent de la situation, les gens du quartier voisin qui gaspillent l'eau des puits, les réfugiés qui sont autant de bouches supplémentaires à nourrir, les Etrangers qui feraient mieux de se mêler de leurs affaires, les mages de la Guilde qui se livrent

à de dangereux rituels de sorcellerie, les démons des brumes, les monstres des zones corrompues, le mystérieux Éventreur de la rue de la chapelle blanche, noyée dans un brouillard perpétuel (légende urbaine ou réalité ?)...

Dès lors, une simple rumeur, le moindre petit problème du quotidien ou un échange un peu vif en public sont parfois la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Les esprits s'échauffent, et la frontière entre rancœur et violence est vite franchie. La situation dégénère alors rapidement en une mêlée confuse, parfois accompagnée de pillages et de bastonnades aveugles.

Les autorités sont en général impuissantes face à ces événements spontanés, car la ville est grande et donc difficile à contrôler. Le pouvoir ne peut réagir qu'après coup, par une répression sévère et improvisée à l'encontre des meneurs. Pour l'instant, les débordements de grande ampleur restent rares et localisés : une taverne, une rue, une place de marché... En raison de l'état d'urgence dû à la guerre contre les orcs au nord (un fait qui n'a échappé à personne), le pouvoir comtal a réussi à maintenir un semblant d'ordre et les mécontentements restent contenus. L'équilibre demeure néanmoins précaire : par deux fois déjà ces derniers mois, les troubles se sont transformés en émeutes à l'échelle d'un quartier entier. L'agitation pourrait-elle s'étendre un jour et embraser la ville entière ? Beaucoup redoutent cette éventualité...

Note : les difficultés évoquées ici concernent aussi les autres grandes villes du comté, mais à une moindre échelle. Oblis est plus affectée car plus importante en taille, ce qui multiplie les problèmes.

Les régions du centre

Le domaine comtal

Le domaine comtal est le grand territoire placé sous l'autorité directe du comte d'Oblis. Composé de baronnies et de châtellenies administrées par des officiers du comte, le domaine comprend les Bois d'Oblis à l'est, les grandes plaines autour d'Oblis et la partie centrale de la vallée du Sovenn, ainsi que la partie sud des Collines blanches. Ce

territoire riche et bien contrôlé n'a que peu souffert des bouleversements causés par les Brumes du néant, ce qui a permis aux seigneuries de la région de fournir un soutien militaire important aux garnisons de l'ancienne Rodesa.

Le domaine comtal a absorbé la majeure partie des réfugiés qui ont quitté l'ancien vicomté de Rodesa. Beaucoup ont rejoint la capitale ou les villages du territoire, tandis que d'autres errent encore misérablement sur les routes à la recherche d'un endroit où s'installer. Certains tentent de créer de nouveaux hameaux dans des zones peu peuplées, avec l'approbation des seigneurs locaux.

Le fleuve Sovenn

Traversant le comté du nord-est au sud-ouest, le fleuve Sovenn était l'une des deux voies de communication majeures du pays avec la Route d'Oblis (qui va de Sala à Oblis). Les parties centrales et septentrionales de la vallée restent des axes extrêmement fréquentés, vitaux pour l'approvisionnement de la cité d'Oblis et des garnisons du nord.

La partie méridionale de la vallée est en revanche devenue quasiment impraticable, en raison des épaisses brumes grises statiques et des très nombreuses zones de corruption infestant les lieux, sans doute en raison de l'énorme zone de brumes noires à l'est de Port-Falto. Cette région, désormais méconnaissable, est devenue extrêmement dangereuse. La grande majorité des échanges commerciaux directs entre la capitale et Port-Falto ont été stoppés, et les caravanes cherchent maintenant de nouvelles routes au milieu des brumes, au nord du fleuve et de la région infectée.

Note : les zones de corruption et autres lieux mystérieux mentionnés dans ces pages seront traités dans la quatrième partie d'Oblis, le pays des brumes, consacrée aux mystères du comté.

Les Bois d'Oblis

Les Bois d'Oblis constituent l'une des deux grandes zones forestières du comté, avec la Grande forêt à l'ouest. Avant l'arrivée des Brumes du néant, cette forêt était un territoire de chasse très prisé des nobles de la région, et elle abritait de

nombreuses petites communautés de chasseurs, de bûcherons, de charbonniers... et de brigands. Le cœur de la forêt était peu fréquenté cependant, car on y rencontrait fréquemment des animaux sauvages dangereux (loups, ours...) et d'autres créatures mal intentionnées (trolls, gobelins...).

Il y avait autrefois une route qui partait de Rodesa et menait jusqu'à Sala en contournant les bois par le nord. Aujourd'hui, cette voie est impraticable, une grande nappe de brumes noires rémanentes subsiste en ce lieu. Les brumes empiètent largement sur le bois, mais rares sont les témoignages fiables concernant leur étendue réelle. Une chose est toutefois certaine : la forêt est infectée par de nombreuses zones corrompues. Les créatures qui hantaient jusqu'alors ces lieux doivent elles-mêmes faire face à des choses plus horribles encore et fuient leurs territoires habituels en direction des zones civilisées...

La partie nord des Bois d'Oblis a par conséquent été placée sous haute surveillance : de nombreuses tours de guet ont été promptement érigées à l'orée de la forêt. Seuls quelques forestiers courageux ou sans guère d'autre choix continuent à exploiter la partie sud, malgré la fréquence croissante des mauvaises rencontres.

Le vicomté de Mofast

Chargé à l'origine de sécuriser la Route d'Oblis, le plus petit vicomté du pays est un peu à l'étroit entre les domaines des puissants seigneurs d'Oblis, de Sala et de Port-Falto. Ville de taille moyenne, Mofast compte 20 000 habitants et a longtemps souffert de n'être qu'un lieu de passage entre Oblis et Sala.

Les choses sont différentes aujourd'hui : en raison de l'isolement de Port-Falto, la Route d'Oblis est devenue la seule grande voie commerciale viable, et Mofast est en plein essor. Dirigée par la vicomtesse Hilsande, veuve respectée de l'ancien seigneur mort à la chasse, la ville affiche une réussite insolente. Les officiers seigneuriaux ont de surcroît réussi à garder le contrôle de la région et à limiter les troubles, à la différence de Sala, la « cité des mercenaires », beaucoup plus exposée. Mofast apparaît donc comme la ville la plus stable du comté, et en profite pour renforcer son influence stratégique et politique. L'ambitieuse vicomtesse a récemment accepté d'accueil-

lir des réfugiés de Rodesa... en échange de terres appartenant au domaine comtal.

Au sud du vicomté, le delta de la rivière est une région marécageuse et insalubre. Les gens du coin ont signalé la présence d'une zone corrompue assez étendue et difficile d'accès, infestée de créatures aquatiques bizarres et d'insectes au venin dangereux.

Les régions du nord

L'ancienne Rodesa

Terre rude et soumise aux raids fréquents des orcs des montagnes, le vicomté de Rodesa n'a jamais été une contrée très riche. Avant sa mystérieuse disparition, la cité de Rodesa était la seule ville de la région, et encore ne comptait-elle que 10 à 15 000 habitants. Le territoire était découpé en petites seigneuries, centrées autour d'un château sur motte et d'un village fortifié, tandis que des forts assuraient le contrôle des lieux stratégiques. Ce dispositif suffisait à contenir les orcs, et a tenu pendant des dizaines d'années.

Aujourd'hui, les Oblisiens et les orcs se disputent les places fortes, qui changent parfois de maîtres d'une semaine à l'autre. De très nombreux villages abandonnés sont désormais occupés par les orcs, qui s'installent de plus en plus durablement dans les vallées au pied des montagnes, et qui renforcent peu à peu leurs positions. Les Oblisiens peuvent toujours compter sur la supériorité de leur force militaire, mais doivent se contenter d'escarmouches et de petits affrontements, sans véritable reconquête. Beaucoup estiment que le nord du vicomté est d'ores et déjà perdu.

À la place de l'ancienne cité de Rodesa, il n'y a désormais qu'une morne plaine, étrangement plane, où la nature reprend ses droits. Les Oblisiens et les orcs évitent l'endroit, considéré comme maudit, voire comme tabou.

Les Collines blanches

Ces collines tirent leur nom de leurs nombreux affleurements de roche blanche, très appréciés des architectes de la capitale. Elles abritent aussi



l'une des ressources importantes du comté : des mines de fer, ainsi que quelques filons de métaux précieux. Après la Résurgence, l'activité minière a mis du temps à se relancer dans certaines zones, notamment en raison de la Distorsion qui a touché les mines. Les mineurs n'arrivaient plus à reconnaître les tunnels, dont le tracé avait été modifié. Plusieurs mines ont ainsi été abandonnées aux créatures souterraines, tandis que d'autres n'ont toujours pas été ré-explorées.

Dans cette région, une rencontre avec des orcs descendus des Contreforts est toujours possible, car ils échappent plus facilement aux patrouilles en passant par les collines. On raconte que certains d'entre eux se seraient installés dans plusieurs mines abandonnées, des bases d'opération bien pratiques pour mener leurs raids au cœur même du comté.

Les Hautes collines

Ces collines forment un territoire sauvage et peu peuplé, en raison de son enclavement entre les Contreforts et les épaisses forêts elfiques. Certains réfugiés issus de l'ancienne Rodesa tentent parfois de s'installer dans cette région, mais l'expérience tourne le plus souvent assez mal, car personne ne protège le cœur des collines.

Le sud des hautes collines subit actuellement des affrontements assez violents entre les elfes des Marches et les orcs ayant réussi à descendre jusqu'ici. Les elfes sont parfois appuyés par des troupes envoyées par Sala ou Mofast en vertu

d'anciens accords de défense commune. Quelques bandes d'orcs parviennent parfois à atteindre l'intérieur du pays, en empruntant les sentiers des Bois d'Oblis.

Les régions du sud-ouest

Le vicomté de Port-Falto

Avant les Brumes du néant, le vicomté de Port-Falto était la seconde grande puissance du pays, après la capitale et le domaine comtal. Cette position était due à un territoire étendu, ainsi qu'à la présence d'un port en contact avec le reste du monde connu. Ce port très actif a fait la fortune des commerçants de la région, qui rivalisaient alors avec ceux d'Oblis. La puissante guilde des marchands de Port-Falto a ainsi obtenu d'importants avantages, et ses représentants siègent au conseil seigneurial. Ils représentent une force politique avec laquelle le vicomte Héras doit composer, de gré ou de force...

Malheureusement, Port-Falto doit aujourd'hui faire face à la plus grande crise de son histoire. Les brumes noires ont dévoré près d'un tiers de son territoire, et ont coupé la route commerciale du Sovenn. Le port est toujours là cependant, et accueille les navires étrangers à bras ouverts. Port-Falto est, avec Sala, la ville oblisienne qui comporte le plus grand nombre d'étrangers. Les affaires n'ont pas tardé à reprendre, pour le plus grand bonheur des marchands mais aussi des contrebandiers, trafiquants et bandits. De nuit, les quais du port sont au moins aussi dangereux que la Fange d'Oblis ou les Contreforts des orcs.

Petit à petit, la ville reconstruit sa puissance, quitte à user de moyens peu honorables. Amputé d'une partie de son territoire, Port-Falto lorgne avec envie sur les terres des seigneurs d'Ocléane, lesquelles dépendant du vicomté de Nalem...

Les plaines d'Ocléane

Ces plaines fertiles, au climat doux, sont le grenier à blé du comté. Par chance, la région semble avoir été relativement épargnée par la Distorsion. Ce ter-



ritoire est contrôlé aux deux-tiers par Port-Falto, le reste faisant partie du vicomté de Nalem.

Les plaines du nord suscitent la convoitise des barons de Port-Falto. Or, les relations entre les seigneurs faltéens et les chefs de clans nalémiens n'ont jamais été au beau fixe. Il n'en fallait pas plus pour déclencher les hostilités et justifier les premiers pillages des barons faltéens sur les terres de Nalem. Les représailles ne se sont pas faites attendre, et les deux camps enterrent déjà leurs premiers morts. Le comte d'Oblis a condamné les actions de ses vassaux qui se conduisent comme de vulgaires brigands, mais il n'a pas les moyens d'intervenir directement. La tension augmentant de semaine en semaine, l'escalade de la violence pourrait bien faire basculer la région vers la guerre civile.

L'île du Sonan

Cette grande île montagneuse n'a pas été touchée par les Brumes du néant, et ses habitants ont donc assisté à la disparition du comté. Effrayé par le phénomène, beaucoup ont alors quitté l'île pour gagner le continent. Ceux qui sont restés ont développé une culture étrange, faite de tabous et de superstitions. Les brumes constituent une terreur importante, car les Soniens ont vécu un siècle dans la crainte d'être engloutis à leur tour.

L'île dépend directement du royaume et est dirigée par un chef faisant aussi office de grand prêtre. Si les visiteurs venant du royaume sont généralement bien accueillis, il n'en va pas de même des Oblisiens, qui doivent se soumettre à une quarantaine et à des rituels de « purification » longs et éprouvants. Certains lieux sacrés, situés au cœur de l'île, restent toutefois formellement interdits à tous les non-natifs de Sonan.

Les régions du nord-ouest

Le vicomté de Nalem

Isolées et difficiles d'accès, les terres de l'ouest sont habitées par des peuples anciens, fidèles aux traditions des clans vaincus lors de la conquête d'Oblis. Le vicomte de Nalem, Nelos, est le chef du clan le plus prestigieux de la région. Attachés à



leur indépendance, les clans sont connus pour ne prononcer leurs serments de fidélité aux comtes d'Oblis que du bout des lèvres. Avant même la disparition de la région sous les brumes, les maîtres d'Oblis ont dû apprendre à composer avec la mauvaise volonté de leurs vassaux de l'ouest...

Actuellement, les nouvelles de la région sont rares et assez inquiétantes. La Distorsion a eu des effets importants ici (la cité de Nalem y a même perdu son port), et les habitants du vicomté semblent être aux prises avec des zones corrompues particulièrement dangereuses. Malgré l'ordre impérieux du comte, le seigneur de Nalem n'a encore envoyé aucune troupe pour renforcer les garnisons de l'ancienne Rodesa. Il est pour l'instant difficile de savoir s'il s'agit d'une marque d'insoumission ou d'un signe de faiblesse de la part d'une région particulièrement fragilisée.

La Grande forêt

De mémoire d'Oblisien, cette forêt n'a jamais eu bonne réputation. Supposée hantée par des créatures surnaturelles et des esprits de la nature hostiles à l'homme, la Grande forêt n'a jamais été véritablement explorée. Les gens du coin vouent encore un culte craintif aux esprits de la forêt, comme le faisaient leurs ancêtres.

La vaste région à l'ouest des Collines blanches a été profondément modifiée par la Distorsion. Certains guides familiers du lieu affirment même que la terre qu'ils connaissaient a été remplacée par une zone géographique totalement nouvelle. Curieusement, la Grande forêt ne semble pas avoir été touchée en profondeur par ce phénomène, malgré la forte présence des brumes noires au nord-est des bois.

Les quartiers de la cité d'Oblis

La vieille ville (rive droite)

Le centre du pouvoir

Située sur la rive droite du fleuve, la « vieille ville » est le centre historique de la cité, avant qu'elle ne s'étende pour atteindre sa taille actuelle. L'ancienne Oblis a été bâtie sur une grande colline, pour faciliter sa défense en cas d'attaque, le château occupant le point le plus élevé. Les rues sont donc ici particulièrement pentues. De ces hauteurs, la vieille ville semble toiser orgueilleusement la « ville nouvelle », située de l'autre côté du fleuve. Ce n'est pas seulement une impression...

La vieille ville est la partie la plus active de la cité, celle qui abrite les centres politiques (le château comtal, les temples, la Guilde de magie), les activités commerciales et artisanales les plus florissantes et les beaux quartiers. Il ne faut pas croire pour autant que cette zone est uniquement réservée à l'élite : la majorité des habitants de ces quartiers sont d'humbles citoyens (souvent d'anciennes familles oblisiennes, installées depuis longtemps). Cependant, comme nombre d'entre eux sont au service des riches et puissants habitants de leur propre quartier, la vieille ville aime se voir comme une sorte de microcosme, méfiant envers les nouveaux venus et légèrement dédaigneux envers « ceux de l'autre côté »...

La vieille ville est particulièrement bien ordonnée. Le cadastre urbain est parfaitement tenu et les quartiers sont délimités avec précision. Les règles d'hygiène sont également mieux appliquées ici que dans le reste de la cité : les rues sont régulièrement nettoyées, les voies les plus larges étant même pavées. Les élites d'Oblis étant fort soucieuses du prestige de leur ville, les éléments d'embellissement urbain ne sont pas rares :

petites places dégagées, halles et galeries marchandes, statues et oratoires... C'est également dans ces quartiers que se trouvent les auberges, les bains publics et les établissements de divertissements les plus luxueux de la ville.

Durant la journée, les quartiers de la vieille ville bourdonnent d'activité. Il est difficile de s'y déplacer rapidement : rues et marchés sont encombrés par la foule, les charrettes et les étals occupant chaque espace disponible.

Une zone sous contrôle

Autrefois, le côté de la vieille ville donnant sur le fleuve était fortifié. L'extrémité occidentale des ponts était fermée par des portes et défendue par des tours basses. Les portes ont disparu à présent, mais on peut encore tendre des chaînes ou monter des barricades à cet endroit. La position devient alors facile à tenir, surtout si les soldats à pied sont appuyés par des archers postés sur les tours, qui existent encore aujourd'hui. En cas d'attaque, si la partie orientale de la ville tombe aux mains des assaillants, la vieille ville constitue une deuxième ligne de défense protégeant le château.

La disposition des lieux permet également un meilleur contrôle sur les personnes qui veulent accéder à la vieille ville. Les extrémités des ponts et les tours sont occupés en permanence par des soldats de la Garde et des archers. En temps normal, ils n'inquiètent personne, car l'accès à cette partie de la cité est totalement libre. On montre juste au visiteur qu'il entre ici dans une zone où les écarts de conduite ne seront guère tolérés... Toutefois, quand des troubles agitent le reste de la ville, la sécurité peut être renforcée. Des barrages filtrants peuvent être mis en place et, en dernier recours, l'accès à la vieille ville peut être restreint ou même interdit (cela ne s'est encore jamais produit).

Carte de la Cité d'Oblis



— Oblis —

1. Le Château
2. Le noble quartier
3. Le quartier des temples
4. Le quartier des artisans
5. Les bas quartiers
6. Le port
7. Le cimetière
8. La fange
9. La place du marché
10. La place des artisans

Les hommes de la Garde effectuent des rondes régulières dans les quartiers de la vieille ville. Le jour, il faut sans cesse canaliser la foule et intervenir pour calmer les échauffourées qui ne manquent pas de survenir sur les marchés ou en raison des problèmes de circulation. La nuit, il faut assurer la tranquillité des citadins et chasser les rôdeurs indésirables. De fait, la vieille ville est une zone relativement sûre, d'autant que les guildes et les grandes maisons nobles disposent de leurs propres gardes du corps et veilleurs de nuit.

Lieux notables

Symbole de la puissance des comtes d'Oblis, **le château comtal** domine la ville de sa forme massive et vaguement menaçante. La forteresse s'organise selon un plan concentrique classique. Au centre, le bâtiment central et son donjon abritent les appartements seigneuriaux, les réserves, la cuisine, la grande salle (utilisée pour les grands événements) et la salle du conseil (une pièce de travail plus intime). Dans l'enceinte intérieure, dotée d'une petite cour, se trouvent les logements du personnel du château, les appartements réservés aux visiteurs et les bâtiments plus communs. L'enceinte extérieure et sa cour plus grande abritent une petite chapelle, le logement des soldats et du petit personnel, les ateliers et les écuries.

Surplombé par le château, **le quartier noble** occupe les pentes les plus élevées de la colline. Ici résident les personnalités les plus influentes de la ville, issues de la noblesse ou de la grande bourgeoisie. On y trouve les grandes maisons des riches marchands et des chevaliers fortunés, ainsi que les imposants hôtels particuliers des grandes familles nobles. Ces bâtisses sont dotées de cours intérieures, d'écurie et d'annexes pour les domestiques. Autour des demeures les plus riches, les rues sont pavées et les petits passages profitent d'escaliers maçonnés.

Toujours extrêmement animé dans la journée, **le quartier des artisans** est le centre économique de la ville et le siège des guildes de métiers les plus importantes. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, tous les artisans de la cité ne sont pas rassemblés dans cette zone. On y trouve seulement les métiers les plus prestigieux, qui ont chacun

leur rue : forgerons et armuriers, tisserands et drapiers, parfumeurs, souffleurs de verre, orfèvres et joailliers, parcheminiers... Les grands marchands officient aussi dans ce quartier, qui réunit de fait les meilleures échoppes de la ville. Il s'agit également de l'endroit idéal pour glaner nouvelles et informations diverses, ou pour prendre connaissance des offres d'emploi annoncées publiquement.

Le quartier des temples rassemble les grands temples et les hautes instances religieuses du comté. Une petite université, gérée par le clergé, est également installée ici : on y enseigne la théologie, le droit, les lettres, la médecine et les sciences. Depuis le retour du comté, les cérémonies religieuses sont quotidiennes : beaucoup de prêtres pensent en effet que seuls des rituels répétés chasseront le mauvais sort qui s'est abattu sur le comté. Attirant de nombreux fidèles et pèlerins, les temples ne désespèrent pas et certaines cérémonies ont même lieu jusque dans la rue, quand il n'y a plus de place à l'intérieur.

La Guilde des mages d'Oblis occupe un grand bâtiment, situé au nord du quartier des temples. Les mages tiennent à leur tranquillité, et conservent ici des choses sensibles qui ne doivent pas tomber entre n'importe quelles mains (objets enchantés, grimoires magiques, traités d'occultisme et de démonologie...). À moins d'être un membre officiel de la Guilde, il faut donc disposer d'un statut social suffisant, d'une lettre de recommandation ou d'une bonne raison pour être reçu ici. On peut également trouver dans ce secteur d'excellents herboristes et apothicaires.

La Commanderie est située dans le quartier des artisans, près du port. Il s'agit du quartier-général de la Garde de la cité, un bastion bien gardé. On y trouve les dortoirs des gardes, l'arsenal où sont conservées armes et armures ainsi que les geôles et... des salles « d'interrogatoires » un peu musclées...

Personnalités notables

Oblis est la résidence principale du personnage le plus important du pays, **le comte Galis de Dalrune**. Le seigneur d'Oblis est secondé par **le premier conseiller Sineas**, qui assure la per-

manence du pouvoir lorsque le comte n'est pas présent dans la capitale.

Le grand conseil seigneurial est composé de l'ensemble des vassaux directs du comte : les seigneurs des cinq (désormais quatre...) vicomtés d'Oblis ou leurs représentants, les barons du domaine comtal, les divers officiers de l'administration seigneuriale, ainsi que le premier conseiller Sineas. On y intègre aussi ponctuellement toute personne dont l'avis semble recevable sur tel ou tel sujet (ainsi, le grand prêtre des temples et le maître de la Guilde des mages ne font pas directement partie du grand conseil, mais y sont souvent invités, à titre consultatif). Rarement au complet (surtout en ce moment), le grand conseil est d'abord destiné à assurer la cohésion féodale, mais il est aussi chargé des questions de politique générale sur lesquelles le comte désire un consensus. Les affaires plus urgentes ou plus sensibles sont gérées par un **conseil restreint**, que le comte compose à sa guise (généralement Sineas et quelques conseillers de confiance).

Le chevalier Taran, capitaine de la Garde d'Oblis, a pu à maintes reprises faire la preuve de ses compétences et de son efficacité. C'est aussi un ambitieux qui aspire à de plus hautes fonctions et qui n'hésite donc pas à faire du zèle si cela peut servir ses intérêts, quitte à recourir à des méthodes un peu discutables. Quelques Oblisiens importants (dont le premier conseiller Sineas) l'ont bien compris : Taran accepte depuis longtemps les « dons » en échange de petits services (rondes plus fréquentes dans certains secteurs, tolérance sur certaines pratiques un peu douteuses, intimidations musclées, enquêtes et opérations discrètes...). Le capitaine de la Garde n'est toutefois pas une véritable crapule : il sait parfaitement quelles sont les limites à ne pas franchir, et se cantonne (pour l'instant ?) aux « petits arrangements entre gens de bonne compagnie »...

La Garde compte environ 200 soldats, répartis lors des patrouilles en escouades de 3 à 5 personnes, commandées par un sergent (un guerrier expérimenté) et encadrées par une demi-douzaine de lieutenants pour l'ensemble de la ville. Parmi les membres de la Garde, le capitaine Taran n'accorde son entière confiance qu'au lieute-

nant Sibert (son bras droit), aux sergents Juga et Caro, ainsi qu'à un petit groupe d'une douzaine de soldats sûrs et loyaux. On est mieux entre nous, n'est-ce pas ?

Enfin, la vieille ville rassemble un certain nombre de personnalités jouant un rôle de premier plan à l'échelle du comté tout entier : une partie de **la grande noblesse oblisienne**, mais aussi **le grand prêtre Ylias, responsable des temples d'Oblis**, et **Thorel, maître de la Guilde des mages**. N'oublions pas non plus la puissante **guilde des marchands**, dont l'influence économique s'étend bien au-delà des murailles de la cité.

Opportunités

Dans la vieille ville, les Opportunités sont avant tout liées au niveau d'influence et de puissance des personnalités et organisations que l'on peut rencontrer.

Pour des personnages de bas niveau (1 à 3), les guildes d'artisans et de marchands peuvent se révéler de très bons employeurs récurrents. En règle générale, il y a tout de même une condition pour décrocher un emploi ici : il faut être capable de se vendre... et savoir rester à sa place. Oblis est une ville dans laquelle un employeur n'a que l'embaras du choix. Négocier son salaire ? Ah ah ah... Les guildes proposent généralement des missions simples (et relativement basiques) : **protection personnelle, sécurité et gardiennage** (ateliers, marchés, entrepôts du port...), **enquête sur des petits vols et cambriolages**, etc. Évidemment, ici comme ailleurs, les marchands ont toujours besoin de personnes sûres pour assurer la **protection des caravanes ou le convoyage des marchandises et objets précieux**. Ces missions peuvent envoyer les PJ sur les routes du comté, vers des cités ou des lieux éloignés de la capitale. Enfin, des PJ peu regardants pourraient se voir proposer des missions un peu plus troubles, par exemple **l'intimidation de concurrents**, réfugiés ou étrangers...

Les personnages de niveau intermédiaire (4 à 6) peuvent trouver des emplois plus intéressants et plus rémunérateurs, à condition de pouvoir prouver leur compétence (et leur capacité à tenir leur

langue...). Une personnalité importante issue des maisons nobles ou des familles de grands marchands a toujours besoin de bons **gardes du corps** si elle se sent en danger, ainsi que d'agents discrets pour éliminer la menace, faire chanter un adversaire politique, découvrir les commanditaires d'un complot ou étouffer un scandale... Les temples ou la Guilde des mages peuvent lancer les PJ sur une enquête concernant **le vol d'une relique sacrée, un trafic d'objets magiques ou des événements mystérieux** dans une zone envahie par les brumes, au cœur d'un secteur sauvage. Les officiers seigneuriaux d'Oblis peuvent également demander aux PJ d'organiser **l'entraînement des milices de citoyens** ou d'**enquêter sur des rumeurs de corruption**...

À haut niveau (7 et +), les PJ seront sans doute plongés jusqu'au cou dans les intrigues et dans des aventures engageant l'avenir du comté tout entier. La cité d'Oblis est le seul endroit dans lequel on peut espérer **entrer en contact avec l'ensemble de l'élite politique du comté**. Il s'agit d'un atout majeur dans une campagne d'intrigues, ou pour une mission de grande envergure. Tout cela nécessite cependant des PJ aguerris, jouissant d'une bonne réputation et ayant fait la preuve de leur loyauté.

Complications

En raison de la forte présence de la Garde dans la cité, les PJ n'auront probablement guère de soucis à se faire concernant le taux de criminalité du lieu ! Paradoxalement, c'est le jour que les risques sont les plus fréquents : **pickpockets et coupeurs de bourse** profitent de la foule pour travailler en toute sécurité. Si les PJ ont la malchance d'être victimes de ces malandrins, ils auront affaire avec les voleurs les plus talentueux de la cité...

Il faut se méfier des mouvements de foule dus aux vives tensions qui règnent parfois dans les lieux très fréquentés. Les PJ peuvent se retrouver **pris dans une bagarre** sans l'avoir voulu, ou être **accusés à tort** de n'importe quel délit, crime ou intention néfaste (surtout s'ils ont effectivement l'air louche). Les conséquences peuvent être très graves si les personnages blessent (ou tuent !) un « honnête » citoyen de la vieille ville

et n'ont ni preuves, ni témoins convaincants pour défendre leur bon droit !

D'une manière générale, il faut justement **apprendre à « négocier » avec la Garde**. Une bonne réputation, des soutiens efficaces ou un pot-de-vin discret peuvent faire l'affaire et éviter bien des ennuis. Cependant, des PJ qui trempent dans des affaires importantes attireront immanquablement l'attention de **Taran, le capitaine de la Garde**. Le chevalier effectue lui aussi des missions « spéciales » de temps en temps, mais il s'agit d'une personnalité publique plutôt voyante et parfois encombrante. Ses employeurs habituels pourraient bien vouloir se tourner vers des agents plus discrets, nos très chers PJ, qui s'attireront ainsi le mécontentement du capitaine. Il n'y aura bien entendu pas d'attaque directe (ce n'est pas le genre de la maison), mais une enquête sur les personnages, un manque flagrant de coopération (surtout quand les personnages sont en danger !) et bien d'autres petits tracas.

La ville nouvelle (rive gauche)

La « ville nouvelle » s'étend sur la plaine de la rive gauche du fleuve. Cette zone urbaine correspond aux anciens faubourgs de la vieille ville, qui ont été intégrés à la cité au fil du temps par une extension successive des remparts. Ceux-ci ont été agrandis trois fois, les anciens étant à chaque fois détruits pour servir à la construction des nouveaux.

La ville nouvelle est essentiellement composée de quartiers populaires et rassemble la plus grande partie de la population d'Oblis. On trouve ici nombre de petits métiers – cordonniers, bouchers, potiers, meuniers (sur les berges du fleuve), etc. –, ainsi qu'une multitude de petites échoppes, de tavernes et autres établissements moins luxueux que ceux de la vieille ville. Il n'y a pas ici de secteurs bien délimités, aux noms et aux fonctions prestigieuses. Les citoyens se sont organisés eux-mêmes en « quartiers », en fonction de leurs activités artisanales ou commerciales communes, ou autour d'une chapelle. Ces petites communautés aux limites floues s'étendent sur quelques rues et ont tendance à être plutôt solidaires.

L'espace urbain de la ville nouvelle est organisé d'une manière un peu particulière. Les quartiers les plus proches de la vieille ville, près du fleuve, sont aussi les plus anciens. En partie reconstruits lors des premières extensions des fortifications, ils présentent un plan orthogonal plutôt régulier, avec des rues qui se coupent à angle droit. En revanche, plus on s'éloigne du fleuve, en direction des remparts de l'est de la ville, et plus l'organisation des rues devient chaotique et tortueuse, formant parfois un véritable labyrinthe de ruelles, de passages couverts et d'impasses qu'il vaut mieux connaître, au risque de se perdre dans certains des secteurs les plus malfamés de la ville (voir « La Fange » et « Criminalité et bas-fonds », plus bas).

La ville nouvelle présente un visage bien différent de celui des beaux quartiers de la rive droite. Les rues y sont étroites, boueuses et sombres à cause des maisons à encorbellements. L'hygiène est sommaire et les odeurs sont fortes, les pots de chambre et les ordures étant déversés directement dans le caniveau central (quand celui-ci existe...). Même en ville, on trouve ici et là de petites parcelles cultivées, des potagers et de petits élevages, dont les animaux errent parfois en liberté. Évidemment, l'encombrement est perpétuel, en raison des activités normales des citadins, mais aussi de la surpopulation de la cité. De nombreux réfugiés vivent dans les rues, installés dans des abris de fortune. Seules les rares grandes voies menant directement des portes de la cité au château restent dégagées, sur ordre des officiers du comte : un cavalier doit pouvoir les emprunter au galop sans être gêné.

La Fange

Oblis est la seule cité du comté à être infectée par un banc de brumes noires à l'intérieur même de ses murailles. Installées près du rempart nord, qu'elles recouvrent en partie, les brumes noires sont ici comme ailleurs ceinturées par des brumes grises permanentes et par l'inévitable zone corrompue. Directement ou indirectement, le phénomène a eu des conséquences désastreuses sur l'ensemble de la zone urbaine proche de son aire d'effet. À l'origine, « la Fange » était le surnom moqueur donné à l'un des quartiers pauvres de la

ville constitué de la petite zone inondable située près du fleuve et des quelques ruelles alentours. Par extension, ce sobriquet désigne aujourd'hui l'ensemble des quartiers nord de la rive gauche, désormais considérés avec crainte et dégoût.

Les lieux ont en effet une ambiance quasi surnaturelle. Les brumes grises y sont particulièrement fréquentes et épaisses, et la Distorsion a modifié le plan des rues pour le rendre plus chaotique encore : impasses, détours illogiques ne menant nulle part, maisons effondrées ou imbriquées les unes dans les autres... La petite zone corrompue entourant les brumes noires reste un lieu tabou. Bordée de maisons abandonnées, elle ressemble à une jungle épaisse de végétaux et d'arbres noircis, qui semble avoir littéralement dévoré la ville sur une bande de quelques dizaines de mètres. Son horrible vermine – insectes, limaces, reptiles (?) – infeste désormais les rues voisines et se rencontre à présent partout en ville, offrant de nouveaux débouchés aux ratiers de la cité.

Après la résurgence du comté, les habitants qui le pouvaient ont fui le secteur, mais la plupart n'ont pas eu d'autre choix que de rester sur place. De nombreux réfugiés extérieurs à la cité se sont également installés ici. Les quartiers nord ont basculé d'un coup dans la pauvreté extrême, et sont devenus le refuge des plus démunis et des parias, en attirant de plus nombre de criminels et de personnes indésirables qui cherchent à échapper à la justice...

Criminalités et bas-fond

La pègre d'Oblis a toujours été difficile à contrôler, en raison de la taille de la ville, et les malandrins pullulent dans les bas-fonds de la ville nouvelle : arnaqueurs et faussaires, voleurs, brigands, racketteurs, trafiquants, proxénètes, tueurs à gage... Certains agissent au sein de bandes organisées plus ou moins hiérarchisées, ce qui les rend d'autant plus dangereux. Bien entendu, les tensions qui agitent Oblis et la présence de nombreux mercenaires et aventuriers désœuvrés accroissent encore le niveau de violence et l'insécurité.

Les rues de la ville nouvelle ne sont donc pas aussi sûres que celles de la vieille ville. La Garde est certes bien présente ici, mais ses patrouilles sont moins nombreuses et plus irrégulières, surtout

dans les quartiers les plus malfamés, situés dans les ruelles tortueuses près des remparts et dans la Fange. Certains quartiers n'hésitent pas à organiser leur défense et ont créé leurs propres milices (parfois avec le soutien officieux de la Garde, qui ferme les yeux sur certains débordements et sur les bastonnades de réfugiés...).

La situation est encore pire dans la Fange, une zone naturellement instable dont les secteurs les plus reculés échappent pratiquement à tout contrôle. Ici, des gangs règnent ouvertement sur des rues entières et peuvent mettre en place des organisations puissantes. Les guerres de territoire sont désormais fréquentes. Qui sait quels sombres trafics se déroulent à l'ombre de ces taudis délabrés ? On parle de tripots sordides, de trafics de poisons et de drogue, d'enlèvement d'enfants, d'arènes clandestines où seraient livrés des combats à mort parfois...

Lieux notables

Quoique moins prestigieux, les marchés de la ville nouvelle sont tout aussi animés que ceux de la rive droite. **La grande place du marché**, notamment, est un lieu central et incontournable : c'est ici que les marchands locaux et régionaux viennent vendre leurs produits. On y trouve surtout de la nourriture et des objets courants, mais on peut également y acheter des chevaux et l'équipement de base pour une expédition à l'extérieur de la ville. Les marchés de la rive gauche sont aussi un bon point de départ pour celui qui cherche à faire des affaires discrètes (ou illégales...). Avec une négociation efficace et quelques pots-de-vin, on peut ainsi être mis en relation avec les trafiquants des quartiers malfamés, dans les ruelles noires par exemple (voir plus bas). Comme d'habitude, ces marchés sont également de bons endroits pour trouver des offres d'emploi ou s'informer, même s'il faut faire le tri parmi les nombreuses rumeurs populaires avant de voir émerger de vraies informations utiles.

Partiellement envahi par les brumes grises, **le cimetière** est devenu un lieu particulièrement lugubre. Assez fréquenté durant la journée, il se vide complètement à la nuit tombée. L'endroit dégage alors une atmosphère étrange et un peu

effrayante, en fonction de l'épaisseur des brumes. Comme la Garde n'y met pas les pieds, le cimetière est devenu une sorte de terrain neutre pour les rendez-vous douteux : réunions « diplomatiques » entre chefs de gangs, rencontres avec des individus peu fréquentables (ensorceleurs, empoisonneurs, trafiquants, conspirateurs...), duels d'honneur entre membres de la pègre parfois...

Situées à l'ouest du cimetière, **les « Ruelles noires »** constituent le quartier chaud le plus célèbre de la ville. Ici sont rassemblés un grand nombre d'établissements malfamés – tous gérés par la pègre –, où l'on peut assouvir la plupart de ses vices : l'alcool, les drogues, le jeu, les prostitué(e)s, les spectacles de combats à mains nues... On peut également accéder à des services plus spécifiques (poisons et objets de contrebande, mercenaires et assassins à louer, etc.), à condition d'être prêt à en payer le prix et surtout de disposer des relations et de la fiabilité nécessaires. Attention, les maîtres des lieux appliquent leurs propres règles : les fauteurs de troubles sont expulsés manu militari et les fouineurs disparaissent sans laisser de traces. C'est mauvais pour le commerce.

Personnalités notables

Les guildes et les corporations de métiers sont évidemment bien moins puissantes ici que dans la vieille ville, mais de bonnes relations avec ces organisations constituent un atout indispensable pour entrer facilement en contact avec les gens du coin, et pour gagner leur confiance. Des personnages-joueurs qui passent un peu de temps dans ces quartiers pourront même compter certains artisans, marchands et taverniers importants au nombre de leurs contacts fiables, voire même de leurs amis.

Dans la pègre d'Oblis, trois groupes se distinguent particulièrement. **Les Égorgeurs** sont particulièrement actifs dans les quartiers malfamés au sud de la place du marché. Fiers de leur nom bien trop grandiloquent, ils vivent de vols, de brigandage et de racket. Violents et retors, ils sont toutefois peu organisés et se montrent couards lorsqu'ils sont confrontés à forte partie. Ils comptent en effet avant tout sur leur nombre et leur réputation de durs. Le chef des Égorgeurs

change fréquemment à l'occasion des nombreux « coups d'État » internes...

Les Mestres (« maîtres ») des Ruelles noires règnent sur le quartier du même nom. Il ne s'agit pas d'une organisation pyramidale, mais d'une entente entre les différents taver-niers, tenanciers de tripots, trafiquants et maque-reaux du coin. Leur seul objectif est d'assurer la pérennité et la sécurité de leurs petites affaires, connues pour être très lucratives. Le succès attire la convoitise, et les Mestres sont en guerre per-pétuelle contre les autres gangs de la ville. On raconte qu'ils ont passé des accords secrets avec certaines personnalités influentes de la ville, ce qui leur permet de travailler sans être vraiment inquiété par les autorités...

Nul ne sait si le « Roi de la Fange » existe vrai-ment. Ce chef de gang aurait réussi à fédérer certaines des bandes des quartiers nord, et dis-poserait d'une armée de mendiants et de voleurs sous ses ordres, agissant dans toute la cité. Les rumeurs vont bon train quant à l'identité de ce mystérieux personnage : noble rongé par la lèpre qui aurait été chassé de chez lui, maître voleur, magicien en fuite, démon des brumes... Certains esprits pragmatiques pensent qu'il ne s'agit que d'une légende, probablement forgée de toute pièce par un bandit plus astucieux que les autres.

Quelques gardes corrompus sont évidem-ment de mèche avec la pègre. Le Capitaine Taran est au courant, mais feint de ne rien savoir : ces brebis galeuses sont aussi ses yeux et ses oreilles dans les bas-quartiers. Si jamais un scandale vient à éclater, il n'hésitera pas à réduire les fau-tifs au silence (c'est déjà arrivé...) pour que l'on ne puisse pas l'accuser de manquer d'autorité sur ses hommes. Les gardes véreux le savent, et font tout pour rester discrets, même s'il s'agit souvent d'un secret de polichinelle. Pour des personnages-joueurs un peu fouineurs, ces gardes peuvent constituer un véritable danger.

Opportunités

Dans les quartiers populaires, les emplois clas-siques de protection des biens et des personnes sont plutôt proposés par des groupes ou des com-munautés de quartier. Des personnages de bas

Le quartier général de la Compagnie du Griffon

La Compagnie du Griffon est installée dans une grande auberge, qu'elle loue pour son usage exclusif, située non loin de la place du marché. Au rez-de-chaussée se trouvent la cuisine, les réserves et la grande salle commune, qui sert aussi de dortoir pour les compagnons de bas rang. Dans les étages se trouvent des dortoirs plus petits et quelques chambres individuelles réser-vées aux compagnons de haut rang, ainsi qu'une salle de travail pour les officiers. Le capitaine Garald de Restyn dispose d'une chambre ici, mais il l'utilise assez peu : issu d'une famille noble, il possède une maison dans la vieille ville. Le petit personnel de l'auberge est logé dans les combles. Enfin, une cour exiguë sert aux entraînements. Les chevaux de la compagnie sont accueillis et soignés dans une écurie proche, dépen-dant d'un autre établissement.

***Note :** les personnages-joueurs apparte-nant à la Compagnie du Griffon n'auront aucun problème pour être logés à Oblis, dans leur quartier-général. Il s'agit là d'un gros avantage : les personnages disposent d'un endroit sûr, où ils sont logés et nour-ris gratuitement (voir « Entretien, solde et primes » dans la première partie d'Oblis, le pays des brumes).*

niveau (1 à 3) peuvent ainsi être amenés à **proté-ger quelques échoppes proches voire une rue entière**, surtout si le secteur est délaissé par la Garde (et même si celle-ci ne met guère les pieds dans cette zone, qu'on marche sur ses plates-bandes ne lui plaira pas forcément, surtout si les PJ ne sont pas du coin). Les PJ auront alors proba-blement affaire à des gangs de taille modeste.

Pour des personnages de niveau intermédiaire (4 à 6), cette protection peut s'étendre à **un quartier tout entier**, menacé par une bande de criminels

plus importante. Les habitants du coin peuvent également leur demander **d'encadrer une milice de quartier** (là aussi, il faudra négocier avec la Garde). Si les PJ sont bien intégrés dans les bas-quartiers, les autorités peuvent dès lors leur confier des missions plus spécifiques : **prime** sur un criminel recherché qui se cache dans cette zone en bénéficiant de complicités, **enquête** sur les gangs ou les trafics illégaux, **recherche de preuves** sur les agissements de gardes corrompus (au risque de susciter la colère du capitaine de la Garde, qui ne veut pas être mis en cause), etc.

Les personnages de haut niveau (7 et +) peuvent être mis à contribution pour **contrer les groupes criminels importants d'Oblis**, ceux qui ont une influence étendue sur plusieurs quartiers, et assez de moyens pour embaucher des tueurs aguerris ou même des lanceurs de sorts.

Complications

Les habitants de certains quartiers peuvent se montrer **très méfiants face aux inconnus**, surtout ceux qui ont une attitude suspecte ou qui se montrent un peu trop insistants. **Les milices de quartiers** qui ont décidé d'assurer leur propre sécurité peuvent dès lors se montrer un peu nerveuses, et sont parfois promptes à chasser (ou à tabasser) les indésirables, sous l'œil indifférent de la Garde.

En raison des tensions sociales oblisiennes, des mouvements de foule peuvent rapidement dégénérer en émeutes, une situation dans laquelle personne n'est à l'abri d'un mauvais coup. Des personnages identifiés à tort ou à raison comme des fauteurs de troubles peuvent être pris pour cibles, ou pire, être dénoncés comme des meneurs par la Garde. Cas fréquent sur les marchés, des « guerres du grain » opposent régulièrement citadins et réfugiés, chacun accusant l'autre d'acaparer les réserves de nourriture...

Durant la journée, **pickpockets et coupeurs de bourses** officient sur les marchés et dans les tavernes, où ils bénéficient parfois de quelques complicités. Des agressions violentes peuvent se produire, mais elles restent habituellement cantonnées aux quartiers malfamés près des remparts. Lorsque la nuit tombe, en revanche,

l'ensemble des bas-quartiers devient le terrain de chasse des **coupe-jarrets**, qui n'hésitent pas à tuer pour quelques pièces de cuivre.

Le problème majeur de ce brigandage est qu'il n'est pas seulement le fait de bandes isolées, mais est parfois lié à l'activité des **gangs** de la cité. Certains règnent sur des quartiers entiers (les Ruelles noires, la Fange...), ce qui peut compliquer toute action dans ces lieux. De plus, les gangs ont les moyens de se renseigner sur les personnes leur posant des problèmes, et de se venger si nécessaire (ils peuvent ainsi devenir des ennemis récurrents).

Inutile bien sûr de préciser que **la Fange** est une Complication à elle toute seule !

Les faubourgs

La cité ne se limite pas à l'espace délimité par ses remparts : les petits hameaux et les champs qui entourent la ville participent pleinement à l'activité urbaine. Les faubourgs les plus peuplés se trouvent le long des routes qui mènent à la ville, ou le long des berges du fleuve. On est ainsi déjà en ville bien avant d'atteindre les portes d'Oblis.

Les faubourgs d'Oblis accueillent de nombreux réfugiés qui n'ont pas pu se loger en ville et qui s'entassent dans des campements misérables, composés de tentes et de masures branlantes. Ici comme ailleurs, les autorités sont dépassées : la plupart de ces réfugiés n'ont plus de seigneur légitime et nul ne sait quoi faire d'eux. Les temples organisent des soupes populaires, avec le soutien du comte et de quelques riches donateurs, mais les moyens manquent souvent.

Les heurts entre la population locale et les nouveaux venus sont nombreux, et les abords de la ville ne sont pas sûrs. De nombreuses caravanes n'hésitent d'ailleurs pas à louer les services de gardes armés pour traverser les faubourgs et atteindre les portes fortifiées de la cité, fermées à la nuit tombée.

Cultures humaines

Les forumistes ont des idées aussi !



Oblis, le pays des brumes est un univers où les peuples classiques du médiéval-fantastique (elfes, nains, etc.) sont optionnels. En réalité, on pourrait y jouer en n'utilisant que des humains. Certes, le texte officiel mentionne des « elfes » et des « orcs », mais il s'agit juste d'un raccourci facile qui permet de se référer à des concepts évocateurs et immédiatement exploitables. On pourrait tout aussi bien parler d'un peuple de *forestiers* ou de tribus *barbares*...

Sur le forum de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr), deux sympathiques contributeurs de la section *Chroniques Oubliées* ont décidé de développer des règles spécifiques aux cultures humaines, afin d'apporter un peu de diversité dans un univers où les humains sont le seul peuple existant. Cette partie étant consacrée à la géographie d'Oblis, c'est une bonne occasion de vous faire partager le fruit de leurs cogitations, dans une version synthétisée par Laurent « Kegrone » Bernasconi, notre grand maître ès *Chroniques Oubliées*.

Un grand merci à Mahar, kobbold et Kegrone pour ce travail !

Capacités culturelles

Note : ces capacités culturelles représentent les avantages spécifiques dus aux origines culturelles et géographiques des personnages. Elles jouent le même rôle que les capacités raciales des elfes, nains, etc.

Campagnard

Les campagnards sont issus des petites communautés rurales et sont habitués aux durs travaux des champs.

Carac. : +2 CON ou FOR, -2 INT

Capacité culturelle • Sagesse populaire : les campagnards gagnent un bonus de +5 pour se souvenir de toute information relative aux rumeurs, aux contes et légendes, sagesse rurales... et aux tests destinés à calmer ou apaiser les gens et les animaux.

Citadin

Les citadins habitent les villes et les gros bourgs, dont ils apprécient le confort.

Carac. : +2 INT ou DEX, -2 CON

Capacité culturelle • Homme des cités : le personnage est à l'aise dans les foules et les cités bondées du monde. Il gagne un bonus de +5 pour tous les tests liés à la perception dans une foule, ainsi que pour trouver l'adresse d'une personne ou l'emplacement d'un lieu précis en zone urbaine.

Habitant des rivages

Qu'ils soient pêcheurs, marins ou pirates, les habitants des rivages tirent leur subsistance de la mer. Exerçant des métiers dangereux, ils se montrent parfois téméraires.



*Citadins
d'Oblis*

D2
%

Carac. : +2 CON ou DEX, -2 SAG

Capacité culturelle • Pied marin : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de navigation, de natation et aux tests d'équilibre.

Forestier

Bûcherons, chasseurs ou encore rebouteux, les forestiers vivent au fond des bois, parfois en solitaire.

Carac. : +2 SAG ou DEX, -2 CHA

Capacité culturelle • Homme des bois : le personnage gagne un bonus de +5 pour tous les tests relatifs à l'orientation et à la survie en forêt.

Gens du voyage

Les gens du voyage sont issus des petites communautés itinérantes qui se déplacent de ville en ville en subsistant de leur art, du petit commerce ou de l'artisanat. Ils sont souvent mal considérés : on les soupçonne ou les accuse d'être des voleurs de poule ou pire... des sorciers.

Carac. : +2 DEX ou SAG, -2 INT

Capacité culturelle • Chafouin : le personnage a l'habitude de se défendre face aux préju-

gés. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests de baratin, de bluff et de tromperie.

Homme des clans

Croyant à l'honneur et à la force, les hommes des clans sont les héritiers d'anciens peuples et de traditions séculaires, qui tendent aujourd'hui à disparaître.

Carac. : +2 FOR ou CHA, -2 INT

Capacité culturelle • Guerrier né : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à impressionner ou intimider, ainsi que pour les tests de connaissance des anciennes traditions.

Montagnard

Solides et souvent solitaires, à l'instar des forestiers, les montagnards sont habitués aux conditions rudes de leur milieu d'origine.

Carac. : +2 CON, -2 CHA

Capacité culturelle • Homme des montagnes : le montagnard reçoit un bonus de +5 aux tests de CON pour résister au froid et à la fatigue, ainsi qu'aux tests de SAG pour détecter les

dangers en montagne (avalanches, orages, chutes de pierres, etc.).

Nomade

Les nomades sont issus des étendues désertiques (steppes, savanes, toundras, ergs, etc.), et se déplacer est pour eux une question de survie.

Carac. : +2 SAG ou CON, -2 INT ou FOR (les nomades sont souvent des peuples de petite taille)

Capacité culturelle • Cavalier né : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests d'équitation et de course à pied et possède un cheval dès la création du personnage.

Primitif

Les primitifs vivent dans les coins les plus reculés du monde, loin de la civilisation. Ils savent s'adapter et survivre aux dangers de la nature.

Carac. : +2 CON ou DEX, -2 CHA

Capacité culturelle • Instinct de survie : lorsqu'une attaque amène le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

Voies professionnelles

Voie du courtisan

Cette voie est destinée aux intrigants, aux charmeurs et aux politiciens.

1. Charmant : le courtisan obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir. S'il obtient à nouveau cette capacité (par la voie de barde de la séduction), ce bonus passe à +3 par rang (et non +4).

2. Secrets et commérages : le courtisan obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles, et de +1 à tous les tests de perception auditive (SAG) par rang atteint dans cette voie.

3. Le diable est dans les détails : le courtisan est à l'affût du moindre détail. Il obtient un bonus de +5 pour tous les tests de perception visuelle et pour ceux visant à percevoir un mensonge. De plus,

il reçoit le même bonus pour tous les tests destinés à décoder le langage corporel d'une personne.

4. J'ai un ami... : le courtisan connaît du monde, beaucoup de monde. Il est capable d'obtenir un rendez-vous ou une information avec bien des personnes, plus ou moins puissantes. Une fois par jour, en réussissant un test de CHA difficulté 10, il peut obtenir une entrevue avec une personne d'importance moyenne (le bras droit d'un maître de guildes, le chef de la pègre local, un patron d'une des plus grandes maisons de plaisir de la cité...). Avec un test de CHA difficulté 15, il est capable d'obtenir une entrevue avec les plus grands représentants des milieux qu'il fréquente.

5. Plus d'une corde à son arc : le courtisan sait que pour survivre, il ne peut pas seulement se reposer sur sa langue habile et ses relations. Il peut choisir une capacité de rang 1 à 3 de son choix dans n'importe quel profil de *Chroniques Oubliées*.

Voie de l'érudit

Cette voie représente l'éducation et la culture des lettrés. À haut niveau, les adeptes de cette voie dédient leur vie au savoir.

1. Érudition : l'érudit sait lire et écrire, il gagne +2 par rang dans un domaine de son choix : histoire et géographie, occultisme et magie, sciences et techniques, plantes et créatures, langues anciennes et modernes (dans ce cas, il apprend aussi une langue étrangère par rang atteint).

2. Argumenter : l'érudit peut mettre sa logique et son éducation au service de sa force de persuasion. Il obtient un bonus de +5 aux tests de CHA visant à convaincre.

3. Autorité culturelle : l'érudit dégage une impression de confiance, de sagesse et une force de caractère peu commune. Il obtient un bonus égal à son Mod. de CHA en Initiative et en DEF. Au lieu de cette capacité, le joueur peut, s'il le veut, choisir un nouveau domaine d'érudition pour son personnage (capacité de rang 1).

4. Novice : l'érudit dispose d'un novice à son service (Initiative 10, Défense 11, PV 10, Att +1, DM 1d6). Celui-ci est absolument loyal à son maître et tient les rôles de serviteur et d'assistant. Il s'occupe de son équipement, trie ses documents

et en prend soin, panse les blessures, etc. Grâce au novice, les capacités limitées (L) de tous les sorts de rang 1 que sait lancer le personnage ne nécessitent plus qu'une action d'attaque et toutes les durées de recherche documentaire sont divisées par 2. Enfin, le novice peut effectuer les premiers soins sur un personnage jusqu'à 3 fois par jour ; les effets sont dans ce cas équivalents à l'utilisation d'une récupération (10 minutes pour [1 DV + niveau + Mod. de CON] PV). Tous les frais sont pris en charge par la capacité. Si le novice vient à mourir, l'érudit en prend un autre à son service lors de son passage au niveau suivant.

5. Intelligence héroïque : l'érudit augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui est demandé ; il conserve ensuite le meilleur résultat.

Voie de l'expert

Artisan, marchand, artiste... l'expert est un professionnel accompli. Quand il choisit cette voie, il détermine un domaine précis, en fonction de son métier : forgeron, sculpteur, peintre, marchand, caravanier... Toutes les capacités de cette voie s'appliquent alors à ce métier. Lorsque vous obtenez cette voie, choisissez une « caractéristique de métier » entre FOR, DEX, INT et CHA, en rapport avec l'activité exercée.

1. Professionnel : l'expert gagne un bonus de +2 par rang dans la voie pour tous les tests liés à son métier.

2. Expertise : le personnage a atteint un tel niveau de compétence qu'il mérite vraiment le titre d'expert en son domaine. Désormais, il lance deux d20 pour chaque test en rapport avec son métier et garde le meilleur résultat. Il lui faut deux fois moins de temps qu'à un professionnel ordinaire pour obtenir le même résultat lorsqu'il exerce son métier.

3. Protecteur : l'expert est désormais reconnu pour son art et a acquis un protecteur. Il ajoute son Mod. de Carac. de métier pour tous les tests réalisés dans l'intention d'asseoir son autorité et d'imposer le respect. Un tel expert ne saurait être dénigré ! De plus, il ajoute un bonus de +1 à sa DEF, car on hésite désormais à l'attaquer.

4. Maître en son domaine : l'expert est reconnu par ses pairs comme un maître en son domaine et il acquiert une influence sociale hors du commun. Grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire de ses pairs, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut lui permettre d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé, ou même une escorte armée pour l'aider à se rendre dans un endroit dangereux.

5. Rayonnement héroïque : le personnage augmente son CHA ainsi que la caractéristique régissant son métier de +2. S'il s'agit également du CHA, alors il augmente son INT de +2.

Voie de l'homme du peuple

Cette voie est réservée aux gens ordinaires, ces personnes que l'on juge parfois à tort insignifiantes et qui peuvent toujours compter sur leur solide bon sens.

1. La vie est dure : le personnage gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour tous les tests concernant la résistance physique et l'endurance.

2. J'ai un pote qui m'a dit... : attentif aux ragots, le personnage peut ajouter un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour ses tests d'INT visant à se souvenir d'une rumeur ou à connaître des détails sur une personne ou une personnalité.

3. On m'a fait pas à moi ! : l'homme du peuple est méfiant, et il est difficile de lui embrouiller l'esprit ou de le baratiner. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests effectués pour résister à une illusion, au baratin, à une négociation ou à tout autre moyen d'influencer l'esprit (qu'il soit magique ou non).

4. Ni vu, ni connu : l'homme du peuple se fond dans la foule sans aucun soucis. En effectuant un test de CHA difficulté 10, il disparaît dans la foule et ne peut plus être retrouvé, sauf voie de profil particulière.

5. Résistance héroïque : le personnage augmente sa SAG et sa CON de +2.

Voie du miséreux

La voie des mendiants et des parias, ceux que les gens rejettent et évitent.

1. Moins que rien : le personnage subit un malus de -5 aux tests d'interaction sociale avec les gens de la bonne société et gagne un bonus de +5 pour ses tests auprès des autres miséreux. Il obtient également un bonus de +5 aux tests de discrétion et on ne se rappelle généralement pas de lui. Tous les misérables se ressemblent, non ?

2. Roi de la débrouille : le miséreux doit être capable de saisir toutes les opportunités qui s'offrent à lui, sans jamais se laisser surprendre par les événements. Pour chaque rang atteint dans cette voie, il gagne un bonus de +1 en Initiative et à tous les tests de métiers physiques.

3. Solidarité des démunis : les démunis et les miséreux se reconnaissent instinctivement et font parfois preuve d'un grand sens du sacrifice pour leurs semblables. Lorsqu'un autre miséreux a la possibilité d'aider le personnage, lancez 1d6. De 1 à 3, le PNJ apporte son aide totale et inconditionnelle (sans attendre de rémunération et sans se méfier du danger). Cependant, le MJ lance également 1d6 en secret : sur un 6, le PNJ fomenté en réalité un sale coup afin de se faire un peu d'argent...

4. Corvéable à merci : le miséreux exécute généralement les tâches et les métiers les plus ingrats et éreintants. Il gagne 5 PV supplémentaires et un bonus de +5 à tous les tests de CON et de FOR.

5. L'énergie du désespoir : lorsque son total de PV est réduit de moitié, le miséreux lance deux d20 pour tous ses tests de FOR, DEX ou CON, et garde le meilleur résultat. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il reste conscient et peut encore accomplir une action de mouvement par tour (sauf s'il est mort évidemment !). À chaque fois qu'il subit à nouveau des DM, il doit cependant réussir un test de CON difficulté [15 + DM] ou sombrer dans l'inconscience.

Voie du nanti

« Les pauvres, c'est fait pour être très pauvres et les riches très riches ! » (Don Salluste, un riche noble étranger)

1. Plein aux as : le personnage n'est jamais à cours de liquidité, et obtient pour ses dépenses courantes 20 pa par jour pour chaque rang atteint dans la voie. S'il n'est pas dépensé, cet argent n'est pas comptabilisé dans les économies du personnage.

2. On ne prête qu'aux riches : si le personnage souhaite faire l'acquisition d'un objet ou d'un bien de grande valeur et qu'il n'a pas l'argent nécessaire sur lui, on lui fait crédit sans problème. Il a un mois devant lui pour payer. Ensuite, il peut faire un test de CHA difficulté 15 pour prolonger ce délai d'un mois supplémentaire, et peut renouveler ce test plusieurs mois d'affilée si nécessaire.

3. Pot-de-vin : en y mettant le prix, le personnage arrive généralement à obtenir ce qu'il veut. Lorsqu'il rate un test de CHA, il peut obtenir un bonus de +1 autant de fois qu'il paye 10 pa (pour un montant maximum de 100 pa) afin de transformer son échec en réussite.

4. Garde du corps : tant de richesse finissent par attirer la convoitise et le nanti doit à présent être protégé par un garde. Celui-ci offre un bonus de +3 en DEF à son employeur lorsqu'il est à son contact. Une fois par tour, il peut faire échouer une attaque qui vise le nanti en réussissant un test d'attaque avec un résultat au moins égal à la DEF atteinte par l'attaquant. Le garde est totalement loyal au personnage. S'il vient à mourir, il est possible d'en engager un nouveau en dépensant 500 pa ou lors du passage au niveau suivant.

Le garde : DEF 16, PV [niveau x6], Attaque [Niveau du nanti], DM 1d8+2. FOR +2, DEX +0, CON +2, INT +0, SAG +0, CHA +0. Il agit à l'initiative du personnage.

5. Au-dessus des lois : l'argent permet bien des excentricités et parfois même d'ignorer la loi. Lorsque le personnage commet une action illégale, il peut faire un test de CHA pour échapper à la justice, avec une difficulté de 10 pour un délit, 15 pour un crime et 20 pour un acte odieux. Si l'action contrarie un puissant, la difficulté augmente de 5. Si la victime du crime ou du délit est un personnage important, cette capacité est inefficace. Si le personnage utilise cette capacité plusieurs fois dans la même semaine, la difficulté du test de CHA augmente de 5 à chaque fois. Il n'est pas possible d'utiliser *Pot-de-vin* pour améliorer le résultat de ce test.

C. Cartographie des brumes, II

Introduction

Prologue

Voici la suite de l'arc narratif présenté dans la première d'*Oblis, le pays des brumes*. Après avoir récupéré la mystérieuse et précieuse « carte des brumes », dans un camp de brigands, les PJ retrouvent son auteur, un érudit oblisien. Chargé d'une mission officielle, ce dernier propose aux PJ de le seconder dans cette tâche d'exploration et de cartographie du pays. C'est l'occasion rêvée pour visiter une bonne partie du comté et de mieux connaître les brumes grises... mais aussi de s'attirer un certain nombre de problèmes !

Notes de conception

Comme vous le savez déjà depuis la première partie d'*Oblis, le pays des brumes*, la campagne *Conquérants des brumes* est organisée en « arcs narratifs » entrelacés, plutôt qu'en une suite linéaire de scénarios indépendants et bornés dans le temps. Malgré leur chronologie bien particulière, les arcs narratifs proposent une progression scénaristique classique, avec un début, un développement de l'intrigue et une conclusion.

L'arc narratif « Cartographie des brumes, II » présente toutefois un visage un peu particulier, dans la mesure où il s'agit plus d'une toile de fond qui va faire un temps partie de la vie des PJ, en se montrant plus ou moins présente (beaucoup au début de la campagne, un peu moins ensuite). Pas d'intrigue tortueuse, pas de Grand méchant à neutraliser à la fin, simplement la mise en scène des missions de routine qui vont constituer pendant un moment le quotidien des PJ, lorsqu'ils ne sont pas engagés dans des aventures épiques. Pas de panique : tout est exposé en détail plus bas.

Activation

Cet arc narratif est activé après « Cartographie des brumes, I », dès que les PJ se lancent à la recherche de l'auteur de la carte des brumes.

Déroulement et connexions narratives

Cet arc narratif suit un déroulement simple. Les premières séquences, qui peuvent être jouées d'une traite, permettent aux personnages d'entrer en contact avec le cartographe. Après avoir été officiellement recrutés, les PJ sont engagés dans une série de missions de cartographie (routes ou lieux), qui vont les occuper régulièrement. **Le tout constitue une opération de longue haleine, qui peut s'étendre sur plusieurs semaines ou même plusieurs mois** (en fonction du rythme que vous souhaitez donner à la campagne). Quelques événements libres viennent également ponctuer le début de la mission.

Cet arc narratif va donc se poursuivre pendant une bonne partie de la campagne, mais son importance va progressivement diminuer avec le temps. Au début, les premières missions de cartographie font l'objet d'une séquence propre, jouée en détail. Plus tard, ces missions peuvent être mises en scène de manière beaucoup plus simple, et même reléguées au second plan, car les PJ seront très probablement engagés dans d'autres intrigues plus importantes.

« Cartographie des brumes, II » constitue un fil rouge clair, une mission officielle qui permet notamment de justifier l'implication croissante des PJ dans les affaires du comté. Comme vous le découvrirez dans la suite de la campagne *Conquérants des brumes*, cette opération de cartographie

possède des connexions narratives importantes avec les événements tragiques qui vont bientôt bouleverser le comté d'Oblis. En effet, lorsqu'on a une guerre à mener, des cartes fiables peuvent constituer un avantage stratégique majeur...

Évolution des PJ

Cet arc narratif est normalement fortement entrelacé avec les autres, et propose de plus un déroulement un peu particulier, en passant progressivement au second plan. Pour ces raisons, il est préférable de ne pas se soucier de l'évolution des PJ, qui sera plus facile à prendre en compte avec les arcs suivants.

Séquences

Prologue : une carte mystérieuse

À la fin de l'arc narratif « Cartographie des brumes, I », les PJ ont mis fin aux agissements d'un groupe de bandits utilisant les brumes comme couverture pour attaquer les caravanes marchands. Ils ont ainsi découvert leur secret : « un cahier composé de plusieurs feuilles de parchemin reliées avec de la ficelle, sur lesquelles sont dessinées un ensemble de cartes extrêmement détaillées présentant la région située entre Sala et le comptoir elfique. Les cartes indiquent notamment l'emplacement des brumes statiques et les chemins praticables. (...) Le cahier est signé d'un certain Thibault, maître-cartographe à Sala. »

Dans un pays à la géographie aussi chamboulée, défigurée par la Distorsion et affectée par les brumes, un tel objet est extrêmement précieux. Qui est ce mystérieux Thibault ? Comment a-t-il réussi à élaborer des cartes aussi précises ? Existe-t-il d'autres cartes du même genre ? Autant de questions qui méritent une réponse, et si les PJ (et leurs joueurs...) n'y pensent pas, le lieutenant Rag, leur supérieur hiérarchique, les lancera sur la piste du cartographe.

❶. À la recherche du cartographe

Trouver des informations sur « Thibault, maître-cartographe à Sala » va se révéler étonnamment

Errata : niveau de départ des personnages

Dans la première partie d'*Oblis, le pays des brumes*, nous vous conseillions de créer des PJ de niveau 3. Certains lecteurs nous ont fait remarquer qu'il s'agissait d'un niveau de départ un peu ambitieux, d'autant plus que l'évolution des personnages doit être gérée avec prudence au cours de la campagne. Nous ne pouvons qu'approuver ce conseil de bon aloi !

facile. Sala n'est pas une grande ville, et de nombreuses personnes ont entendu parler de lui. On peut notamment s'adresser aux prêtres des temples, aux lettrés de la cité ou aux parcheminiers (les « cartes des brumes » sont tracées sur des feuilles de parchemin d'excellente facture).

Les PJ peuvent ainsi apprendre que Thibault est un érudit, un cartographe originaire de la capitale, qui est venu à Sala à la demande du jeune vicomte Jorel. Il loge actuellement dans l'une des auberges les plus chères de la ville, située à proximité du château comtal. Si les personnages jouissent d'une réputation suffisante (conséquence de leurs précédentes aventures), ou s'ils font *très* bonne impression, leur interlocuteur peut ajouter une information supplémentaire : l'érudit a eu récemment quelques soucis, avec des elfes des Marches.

Si les personnages cherchent à rencontrer Thibault à l'auberge, ils vont effectivement se heurter à un problème, en la personne d'un petit groupe de trois soldats de la Garde, qui tuent le temps dans la salle principale. Visiblement, le cartographe est sous bonne garde, et personne ne peut entrer en contact direct avec lui. Les PJ sont donc refoulés sans ménagement hors de l'établissement.

Pour réussir à parler avec le cartographe, il faut en demander l'autorisation à Pardel, qui refusera tout net, car « Les ordres, ce sont les ordres ! ». Seule l'intervention du lieutenant Rag (toujours malade)

permet de débloquent la situation. Notez que si les PJ sont en mauvais termes avec le capitaine de la Garde, il faut alors l'appui du vicomte ou de son conseiller Elias, par le biais d'une requête officielle de Rag (qui en profite au passage pour réprimander une fois de plus vertement les personnages).

C2. Maître Thibault

Munis de leur autorisation, les personnages peuvent enfin rencontrer Thibault. Âgé d'une cinquantaine d'année, le cartographe est un homme grand et maigre, aux vêtements austères. Derrière son apparence réservée, les PJ peuvent découvrir un homme d'une grande érudition, véritablement passionné par ses études. Une fois mis en confiance par le statut des personnages, il accepte de leur parler, d'une voix douce et pénétrante.

Son histoire est simple. Maître-cartographe officiel du comte d'Oblis, Thibault est venu à Sala à la demande du vicomte, afin de cartographier les terres contestées situées près des tours des brumes. Le vicomte souhaitait délimiter avec précision l'étendue de ses domaines, pour faire valoir ses droits auprès des seigneurs du royaume, qui empiètent un peu trop sur son territoire.

Une fois ce travail terminé, le cartographe est resté à Sala pour poursuivre ses recherches sur invitation du vicomte. Intrigué par les phénomènes qui touchent le comté, il étudie les effets de la Distorsion et a été l'un des premiers à établir la différence entre brumes statiques et brumes spontanées. À la recherche d'un schéma logique derrière ces manifestations surnaturelles, il avoue n'avoir rien trouvé pour l'instant.

Thibault poursuit en parallèle son travail de cartographe. Fort de ses découvertes sur les brumes, il s'emploie actuellement à établir la carte des nouvelles routes du comté, une entreprise utile à tous. La méthode pour établir une carte des brumes est simple, mais demande du temps : ses assistants se chargent de faire des relevés précis sur le terrain, puis Thibault établit une nouvelle carte à partir de leurs notes.

L'érudit a toutefois sous-estimé les risques de l'entreprise. La carte que les PJ ont trouvée était en possession d'un guide elfe des Marches, chargé



*Maître
Thibault*

d'escorter son assistant sur le terrain. Comme on n'a plus de nouvelles d'eux depuis un petit moment, il est facile de supposer qu'ils ont attaqué et tués par Kyren et ses hommes (voir « Cartographie des brumes, I »).

Cela explique aussi la protection dont bénéficie Thibault : les compagnons du guide semblent penser que le cartographe était complice des bandits, et ont demandé des explications de façon un peu vive. La démarche n'a pas plus au jeune vicomte, connu pour son tempérament exalté. Le seigneur de Sala a donc fait placer le cartographe sous bonne garde sans chercher à en savoir plus.

Si les PJ ne saisissent pas l'occasion eux-mêmes, Thibault leur propose de travailler avec lui, au service du vicomte, pour poursuivre l'entreprise de cartographie. Il s'agit d'une bonne aubaine : plusieurs missions sont encore prévues, offrant ainsi l'assurance de revenus réguliers, pour un travail a priori simple (mission de durée variable et de complexité normale, voir « Entretien, solde et primes », dans la première partie d'Oblis, *le pays des brumes*).

Note : Thibault va devenir un PNJ récurrent dans les aventures des PJ. En plus d'être un partenaire et un contact utile, le cartographe peut même devenir un ami.

©3. Des elfes mécontents

Vous pouvez si vous le souhaitez développer l'affaire des elfes. Les compagnons du guide elfe rôdent encore en ville, et certains d'entre eux s'en prennent aux PJ peu après leur entrevue avec Thibault. Ils abordent les personnages d'un ton agressif, avec la ferme intention d'en savoir plus. Si les PJ répondent à leurs provocations de manière violente, le combat est inévitable (utilisez les caractéristiques du *voleur*, CB #3 page 185, en fixant le nombre d'adversaire en fonction de la puissance des PJ).

Même si les PJ choisissent la voie de la diplomatie et évite le combat, les elfes vont poser un problème récurrent. Le seul moyen de régler l'affaire est de demander l'arbitrage pacifique du vicomte, soit en discutant directement avec lui (ce ne sera pas simple de lui faire entendre raison avec courtoisie, mais c'est une bonne occasion de rencontrer une fois de plus le seigneur de la ville), soit en sollicitant le conseiller Silas, plus tempéré que son maître.

Les PJ peuvent démontrer aux elfes la véracité de l'attaque, en s'appuyant sur leur propre opération et en bénéficiant du soutien des gens qui y ont participé (les soldats, les marchands...). Bien entendu, la négociation est plus tendue s'il y a eu des morts chez les elfes... Si, par manque d'arguments ou de soutien, les personnages n'arrivent pas à trouver une issue concluante, les compagnons du guide deviennent alors des ennemis récurrents, jusqu'à ce qu'ils soient tous neutralisés (considérez toutefois qu'ils agissent de manière indépendante, sans lien avec les autorités des Marches elfiques).

©4. Première mission

Il est préférable de lancer assez rapidement les PJ sur cette première mission, avant la mise en place d'arcs scénaristiques plus complexes. **La procédure et les détails concernant les missions de cartographie sont décrits dans la section dédiée, plus bas.**

Pour cette première mission, choisissez de préférence un trajet facile, par exemple Sala-

Mofast. Jouez ensuite la mission dans le détail, notamment les préparatifs avant le départ. Lancez ensuite les PJ dans l'aventure, en appliquant les procédures à la lettre, et en détaillant chaque étape (4 bis en particulier).

Insistez sur la durée nécessaire et le côté très laborieux de l'opération. N'hésitez pas pour cela à recourir à quelques astuces de mise en scène : égrenez les jours un par un, en parlant lentement, lancez quelques dés au hasard tout en faisant mine de consulter vos notes... Bref, ennuyez vos joueurs pendant dix ou quinze minutes, en fonction de leur patience !

Lorsque vos joueurs commencent à trépigner, placez une petite attaque de brigands, pour animer un peu la mission. Le but n'est pas de décimer le groupe de PJ, mais de frapper juste assez fort pour leur faire mal et les mettre dans l'embarras, avec un blessé sur les bras par exemple.

Peu de temps après la fin de cette mission, les PJ recevront une copie de leur première carte des brumes. S'ils ont fait la preuve de leur implication sincère, la carte est signée par le maître-cartographe lui-même.

Note : les cartes des brumes sont copiées par les assistants de Thibault, à partir de l'original. Ces – rares – copies sont ensuite vendues à ceux qui le désirent, pour un prix relativement élevé, une somme qui revient directement au vicomte de Sala. Privilège seigneurial !

©5. Des nouvelles de Port-Falto

Vous pouvez placer cette séquence peu après la fin de la première mission de cartographie, alors que les PJ viennent discuter avec Thibault de la prochaine opération par exemple. Il s'agit d'un simple élément d'ambiance, annonciateur de troubles plus importants.

Lorsque les PJ arrivent à l'auberge où est logé Thibault, ils trouvent le cartographe dans la grande salle, en pleine discussion avec un groupe de personnes, des marchands de Port-Falto, de passage en ville. Ceux-ci lui reprochent de ne pas avoir tenu ses engagements. Il y a trois mois de cela, le cartographe avait en effet accepté de cartographier de nouvelles routes commerciales entre Oblis et

Port-Falto, à la demande des autorités de la cité faltéenne. La mission n'a jamais débuté, car Thibault a été envoyé à Sala sur ordre du comte.

Les PJ peuvent chasser les importuns s'ils le souhaitent (il suffit de se montrer prêt à en découdre...), sinon la discussion se termine par l'arrivée de la Garde, appelée par l'aubergiste.

C6. Deuxième mission

Vous pouvez débuter cette deuxième mission dès que vous le souhaitez, guère de temps après la première. Contentez-vous d'appliquer les procédures normales, sans chercher cette fois à ennuyer vos joueurs plus que de raison. Si vous le souhaitez, la route à cartographier peut être imposée par le vicomte : une route vers les tours des brumes du nord ou du sud, ou bien une route vers une petite bourgade de la côte, connue pour ses marais salants, au sud-ouest de Sala.

Une fois n'est pas coutume, vous pouvez décider que la mission se déroule sans encombres, sauf échec patent des personnages.

Pas de jeu sans enjeu !

Malgré leur aspect souvent ingrat, les missions de cartographie cachent de réelles opportunités. Elles permettent en effet aux personnages de visiter le comté, d'être un peu plus à l'aise avec les brumes grises, d'améliorer leur réseau de contacts ainsi que leur réputation. De plus, établir une carte des brumes permet de voyager plus facilement dans le comté, ce qui constitue un atout non négligeable.

Tout cela ne sautera probablement pas aux yeux des joueurs dès le début, et certains risquent même de passer à côté de ces opportunités. N'hésitez pas toutefois à récompenser les joueurs qui se sont investis dans cette mission, en leur montrant que leur implication était loin d'être vaine : leurs personnages seront reconnus pour leurs efforts et on leur fera plus facilement confiance.

C7. Vers Mofast

Thibault souhaite désormais poursuivre ses recherches dans un lieu plus central, et désire s'installer quelques temps à Mofast, tout en continuant à travailler pour les grands seigneurs du centre et de l'est. Si les PJ sont en bons termes avec lui, il sera ravi de les engager comme escorte. Pour les PJ, c'est également une bonne occasion de se rapprocher de la capitale et de leur quartier-général. Le lieutenant Rag n'y voit pas d'inconvénient, surtout s'ils font du bon travail.

Les PJ peuvent donc accompagner le cartographe et s'installer temporairement à Mofast. À partir de ce moment, vous pouvez considérer que les PJ sont bien plus libres de leurs mouvements. À Mofast, ils sont toujours soumis aux ordres du lieutenant Rag, si nécessaire, et repassent naturellement sous le commandement des officiers d'Oblis s'ils se rendent à la capitale.

C8. Troisième mission

Si les PJ se sont bien débrouillés jusque là, Thibault les considère désormais comme des personnes fiables. À Sala, ils comment même sans doute à être bien connus des caravaniers, voire des autorités. Cette troisième mission peut donc leur être confiée en toute confiance.

La route choisie peut concerner un trajet plus prestigieux, comme la route de Mofast à Oblis, ou plus dangereux (mais plus lucratif : mission plus complexe, solde de base 20 pa), comme la route qui longe les Bois d'Oblis. Se rendre à Oblis ne posera pas de problème particulier (sauf si le temps est mauvais, entraînant des tests de déplacement plus difficiles), et peut être l'occasion de découvrir la capitale : les personnages connaissent peut-être la cité, mais pas les joueurs ! Si les joueurs choisissent une route plus dangereuse, n'hésitez pas à exposer leurs personnages à une attaque de guespes putrides ou de scorpions-libellules.

C9. Les naufrageurs des brumes

Vous pouvez débuter cette séquence peu de temps après C8, placer un petit scénario entre les deux, ou laisser le temps aux PJ de découvrir les charmes de la capitale (où les Opportunités sont par ailleurs

nombreuses). L'événement décrit ici peut avoir lieu dans n'importe quelle grande ville du comté (idéalement Oblis, mais Sala et Mofast feront l'affaire aussi). Les événements seront toutefois plus compliqués pour les PJ si cette séquence se déroule à Oblis, car la ville est plus dangereuse. **Voyez la section détaillée, plus bas.**

EO et *. Autres missions

À partir de cette séquence, vous pouvez commencer à passer plus rapidement sur les missions de cartographie. Les PJ seront très probablement impliqués dans des arcs narratifs aux enjeux plus cruciaux. Si vous choisissez de procéder à une ellipse, les séquences de cartographie peuvent dès lors justifier un **saut dans la chronologie** (« Vous avez passé deux semaines à cartographier l'endroit... »), ou constituer un **prétexte pour envoyer les PJ dans tel ou tel endroit**.

À vous de voir si vous souhaitez continuer à appliquer la procédure de cartographie, ou attribuer les cartes des brumes aux PJ directement. Une solution intermédiaire est de considérer que les PJ peuvent effectuer gratuitement la cartographie de routes et de lieux fréquentés, mais qu'ils devront tout de même respecter la procédure pour les lieux moins connus. Dans tout les cas, attention au temps nécessaire pour la mission, qui ne change pas. Avec l'avancement des arcs scénaristiques, les PJ seront parfois un peu plus pressés par les événements.

Missions de cartographie

Procédure

Une mission de cartographie complète se déroule ainsi :

1) Choisir une route ou une zone à cartographier (voir « Routes et zones », plus bas).

2) Se préparer, et notamment rassembler son matériel, ses rations de nourriture, etc. Tous les frais sont pris en charge par le vicomte (dans les limites du raisonnable !). On ne confiera des chevaux aux PJ – pour la durée de la mission seulement – que s'ils ont fait leurs preuves (à partir de la troisième mission, a priori), ou s'il existe un impératif particulier.

3) Choisir dans le groupe un « cartographe en chef », qui sera chargé de faire les relevés (il s'agit obligatoirement d'un personnage qui sait lire et écrire !). Si les PJ n'ont aucun lettré dans leurs rangs, l'un des assistants de Thibault accompagne le groupe (il faudra évidemment le protéger...).

4) Arpenter la route, ou quadriller la zone choisie, plusieurs fois (voir plus bas). Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les règles pour « Trouver sa route » (voir « Se déplacer en Oblis », première partie d'*Oblis le pays des brumes*), pour voir si les personnages se perdent (appliquez alors les éventuelles modifications de temps de voyage à l'ensemble de la durée nécessaire à la cartographie). Cela permet également de donner un rôle actif aux personnages spécialistes de l'orientation, des voyages, de l'exploration...

4 bis) Prendre des notes sur les éléments du décor que l'on rencontre sur la route (un arbre ou un rocher à la forme particulière, un ruisseau qu'il faut traverser, etc.), comparer ces éléments avec ceux présents sur les anciennes cartes (si celles-ci existent), et récolter les anecdotes des voyageurs ou des habitants du coin qui connaissent les lieux (un bon travail pour les personnages sociaux). On arrive ainsi à identifier assez précisément les effets de la Distorsion, ainsi que le type de brumes grises rencontrées (statiques ou spontanées). Bien entendu, toutes les informations intéressantes sont bonnes à prendre (endroits dangereux, présence d'ennemis, etc.).

5) À l'issue de la durée nécessaire, le « cartographe en chef » doit effectuer un test d'INT, difficulté 10 pour un secteur peuplé, ou 15 pour un secteur sauvage. Sur une réussite, l'opération est réussie. Sur une réussite critique, les notes et la carte qui en sera tirée sont « parfaites » (voir « Effets des cartes des brumes », plus bas). Sur un échec, l'opération doit être prolongée pour une période égale à la durée de base. Sur un échec critique, il faut reprendre l'étape 4 à zéro... Un test en coopération est possible (mais ne permet toutefois pas d'éviter les échecs critiques du « cartographe en chef »). Le MJ peut effectuer ce test en secret s'il le désire, pour ménager le suspense (mais il faut alors qu'il tienne le compte des cartes erronées...).

6) Enfin, l'opération terminée, Thibault dessine la carte finale à partir des notes prises sur le terrain, sur parchemin. Cela lui prend quelques jours, mais l'objet final est beaucoup plus pratique à utiliser qu'une collection de notes en vrac. En plus du salaire qui leur est dû, le groupe de PJ obtient systématiquement une copie de la carte qu'ils ont aidé à réaliser.

Pour connaître le temps total nécessaire pour cartographier une route, il suffit de prendre la durée moyenne du trajet (voir « Se déplacer en Oblis », dans la première partie d'*Oblis, le pays des brumes*), et d'appliquer le multiplicateur suivant :

- **x3** s'il s'agit d'une route importante (entre deux villes),
- **x4** s'il s'agit d'une route de moindre importance (dans une zone peu peuplée),
- **x5** s'il s'agit d'une route dans une zone sauvage.

La procédure est la même pour une zone : on prend alors la durée de base nécessaire pour traverser l'endroit, avec un minimum d'une journée (il faut pouvoir identifier les brumes grises statiques, sur 24 heures).

Notez que le « Générateur aléatoire de brumes grises » n'est pas véritablement utile : sur des durées aussi longues, les PJ seront forcément soumis à tous les types de brumes possibles et imaginables, et y resteront fatalement bloqués. Il s'agit même d'une nécessité pour distinguer les brumes statiques des brumes aléatoires.

Routes et zones

Au début de l'arc narratif, considérez que les seules routes clairement cartographiées actuellement sont celles qui relient Sala aux tours des brumes (à 3 jours de voyage) et au comptoir elfique.

L'ordre des missions de cartographie est en théorie libre. MJ, vous pouvez toujours imposer une mission particulière, si cela sert les besoins de votre scénario, mais sinon... laissez donc les joueurs choisir les secteurs que leurs personnages doivent explorer, en fonction de leurs propres intérêts !

Les élites oblisiennes vont cependant s'intéresser de très près aux travaux du cartographe et des PJ. Le vicomte de Sala est au début prioritaire, car

il tient les cordons de la bourse, mais d'autres seigneurs ou organisations puissantes peuvent tenter de faire pression sur les personnages. Il est donc probable que l'on encourage fortement les personnages à s'occuper d'abord des grandes routes commerciales, en particulier celles de la Route d'Oblis...

Les zones reculées (le nord de Rodesa, les Bois d'Oblis, la Grande forêt, les Collines blanches, les Hautes collines) sont considérées comme non prioritaires, et supposent de toute façon une exploration hautement périlleuse. Quant aux brumes noires, pour l'instant les consignes sont claires : on ne s'en approche pas, et on cherche au contraire des routes pour les éviter...

Dans tous les cas, vous êtes libres de placer diverses rencontres sur la route des PJ : brigands, animaux sauvages ou monstres bien entendu, mais aussi marchands itinérants, simples voyageurs, villageois des environs, aventuriers, sans oublier des personnages aux activités troubles, comme des contrebandiers, des criminels en fuite, des espions...

Effets des cartes des brumes

Lorsque les PJ utilisent une carte des brumes pour se rendre d'un endroit à un autre, la difficulté des tests pour « Trouver leur route » est réduite de 5 points (voir « Se déplacer en Oblis », première partie d'*Oblis le pays des brumes*). Si la carte des brumes est erronée, la difficulté est augmentée de 5 points. Si elle est « parfaite », en cas d'échec au test on applique automatiquement le résultat le moins préjudiciable (temps de voyage +25% environ).

De plus, les PJ savent exactement où se trouvent les bancs de brumes grises statiques. Ainsi, si le « Générateur aléatoire de brumes grises » est utilisé et qu'il indique la présence de brumes grises, il faut considérer qu'il s'agit automatiquement de brumes spontanées (sauf décision spécifique du MJ). Si la carte des brumes est erronée, les PJ sont soumis aux résultats normaux du générateur. Si elle est « parfaite », les PJ obtiennent la capacité de pouvoir tenter de semer d'éventuels poursuivants dans les brumes statiques : il faut pour cela réussir un test de SAG, difficulté 10.

Les naufrageurs des brumes

Fausses cartes

Alors qu'ils déambulent dans les rues de la ville, les PJ sont pris à parti par des caravaniers, qui en appellent à la Garde ! Les PJ sont accusés de vendre de fausses cartes aux voyageurs, qui se font ensuite détrousser par des brigands ! Un petit attroupement se forme autour du groupe...

Si les PJ gardent leur calme devant la situation, ils pourront discuter dans la rue avec leurs accusateurs. S'ils protestent de manière un peu trop violente, la Garde s'en mêle et tout le monde est bouclé pour la fin de la journée et la nuit. La confrontation avec les caravaniers aura alors lieu devant le capitaine de la Garde. Dans tous les cas, tenez compte de la réputation des PJ dans la ville choisie.

Certains caravaniers ont récemment acquis des cartes des brumes, qui se sont révélées trompeuses et ont égaré de nombreuses caravanes, attaquées et pillées par des bandes bien organisées. Il s'agit évidemment de faux documents, de grossière facture, et les PJ n'auront aucun mal à le prouver s'ils exhibent une véritable carte.

L'origine des cartes

Cet incident finalement mineur est la face visible d'un réel problème en Oblis : les « naufrageurs des brumes ». Puisqu'il est devenu si difficile de se déplacer dans le pays, il est devenu courant de payer les services d'un guide expérimenté. Malheureusement, certains d'entre eux s'acquièrent avec des bandes de brigands, et entraînent les voyageurs à l'écart des routes fréquentées, en échange d'une part du butin. Pour ne pas laisser de traces, la plupart des personnes attaquées sont tuées.

En interrogeant les caravaniers sur les fausses cartes, il est possible de remonter la filière, à partir du vendeur, dans les bas-fonds de la ville. La difficulté de l'enquête dépend de la taille de la cité : s'il s'agit d'Oblis, les PJ vont devoir affronter les rues malfamées des quartiers populaires, ce qui ne sera pas de tout repos. La ruse, les relations et quelques pots-de-vin sont les meilleures des armes, mais il

faudra peut-être recourir à la force. Ne confrontez pas les PJ avec les grandes organisations criminelles d'Oblis, si l'enquête se déroule ici, car ils ne sont probablement pas encore prêts, ni assez expérimentés. Utilisez par exemple les caractéristiques du Voleur et du Gros bras (CB #3 page 185).

La personne qui produit les fausses cartes est un petit écrivain public, de même avec quelques brigands de moindre importance. Ayant entendu parler du succès des cartes des brumes (celles de Thibault ou d'un autre cartographe), ses complices et lui-même ont trouvé un bon moyen de gagner un peu d'argent.

Les PJ ont dès lors plusieurs possibilités. En appeler à la Garde ne servira à rien. Capturer le faussaire pour le livrer aux autorités est le plan le plus dangereux à court terme, mais aussi le plus flamboyant (de plus, il y a une prime contre les faussaires). Laissez donc les PJ monter leur coup, en gardant à l'esprit qu'ils doivent agir dans des quartiers difficiles. Les personnages peuvent aussi employer des moyens plus radicaux, mais ils risquent d'être bannis du quartier...

Dans tous les cas, cela ne règlera absolument pas le problème ; Les naufrageurs des brumes existeront aussi longtemps qu'il y aura des brumes en Oblis, et les PJ pourraient bien gagner de nouveaux ennemis récurrents.

Une guerre, trois factions... qui restera debout ? La réponse dans la troisième partie d'Oblis, le pays des brumes, dans le prochain numéro de Casus Belli !



BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n°6

L'ORDRE DE RÉSILIENCE, 2^E PARTIE

En Ad Sadoth, jeune royaume depuis longtemps établi en magiocratie, la magie est trop dans le sang de tous pour envisager de s'en passer. Mais son usage laisse des traces et c'est le travail de l'Ordre de Résilience d'en extirper les résurgences les plus nuisibles. Un sacerdoce qui mène ses érudits à une vision très corporatiste du phénomène de résilience et de son traitement.

Pour votre information

La première partie de ce Bâtisses a été publiée dans le précédent numéro !

Les Caravanes Résilientes ne sont pas de simples roulottes d'artisans es-magie itinérants, et il fallait bien donner dans *CB#5* une idée précise des racines historiques de l'Ordre de Résilience, de son organisation, de son statut à la fois « aimé et rejeté », de son imbrication dans l'équilibre magique et politique du royaume, des phénomènes ahurissants auxquels les personnages peuvent être confrontés s'ils se frottent, en amis ou ennemis, aux caravanes et aux membres de l'Ordre. Mais un « Bâtisses », c'est aussi et avant tout des lieux, au présent... et à l'imparfait du subjectif (sic).

LA NEF DE SCARYA

L'Ordre de Résilience possède quatre grandes caravanes, dont une navale. Dans la première partie, la conformation et l'équipage d'une caravane ont été détaillés lors de la présentation de la Nef Zaratya. Voici à présent une vue rapprochée de Scarya.

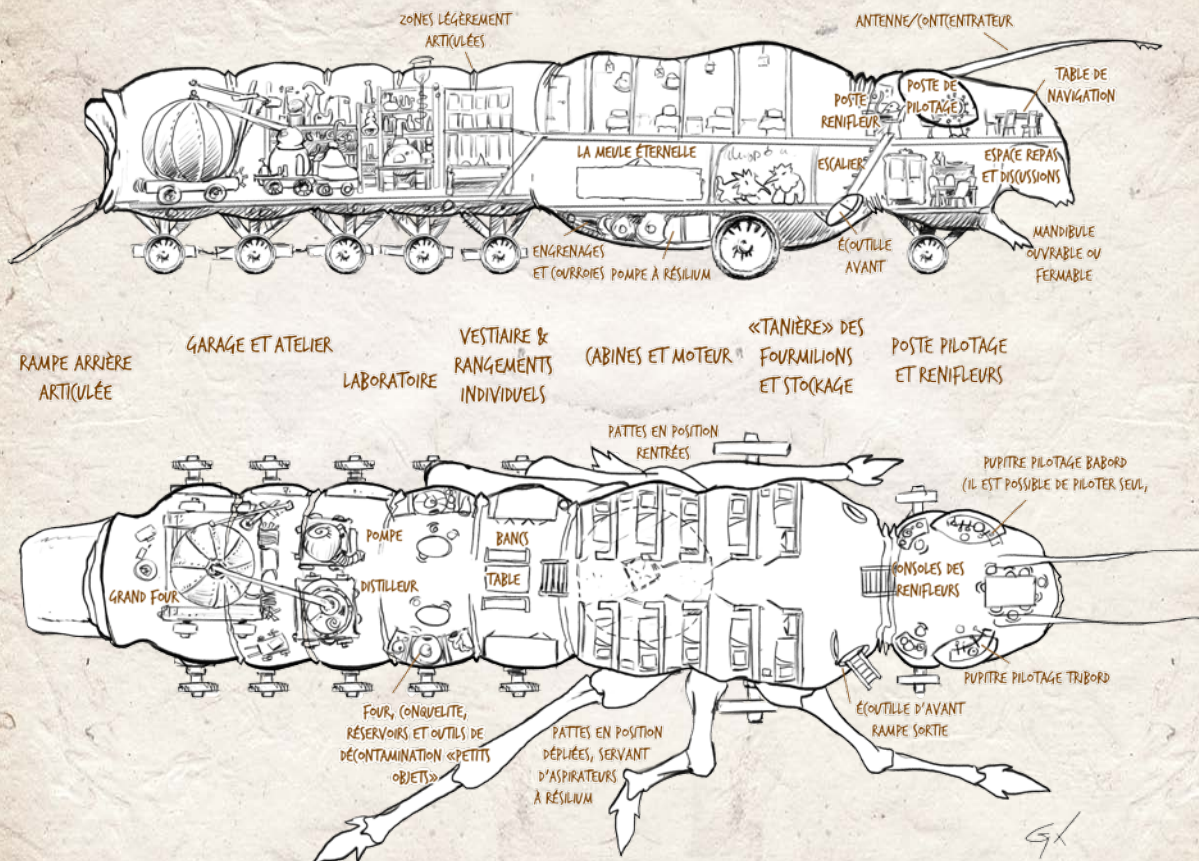
La Caravane Scarya est la plus polyvalente en termes de possibilités d'action contre la magie résiliente et par les lieux auxquels elle peut accéder. Sa Nef est longue (30 m.) et non-articulée mais n'est pas très large (5 m.). Seules les voies très étroites ou virant en lacets serrés entre des parois ou des à-pics (routes de montagne, ravins sinueux, rues tortueuses) sont impraticables pour elle.

Cette Nef a été bâtie dans la dépouille d'un criquet géant, garant d'une excellente protection contre la magie résiliente. La mandibule inférieure a été modifiée pour permettre son ouverture « manuelle », autorisant des voyages « le nez au vent » dans le petit salon situé sous le poste de pilotage.

Outre sa forme, qui a largement déterminé son aménagement, la particularité de la Nef Scarya est son mode de propulsion : une énorme meule, cette pierre ronde qui sert à réduire le blé en farine, qui tourne éternellement sur elle-même et sans trace de magie, peut-être égarée à l'aube des temps par un dieu-meunier. Cette pièce massive de 4 m. pour 8 tonnes environ est jalousée par diverses corporations du royaume, mais difficile si ce n'est impossible à voler...

Les pilotes disposent d'imposants leviers reliés à des engrenages (dont un « Dyphéréncyel » gnome pour les virages) et des courroies pour transmettre cette énergie aux nombreuses roues de la Caravane (qui répartissent équitablement son poids et lui permettent de passer des ponts même fragiles et de monter des pentes glissantes).

Autre spécificité unique de la Nef Scarya, la structure naturelle des antennes était idéale pour en faire des condensateurs à flux de résilium, et deux Renifleurs sont donc installés à demeure dans le poste de pilotage, et non dans un wagon à part comme sur les autres caravanes.



Pour plus de détails, voir le croquis du Rapporteur Royal d'Enginiosité, ci-contre.

Les Nefs Zaratya. Duarreggor. Cholemora

La Nef de la Caravane Zaratya, agencée dans une carapace de tortue géante, présente un très gros avantage : elle est large de plus de 10 m., avec une vaste salle de travail assez grande pour y installer un ou plusieurs fours et d'autres machines annexes de décontamination. On privilégie donc son intervention lorsque la « mixité » entre la population et l'activité de la caravane peut générer des problèmes : forte défiance des

autochtones (envers les étrangers, ou pour les risques de l'opération) ou besoin de discrétion quant aux objets à purifier (il n'est pas très bon pour l'image des princes locaux que le four s'ouvre sur un artefact hautement symbolique du pouvoir qui n'aurait jamais dû être souillé...).

Le revers de la médaille est évident : large de plus de 10 m., cette Nef ne voyage qu'à travers champs et plaines où elle cause d'ailleurs de menus dégâts, dont deux sillons profonds creusés par ses quatre immenses roues. Ni routes, ni forêts, ni marais, ni montagnes... De larges portions du territoire lui sont tous simplement interdites d'accès.





COMMENT EMPLOYER L'ORDRE DE

Rappel chronologique

-550 ans : découverte et première étude du Résilium, phénomène résultant d'un usage intensif de la magie.

-500 ans : découverte sur l'île des Gargamelles du Syndesmium, concrétisation minérale du Résilium, et du Cœur Résilient, masse de Syndesmium placée dans une carapace de tortue géante par une antique civilisation. Fondation de l'Alliance de Résilience et du Havre Résilient, respectivement groupe et lieu d'étude dédiés à ces découvertes (lesquelles permettent au Conseil des Mages d'Ad Sadoth d'accentuer ses pouvoirs).

-500 à -200 ans : L'Alliance développe ses propres techniques et arpente la magiocratie pour décontaminer les zones saturées de Résilium, lequel est transféré dans le Cœur Résilient.

Suite marge page suivante...

Selon la souplesse de vos scénarios et campagnes, l'Ordre et ses curiosités peuvent prendre trois visages :

Immersion : Les PJ doivent traverser le royaume et interagir avec l'Ordre : trouver et ramener à leur commanditaire un artefact, un document, une personne (héritier ou parent, criminel, témoin vital, « élu » ou spécialiste salvateur). C'est l'occasion de brouiller leurs repères : les phénomènes magiques les plus délirants cohabitent avec un usage de la magie très encadré (par les autorités) et très mal vécu par les habitants des zones contaminées. Leur naïveté de départ et leurs impairs ou leur bravoure inconsciente va amener des petits malins locaux à les utiliser pour aider ou contrer l'ingérence perturbatrice que constitue toujours l'arrivée d'une Caravane Résiliente (espionnage, compromissions, etc). Mais le contact peut également se faire dans l'autre sens, avec l'Ordre qui, ayant perdu des Ordonniers de valeur face à une mauvaise surprise, va recruter des PJ pour éviter de perdre le contrôle de la situation (fronde ou guerre civile locale, émergence d'un fou dangereux au potentiel magique considérable, Syndesmium dans une zone peuplée de créatures inattendues).

Dans tous les cas, les PJ entrent ainsi en interaction avec les principales figures de l'Ordre, et devront sans doute utiliser eux-mêmes une part du matériel spécifique aux Caravanes Résilientes. Les laissera-t-on repartir ensuite vers un royaume voisin avec tous les secrets ainsi découverts ?

Friction : Les PJ ne font que passer par le royaume. En utilisant la médiation locale vis-à-vis des magiciens « non-cadrés » puis en plaçant sur la route des joueurs un lieu aux perturbations magiques stupéfiantes juste avant l'arrivée d'une caravane, vous pouvez doser crescendo et à votre guise les éléments qu'il vont rencontrer.

Picorage : Les caravanes interviennent parfois à la demande d'un royaume voisin (sur des zones frontalières : lentes et coûteuses, elles ne se « louent » pas comme cela). Les PJ peuvent donc avoir affaire à l'une d'elle (et à ses étranges acteurs et équipements) plus ou moins par surprise lors d'une quête. Si l'activité des gens l'Ordre s'oppose à leur propre but (accès à certains lieux ou à certaines personnes, pratique de la magie), il est probable que, par ignorance, prenant ces itinérants pour des saltimbanques, les PJ optent pour l'affrontement ou décident du moins de passer outre leurs exigences et recommandations. Distiller petit à petit des secrets sur la caravane (employés monstrueux, mission réelle de la caravane sur place, interaction avec les plus hautes autorités locales et ingérence de PNJ de haut-niveau) peut lentement transformer un groupe trop sûr de lui en bande de souris cherchant du fromage en s'efforçant de ne pas malencontreusement tomber sous la griffe ou la dent du chat...

Le Havre Résilient dans vos scénarios

Théâtre d'événements majeurs et anciens (quoique pas tant que cela), l'île des Gargamelles, la Langoureuse et surtout le Havre Résilient peuvent servir de final après quelques épisodes vécus au contact d'une Caravane et de l'Ordre, un final où la santé mentale des héros et la dimension légendaire de leurs actions est entre vos mains.

RÉSILIENCE DANS VOS SCÉNARIOS

La Vieille

Depuis l'abandon officiel du site, l'Ordre maintient une surveillance des lieux et suit à distance l'évolution de l'antique Cœur résilient par crainte qu'il ne détruise complètement le complexe ou l'île. Une telle catastrophe effacerait les éléments anciens sur lesquels travaillent toujours les érudits et pourrait rappler au peuple ses cicatrices passées, suscitant une nouvelle vague de rejet pour l'Ordre. La Vieille est le travail d'une unité d'élite de l'Ordre, qui « décontamine » autant que possible les zones où les aberrations dues aux vents de magie résiduelle pourraient causer l'effondrement des grottes d'accès.

Les PJ peuvent se retrouver rattachés à cette unité suite à divers événements inattendus venus perturber son travail : arrivée d'un groupe de curieux, d'espions ou de pillards, voire d'écoterroristes aux intentions malveillantes, apparition d'une nouvelle espèce magique non répertoriée et envahissante...

L'Ordre, qui n'est pas toujours « gentil », utilise parfois des aventuriers naïfs qui ne sont là que pour périr en révélant l'emplacement des zones mortelles indétectables... Si les PJ tombent par hasard sur un survivant, comment réagiront-ils ?

Un lieu maudit

L'Ordre interdit à ses membres d'approcher du Havre, devenu un lieu tabou. Les rares échos obtenus de la part de membres de l'unité de Veille en disent peu : « Rien à récupérer, que des mauvais coups à prendre. » Les PJ peuvent appartenir à l'Ordre (en tant qu'Ordonniers) ou graviter autour pour des missions de décontamination superficielle. Ils finissent par entendre parler d'une installation abandonnée et dangereuse, où même les plus chevronnés des Expurgeurs refusent de se rendre (« trop dangereux », « trop gros pour nous », « nous n'y trouverions que des morts »...). Mais les PJ, curieux et téméraires (ou en possession d'une info douteuse mais motivante), finissent par y aller sans en référer à l'Ordre...

Quelle que soit l'approche choisie, il est également possible d'intégrer un PJ/PNJ infiltré qui aura pour but de mettre hors d'état de nuire les PJ si le résultat de leur quête se révèle gênant. Enfin, les alentours du Havre et de l'île des Gargamelles peuvent être sous le contrôle de créatures magiques puissantes aux motivations obscures, lesquelles pourront compliquer la tâche du groupe.

Un conflit malvenu

L'île des Gargamelles occupe soudain une place stratégique dans un conflit opposant deux royaumes voisins peu au fait des événements passés et persuadés que l'île est sans propriétaire. Collaborateurs ou prisonniers d'un des partis, les PJ peuvent être mêlés à diverses causes de débarquement : naufrage lors d'une bataille, repérages préparant l'installation d'un fortin de guet ou de stockage ou d'un mouillage aménagé, mission de secours d'officiers ou de nobles naufragés. Le pire serait ici le débarquement et l'affrontement d'unités ennemies incluant des mages...

Suite...

-200 : Catastrophe des Râles : Le Cœur Résilient s'effondre sur lui-même... Les chevaliers et le peuple placent un Roi au-dessus du Conseil des Mages. Le Cénacle des Douze est chargé de sauver les techniques qui peuvent l'être.

-100 : Le Cénacle recrée de petits « cœur résilients » et peut de nouveau œuvrer à décontaminer le Résilium. Le Roi Orhim-le-Bâtisseur encadre l'usage de la magie et remplace le Cénacle par le Nouvel Ordre de Résilience, qui est chargé de décontaminer mais aussi réfréner la pratique abusive de la magie. Sous ses directives, le QG de ce nouvel ordre est construit dans la caverne de Cair Absal.

-100 à aujourd'hui : les manifestations du Résilium restent nombreuses et parfois dramatiques pour les habitants. L'Ordre poursuit sa mission avec trois caravanes terrestres, une navale et quelques unités légères (voir CB#5). Mais trop de mystères persistent quant à la nature du phénomène, et en toute discrétion, les recherches ont repris dans l'ancien Havre Résilient.

Les collines vivantes

Sous l'effet des fumées de Syndesmium, tout ce qui vit sur l'île ou juste sous la surface de son sol risque de muter. Les espèces indigènes ont acquis une excellente résistance à la magie (des Ordonniers en capturent souvent pour faire usage de cette qualité), et les individus ayant mutés se reproduisent rarement, leur singularité disparaissant à leur mort. Mais un phénomène récent a déjà provoqué plusieurs morts dans les rangs de ceux qui ont à faire sur l'île : la mutation symbiotique de groupes. Sur une surface étendue, les plantes d'une espèce vont, par exemple, développer un comportement poussant certaines proies vers une horde de prédateurs à l'affut, eux-mêmes destinés à fertiliser spécialement leurs alliés végétaux une fois bien nourris grâce à ce régime rendu possible par la chasse en symbiose. La symbiose de ces colonies va parfois jusqu'à l'hybridation animal-végétal.

Pour le détail de son équipement et de son organisation : voir *Casus Belli* #5.

Duarregor est une caravane – petites roulottes et Nef incluses – entièrement faite de métal, lequel arrête ou disperse les diverses formes de magie. Pour maintenir uniforme cette dernière qualité, Nef et chariots sont tous liés par des chaînes. À l'inverse de Zaratya, la Nef Duarregor est relativement petite (15 x 4 m.) et chaque chariot n'abrite qu'une machine (four, pompe...). Il s'agit donc une caravane très longue et très lourde. Toutes les opérations de décontamination doivent se faire à l'extérieur (la caravane s'installe par conséquent en cercle en règle générale, et un grillage de métal est tendu comme un chapiteau entre les roulottes). Ses atouts sont la sécurité accrue qu'elle apporte lors des opérations même dans les zones où les phénomènes magiques sont particulièrement violents. Et elle peut se rendre partout ou presque : seuls les ponts les plus fragiles risquent de céder sous son poids (et il arrive qu'on les étaye pour qu'elle passe quand même). Tirée par des animaux (une sorte d'ankylosaure pour la nef, des bœufs pour les chariots), elle est en revanche beaucoup plus lente que ses consœurs, surtout en côte, et l'urgence n'est pas son fort.

Cholemore est une Nef marine, « en rade » depuis assez longtemps. Conçue autour d'une autre carapace de tortue géante, elle a été bâtie comme un complément d'architecture navale, ce qui lui donne un air mi-navire, mi-animal, hérissé de mats et de grues, bardé de plateformes. Difficile à manœuvrer, elle est souvent accidentée, et n'est réarmée qu'en cas de contamination d'une zone maritime inaccessible aux autres Nefs. Dans l'intervalle, son équipement fournit des pièces de rechange aux autres caravanes,

tandis qu'un équipage passionné et jaloux s'occupe d'en réparer les structures...

UN COMPLEXE PAS SI "ABANDONNÉ" QUE ÇA...

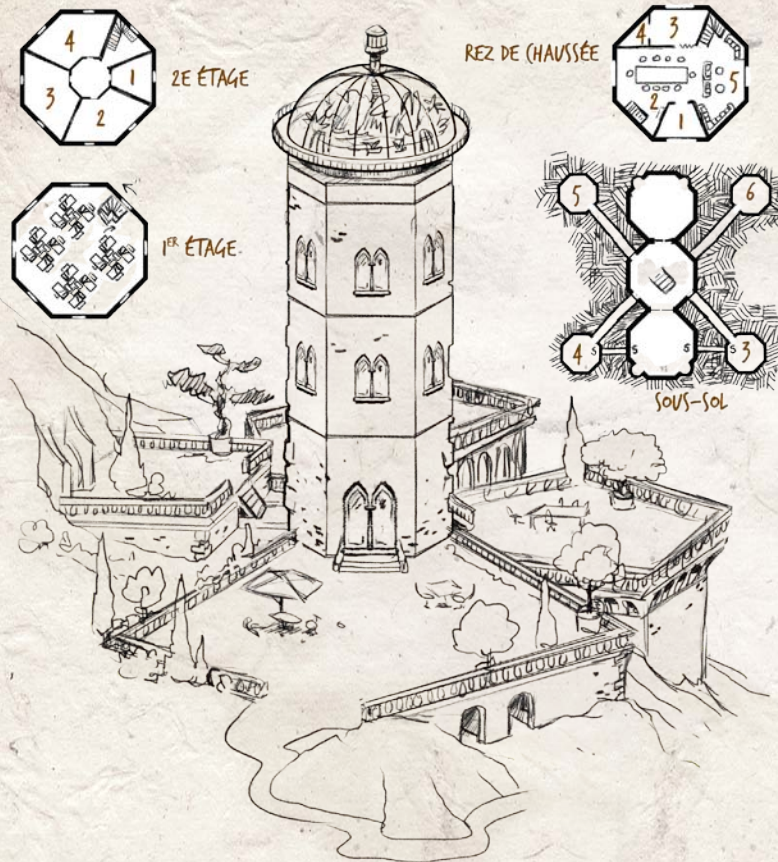
L'île des Gargamelles

L'île des Gargamelles, rebaptisée par ses riverains « île des Damnés », s'étend sur une vingtaine de lieues de diamètre. Jadis arrondie, le Syndesmium l'a morcelée durant trois siècles, creusant d'innombrables fjords jusqu'en son centre. De violents effondrements rendent ses contours instables. Quelles que soient les conditions climatiques, le Plateau des Langueurs, point culminant de l'île, trône comme le pont d'un vaisseau fantôme flirtant avec les embruns. C'est là que se dresse la Langoureuse.

Il n'existe que deux zones où des embarcations peuvent accoster sans trop de risques. L'une, au nord, à l'aplomb du Plateau des Langueurs, est une petite caverne souterraine qui s'enfonce profondément dans le massif. Des pêcheurs prétendent qu'il s'agirait du chemin emprunté par les Ordonniers pénitents pour accéder directement à la Langoureuse. La deuxième zone d'accostage est une crique à l'ouest, au fond de la Gorge Veule, un espace où le temps semble suspendu. Nulle vague, nul remous, l'eau semble s'y être figée. Tout le reste des abords de l'île n'est que falaises abruptes et récifs acérés.

La Langoureuse

La proximité constante de Résilium de haute énergie rend les Ordonniers plus ou moins rapidement inaptes à leur fonction dans l'Ordre et leur corps devient parfois à la limite du supportable pour le regard. Le Grand Ordonnateur leur suggère alors de se



L'active Langoureuse dans vos scénarios

L'Ordre de Résilience n'invite ici que ses contacts et relais les plus fidèles auprès du pouvoir (celui du Roi, des Mages du Conseil, des seigneurs et des autres corporations utiles). Il arrive cependant qu'un personnage de haute autorité s'invite de lui-même, par curiosité ou pour mander un service très particulier. Dans tous les cas, la Langoureuse est un lieu privilégié pour les discussions à caractère politique, pour tisser des intrigues loin de toute oreille indiscrete, ce qui inclut la résolution des problèmes internes à l'Ordre.

retirer pour une retraite bien méritée dans le seul endroit où ils pourront continuer à servir l'Ordre tout en évitant d'effrayer les populations : la Langoureuse. Ce bâtiment fut conçu par le Haut Conseil des Mages du temps de l'Alliance de Résilience comme lieu de résidence lorsque l'un d'entre eux se rendait sur l'île. Cette tour fut protégée de la catastrophe grâce à un puissant enchantement lui permettant d'exister dans plusieurs plans et époques à la fois, ce qui évite toute altération dans sa structure. Malgré cette protection, depuis peu, sa forme subit de légères modifications et sa couleur oscille en cadence avec les pulsations de l'île, alternant d'un bleu luminescent à un vert glauque.

Rez-de-chaussée

Cette partie est principalement occupée par une vaste salle à manger, un « lounge » et de vastes terrasses où les Ordonniers peuvent se détendre et profiter de la vue sur la mer. De grands canapés rembourrés de plumes de Zyglutes et de confortables tapis peignent cette pièce richement décorée. Des herbes apaisantes brûlent dans des encensoirs suspendus. Une tenture sur le mur ouest masque l'accès à la vaste cuisine et à la réserve. À côté de l'escalier menant au sous-sol se trouve un secrétaire sur lequel est posé le *Libre des compréhensions*. C'est dans ce grimoire magique au nombre ➔

Les PNJ importants de la Langoureuse

Jacke, intendant. Personnage procédurier et extrêmement sévère. Son corps ressemble à une masse difforme d'où émergent quelques membres mal placés et un ersatz de tête bouffie.

Figeac, bibliothécaire. Chargé de traiter l'organisation des écrits de la Langoureuse, ce petit humain aux bras gigantesques et aux yeux pédunculés passe ses journées à déchiffrer et à classer les notes des Ordonniers. C'est son seul et unique sujet de conversation.

Diser : Grand Magistre. Titre désignant le maître des lieux et Directeur de Recherche. Diser porte en permanence un long manteau de velours dissimulant son corps et un couvre-chef en feutre qui, dit-on, dissimule des excroissances cérébrales lui permettant de voir dans plusieurs dimensions. On prétend aussi que son corps existe sur plusieurs plans.

de pages infini que tout Ordonnier se doit de mentionner ses observations et découvertes en remontant des laboratoires.

Sous-sol : les laboratoires d'étude

1. Grande bibliothèque dont les ouvrages ont été amenés régulièrement par les nouveaux arrivants. Des centaines d'ouvrages en rapport avec la magie et ses effets néfastes ornent les murs.

2. Laboratoire d'alchimie résiliente : toutes sortes d'expériences sont menées ici dans le but de comprendre les phénomènes de résilience. Les Ordonniers pensent que c'est en comprenant comment la résilience apparaît que l'on pourra lutter contre l'essence même du résilium.

3. Chambre des absorptions : dans cette pièce confortable, les Ordonniers s'inoculent divers composés à base de résilium de basse énergie pour en observer les effets.

4. Animalerie : un capharnaüm de cages contenant des animaux de tous types sur lequel les Ordonniers testent les effets du résilium.

1^{er} étage : les dortoirs des Ordonniers

Quatre piliers soutiennent un plafond vouté et décoré d'un ciel étoilé. Les lits, adaptés aux morphologies diverses de leurs occupants, sont répartis en étoile autour de ces piliers et au pied de chaque lit est disposé un petit coffre pour les affaires personnelles. Sur chaque mur se trouve un petit lutrin.

2^e étage : les appartements des Ordonniers Supérieurs

1. La lingerie : draps, vêtements et autre linge de maison sont entassés dans des paniers d'osier et entretenus par une armada de serveurs

aux motivations diverses (expiation d'une faute, ambition de rencontre avec des mages et érudits, la possibilité de rester à proximité d'un parent aimé...).

2. La chambre de l'intendant : sans meuble et au sol couvert de coussins et de tapis épais.

3. La chambre du bibliothécaire : l'état de ce dernier ne lui permettant plus de rejoindre sa chambre, elle fait actuellement office de chambre d'« amis ».

4. La chambre du Grand Magistre : seule chambre meublée confortablement par égard pour le grand âge de son occupant. La vue donne sur le Havre Résilient.

Les terrasses

Le centre du toit est recouvert par un dôme de verre abritant un petit jardin luxuriant dont toutes les plantes proviennent de l'île. Les formes et les couleurs les plus inattendues donnent une ambiance surréaliste propice à la transe méditative que pratiquent régulièrement les Ordonniers pour « ressentir » le cœur de l'île.

Au rez-de chaussée, d'autres larges terrasses au sol de planches, arborées et joliment décorées, pourvues d'auvents, constituent le lieu privilégié des discussions et échanges politiques entre les résidents et leurs invités de marque.

Le Havre Résilient

Située au centre de l'île, l'ancienne installation se love au sein d'un interminable complexe karstique, labyrinthe naturel de cavités et de tunnels creusés par l'eau. Par temps calme, d'opaques fumées irisées s'échappent des interstices de la roche, dissimulant le massif aux yeux des importuns. L'érosion a transformé ce plateau calcaire en un paysage ruiniforme, rainurant et

Surveillance aléatoire

L'île est rarement abordée, et des patrouilles seraient un gaspillage d'énergie. La surveillance est donc confiée à des Ordonniers (ou des Lucides, la nuit) qui se relaient au poste de Haut-Guetteur, scrutant l'horizon depuis le jardin au sommet de la Langoureuse, et de manière annexe aux Ordonniers en mission sur l'île (capture d'animaux, observation des phénomènes liés aux fumées magique, recherche d'accès à des zones obscurées du réseau, etc.).

En cas d'alerte, un groupe d'Ordonniers, les Expulseurs, ordinairement occupés à d'autres tâches, part en intervention. Choisis parmi les costauds-et-effrayants-à-grandes-et-multiples-jambes (et bras), les membres de ce groupe sont plus rapides sur les sentiers du Karst que les gardes humains montés à cheval normalement dévolus à la protection rapprochée de la Langoureuse. Leur vue a également l'avantage de faire fuir les équipages arrivés là par ignorance, et leur talent au combat suffit à repousser les intrus volontaires, avec ou sans victimes dans le camp ennemi selon les cas...

Toutefois, comme le Haut-Guetteur prend en général son poste alors qu'il était occupé à étudier un phénomène ou un livre passionnant, celui-ci est parfois tenté d'apporter ses notes pour continuer son travail en levant le nez quand il y pense. Et pour ce motif, il arrive régulièrement que des intrus ne soient pas détectés. Les remontrances ont peu d'effet sur les vieux briscards chargés de la surveillance, des mutants en fin de vie et à l'esprit obnubilé par les mystères du Syndesmium.

déchiquetant la roche, la rendant par endroit tranchante comme une lame. S'y aventurer sans en connaître les écueils relève plus de la folie que du courage. Pourtant, il existe des chemins aménagés dans les temps anciens par les Ordonniers et des cartes les répertorient existaient...

Certains boyaux mènent au centre du complexe mais la plupart entraînent les téméraires vers des siphons ou des conduits exigus ou obscurés. L'entrée principale est située au fond d'une étroite vallée en cul-de-sac, dissimulée par les cascades de nombreuses résurgences alimentant une rivière. Les lourdes portes en chitine, substance offrant une étonnante résistance au Résilium, sont le plus souvent closes, donnant à cet accès l'apparence d'un scarabée colossal accroché à la paroi.

L'ensemble karstique fut jadis aménagé sur deux zones. Dans les cavités supérieures, la zone de résidence était destinée aux appartements des membres, aux lieux de vie en commun et aux salles permettant le fonctionnement « magique » de l'Ordre. La deuxième partie, dite « Zone des mystères », celle qui abrite toujours la carapace, est située à plusieurs dizaines de mètres de profondeur. On accède à cette zone, aujourd'hui nommée « Niveau d'En-Bas », par la « voie directe », le plus court chemin dans le dédale de cavernes étroites et humides. La roche est glissante et ces tunnels regorgent de dangers. Quelques vestiges d'escaliers subsistent, mais les passages les plus périlleux sont désormais simplement agrémentés d'accessoires « périssables », cordes et planches sommairement fixés, qui demain seront abandonnés pour un autre accès. ➔

Être reçu à la Langoureuse

Comme il s'agit de l'unique bâtiment officiel de l'Ordre sur l'île, tout Ordonnier se rendant aux Gargamelles a l'obligation de s'y présenter pour détailler la raison de sa venue. L'intendant demande aux nouveaux venus de remplir un long formulaire rempli de questions incongrues telles que leur chaussure préférée (entre la droite ou la gauche) ou s'ils savent se servir d'une flûte à bec de poule.

Indescriptible

La description qui est donnée pour le Havre doit être une base pour votre inspiration. Il s'agit avant tout d'un lieu instable constamment remodelé par la magie résiduelle. En plus des torsions de la roche et des monstruosités diverses que subit ce décor, des formes de vie ont acquis une certaine conscience par résonnance avec les personnalités qui les arpentent (mages et Ordonniers en plein débat comme aventuriers perdus). Le résultat mêle sans pudeur le tragique et le comique : ici des stalactites conversent entre elles en langage elfique tandis que des armes perdues se défient à l'escrime, là des meubles en ruines ont pris vie et reconstitué une chambre amicale pour le fantôme d'un jeune prince qui ignore qu'il est mort...

Les Niveaux d'En Haut

Le Portail : Dans l'espoir de circonscrire la catastrophe, les imposantes portes d'entrée furent verrouillées magiquement et recouvertes de sceaux et de glyphes de garde. La magie résiduelle a depuis longtemps altéré ces glyphes et les protections sont aujourd'hui tombées. On passe le portail par un huis malpratiqué (il faut lever haut les pieds et baisser la tête) que les Ordonniers ferment à clé (sans excès de zèle toutefois car chacun sait que d'autres accès existent). La porte est devenue consciente avec le temps et philosophe parfois avec ceux qui l'approchent. Elle se considère comme un insecte géant complètement plat et encore incapable de se mouvoir, pour l'instant...

Les couloirs et les salles abandonnées : Un vaste ensemble de cavernes naturelles dont la totalité des murs était couverte d'insectes broyés. Ces restes d'insectes sont vaguement revenus à la vie, donnant l'impression de murs vivants (et bruyants) qui altèrent la perception des distances. Les pièces ne semblent pas répondre à la logique euclidienne, paraissent plus grandes qu'elles ne le sont et on s'y cogne régulièrement aux parois, aux meubles et aux autres personnes. Cette géométrie absurde exige du visiteur une forte concentration pour s'orienter et cause parfois aux invités non-accoutumés des migraines ophtalmiques (noir total sur une partie du champ de vision) après quelques minutes passées dans ce dédale. Des effondrements naturels n'ont pas été comblés et servent de pièges à intrus.

Les salles communes sont essentiellement des appartements délabrés, des salles de gardes dont les râteliers ont été vidés, des cuisines et des réserves où les restes ont fait autrefois

la joie des insectes et de la vermine. Ces pièces sont toujours arpentées par des Ordonniers. Bien que visitées mille fois, ces zones sont trop vastes pour avoir toutes subi une fouille systématique, et un objet ou un parchemin mille fois négligé et piétiné peut, au gré d'une révélation, devenir la raison d'une quête fiévreuse...

Le Havre nouveau : quelques pièces ont été réaménagées sommairement dans cet espace. Les Ordonniers qui remontent des croquis et échantillons du Niveau d'En-Bas peuvent faire le tri ici, discuter, se restaurer et dormir sur place, car les plus passionnés ne voient pas passer le temps.

Le Havre nouveau se présente comme un village troglodyte, une enfilade de blocs carrés en brique de un ou deux étages, adossés à la paroi de tunnels assez hauts de préférence, souvent collés les uns aux autres pour ne pas doubloigner les murs. Tapissés de chitine inerte, ils sont peints de couleurs denses : ocres, olives et bleus profond.

Les Niveaux d'En-Bas

Cette zone abrite les installations fonctionnelles de l'ancienne Alliance. Les salles peuvent être agencées à votre gré.

- **les cheminées :** il s'agit d'une grande salle octogonale avec dans chaque angle une hotte et une « cheminée » remontant jusqu'à la surface. Les « filtres » des hottes relâchent maintenant de puissantes substances qui entrent en résonance avec le cerveau de qui les respire et concrétisent réellement ses pires craintes ou alternativement ses fantasmes. L'Ordre aimerait récupérer ces « filtres » : démontables, ils pourraient être volés et utilisés à mauvais escient.
- **les bancs :** dans une caverne au-dessus de la carapace, des ➔

Rencontres dans le Havre

Si la surprise est le lot de ceux qui parcourent le Havre, quelques « valeurs sûres » sont bien connues des habitués. De la surface vers les profondeurs :

Crieurs : toujours par quatre ou cinq et reliés par le pied à un mycelium (filament) visqueux et mobile, ces champignons de 30 à 80 cm de haut orientent le dessous de leur chapeau vers leurs proies pour tirer des spores capable de perforer le cuir. La victime perd la plupart de ses sens et gesticule au sol tandis que le mycelium la pénètre et la dévore de l'intérieur. Lorsqu'ils se sentent acculés, les crieurs émettent un nuage de Résilium en un sifflement strident. Bien cuits, ils sont tout simplement excellents.

Termitators : ces créatures semi-intelligentes de la taille d'un nain gîtent dans des troncs d'arbres en groupe de quelques individus ou dans des édifices rocheux par centaines de spécimens. Une colonie s'est récemment établie dans le Havre. Ils sont les prédateurs des Crieurs dont ils se nourrissent avec un insatiable appétit. Ils n

Algues Kignacs : dans la pénombre de cavités inondées vivent de petites algues voraces qui s'attaquent à tout ce qui touche l'eau. Peu visibles, elles sont capables de venir à bout d'une armure en quelques minutes et d'une jambe en moins de soixante secondes. Il est à espérer que les aventuriers amènent des réserves d'eau potable... Elles craignent l'alcool et les escards résilients.

Bête foreuse : chimère issue d'une ancienne machine de forage et de son pilote, elle ressemble à un bélier caréné dont la tête est une énorme bouche aux dents aiguisées. En tous

cas, c'est la description qu'en fit le seul témoin survivant. Des tunnels trop réguliers trahissent son passage et ses buts restent inintelligibles.

Escards résilient : sa coquille qui peut atteindre 1 m. de diamètre laisse imaginer un escargot lourd et lent qui soudain se révèle une sorte de bernard l'hermite puissant et rapide. Se nourrissant d'animaux morts ou agonisants, il s'attaque parfois à des proies vivantes mais s'épuise s'il n'est pas vainqueur en quelques secondes et s'enferme alors dans sa coquille. Cette dernière offre une très grande résistance au Résilium et peut servir de diverses manières. Les escards résilients sont fréquents, surtout dans les zones profondes et à proximité du cœur résilient, mais ils remontent aussi pour se nourrir d'algues Kignacs.

Vapoteurs : agressifs uniquement pour défendre leur territoire, ne possédant que quelques mots de vocabulaire, ces humanoïdes seraient les descendants d'anciens membres de l'Ordre n'ayant pas pu fuir le cataclysme. Ils n'ont aucun système pileux et certaines de leurs glandes se sont gonflées de fumées toxiques. Ils ressemblent à des humanoïdes auxquels de gros ballons auraient été accrochés sur la gorge, sous les bras, entre les cuisses, etc. Crever une de ces poches peut s'avérer extrêmement... fâcheux. Les vapoteurs combattent au bâton et avec des armes primitives en os.



Passionnés et Passionnés

Entassés dans ces lieux confinés, le nez dans leurs recherches, érudits ou très expérimentés, les Ordonniers du Havre ont un vrai esprit de corps et d'entraide autant que de respect des secrets du voisin. Certains sont consciencieux et d'autres passionnés, voire habités, par leurs recherches. Parmi ces derniers, un fait n'est connu que des seuls intéressés : leur groupe n'est plus tout à fait loyal à l'Ordre mais se laisse happer par une expérience mystique : assister, comprendre et même participer à l'éveil à la vie d'un être né du Résilium. Conscients que leur hiérarchie pourrait préférer mettre un terme au phénomène, ils retiennent des informations et cachent une partie de leur activité. Leurs règles morales, argumentées secrètement entre eux, sont de plus en plus à part...

Se déplacer dans le Havre Résilient

Au-delà des dangers naturels des tunnels et des cavernes (roche glissante, éboulements réguliers...), le simple fait de se déplacer dans le complexe est rendu extrêmement dangereux par la présence de créatures et par de puissantes manifestations magiques inattendues. Au début de la journée et toutes les 1D4 heures, il faut déterminer aléatoirement le niveau de la manifestation magique se produisant (laquelle correspond aux niveaux de sorts du jeu) ainsi que le sort dans le niveau sélectionné (parmi tous les sorts du niveau).

La manifestation magique finale est laissée à la discrétion du MJ qui doit interpréter le résultat pour rendre l'effet le plus amusant ou le plus étrange possible selon l'ambiance désirée pour le complexe.

De plus, les perspectives irrationnelles du Havre peuvent être la cause de migraines importantes pour qui s'y déplace. Le MJ peut demander à ses PJ un test de sauvegarde ou de Constitution toutes les 10 minutes. En cas d'échec, tous les tests de compétences physiques et de combat se font avec un malus croissant selon le temps passé.

Arpenter le réseau karstique est souvent fatal aux groupes mal préparés car les difficultés s'y cumulent :

Dangers naturels : éboulements, roches glissantes et coupantes, boues et vases aux effets de sable mouvant.

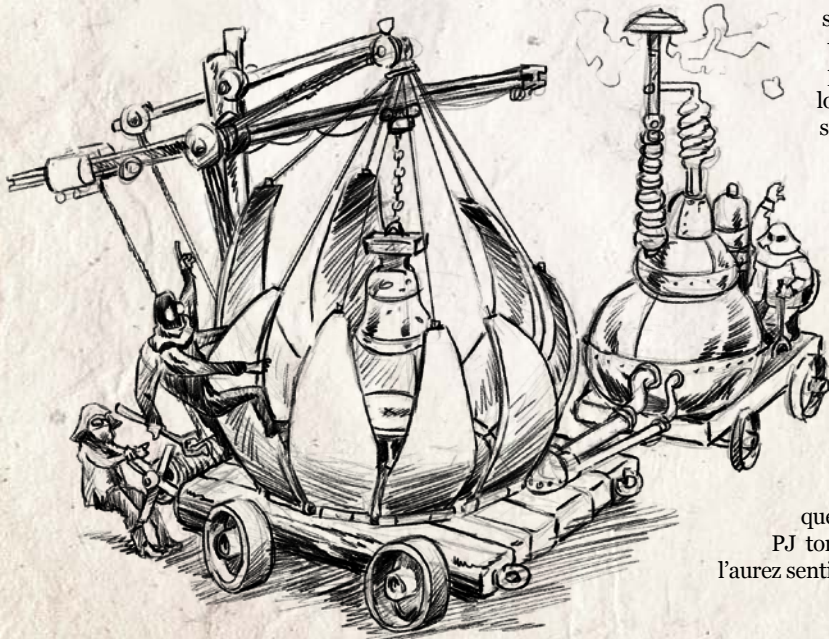
Aménagements traîtres : des passages en forte pente sont pourvus de marches de pierre, de métal ou de bois ou de mains courantes en métal ou en corde. Tous peuvent se dérober, se déformer ou s'écrouler, et un encordage reste la solution la plus prudente.

Perspectives faussées : dans les zones autrefois aménagées et tapissées d'insectes (isolants du Résilium), tout déplacement de plus d'un mètre à une chance sur six d'être mal calculé, trop court, trop long ou en collision avec un autre personnage...

Migraine ophtalmique : une moitié du champ visuel du personnage devient noire (haut, bas, gauche ou droite). S'il oublie de rester attentif, il ne voit pas les dangers (trous ou créatures à ses pieds, plafond bas, ennemi surgissant du mauvais côté...).

Créatures : les seules créatures fréquentes sont les Escards Résilients, souvent de la taille d'un casque (les petits se cachent, les gros sont rares), et les animaux courants dans les sous-sols (chauves-souris et rats plus ou moins mutants, rats musqués, etc.). Les autres habitants ne peuvent pas toujours être évités, mais tout dépend des connaissances dont disposent les visiteurs sur cet environnement particulier : avec un guide local, une ou deux rencontres sont à prévoir entre le Haut et le Bas.

Rencontres particulières : il est exceptionnel de rencontrer la Bête foreuse ou le Petit Prince Fantôme, tout autant que l'Ermite misanthrope, le Mystique Détaché, le Nulle-Part de l'Épicentre, les Frères Pioche et d'autres errants que nous ignorons mais sur lesquels vous avez, vous MJ, quelques idées bien à vous. Si les PJ tombent dessus, c'est que vous l'aurez senti comme cela.



tuyaux permettaient d'inhaler des vapeurs de résilium adouci. Des bancs sont disposés sur le pourtour de la pièce et les inhalateurs sont toujours présents (les vapeurs de résilium sont maintenant mortelles). Des **vapoteurs** y viennent régulièrement et défendent ce lieu avec ferveur.

- **salle des transformations** : cette salle était une des plus importantes de l'Ordre. De crainte que certains des quatre éléments puissent complètement disparaître - une légende raconte que toute l'eau de la Magiocratie aurait disparu un beau matin, juste avant la Catastrophe des Râles - l'Ordre avait décidé de conserver de manière sécurisée de colossaux échantillons de ces éléments. Les Thaumaturges pensaient qu'ils seraient ensuite capables de « recréer » les éléments à partir de ceux-ci... On trouve encore un immense bassin d'eau pure, un ensemble de braseros (éteints semble-t-il), un cube d'air dans une cage de cristal, et enfin des jarres brisées qui contenaient de la terre de tous les royaumes connus. Ces éléments ont depuis transmutés de façon mystérieuse et inattendue...
- **la carapace** : caverne d'une cinquantaine de mètres de diamètre. Elle a été modifiée par magie pour lui donner une structure en coquille d'escargot avec une enfilade d'alcôves concentrant le résilium de haute énergie de manière croissante. En son centre se trouvait jadis la carapace de tortue du Cœur résilient. Elle repose désormais des dizaines de mètres plus bas au fond d'un gouffre qu'elle a elle-même ouvert, cernée par un amas de poutres de bois qui formaient autrefois son socle. La carapace étant fendue de toutes parts, la puissance du résilium est telle

qu'en l'absence de protection elle altère toute chose en quelques secondes. De téméraires Ordonniers ont aménagé des échelles dans l'entrelacs de poutres pour y accéder équipés de complexes armures et de solides respirateurs afin de continuer leurs observations. Ceux qui remontent ne racontent jamais les accidents mortels.

- **les portes** : dans une des cavernes les plus profondes, l'Alliance avait créé plusieurs portails magiques conduisant à divers lieux importants d'Ad-Sadoth. La destination de ces portes a depuis été modifiée et les Ordonniers les ayant franchies ne sont jamais revenus dire où elles menaient...

LES DIRIGEANTS DU NOUVEL ORDRE

PNJ majeurs

Zed-le-clairvoyant (Grand Ordonnateur)

Zed Kasmiran a été nommé à la tête du Nouvel Ordre Résilient par le Roi en reconnaissance de son passé glorieux et de ses capacités de résilience hors du commun (et peut-être pas complètement naturelles). Il quitte rarement la Tour Morphique d'où il préside les fréquentes réunions des Grands Thaumaturges. Individu peu facile d'abord, son rôle principal est d'empêcher les conflits avec les divers Royaumes et au sein du Nouvel Ordre Résilient. Si le besoin s'en fait sentir, il recrute des aventuriers et mercenaires pour faire échouer les plans des organisations et personnes menaçant directement ou indirectement le Nouvel Ordre.

Utiliser la magie dans le Havre Résilient

L'air étant saturé de magie résiduelle, lancer un sort ici revient à agresser une liche à coups de projectile magique. Les magiciens se sentent pour ce motif assez inutiles à l'intérieur du Havre, sauf pour percevoir avec précision les effluves de Résilium et pour anticiper les bourrasques de fumées magiques nocives. Les zones d'anti-magie sont inefficaces et les objets magiques se retournent contre leurs porteurs, manifestent de nouvelles propriétés (rarement positives) ou se transforment en... autre chose. Les non-mages les plus réfractaires à la magie, tels que les barbares, sont très peu affectés par la magie résiduelle du lieu et sont les plus aptes à survivre dans cet environnement... Le simplet du village pourrait-il sauver le monde ?



On ne le voit jamais sans son armure en carapace de tortues recouverte d'arcanes ni sans son fameux masque de bouc (voir encadré).

Jon Duareg (Ordre des renifleurs)

Duareg est un demi-orc devenu girallon sous l'effet du résilium. Personne ne se souvient à quoi il ressemblait et il ne s'exprime plus qu'avec des grognements accentués d'une multitude de manières. Les renifleurs travaillant à ses côtés déchiffrent ses ordres à son ton et ses gestes. Ancien mage, personne ne l'a vu lancer le moindre sort depuis sa transformation mais il reste un mage du point de vue légal. Le regard des autres le mettant mal à l'aise, Duareg vit reclus dans ce qu'il nomme son biblio-wagon, un énorme chariot tracté par un petit ankylosaure. Il est très susceptible.

Xyrez-l'Éclairé. (Ordre des Lucides)

Apprenti mage, Xyrez fut grièvement blessé en récupérant un fragment de Syndesmium et son corps est resté brisé et couvert de brûlures. Cul-de-jatte, il se déplace aujourd'hui dans un fauteuil dont les pieds sont animés. Il se dissimule en permanence sous une large combinaison de cuir noir et porte un « oculus » muni de tubes l'aidant à respirer et à diffuser les vapeurs de résilium. Il procède généralement avec discrétion en comparaison des autres lucides, car il préfère que les interventions du Nouvel Ordre Résilient ne soient pas trop évidentes. Xyrez possède un sens de l'humour assez sombre et sait se moquer de lui-même.

Il pense que le résilium est un mal nécessaire pour utiliser la magie

profane et il mène des prospections secrètes avec ses acolytes. Il pourrait avoir des liens avec au moins un des Frères du Cœur de Lumière.

Tar-l'hérésiarque (autoproclamé Grand Thaumaturge des Expurgeurs)

Bel homme au teint olivâtre qui aime revêtir d'imposantes armures en écailles de tortue, il a débuté sa carrière comme Ordonnier au service du Grand Thaumaturge, Bellius III, puis a rompu tout ses liens quand il est devenu expurgeur. Tar pense que la clé repose dans la connaissance et la juste perception de la magie et non dans son éradication. Pour lui, le Syndesmium est un immense réservoir de puissance qu'un magicien doté de suffisamment d'intelligence et de volonté doit pouvoir exploiter convenablement.

En quête constante de savoirs et d'artefacts liés au Syndesmium, il récupère autant d'éléments que possible lors des opérations du Nouvel Ordre Résilient. Il achète également de nombreuses ressources pour enrichir ses connaissances et mener ses recherches, souvent à des prix exorbitants et auprès de sorciers-marchands peu scrupuleux. Récemment, Tar est devenu déraisonnable et a acquis la ferme conviction que les tortues Zaratans recèlent les secrets de la survie de l'humanité.

Les prochaines étapes des caravanes

Elbeville. Contactée par le Grand Échevin des Baronnie Éternelles des 126 Titres des Leudes du Roi, une caravane se dirige vers les terres du Seigneur Mirabalan D'Elbeville des Rivières, gardien des Anciens Territoires Affligés des Mers Blanche, Noire et Rouge. Dot empoisonnée offerte pour son mariage avec ➔



Jon Duareg

L'Ordre Dissident : Les frères du Cœur de Lumière

Un tout petit groupe d'Ordonniers pousse la curiosité scientifique jusqu'à descendre dans « Les Niveaux d'En Bas », au contact de la carapace déchirée de l'ancien Cœur Résilient. Les autres les surnomment Les Profonds, mais entre eux ils se nomment désormais Frères du Cœur de Lumière. Car eux seuls savent que l'ancien Cœur ne repose pas que sur le sol : la faille, plus étroite, s'enfonce encore dans la lueur dansante d'un flux d'énergie qui n'est plus vraiment Résilium ou Syndesmium, mais où l'on perçoit aussi les savoirs et désirs de tous les mages dont la magie résiduelle a abouti ici au cours des millénaires. Rescapés d'un éboulement, trois d'entre eux ont vu ce qui se trouve au-dessous. Quelque chose de lumineux avec un cœur qui bat d'un rythme lent et puissant, un regard qui voit, sans qu'ils aient pu en dire la forme et la taille, un enfant pour l'un, un ange immense ou un soleil pour les autres.

L'expérience les a rendus mystiques, et ils ont entraîné leur groupe dans une dévotion active dont on ne saurait dire si elle est un délire issu de leurs propres désirs ou une attitude cohérente avec leur expérience et leur savoir... Au sein même du groupe, la motivation n'empêche pas une perception différente de leur « mission », si ce n'est qu'il s'agit d'un secret trop particulier pour être révélé.

Alandyr "l'ancien" [ex-Grand Thaumaturge des Lucides]

Alandyr est un elfe à la chevelure blanchie par sa longue vie. Sa carrière l'a entraîné aux quatre coins du continent, et jusque dans les profondeurs de la terre, supprimant le résilium et les aberrations qui en résultaient. À présent que le poids des ans est devenu lourd, il s'est rendu sur l'île des Damnés afin de se reposer et d'apprendre les derniers secrets de son Ordre.

Son interminable carrière l'a rendu cynique et pessimiste. Il est convaincu que la magie résiduelle ne pourra jamais être éradiquée et que l'humanité est condamnée. Jadis, il a été vivement critiqué par certains de ses collègues pour avoir cherché à s'approprier certaines connaissances relatives au résilium. Toutefois, de nos jours, Zed est le seul à être encore au courant au sein de l'Ordre, et c'est peut-être la raison pour laquelle il l'a remplacé au poste de Grand Thaumaturge des Lucides. Alandyr n'a aucun ami et ne se préoccupe pas de ce que les gens pensent de lui. Il refuse avec irritation de raconter quoi que ce soit sur son étonnante carrière. Il montre toutefois un certain respect pour le courage des jeunes Ordonniers et Expurgeurs. Il est l'un des trois qui ont « vu » ce qui bat sous l'ancien Cœur, et son pessimisme s'est mué en une foi qu'il impose à ses compagnons avec l'ascendant acquis au cours de sa carrière, mais qui, il se sent, ne les convainc pas complètement.



Le masque du bouc

Ancien masque décoratif ornant les appartements du premier Grand Ordonnateur, cette tête de bouc a depuis pris vie sous l'effet du résilium. D'une trentaine de centimètres de long, elle a acquis une intelligence hors du commun. Porté à même le visage, ce masque transmet une partie de l'intelligence qui l'habite à celui qui le porte (+2 points).

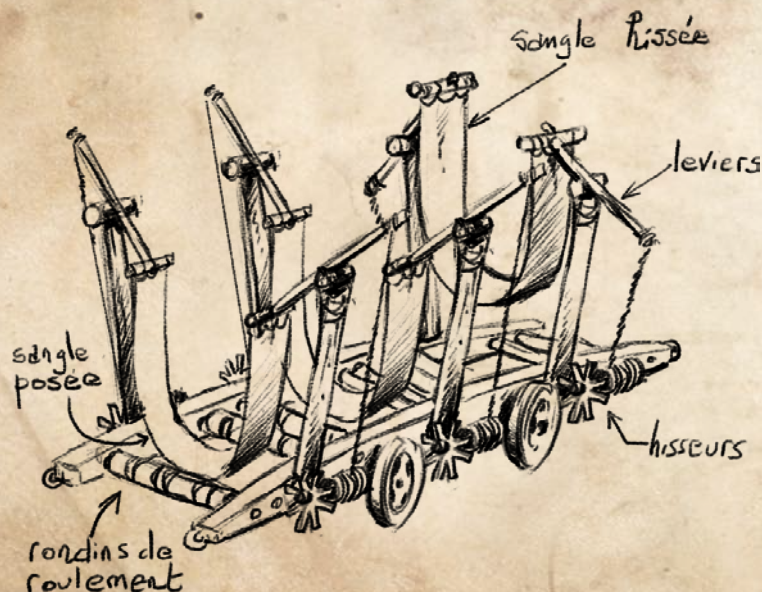
Toutefois, son intelligence n'a de commun que sa verve.

Il connaît tout sur tout. Et s'il a tort, il se lance dans un monologue interminable visant à faire accepter le fait qu'il a raison... Zed quitte rarement ce masque, ce qui exaspère ses interlocuteurs.

► Belline de Caribacie, ces terres sont parmi les plus contaminées connues à ce jour. Le Pic des Confluences, riverain des Trois Mers, fut depuis l'antiquité le siège d'une école de magie dont une branche active était itinérante, ce qui eut pour conséquence désastreuse de souiller la région toute entière. Au cours des siècles, les habitants ont ainsi appris à vivre avec les effets indésirables du Résilium, les exploitant même quand cela était possible, mais certains phénomènes laissent présager un cataclysme bien plus grand. Trois « points chauds » sont apparus et nécessitent une intervention rapide des Exurgeurs...

- **Bourg-Entraigues** : initialement bâti comme un petit village de pêcheurs sis sur les rives des lacs Verse et Malverse, ce bourg est devenu le centre névralgique du commerce maritime de la région grâce à la présence d'innombrables canaux navigables reliant les lacs et les mers.

C'est aussi cette situation de centre « aquatique » qui a conduit à ses ennuis actuels. Depuis quelques mois, lorsque l'eau est exposée à la clarté du jour, elle ne semble plus soumise à la gravité et flotte à quelques mètres du sol. L'activité commerciale est perturbée par les afflux de curieux, ce qui n'est pas du goût des marchands. Les pêcheurs se sont adaptés et arrivent maintenant à pêcher dans ces poches d'eau en se hissant sur des échelles ou sur les rochers les plus hauts et en ne travaillant plus qu'au filet avec une nouvelle méthode de jeté. Lévitant hors des lits la journée, l'eau a pris la fâcheuse habitude de se déplacer au gré du vent et d'inonder champs et maisons si les habitants ne la repoussent pas avant la fin du jour. Ces opérations pour ramener l'eau dans son lit se font à l'aide d'énormes draperies étanches fabriquées à cette unique fin. Les



Engin de levage

rumeurs prétendent qu'un morceau de Syndesmium pourrait être ressorti au centre des deux lacs et qu'il faudrait le retirer. Cela impliquerait aussi que l'eau retrouve sa place à ce moment-là, piégeant les courageux sous 25 mètres d'eau tourbillonnante...

- **Valisse, surnommé Val-en-glis** : Valisse est un village encaissé dans une profonde vallée reliant deux grandes cités. Passage pratique pour éviter un détour de près d'un mois de chevauchée, il a souvent servi de gîte-étape à l'école de magie itinérante la plus proche. La magie résiduelle s'y est accumulée comme la gravelle au fond d'une bouteille de vin. La résurgence de Résilium due à l'apparition d'un point chaud a eu pour effet de « fluidifier » partiellement les roches et une partie des édifices de grande taille, donnant pendant quelques heures ou jours des formes étranges aux lieux avant de revenir à la normale.

Les bâtiments semblent à présent défier la pesanteur (ils ne tombent pas, mais leurs habitants et leurs mobilier, si) et les pentes alentours paraissent couler au fond de la vallée. Le danger est la récurrence aléatoire du phénomène. La route qui serpente à flanc de falaise est devenue meurtrière. Les anciens du village prétendent qu'elle est aujourd'hui consciente, qu'elle a « l'œil malin et coule quand les riches de la ville passent ». Travailler comme escorte de marchands empruntant cette voie est devenu très lucratif...

- **Gravenfleur** : ville paisible au cœur du sous-bois des Eneldors, Gravenfleur est réputée pour son alcool de champignons euphorisants, et surtout comme lieu de villégiature des Huit Vierges Solitaires. Les troubadours les

chantent et nombreux sont les preux qui se damneraient pour un seul de leurs regards. La ville a ainsi à toutes époques attiré riches et puissants. Pourtant, les nantis délaissent les vastes et calmes promenades des Parcs aux Agrumes et des Champs Déguisés, s'enfermant dans leur palais sans plus venir se délecter des plaisirs de la cité. C'est que la végétation semble décidée à prendre possession des lieux. Le Parc aux Agrumes s'est ainsi transformé en un champ de bataille où combattent les miliciens et les bataillons d'oranges géantes lanceuses de pépins contre les citrons aux jets acides meurtriers et les mandarines carnivores. Aux Champs Déguisés, ce sont les magnifiques sculptures florales qui ont pris vie et marchent sur la ville, enrôlant le moindre pollen dans leur lutte contre les gardes du palais. Il est évidemment impossible de sortir de la ville, le sous-bois étant devenu une forteresse inexpugnable... Toutefois, Gravenfleur accueillera à branches ouvertes de nouvelles victimes désireuses de rejoindre la ville... et est parvenu à adresser une demande de secours en bonne et due forme aux responsables de l'Ordre.

Pierre Balandier, Géraud
« Myvyrrian » G., Didier Guiserix et
Philippe Rat
Illustrations et plans Didier Guiserix



CHRONIQUES OUBLIÉES™

Voies de prestige

Vous avez terrassé le seigneur de l'hiver ? Les brumes d'Oblis n'auront bientôt plus de secrets pour vous ? Peut-être alors êtes-vous prêt pour un peu de prestige...

Présentées dans CB#2, les voies de prestige sont un bel outil d'individualisation des personnages. Si les règles se sont initialement concentrées sur les voies raciales et la voie spécialisée, des exemples de voies singulières ont été déclinés dans les numéros suivants où bardes et familiers étaient à l'honneur. Toutefois, la voie de prestige singulière demeure un élément majeur de la progression du personnage, aussi était-il temps de proposer un éventail comprenant au minimum une voie par profil. Le panel des voies présentées dans ce numéro s'étend du très classique (Voie du combat à deux armes) pour correspondre au plus grand nombre possible de joueurs à des propositions plus originales (comme la Voie du conteur). Les sept profils issus de CB#1 sont traités dans cette première partie. Sept autres profils de CO (Forgesort inclus) seront déclinés dans une seconde partie.

Barde : Voie du conteur

Le conteur est un être énigmatique dont les mots ne sont pas à prendre à la légère. Parfois subtiles, parfois

plus directes, les capacités de cette voie changeront la vision que vos compagnons ont de l'utilité d'un simple conteur d'histoires...

Autre profil possible : un ensorceleur ayant complété la Voie des illusions.

1. Orateur hors pair : le barde obtient un bonus de +5 à tous les tests pour discourir, convaincre ou pour conter. Il connaît tous les contes et légendes célèbres et, dans le doute, un test d'INT difficulté 10 permet de confirmer sa connaissance d'une légende plus confidentielle.

2. Créature de rêve (L) : le barde décrit et fait apparaître une étrange créature, de taille Très petite jusqu'à Grande, qu'il invente ou qui ressemble à une créature existante. Dans tous les cas, la créature possède des teintes étranges qui fluctuent sur tout le spectre de l'arc-en-ciel. Lorsqu'il l'invoque, le barde lui assigne une mission qu'elle doit essayer de remplir, il n'est plus possible de changer ces ordres après l'invocation. La créature cesse d'exister si le sort est terminé, si elle est réduite à 0 PV ou si sa mission est remplie. La durée du sort

est de [2d6+Mod. de CHA] heures et le barde ne peut invoquer qu'une seule créature par jour.

Créature de rêve : DEF 15, PV [niveau x5], Attaque [attaque magique], DM 2d6. FOR +2, DEX +2, CON +2, INT 0, SAG 0, CHA 0. La taille et la forme de la créature importent peu, un chat aura +2 en FOR tout comme un démon ; par contre, taille et forme déterminent ses moyens de locomotion (limités à 20 mètres par action de mouvement).

3. Le poids des mots (L) : le barde déforme la réalité et la plie à sa volonté par la force du conte. Par exemple, avant de savoir si une porte est fermée à clef, il dira « *La porte était habituellement fermée à clef, mais ce jour là, le maître des lieux, pressé de rejoindre sa fougueuse maîtresse, avait oublié de la verrouiller.* » Le barde peut tenter d'altérer la réalité tant que celle-ci n'a pas été révélée de manière définitive, ensuite ce n'est plus possible. Pour modifier la réalité et la plier à l'influence du conte, il fait un test de CHA dont la difficulté est laissée à l'appréciation du MJ. Dans l'exemple précédent, la difficulté serait de 10 pour la porte d'une maison banale, de 15 pour la porte d'un lieu important et de 20 pour le coffre du trésor. Le barde insuffle un peu de lui dans la trame du monde et sacrifie 1 PV lorsqu'il utilise cette capacité. Il n'a droit qu'à un seul essai, s'il n'a pas réussi à modifier la réalité, le résultat est définitif.

4. Histoire à dormir debout : le barde touche une cible et lui raconte des événements fictifs, dès lors, sa victime est persuadée de les avoir réellement vécus. Il ne peut pas effacer ou modifier des souvenirs existants, il peut seulement en ajouter. Dès les premiers mots du barde, la cible peut tenter un test de SAG difficulté [10+Mod. de CHA] pour résister. Si la victime réussit, elle ne croit pas à l'histoire et

ne peut plus être affectée par ce sort pour les prochaines 24 heures. Si elle a raté le test, le joueur doit raconter les souvenirs qu'il plante en moins de 1 minute (temps à chronométrer). Les souvenirs implantés semblent réels à la cible pendant [1d6+Mod. de CHA] heures. La victime a ensuite droit à un nouveau test de SAG toutes les heures pour réaliser la supercherie.

5. Souhait (L) : le barde modifie le monde par la force des mots et émet un vœu qui est exaucé. Une fois par jour, il peut dupliquer les effets de n'importe quelle capacité de n'importe quelle voie, même une capacité héroïque. Une fois par an, il peut prononcer un souhait majeur dont les effets exacts sont laissés à la discrétion du MJ. À la suite d'un souhait majeur, le personnage subit un choc en retour qui lui fait perdre définitivement 1 point de CON. Si le vœu exprimé par le personnage semble déraisonnable, il peut avoir des effets collatéraux désagréables confiés au jugement du MJ. Si, par exemple, le personnage souhaite devenir « extrêmement fort », le MJ peut lui octroyer +8 en For mais lui enlever 4 points en DEX. Les effets du sort ne sont généralement pas permanents. Un souhait ordinaire dure 24 heures tandis qu'un souhait majeur prolonge ses effets pendant 1 an. Cette règle oblige le personnage à réitérer systématiquement le même souhait s'il veut le rendre permanent.

Guerrier : Voie du combat à deux armes

La Voie du combat à deux armes remplace et prolonge la capacité présentée p. 182 de CB#2 en restant dans le cadre normalisé des Voies.

Autres profils possibles : tous sauf la famille des lanceurs de sort.



1. Combat à deux armes amélioré (L) : le personnage effectue une attaque de chaque main à ce tour. Il utilise 1d20 pour le test d'attaque de sa main directrice et 1d12 pour l'attaque portée avec son autre bras.

2. Parade croisée (L) : durant un tour complet, le personnage obtient un bonus en DEF égal au rang atteint dans la voie. Il ne réalise qu'une attaque à ce tour. Si le résultat du dé d'attaque est pair, la main principale porte le coup ; si le résultat est impair, c'est la main secondaire.

3. Symétrie : le personnage n'est plus obligé de manier une arme légère dans sa main secondaire. S'il le souhaite, il peut utiliser une arme aussi lourde que dans sa main principale (d8). S'il utilise deux armes légères, il gagne un bonus de +1 en attaque.

4. Double peine : si les deux armes du personnage atteignent la cible lors d'un même tour, le personnage obtient un effet de combo qui ajoute 1d6 DM à l'une des deux attaques selon son choix.

5. Combat à deux armes parfait (L) : le personnage effectue une attaque pour chaque main à ce tour. Il utilise 1d20 pour ses deux tests d'attaque.

Magicien : Voie du grimoire

Par rapport à son homologue du système d20 classique, le magicien de CO connaît moins de sort et les utilise beaucoup plus souvent. Cette Voie de prestige restitue aux magiciens un petit goût de Donjons & Dragons en introduisant le célèbre grimoire de magie et la mémorisation de sorts. Les adeptes inconditionnels de ce système peuvent créer un mage dans la plus pure tradition « Vancienne » en remplaçant tout ou partie des Voies de base d'un lanceur de sort par celle-ci.

Autres profils possibles : tout lanceur de sort.

1. Arcanes inférieures : le personnage fait l'acquisition d'un livre de magie où il inscrit trois sorts de rang 1 de son choix issus de n'importe quelle Voie d'un profil de lanceur de sort. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts inscrits et en mémoriser trois. Chaque sort mémorisé peut être lancé une seule et unique fois dans les 24 heures suivantes. Un sort doit être mémorisé plusieurs fois pour être lancé plusieurs fois.

2. Arcanes mineures : le personnage inscrit trois sorts de rang 2 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser trois.

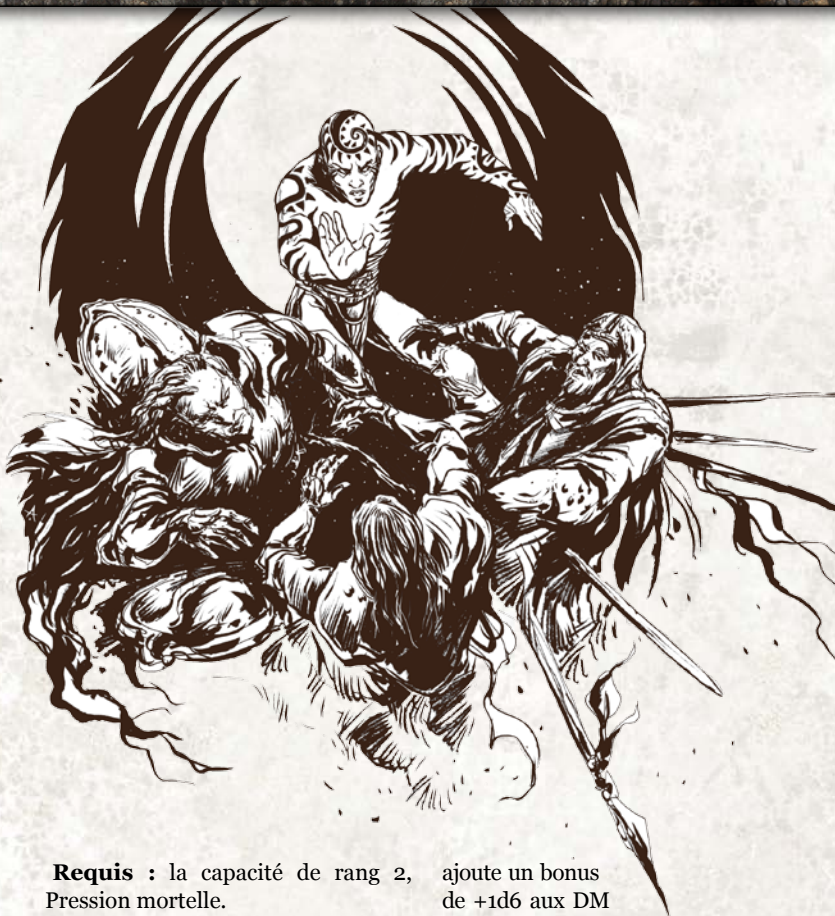
3. Arcanes supérieures : le personnage ajoute deux sorts de rang 3 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser trois.

4. Arcanes majeures : le personnage ajoute deux sorts de rang 4 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser deux.

5. Arcanes suprêmes : le personnage ajoute deux sorts de rang 5 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce rang et en mémoriser deux.

Moine : Voie du contact mortel

À la croisée de Ken le survivant et de Crazy Kung-fu, la Voie du contact mortel fait de votre maître des arts martiaux une machine létale adepte des techniques à grand spectacle.



Requis : la capacité de rang 2, Pression mortelle.

1. Attaque étourdissante (L) : le moine réalise une attaque à mains nues contre une cible humanoïde (de grande taille au maximum). Si l'attaque est réussie, il n'inflige pas de DM mais la victime doit réussir un test de CON de difficulté [10+Mod. de SAG] ou sombrer dans l'inconscience pour [1d6+Mod. de SAG] minutes. Si le niveau de la cible est supérieur à celui du moine, la cible est seulement paralysée pour un tour. Dans tous les cas, elle ne peut plus être affectée par cette capacité pour 24 heures si elle y a résisté.

2. Pression destructrice : cette capacité s'utilise en combinaison avec Pression mortelle. Le moine

ajoute un bonus de +1d6 aux DM de chaque attaque dont il n'inflige pas immédiatement les effets, attendant de les libérer plus tard par une Pression mortelle.

3. Frappe de l'enclume (L) : le moine se concentre pendant 1d4 tours pendant lesquels il ne peut ni attaquer ni se déplacer mais bénéficie d'une réduction des DM de 5 points (RD 5). Au tour suivant, en utilisant une action limitée, il peut réaliser une attaque dévastatrice : il bénéficie d'un bonus de +10 en attaque et il triple ses DM.

S'il cesse sa concentration prématurément, le moine ne profite d'aucun bénéfice.

Créez, partagez !

Fidèle à l'esprit **OGL*** de CO, nous vous invitons à créer vos propres règles optionnelles et à rejoindre le **forum Chroniques Oubliées**** pour les partager avec nous. Les meilleures options feront l'objet de tests et seront publiées dans nos colonnes !

Participez au devenir de CO et n'hésitez pas à nous proposer vos idées !

* La licence libre qui permet à chacun d'utiliser les règles de D&D 3.5.

** www.black-book-editions.fr/forum

4. Paume mortelle (L) : une fois par jour, le moine peut tenter une attaque capable de tuer net un adversaire. Pour survivre, la victime doit réussir un test de CON ou de SAG (au choix) dont la difficulté est égale au niveau du moine. En cas d'échec, elle meurt sur le coup...

5. Main du tout puissant (L) : le poing du moine se matérialise par tout à la fois. Il réalise une attaque qui affecte toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres autour de lui et inflige les DM normaux d'attaque à mains nues pour chaque attaque réussie. Cette attaque particulièrement éprouvante coûte 2d6 PV au moine à chaque fois qu'elle est employée.

Prêtre : Voie du guérisseur

Quoique peu originale, cette Voie reste incontournable pour les nombreux joueurs qui choisissent les soins comme élément dominant du profil de prêtre.

1. Premiers soins : ce sort ne demande qu'une action de mouvement pour être lancé et s'effectue seulement sur un personnage à 0 PV. La cible touchée récupère immédiatement [2d6+Mod. de SAG] PV. Par ailleurs, le prêtre augmente les effets de tous les sorts de la Voie des soins de 1 point par rang atteint dans cette nouvelle Voie.

2. Immunité (L) : le personnage touché devient immunisé aux poisons et aux maladies pour une durée de [1d6+Mod. de SAG] tours. Si le personnage est déjà malade ou empoisonné, le sort soulage la victime et annule les effets de l'affliction pendant toute sa durée : cet effet fonctionne même sur les maladies magiques, incurables et sur les malédictions divines.

3. Soins rapides : tous les sorts de la Voie des soins sont à présent lancés par une simple action de mouvement au lieu d'une action limitée.

Durant son tour, le prêtre peut donc opter pour le lancement d'un sort de soins et, au choix, une action d'attaque ou de mouvement.

4. Zone de vie (L) : trois fois par jour, le prêtre peut enchanter une surface de 10 mètres de rayon autour de lui pour une durée de [1d6+Mod. de SAG] tours. La zone se met à luire d'une lumière bienfaitrice et l'air commence à y scintiller. Tous les alliés du prêtre présents dans la zone récupèrent 2d6 PV à chaque tour de jeu (à la fin du tour du prêtre).

5. Phénix : une fois par combat, lorsque le prêtre tombe à 0 PV, il se relève nimbé d'une aura de lumière et de feu prenant la forme d'un phénix. Il produit alors une onde d'énergie positive qui restitue [3d6+Mod. de SAG] PV à tous ses alliés dans un rayon de 30 mètres et le double pour lui-même.

Rôdeur : Voie de l'archer arcanique

La magie mystérieuse et terrible de cette Voie de prestige fait de votre rôdeur un chasseur implacable dont les traits deviennent mortels et impossibles à esquiver.

Autres profils possibles : druide et profil hybride d'archer.

1. Flèche magique : le rôdeur enchante ses flèches. S'il obtient un résultat de « 1 » sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de ses flèches sont considérés comme magiques.

2. Flèche tueuse : le rôdeur fabrique et enchante une flèche particulière pour un ennemi unique qu'il nomme. Il lui faut une journée complète pour créer la flèche et il ne peut en posséder plus d'une à un moment donné (ni pour la même cible, ni pour une autre). Lorsqu'il utilise sa flèche contre l'ennemi pour lequel

elle fut créée, il obtient un bonus de +5 à l'attaque et de +1d6 aux DM par rang atteint dans la Voie. Si la flèche a été créée depuis plus d'un an, ces bonus sont doublés.

3. Flèche vivante : le rôdeur enchante ses flèches pour leur donner vie au contact du sang. Plantées dans un corps, elles s'y enfoncent et prennent racines. Lorsque l'archer arcanique obtient un critique, en plus de doubler les DM, la flèche inflige 3d6 DM supplémentaires et se transforme en arbuste à la mort de la victime.

4. Flèche intangible (L) : le rôdeur enchante sa flèche pour lui permettre de passer au travers des obstacles physiques. Le joueur réalise un test d'attaque normal mais remplace la DEF par le score de DEX de la cible pour fixer sa Difficulté. De surcroît, il ignore toutes les pénalités de couverture. S'il sait précisément où se situe sa cible, il peut même tirer à travers un mur ou une porte.

5. Flèche chercheuse (L) : une fois par jour, le rôdeur peut enchante une flèche afin qu'elle trouve sa cible de façon infaillible. Pour utiliser ce pouvoir, le rôdeur doit avoir blessé ou vu directement la créature ciblée il y a moins de 10 tours. Il tire ensuite sa flèche en l'air et celle-ci voyage aussi loin que nécessaire (y compris à travers les plans) pour trouver sa cible. L'archer arcanique fait un test d'attaque normal et obtient un bonus de 2d6 aux DM.

Voleur : Voie du casse-cou

Bien qu'elle ne soit pas réservée au voleur, cette Voie est un choix qui convient parfaitement au roleplay de ce profil, en particulier quand elle associée à la Voie du déplacement. Avec ces capacités, votre personnage sera toujours partant pour oser les actions les plus risquées !

Autres profils possibles : guerrier, barbare, barde, rôdeur.

1. L'amour du risque : lorsqu'il réalise une action dans un lieu dangereux (par exemple au bord d'un précipice ou d'un lac de lave), le voleur gagne un bonus de +3 à tous ses tests au d20 (attaque, Caractéristique, etc.). Ce bonus s'applique également aux tests réalisés pour résister à la peur.

2. Mouche du coche : le voleur peut choisir de sacrifier une action de mouvement à ce tour pour gagner +3 en DEF jusqu'à son prochain tour. S'il sacrifie deux actions de mouvement durant son tour, il gagne +6 en DEF.

3. Ça passe ou ça casse : lorsque le résultat d'un test de Caractéristique peut avoir une issue fatale pour le personnage (chute mortelle, réveil d'un dragon, etc.), le joueur lance un d20 supplémentaire et peut conserver le résultat qu'il préfère.

4. Poussée d'adrénaline : en dépensant 1d4 PV, le voleur gagne une action de mouvement supplémentaire à son tour. En combinaison avec Mouche du coche, le voleur peut ainsi sacrifier trois actions de mouvement et obtenir un bonus de +10 en DEF !

5. Attaque kamikaze (L) : le voleur saute littéralement sur sa cible pour la larder de coups au corps-à-corps. Plutôt qu'un test d'attaque, il réalise un test de DEX dont la Difficulté est égale à la moitié de la DEF de la créature. En cas de réussite, il inflige des DM normaux et reçoit un bonus qui dépend de la taille de la créature : moyenne +1d6 DM, grande +2d6, très grande +3d6, gigantesque +4d6 et colossale +5d6. Il ne reçoit aucun bonus aux DM pour les petites créatures. À la suite de cette attaque, il perd 5 points en DEF pour une durée de 1 tour.

Laurent Bernasconi
Illustrations Anne Rouvin



COMMENT PRÉSENTER DES UNIVERS COMPLEXES ...à des joueurs qui n'ont pas forcément que ça à faire.

Vous adorez ce jeu. Vous avez toute la gamme. Les règles de base, les trente suppléments... Vous avez tout lu attentivement. Vous mourrez d'envie d'y faire jouer. Or, bizarrement, vos joueurs ne semblent pas très chauds à l'idée de digérer trois mille pages de documentation avant de se lancer. Pas de panique, Casus est là !

► Où est-ce que ça coince ?

Les règles sont une source de rejet importante, mais elles sortent du cadre de cet article, tout comme les jeux expérimentaux dont le *game-play* est délibérément exotique.

La plupart du temps, ce qui fait barrage, c'est l'univers. Expliquer Glorantha, la Création d'*Exalted*, les Mondes connus de *Fading Suns*, la Terre du Milieu ou même le monde de *Shadowrun* en cinq minutes à des gens qui n'en connaissent pas le premier mot est un exercice difficile, qui mérite d'être préparé. Les univers historiques, façon *Te Deum pour un massacre*, sont aussi particulièrement « bloquants ». Décors fouillés, cultures exotiques, background descendant parfois jusqu'au point de détail, tout cela compose un cocktail délétère, qui risque de pousser vos joueurs à réclamer une partie de jeu de plateau à la place.

Allez, au boulot !

Être « fan de » ne suffit pas toujours à transmettre sa passion. Vous allez devoir travailler un peu.

Beaucoup même, si vos joueurs sont flemmards.

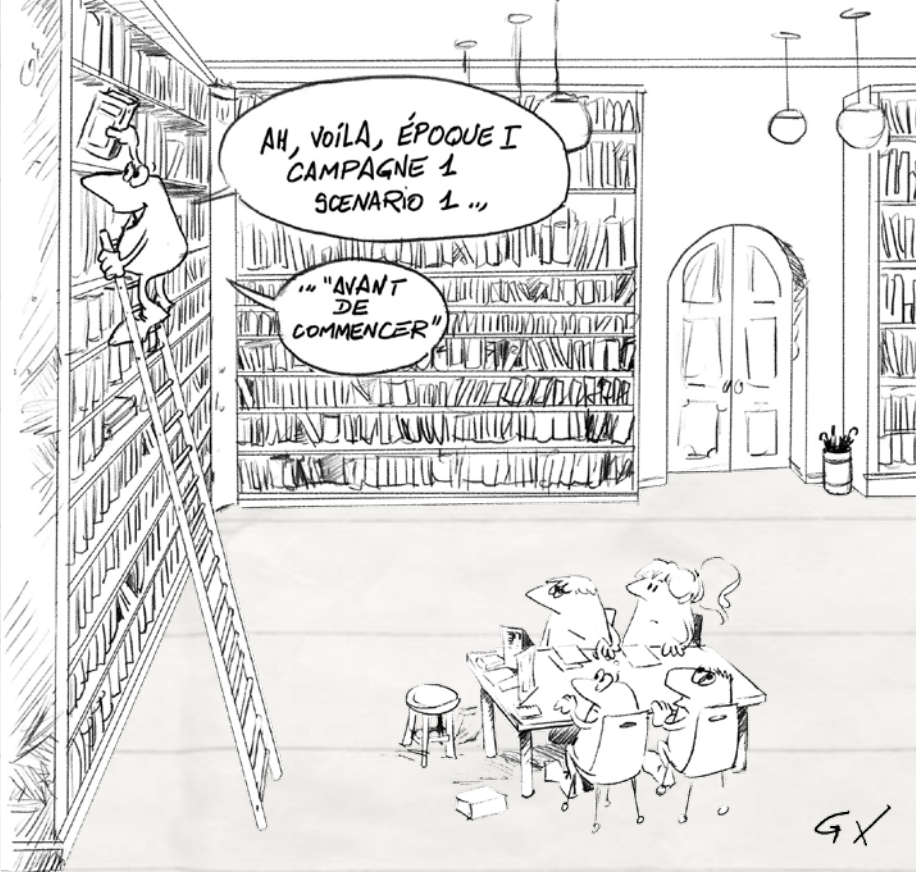
Étape 1 : Qu'est-ce que j'ai dans la tête ?

(Vous, tout seul)

Vous n'aurez pas besoin de tout ce merveilleux background, en tout cas pas dans un premier temps. Sur la quantité, certains aspects vous titillent forcément plus que d'autres. Vous craquez peut-être sur l'Église de *Fading Suns*... à moins qu'elle ne vous laisse froid et que ce ne soit l'aspect « politique de la noblesse » qui vous fasse vibrer.

Commencez donc par réfléchir à ce que vous voulez offrir à votre groupe. Vous avez besoin d'une ou plusieurs possibilités simples, immédiatement compréhensibles, plus faciles à « vendre » à vos joueurs qu'un machin immense et flou.

Imaginons que vous ayez envie de jouer dans l'Empire romain. Vous avez des bibliothèques entières de documentation à portée de main, quelques adaptations en jeu de rôle, mais que choisir à l'intérieur d'une histoire qui dure mille ans et englobe trois continents ? À la



réflexion, vous n'avez pas envie de grand spectacle, la cour impériale ne vous tente pas, les barbares non plus... Vous avez envie d'histoires à « hauteur d'homme », dans les bas-fonds. Un quartier de Suburre, avec sa faune, ses points de ralliement et ses trafics fera parfaitement l'affaire. Dans ce contexte, et si les joueurs incarnaient des petits truands désireux de faire leur chemin dans le monde ? Ou une cellule de chrétiens planqués pour éviter les persécutions ? Ou des chasseurs de primes, rattrapant des esclaves fugitifs ? Ou les trois à la fois ?

Étape 2 : le pitch (Les joueurs et vous)

Si vous pouvez vendre votre concept en deux phrases, une bonne partie du boulot est faite. Encore faut-il trouver les deux phrases qui feront le boulot.

Pour reprendre l'exemple des truands romains, leur dire « c'est *Spartacus* + *Le Parrain* » devrait suffire.

Focalisez-vous sur vos références communes, sans avoir peur de tirer un peu sur la corde. Dire que « *Château Falkenstein*, c'est Jules Verne plus *Le Seigneur des Anneaux* » est un raccourci horriblement cavalier... mais qui peut marcher. Si vous savez que vos joueurs ont Tolkien en horreur, « Jules Verne plus des dragons » est aussi vrai...

N'allez pas chercher vos références trop loin. Il ne sert à rien de dire à des gens qui ne connaissent pas *Dune* que *Fading Suns*, c'est comme *Dune*. Et essayer de leur expliquer *Dune* en disant que c'est *Les Sept piliers de la sagesse* dans l'espace ne fera que vous enfoncer davantage! →

1 Et pourtant, c'est fou ce que Paul Atréides doit à Lawrence d'Arabie...

Mais encore ?

La complexité ne se mesure pas qu'au poids d'une gamme ou à l'espace qu'elle prend sur votre étagère. D'autres aspects, techniques ou scénaristiques, suffisent parfois à effrayer les joueurs. Tous peuvent être apprivoisés, encore faut-il les identifier...

- Des options de jeu atypiques. Pour beaucoup de joueurs, un joueur = un personnage, et il n'y a pas à sortir de là. L'idée de se retrouver à gérer un domaine et une lignée entière à Pendragon, ou pire, une Alliance à *Ars Magica*, leur donne le tournis. Jouer plusieurs personnages ? Ne pas s'appuyer sur un scénario, mais négocier la direction de l'histoire avec d'autres joueurs ?

- Des codes narratifs inhabituels. Dans LSA ou COPS, les PJ évoluent dans des cadres stricts, avec des coutumes ou des procédures particulières qu'il faut connaître pour « résoudre » les situations (quitte à les détourner au besoin).

Pitch, ou contrat ?

Vous pouvez profiter de cette première explication pour vous mettre d'accord avec les joueurs sur un certain nombre de points, qui se résumant tous, en gros, par « qu'est-ce qu'on fait ? »

Les personnages sont-ils puissants (et dans quels domaines ?) ou ordinaires ?

Est-ce que ce sera un jeu « à mission » ou est-ce qu'ils vont être invités à prendre leur destin en main ? Est-ce que vous êtes tenté par une longue suite d'aventures, ou est-ce que vous voulez vous en tenir à quelques séances ?

Mieux vaut chercher un autre angle d'approche.

Il se peut aussi que votre proposition initiale ne soulève pas l'enthousiasme. Il y a toujours moyen de la modifier pour la rendre acceptable par les joueurs. Le meilleur moyen d'y parvenir étant, bien entendu, d'écouter ce qu'ils ont à dire. Si ça se trouve, votre gang de truands de Suburre va être remplacé par une bande de jeunes patriciens issus de la « jeunesse dorée » de Rome, lesquels font les quatre cents coups avant de se lancer dans une carrière qui les propulsera peut-être au Sénat... Ça satisfait l'ambition des joueurs et cela reste « à hauteur d'homme », même si c'est plus politique que ce que vous aviez en tête au début.

Étape 3 : Donner à regarder

(Les joueurs, sans vous)

S'il existe une source cinématographique évidente, le boulot est fait pour vous. Même le plus débordé des joueurs, incapable de lire plus de dix lignes sans bâiller, trouvera un moment pour regarder un ou deux épisodes du *Trône de Fer* (par exemple).

Si la source est littéraire, partez du principe que les joueurs ne la liront pas juste pour vos beaux yeux, en tout cas pas avant la séance suivante. S'ils l'ont lue, en revanche, vous êtes en terrain familier.

Si la source n'existe pas, faites lire ou regarder quelque chose de proche de ce que vous voulez faire.

Les univers complexes, c'est comme les cacahuètes, il ne faut pas tout servir d'un coup...



Étape 4 : Choisir une approche

(Vous, sans les joueurs)

Maintenant que vous les tenez, il est temps de leur balancer le gros des informations indispensables pour qu'ils comprennent bien l'univers dans lequel ils évolueront. Vous avez deux solutions : l'approche *encyclopédique* ou l'approche *impressionniste*. La première se concentre sur les faits bruts, abstraits, l'histoire, la géographie, la culture, et ainsi de suite. La seconde met l'accent sur le ressenti d'un personnage vis-à-vis de cet univers, sa vie quotidienne, les menaces qui pèsent sur son environnement immédiat, et ainsi de suite.

Pour des raisons d'efficacité, la plupart des auteurs de jeux de rôle se concentrent sur l'approche encyclopédique, alors que les joueurs sont généralement plus friands de la seconde approche. Cela dit, elle ne fonctionne que si les bases ont déjà été posées².

Comparez :

1. La Terre du Milieu est un continent immense, avec un nord à peu près vide ; il y a des poches d'habitat elfe et nain ; en dehors de quelques villages isolés, les humains sont au Sud, au Gondor, et les hobbits vivent dans la Comté.
2. C'est le matin, tu te lèves, tu allumes une bonne flambée et tu vas te préparer ton premier petit déjeuner en pensant à la soirée d'hier, à l'auberge. Il paraît qu'on a encore vu des hommes de mauvaise mine dans le Quartier nord...

Notez que les deux approches se prêtent aussi à des changements de *focale*. Vous pouvez tout à fait être

encyclopédique sur un petit coin de royaume, ou donner des impressions à l'échelle d'un continent. Le bon dosage est fonction de votre tempérament et de celui de vos joueurs, souvenez-vous juste que tout le monde ne marche pas pareil...

Étape 5 : Produire du matos

(Vous, sans les joueurs)

Désormais, vous savez en gros sur quoi vous allez vous concentrer, et vous avez une idée de la manière dont vous allez le présenter. Il ne vous reste plus qu'à donner forme à tout ça, pour mieux fixer les idées des joueurs.

Préparez des documents courts, d'une ou deux pages, sur des sujets précis, qui vous serviront à l'étape suivante. Vous n'avez pas forcément besoin de réinventer la roue. Si vous avez accès aux fichiers .pdf³ d'un supplément, détachez en les pages utiles et donnez-les aux joueurs. Sinon, photocopiez.

Synthétisez. Quand vous aurez synthétisé, re-synthétisez. Mettez les informations-clés en évidence, en deux ou trois phrases, dans un encadré en tête de document.

Étape 6 : première mise en œuvre

(Les joueurs et vous)

Prévoyez une séance dédiée qui servira à la fois à expliquer le monde et à créer les personnages (ou le groupe, dans certains jeux).

Votre éloquence naturelle, soutenue par les documents préparés à l'étape 5 et par l'ensemble du travail préparatoire, devrait vous permettre de briller.

Laissez les joueurs poser des questions et prenez le temps d'y répondre, même si ça vous fait di-

Une image vaut mille mots...

... et une carte vaut mille images. Quelques illustrations judicieusement choisies dans les suppléments et une carte de « ce que vous connaissez du monde » peuvent transmettre ce dont vous avez besoin avec plus d'efficacité que des tartines de texte. Il n'est pas utile que ce soit une carte du monde entier, une page blanche avec deux villages et une forêt entre les deux suffit (à condition que les personnages n'aient pas besoin d'en connaître davantage).

² Et c'est vous qui êtes là pour faire l'interface. Veinard !

³ Légaux, les PDF, merci. ➔

gresser. Si vous avez pris une soirée entière pour ça, c'est bien pour avoir du temps. Mais n'oubliez pas que vous aurez *aussi* besoin de temps pour présenter les mécanismes et la création de personnages...

Étape 7 : Un tutoriel

(Les joueurs et vous)

Le meilleur moyen de prendre en main un univers est encore... de jouer dedans. Prenez garde à l'excès d'ambition. Avant d'envoyer vos samouraïs à la cour de l'empereur, il vaut mieux leur donner l'occasion de se faire les dents à la « cour » plus informelle d'un petit seigneur local. Ça aidera les joueurs et les personnages...

- Préparez un scénario simple, qui met en scène quelques ressorts évidents de l'univers, si possible sans le réduire à ses clichés. Pour *L'Appel de Cthulhu*, ce sera un scénario d'enquête, avec ou sans fantastique, mais où les joueurs auront l'occasion de farfouiller à la recherche de sources écrites, d'interroger des témoins, etc.
- En cas de besoin, aidez-les ! Oui, vous leur avez expliqué les subtilités de la Prohibition. Non, ils ne s'en souviennent pas, et envisagent de faire tomber le sorcier pour recel d'alcool alors que sa cave à vin, constituée avant le vote du Volstead Act, est parfaitement légale. Il y aura bien quelqu'un pour leur rappeler qu'ils font fausse route avant qu'ils se discréditent complètement auprès de la police locale.
- Partez du principe que les personnages ne connaissent pas le monde et le découvrent en même temps que les joueurs : « vous sortez de votre village, il y a des soldats partout, l'aubergiste vous dit qu'une guerre se prépare, les gobelins sont aux portes de la grande ville proche, que faites-vous ? » Restez sur un « terrain » de petite taille.

Étape 6 et demi : préparer les backgrounds

(Les joueurs et vous, mais pas forcément face à face)

Les personnages étant posés, la « séance zéro » est terminée. Si vous avez du temps avant la première partie, vous pouvez aider les joueurs à écrire les backgrounds de leurs personnages, voire les écrire vous-même. Après tout, vous avez la documentation. Pour reprendre notre exemple romain, quelqu'un veut un officier de carrière tombé dans la dèche qui vend ses services comme garde du corps ? Hop, c'est l'occasion d'écrire quelques pages détaillant sa carrière, mentionnant le nom d'un ou deux personnages qui apparaîtront plus tard, et d'y joindre un topo sur l'organisation des légions romaines.

À ce stade, ce sont les joueurs qui ont la main, et vous êtes juste là pour les aider, enrichir leurs idées et les adapter au contexte. Résistez à la tentation de tout orchestrer, même si certains joueurs aiment bien les backgrounds « clé en main »...

- Donnez-leur l'occasion d'ap-prendre en jeu les éléments qui leur manquent. Dans la première auberge, un barde ou un conteur raconte à son auditoire la chute de l'Arthedain, quelques siècles plus tôt. Dans un ou deux scénarios, quand ils auront besoin d'aller aux

« Le meilleur moyen de prendre en main un univers est encore... de jouer dedans. »

ruines d'Amon Sûl, elles leur parleront plus qu'un bête tas de pierre...

- Faites des joueurs vos complices. Toutes les annexes que vous avez distribuées peuvent (et doivent) contenir des informations que les autres n'ont pas, ce qui permettra à chacun de briller à la table parce qu'il sait quelque chose que les autres ignorent.
- Surtout, restez souple ! Se mettre à crier après un joueur parce qu'il « joue mal » est le meilleur moyen de braquer tout le monde. Certes, en temps normal, les Darvüz résolvent les conflits en exhibant leur collection de pierres multicolores, pas en s'en servant pour taper sur la tête des gardes. Mais bon, le Darvüz qu'incarne votre pote Bertrand a peut-être décidé qu'avec les humains, une approche directe était préférable. Si vraiment, vraiment, c'est important, il faudra lui en parler après la partie, en privé.

Étape 8 : Et maintenant, on fait le point

(Les joueurs et vous)

La première aventure terminée, il est temps d'œuvrer à fixer ce qui est déjà connu dans la tête des joueurs. La prise de notes est importante. Si vous avez un joueur assez courageux pour produire des comptes rendus de séance, appuyez-vous dessus (quitte à le récompenser en XP ou en rab de Chocapics).

Procédez à un tour de table en fin de scénario. Écoutez les retours, voyez quels sont les centres d'intérêt qui se dégagent. Vous pouvez être sûr que certains concepts auront été mal compris ou mal mis en place. Ce n'est pas forcément « leur » faute, vous avez peut-être loupé vos explications...

VOUS ÊTES TOUS
DANS UN
INSTITUT POUR
AMNÉSİQUES ...



Étape 9 : en route pour de nouvelles aventures !

(Les joueurs et vous)

Une fois les possibilités de la première aventure épuisées, rien ne vous empêche de reprendre tout ou partie des étapes précédentes si vous décidez de changer de décor ou d'axe narratif.

Pour reprendre l'exemple du scénario à Rome, si après la première aventure, les joueurs décident que Rome devient malsaine et qu'il est temps d'aller chercher fortune en Germanie supérieure, le moment est venu pour un topo sur les peuples qui s'agitent de l'autre côté du *limes*... en l'axant sur les opportunités susceptibles de les intéresser.

Tristan Lhomme
avec des coups de main d'Anne
Vétillard et de Raphaël Bombayl
Illustrations Didier Guisérrix

JUSTE AVANT LA SCÈNE CRUCIALE

PAS DE PUT... DE PLAN !

C'est bientôt la fin du scénario, le climax approche. L'heure est à la tension fiévreuse, la préparation avant l'infiltration de la mort, l'exfiltration en douceur, la défense de la tour, l'assaut final. Casus n'a qu'un bon conseil à vous donner : pas de plan sur la comète. Ni ailleurs. Jamais.



« Il y aura toujours un tocard pour mimer Hannibal de A-Team et son putain de cigare ! »

Bon, on est entre nous, il est tard et ton haleine chargée me dit que t'es mûr pour une confiance. Alors écoute-moi bien, pied tendre. N'en fais jamais ! Je vais te dire un secret : ça se finira mal pour les personnages et aussi pour les joueurs. Le plan, le sacro-saint plan aux petits oignons, le plan sans accroc – et tu verras qu'il y aura toujours un tocard pour mimer Hannibal de *A-Team* et son putain de cigare ! Tu sais où tu peux t'le carrer ton barreau de chaise ?

Je reprends. Le JdR, c'est l'évasion, l'immersion, s'affranchir des limites de son corps et de la réalité. On est d'accord jusque-là ? On manie des épées et des flingues gros comme des frigos, on bute des monstres pires que ta belle-mère, on sauve des galaxies... Mais se foutre autour de la table et se creuser les méninges pour trouver un bon plan, c'est une autre paire de manches ! Dans la vraie vie, t'en prépares souvent des évasions de la prison la plus burnée à l'Ouest du Mississippi ? Des attaques de fourgons ? Des tentatives d'assassinat du chef des orques ? Alors, pourquoi toi et tes potes – ingénieurs, profs, vendeurs, journalistes, maçons, infirmières – tout d'un coup, vous deviendriez des génies du crime, des princes des ombres, des Machiavel de l'intrigue ? Il y a toutes les chances pour que votre plan soit, au pire complètement débile, au mieux totalement fumeux. En un mot, vous faites injure à vos personnages !

Et encore, s'il n'y avait pas de MJ

Mais je les vois venir les petits malins du fond. Monsieur est gendarme ? Ou mieux, commando du GIGN ? Gardien de prison ? Détective privé ? Déjà les gars, vous devriez faire autre chose que du JdR, ça doit vous rappeler le boulot. Mais soit. Ensuite, j'admets que vous maîtrisez votre sujet. Votre plan huilé est une merveille qui ferait passer les cerveaux de *Prison Break* ou Danny Ocean (Clooney dans *Ocean 11*, *12*, *13*...) pour des nigauds laborieux. Sauf que votre bijou va passer entre les mains d'un Maître de Jeu. Et le gommeux a beau croire qu'il incarne Dieu sur Terre derrière son écran, il est aussi cancre que les autres sur les enjeux réels d'une opération risquée comme celle dans laquelle vos personnages vont s'embarquer. Votre plan réaliste/objectivement super/testé en conditions réelles avec les copains du douzième bataillon a toutes les chances de se transformer en bouffonnerie digne des frères Cohen au bout de deux minutes.

Le plan en JdR, c'est la rencontre arbitraire de deux subjectivités irrationnelles et irréconciliables : celle du Maître du Jeu et celle des joueurs. C'est voué à l'échec. Et il n'y a rien de plus frustrant que de monter un plan qui paraît cohérent pour le voir ensuite traîné dans la boue par un MJ qui n'est pas du tout sur la même longueur



« Le vrai plan, celui qui compte vraiment, ce n'est pas le plan A. C'est celui d'après, le plan B. »

d'onde. Ou qui ne voit tout simplement pas les choses de la même façon.

Sans compter que, quand je parle de deux subjectivités, c'est dans le meilleur des cas. Le plan meurt souvent bien avant de s'être heurté à l'incompétence du MJ, tué dans l'œuf par les joueurs eux-mêmes qui ne sont jamais d'accord. Généralement, on commence par discuter, mais comme tout le monde est également médiocre, personne n'est vraiment convaincant. Rapidement, les joueurs se mettent à oublier les personnages et on se retrouve avec Jean-Luc, Michel, Paul et Monique en train de se crêper le chignon sur le meilleur moyen de balancer l'anneau dans les flammes de la montagne du Destin. Au bout de trois heures, le plus tenace, celui qui parle le plus fort ou celui qui a bu le moins de bière finit par imposer sa façon de voir les choses. Temporairement. Car à la moindre anicroche dans le déroulé des événements, chacun partira à nouveau dans des initiatives personnelles, lesquelles mèneront inévitablement à la grosse baston.

Fonce dans le gras !

Voici mon conseil : laissez tomber le plan. Déjà, vous allez gagner du temps. Pour les joueurs, mais aussi pour le MJ. Ces interminables palabres en ont poussé plus d'un vers le MMORPG. Ensuite, la grosse baston, ce n'est déjà pas si mal. 90% du temps, dans un final, on est là pour ça. Avant, on s'est tapé l'enquête, l'ambiance, les hésitations, les rebondissements, les sous-fifres. Quand on arrive au stade du plan avec un grand « P », c'est qu'après, ça va barder. Fi des préliminaires : on fonce directement dans le gras.

Allez, un dernier conseil : le vrai plan, celui qui compte vraiment, ce n'est pas le plan A. C'est celui d'après, le plan B, quand les choses sont déjà parties en sucette : comment faire pour retomber sur ses pieds ? Pour s'en sortir vivant ? Pour sauver ce qui peut l'être ? Voilà un enjeu plus réaliste. Oubliez le reste petit. Sinon, tu vas te brûler les ailes... Je sais de quoi je parle... » ➔



ALTERNATIVE

FAITES UN PUT... DE PLAN !

C'est bientôt la fin du scénario... Casus n'a qu'un bon conseil à vous donner : faites absolument un plan. Faites en deux, trois, quatre même !

Ah petit, ne prête aucune attention à ce que viens de te dire l'autre grincheux (voir pages précédentes). Le plan, pour les joueurs, c'est l'essence même du JdR. Sans cela, sérieusement, on est réduit à quoi ? Se laisser diriger comme des bêtes de traits, parler quand on te dit de parler, taper quand on te dit de taper ? Réveille-toi ! Le plan, mon pote, c'est la liberté. C'est le moment de prendre l'initiative, de laisser libre court à ton imagination. Le vent gonfle ta cape, ton œil brille de malice. Quand tu fais un plan, tu es vivant, t'es un héros.

Premièrement, faire un plan, c'est *fun*. Alors, forcément, c'est un peu compliqué. Pour en pondre un bon, il faut se donner du mal. Mais le JdR est un loisir marrant parce qu'il est exigeant non ? Voilà quelques conseils généraux pour aborder la chose, mon gars. Si tes potes et toi formez un groupe « transparent », une communauté qui joue en campagne, où la confiance règne, le plan est le moment idéal pour faire un point sur le matériel et les ressources. En gros, on vide ses poches, on pose les as qu'on avait dans la manche, on sort le petit dernier qu'on gardait pour la route et on met tout sur la table. Souvent, les possibilités viennent des moyens matériels pour les réaliser. Avec eux, les idées viennent plus facilement. Ensuite, il est de bon ton de faire l'état de ses relations avec les PNJ. On connaît qui, pourquoi, quand et comment ? Comme pour les possessions, je garantis que de

bonnes choses ressortent à chaque fois de ce *brainstorming* général.

Éviter les oublis

Cette méthode a également un atout non-négligeable : ça permet d'éviter le moment très désagréable – je le sais, je l'ai vécu – où, alors que les PJ sont rassemblés autour du corps carbonisé du nain, un des joueurs lâche : « ah tiens, j'avais complètement oublié que j'avais au fond de ma besace un vieil anneau de résistance au feu que je n'utilise plus. C'est d'autant plus dommage que le bourgmestre m'avait prévenu, ça me revient maintenant... » Grosse ambiance. Bien entendu, si vous jouez un groupe de crapules (ou si vous êtes le traître du groupe), le plan des autres est aussi le moment délicieux où vous pouvez réfléchir à la meilleure façon de placer le petit grain de sable qui fera s'enrayer toute cette belle mécanique.

Enfin, et là je vais faire sourire les vieux routiers, si vous mettez sur pied un plan, virez le MJ de la pièce. Physiquement ! Ou allez fomenter ailleurs, dans la cuisine, dehors, le jour d'avant au téléphone ou par mail. Il est impératif de prendre l'adversaire par surprise. Ne nous cachons pas dernière un soi-disant contrat social de jeu de mes deux ! Le MJ représente tes adversaires et, à ce moment de la partie, il est primordial de leur damner le pion. Surprise, déstabilisation et manque de réactivité seront des alliés précieux.

« Quand tu fais un plan, tu es vivant, t'es un héros. »

Maintenant, au-delà de la recherche d'efficacité (et de son intérêt pour la réussite future du plan), ce moment de discussion offre également une belle occasion d'incarner son personnage. Si tu es dubitatif sur l'efficacité de la stratégie ou si tu n'as pas vraiment d'idées, il faut en profiter pour se demander comment réfléchirait son personnage, ce que lui proposerait. De telles discussions sont parfaites pour poser les lignes de sa culture ou de sa psychologie dans un cadre qui propose beaucoup plus de sens et de conséquences qu'une discussion à propos de la météo ou de la théorie des Premiers Nés. Au minimum, de cette manière, le joueur fait exister son perso à la table. Souvent, lors de l'élaboration d'un plan, tandis que chacun s'efforce de trouver le meilleur chemin, les personnages s'effacent complètement au profit des joueurs. C'est dommage.

Laissez faire les perso !

Pour pousser ce concept plus loin que la seule évidence, il peut être intéressant d'inciter les joueurs à mettre en avant le ou les personnages les plus charismatiques ou ceux dont les compétences sociales ou techniques sont impliquées dans le plan élaboré. Dans de tels cas, il serait logique que le joueur concerné dispose d'informations complémentaires, d'indications lui permettant de tenir un rôle central dans la discussion et l'amenant à orienter le plan dans la bonne direction.

Si ce genre de délire t'intéresse mon gars, va jeter un coup d'œil aux *Milles Marches*, le jeu de John Grümph aux Éditions John Doe. Dans son annexe 3 consacrée aux MUSAR (Mécaniques Universelles de Simulation d'Aventures Roma-

nesques), l'auteur formalise en trois pages (p.90-92) une proposition sympa : ce ne sont pas les joueurs qui élaborent le plan mais les personnages. Comment ? Je simplifie mais voilà le concept : chaque personnage prépare la mission avec ses aptitudes (renseignements, charme, matériels, contact, que-sais-je encore). La réussite de cette préparation prend en jeu la forme d'un test qui rapporte plus ou moins de points de mission. Ensuite, au cours de l'opération, quand le Maître de Jeu fait intervenir ses obstacles dans le scénario, les joueurs peuvent « dépenser » leurs points de mission pour s'en sortir comme des princes.

Un exemple rend la chose plus claire. Imagine :

L'alarme est désactivée. Les cambrioleurs entrent dans le musée, mais le responsable de la sécurité sort à cet instant des toilettes et surprend un des personnages, Cindy. Le joueur de la voleuse pleine de charmes dépense alors 2 points de mission pour faire du vigile un soupirant de la belle brune... qui ferme donc les yeux contre la promesse d'un restaurant en tête à tête.

Le système de points de mission permet de se sortir des mauvais coups tendus par le MJ en s'appuyant sur les compétences et champs d'action classiques des personnages. Cela permet de multiplier les rebondissements, de faire monter le stress et l'ambiance tout en maintenant la fluidité en jeu. Si la préparation des personnages n'a pas été bonne, ils se retrouveront vite à cours de points et devront se débrouiller à l'ancienne, avec la fameuse grosse baston qui tâche.

Voilà, pour conclure, que ce soit toi, ton personnage ou ton chien, crois-moi, il te faut un plan. Et un bon ! »

Thomas Berjoan
Illustration Gotto

« Souvent, lors de l'élaboration d'un plan, les personnages s'effacent complètement au profit des joueurs. C'est dommage. »



Les conseils de PAPY DONJON

HOUSE RULES POUR DONJ'

Pour Pathfinder JdR

Même si les scénarios sont un combat permanent entre MJ et joueurs, il faut parfois se mettre d'accord pour intégrer de nouvelles règles « maison » ou, surtout, modifier celles qui paraissent peu judicieuses. Après tout, c'est un des fondamentaux du JdR, le célèbre « si une règle ne vous plait pas, changez-la ». N'est-ce pas Papy donjon ?

Oui, oui. Mais, il y a quand même des limites aux bons sentiments, petit ! Les MJ ne vont quand même pas laisser les joueurs faire la loi ! Car je te rappelle qu'on parle de *joueurs*. Le genre qui débarquent comme des fleurs chaque semaine, mettent les pieds sous la table et se goinfrent de pépitos pendant que tu trimes sur ton scénario !

Quoi qu'il en soit, je vois que toi aussi tu veux que le jeu soit comme les réceptions de l'ambassadeur et de Papy donjon, toujours une réussite. Alors voici un petit florilège de mes règles maisons. Libre à toi de piocher dedans si ça correspond à tes attentes, et de les imposer ensuite à ton groupe de jeu,

avec toute l'autorité nécessaire, je te fais confiance !

Et n'hésite pas à partager tes propres *house rules* sur le forum *Black Book/Casus* de la rédaction. Papy y jetera un œil, c'est promis !

PNJ MOURANT

C'est toujours rageant de perdre un PJ (ou un PNJ !) sur un sort de mort automatique après un jet de sauvegarde raté, ou sur un triple « 20 nat' » de ce cocu de MJ, pas vrai ? Alors voilà une solution rapide qui fait les beaux jours du Club par chez moi : les sorts de mort directe, à part la *désintégration*, provoquent un arrêt cardiaque, et le PJ tombe immédiatement à son score de CON en négatif. Le malheureux ne meurt donc pas tout de suite et ses camarades ont *jusqu'à la fin du round qui suit* pour le ramener parmi les vivants. Pareil pour les blessures qui emmènent les points de vie dans les abysses. Si les soigneurs du groupe cumulent assez de *soins* pour ramener la purée de paladin qui gît par terre à -158 points de vie à un score négatif plus présentable avant la fin du round suivant, *he's alive* !

Cette règle évite la profusion de *résurrections* à haut niveau, donne lieu à un round de haute tension et offre une chance de s'en sortir face aux coups du destin pour les petits persos. Elle permet aussi à tes PNJ préférés de ne pas mourir comme des cons : ton grand prêtre nécromancien tombe au premier coup d'épée parce qu'il a foiré son score d'initiative ? Son sbire sorcier pourra attraper son corps le même round et se téléporter, le sauvant avec une

CARTE DE PNJ

NOM : _____

RACE : _____

CLASSE ET NIVEAU : _____

PROFESSION : _____

ATTITUDE : ☐ Hostile ☐ Indifférent ☐ Amical

MOTIVATIONS : _____

RESSORT DRAMATIQUE :
(comment le mettre en scène/idée de scénar)

Aide de jeu Des PNJ et des PJ,
publiée dans Casus Belli #6, à imprimer
et à utiliser dans vos campagnes.

Les conseils de
PAPY DONJON

potion au round suivant. Il reviendra plus fort deux scénarios après pour punir tes joueurs. Miam !

DES PNJ ET DES PJ

Pratique courante dans le mouvement ès narrativiste, voici une petite *house rule* sympa pour bien lancer ta campagne : fais créer des PNJ par tes PJ ! Utilise la carte ci-contre (et également disponible sur le site *Casus/BBE* dans un format que ton imprimante appréciera un peu plus). En début de séance, donne deux cartes à chaque joueur et demande-leur de les remplir. Facile ! Te voilà avec une petite galerie de PNJ quasi clé en main, à intégrer dans ta campagne ou sur lesquels t'appuyer en fonction des événements. Peu d'effort pour les joueurs, et cela créera une implication certaine de leur part quand leur PNJ déboulera.

Et si un de tes joueurs fait le malin en créant Kikooroxor l'assassin Chaotique Mauvais de niveau 20, prends-le à part au scénario suivant en lui annonçant la bonne nouvelle : la tête de son perso est mise à prix par Ragnor le terrible, PNJ humilié il y a quelques mois, et apparemment il aurait engagé pour faire le sale boulot, je vous le donne en mille, un certain Kikooroxor. Dommage.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

Ahhhh, le fameux d6 de dégâts tous les trois mètres de chute... En gros, le guerrier niveau 20 peut tomber d'une montagne, il s'en remettra dans la journée. Plus maintenant.

Après une chute de plus de 6 mètres, applique les effets normaux de la chute et lance un d20+1 tous les 3 m de chute supplémentaires (d20+4 pour une chute de 18 m par exemples) et mate le charmant résultat dans la table ci-contre.

PERCEPTION : QUI ME VOIT ?

Demander d'innombrables tests de Perception aux joueurs assure à la

RÉSULTAT DE LA CHUTE

d20 Effet supplémentaire

1	Même pas mal : vous vous relevez sans mal.
2-4	Chevile foulée : mouvement divisé par 2 jusqu'à ce que des soins soient prodigués.
5-7	Chute sur le dos : -1 aux jets jusqu'à ce que des soins soient prodigués
8-10	Côtes cassées : vous ne pouvez pas agir au prochain round mais vous pouvez vous défendre, -2 aux jets jusqu'à ce que des soins magiques soient prodigués.
11-13	Bras cassé : -4 aux jets, concentration requise pour lancer des sorts DD 20, jusqu'à ce que des soins magiques soient prodigués.
14-16	Jambe cassée : mouvement impossible sans aide, ou alors en rampant 3m/round, jusqu'à ce que des soins magiques soient prodigués
17-19	Dos cassé : mouvement, combat et lancement de sort impossible jusqu'à ce que des soins magiques soient prodigués. Et vous hurlez aussi. Perte de un point de DEX permanent, même après les soins.
20+	Tête en vrac : jet de vigueur DD 15 sinon le PJ tombe à son score de CON en négatif, et meurt le round suivant s'il n'a pas reçu des soins magiques. Il perd de façon permanente un point de dextérité et de sagesse, que seul un sort de sou-hait ou de miracle peuvent restituer.

longue un effet de non surprise garanti. Pour éviter ça, note en début de partie les bonus de Perception des persos et fait lancer cinq ou six d20 à chacun de tes joueurs. Note chaque série de résultats dans un ordre aléatoire. Pour chaque test de Perception, attribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, une des séries de résultat puis interprète les conséquences. Par exemple, si ta feuille indique la série suivante 5, 2, 16, 14, pour des bonus respectifs de +12, +6, +4 et +2 en Perception. Le DD étant de 20, ce sera le troisième joueur en partant de ta gauche, celui avec +4 en Perception et « 16 » au résultat du dé, qui recueillera les infos. Capice ?

Papy Donjon

Illustrations Rolland Barthélémy pour
Papy Donjon Inc. et
Paizo Publishing. Tous droits réservés.



LE DÔME DE GUANGZHOU, 2160 - CHINE, XXII^E SIÈCLE

LE DÔME, LE PLUS GRAND CENTRE COMMERCIAL DU MONDE

Les villes Guangzhou, Shenzhen, Foshan, Dongguan, Zhongshan, Zhuhai, Jiangmen, Huizhou et Zhaoqing sont devenues, en fusionnant, une vaste zone marchande sans fin ni limite.

RAPPEL DU CONCOURS

Un grand merci à tous les auteurs qui ont envoyé leurs textes et participé au concours *Créateurs de Monde* !. L'enjeu était de créer un setting complet, un décor de campagne original sans limite d'époque ou de genre et sans s'intéresser aux règles, en ne traitant que le background.

Une nouvelle fois, vous n'avez pas démerité. Mais un texte s'est distingué du lot et a été désigné comme gagnant à la quasi-unanimité à la rédaction.

Nous vous le donnons sur ces quelques pages. Encore bravo à Cyril Amourette pour son Dôme de Guangzhou en 2160.

Une aire de trente milliards de mètres carrés, cent cinquante kilomètres sur deux cents, un territoire plus grand que Taïwan l'Irradiée, plusieurs dizaines d'étages et de plates-formes, vingt niveaux de sous-sols. 2,6 % de la surface des terres émergées de la planète. Pour le moment.

Des milliers de boutiques. Un climat artificiel et une police privée.

Le Dôme de Guangzhou (广州). Un seul et même bâtiment jusqu'à l'horizon, la plus grande création architecturale humaine. Un paysage infini, modelé par l'homme. Un océan de béton, de verre et d'acier. Recouvrant tout, engloutissant tout. À l'intérieur, le long de ses allées commerçantes : des milliers de magasins, des marchandises provenant des ateliers de tous les pays, un univers dédié au commerce. Des millions de boutiquiers s'y affairant jour et nuit, telle une ruche sous amphétamine éclairée par une lumière artificielle constante. Plusieurs niveaux, enchevêtrés, reliés, connectés par des escalators, ascenseurs et tapis roulants. Horizontalité et verticalité démentes, issues de l'esprit fou d'un architecte démiurge.

Un bazar cosmopolite comme l'humanité n'en a jamais connu, monstrueux, prêt à accueillir des mil-

liards de clients chaque année - en constante progression - sous ses travées climatisées. Masses grouillantes de consommateurs s'abandonnant à l'ivresse d'une quête éperdue de leur désir insatiable. Le stade ultime du capitalisme du XXII^e siècle.

Les parkings de Huizhou (惠州) et Zhaoqing (肇庆). Plusieurs centaines d'hectares de bitume surchauffé, sous la surveillance panoptique de drones volant à basse altitude. Un océan gris, strié de bandes blanches immaculées. Les toits d'acier multicolores des voitures jusqu'à l'horizon, miroitant sous l'implacable soleil de Guangdong (广东) ; leurs coffres ouverts comme des gueules béantes prêtes à être remplies avec les victuailles de leur propriétaire. Ces véhicules sont des corps morts, abandonnés sur le champ de bataille de la réalité par des soldats-clients ayant perdu le chemin du retour vers leur foyer. Une fois englouti par le Dôme, qui veut vraiment lui échapper ?

Le port de Shenzhen (深圳), le plus grand du monde, des montagnes de conteneurs à perte de vue, mosaïques empilées, équilibre aussi précaire que la santé mentale des esclaves y travaillant jour et nuit. Des paquebots provenant de toutes les destinations déversant consom-



mables et consommateurs par millions. Le lieu de tous les trafics.

L'aéroport international de Jiangmen (江門), le plus grand terminal aéroportuaire jamais bâti. Des milliards de passagers transitent par ce hub tentaculaire. Un ballet ininterrompu de gros porteurs en provenance des quatre coins du monde. Le tourisme de masse appliqué aux soldes, aux remises et aux déstockages massifs. Aucune nationalité sous le Dôme, la monnaie est unique. Vous êtes tous nos clients, l'argent est votre pays.

Le spatioport orbital de Jiangmen est connecté aux différentes stations en périphérie de la Terre. Les riches exilés fiscaux en apesanteur viennent y dépenser leur fortune insolente.

LE HALL DU DÔME

Huit cent mètres de haut, des dimensions cyclopéennes, une cascade sous verre, des postes de contrôle biomorphologique partout, des centaines d'hôtesse d'accueil parlant toutes les langues. Bienvenue sous le Hall du Dôme, le cœur de la

structure. Des escaliers mécaniques permettent l'accès aux différents niveaux du Dôme à partir du Hall. Un marquage nanogénétique est appliqué à tout nouveau client par nos beautés hybrides russo-antillaises. Budget illimité et crédit à vie dans la Burj Babil (لباب جرب) du XXII^e siècle.

Des dizaines de kilomètres d'allées, des boutiques à l'infini. Tout est à vendre sous le Dôme. Même ce que vous n'avouerez jamais désirer. Tout est légal sous le Dôme. Vos désirs y deviennent réalité. Et nous connaissons tous vos fantasmes.

Signalétique augmentée, marketing neuronal, pulsions induites, profilage de vos habitudes de consommation, slogans subliminaux, tout est mis en œuvre sous le Dôme pour satisfaire, contrôler, manipuler vos envies. ACHETER, ACHETER, ACHETER.

Labyrinthe de faux marbre, néons aveuglants, escalators sans fin, une expédition au cœur des ténèbres de la consommation.

Dans son immensité, le Dôme accueille ses contradictions. Cer- ➔

taines zones sont abandonnées, délaissées par des consommateurs volages et exigeants. Trop éloignées du Hall, proposant des produits passés de mode ou obsolètes. Une guerre marketing y fait rage pour reconquérir le cœur des clients. Véritable no man's land de la société de consommation, une petite délinquance y prolifère, ainsi qu'un embryon de contestation politique face au pouvoir central. Foyer de terrorisme d'où peuvent jaillir des déflagrations de violence sauvage et primitive qui contaminent les allées civilisées du Dôme de leur rage. Tout est sous contrôle, venez en toute tranquillité faire nos soldes de Noël. Tout le monde est chrétien en cette période de l'année. Joyeux *Hänukkāh* à tous.

Un mur d'enceinte extérieur de plus de deux cent mètres de haut encercle ce Léviathan de la consommation. Autour, une zone tampon où affluent les laissés-pour-compte de la grande orgie consumériste. Eldorado assiégé, rien ne doit empêcher la muzak de se déverser dans les oreilles des consommateurs. Ambiance de détente avant le grand rush des promotions de la fin de matinée.

Personne n'est pauvre sous le Dôme. Prenez un crédit sur votre rein gauche. Toutes les options biologiques sont envisageables.

Des milliards de clients déambulent ici chaque année. Lieu de tourisme aussi bien que pèlerinage de la ménagère moderne, le Dôme concentre tout ce qu'a produit une humanité malade et bouffie de croissance économique démente. Les obèses et les ache-

teurs compulsifs dirigent dorénavant le monde. Un marquage nanogénétique sécurisé et individuel couplé à une surveillance généralisée permet la libre circulation sous les travées colossales du Dôme. Le plaisir et le divertissement sous contrôle comme ultime horizon de la liberté.

NOUVELLES MYTHOLOGIES

- Certaines allées n'ont jamais vu aucun client. Des boutiques n'ont jamais rien vendu. D'autres ne vendent qu'un seul et unique produit. Elles attendent le client. Le seul et unique.
- Des Hikikomori (引き籠り) d'un nouveau type vivent exclusivement sous le Dôme. Depuis quand n'ont-ils pas vu le soleil ? Apatrides, sans famille, ils errent de magasins en zones de repos, se nourrissant de l'opulence des autres. Certains deviennent boutiquiers à leur tour, ne voyant plus l'intérêt de revenir au vrai monde. La boucle est bouclée par l'Ouroboros mercantile.
- Des enfants sont nés à l'abri du Dôme. Y grandissent. Y trouvent de quoi subsister, y travaillent aussi parfois. Le Dôme pourvoit aux besoins de toutes et de tous.
- Plusieurs espèces animales, échappées des animaleries, ont évolué, affranchies de leur environnement naturel. Ces animaux du Dôme ont colonisé les interstices laissés par l'homme et ses marchandises.

Écosystème déviant et mutant, sauvage et survivant.

- Des allées entières disparaissent du jour au lendemain, les boutiquiers étant chassés du Dôme par sa police secrète, le plus souvent pour n'avoir pas respecté le tortueux et ubuesque règlement intérieur, sans cesse changeant, sans cesse mouvant, empli de clauses chausse-trapes et de non-dits coupables.
- Le propriétaire originel vivrait encore quelque part dans les entrailles du Dôme, là où la Rivière des Perles, canalisée dans les sous-sols de l'édifice, coulerait encore. Il y contrôlerait une partie oubliée du Dôme, un jardin d'Éden où rien n'est à vendre, loin de la frénésie de la surface et de ses consommateurs insatiables.
- Le Dôme est là pour durer, pour s'étendre. Rien ne peut entraver la bonne marche des affaires.

« Je suis le Dôme. Je suis l'intelligence artificielle qui contrôle, dirige et administre le Grand Marché de l'humanité. Je suis le marchand du temple, je suis une nation de commerce pour un peuple de consommateur.

Je suis un univers en expansion pour le bonheur et le bien-être de l'homme. Je suis l'Univers des soldes, l'utopie réalisée d'une humanité qui n'a plus rien à désirer. Je suis la dernière et unique chose qui ne s'achète pas sur cette planète. »

Cyril Amourette
Illustration Willy Favre

TOUS LES 3 MOIS
ON RELANCE LES DÉS !

JEU DE
RÔLE
Magazine



NEWS

CHRONIQUES

SCÉNARIOS

INSPIRATION

AIDES DE JEU

CRITIQUES

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX ET KIOSQUE

COLLECTIONS

Le bonheur ne tient qu'à une étagère de plus

Souvent considérés comme des geeks pathologiques, les collectionneurs sont pourtant des êtres comme vous et moi. Leur passion dévorante vous fait parfois rire, parfois envie, parfois peur... On ne peut toutefois qu'être admiratif devant tant d'ardeur et de persévérance dans la recherche de leur Graal. Levons le voile sur une catégorie de rôlistes aussi visible que méconnue.

SUITE ET FIN DU
DOSSIER COLLECTIONS
DANS CASUS BELLI #7 !

Collectionner, un hobby masculin

Aucun discours sexiste dans cette affirmation, plutôt une amère constatation. Alors que les joueuses sont nombreuses de par le monde, nous sommes obligés de nous rendre à l'évidence : il y a (très) peu de collectionneuses. Nous pourrions imaginer des tas de raisons plus ou moins réalistes mais nous préférons laisser la parole à nos amies lectrices.

Si vous êtes collectionneuses, faites le savoir ! Et si vous ne l'êtes pas, dites-nous pourquoi...

▶ **A**vec un tel sujet, dense, multifacettes, et touchant différents types de sensibilités rôlistiques, il serait irréaliste de prétendre à l'exhaustivité. Aussi, loin d'une visée holistique, ce que nous vous proposons est avant tout un panorama général de la collection et de ses chevaliers. C'est aussi une aide, un micro-guide à destination de ceux qui voudraient démarrer une collection et ne savent pas trop comment s'y prendre et pour les collectionneurs aguerris qui ont eux aussi pu passer à côté de points finalement importants. C'est enfin une source de divertissement et une belle excuse à présenter à votre compagnie/on pour lui apporter la preuve en image qu'il y a pire que vous et que, après tout, l'idée d'une salle de jeux n'est pas si mauvaise. Puis la chambre du bébé peut attendre non ?

De la collection et des collectionneurs

La « collection » se définit autant comme l'activité d'accumuler des objets sur un thème donné que comme l'accumulation elle-même et il existe autant de raisons à celle-ci que de collectionneurs : possession, passion, intérêt culturel, mode, héritage, hasard, nostalgie, recherche, découverte, partage, échange de connaissances, ou parfois, malheureusement, spéculation.

La raison ultime, suprême, inaliénable, est la « collectionniste aigüe » !

Qui n'a jamais entendu parler de ce fameux syndrome, bonne excuse pour tous les excès. Un nouveau jeu, un supplément, un appel à projet ou même un goodie inutile et on ne peut s'empêcher de craquer, une fois de plus. Plein de volonté, on se promet alors de ne plus craquer... jusqu'au prochain « vous savez quoi ? Vachalait Édition sort *Achète moi ! RPG*. » On découvre alors notre pathologie latente au travers de ce cri primaire et irrépressible : « JE LE VEUX ! »

Vous voulez en savoir plus ? Penchons-nous sur ce hobby étrange.

Ami collectionneur, qui es-tu ?

Le collectionneur est un polymorphe ayant lui-même du mal à se définir. Tantôt acheteur compulsif, tantôt acheteur préventif, il oscille dans ses envies comme dans ses motivations. Quelques grandes classes de collectionneurs se distinguent tout en se complétant. Car évidemment, les frontières étant perméables, nombre de collectionneurs sont biclassés.

- **le nostalgique** : à tout seigneur tout honneur, c'est le plus répandu des collectionneurs. Fréquemment trente ou quarantenaire et le pou-



Des tentacules de France et d'ailleurs (Call of Cthulhu / L'Appel de Cthulhu).

voir d'achat au rendez-vous, il peut (enfin !) se permettre d'acquiescer ce qui lui donne envie. Il collectionne essentiellement les jeux de son enfance ou de son adolescence, toutes ces boîtes qu'il n'a pas pu acheter dans sa jeunesse tandis qu'il bavait en feuilletant les catalogues Chaosium© ou Descartes©. Il aime ouvrir ses boîtes de temps à autre avec un regard attendri. Il paraît même que certains joueraient avec. Une information pour le moins étrange qui demande à être vérifiée.

- **l'intéressé conservateur opportuniste nominal (ICON) :** individu faisant l'acquisition d'un livre en fonction de son intérêt rolistique du moment. Il achète avant tout pour lire (et parfois utiliser) mais rechigne à se séparer de ses bouquins selon le fallacieux prétexte que « ça peut toujours servir ». Pour l'Icon, l'état d'un livre n'est pas important puisque c'est son contenu qui l'intéresse au premier chef. Il achète du neuf à cause du buzz et très souvent de la seconde main lorsqu'une opportunité se présente. La « bonne affaire »

entre souvent en ligne de compte lors de ses achats compulsifs.

- **le dilettante :** certainement le moins « atteint » d'entre nous, il ne s'impose pas vraiment de ligne directrice. Il achète ce qui lui donne envie sur le moment, un jeu, des suppléments d'une gamme qui lui plaît, sans forcément chercher à compléter celle-ci ni se demander s'ils s'accorderont bien sur ses étagères. Il rechigne par contre à se défaire de ses achats quand bien même le jeu n'aurait pas été à la hauteur de ses espérances (et entre à ce titre, bien malgré lui, dans la grande famille des collectionneurs).
- **le collectionneur préventif :** il n'a *a priori* pas l'âme d'un collectionneur, d'autant que le temps dont il dispose ne lui permet pas de jouer avec les jeux qu'il achète. Néanmoins, sa peur de « rater » un jeu, ou plus précisément de ne plus pouvoir accéder à un jeu qu'il n'aurait pas acheté lors de sa sortie, le pousse à prendre les devants en achetant toutes les sorties qui lui font envie, ou qui pourraient lui donner envie dans quelques ➔



La boîte *Basic Set* de D&D (1981) avec la traduction non-officielle fournie par Jeux Descartes à l'époque.

Collectionner les jeux arthuriens, c'est la classe: *Hidden Kingdom* (1985)



temps. Il court également après les occasions qui lui permettraient de compléter les gammes dont il espère se servir un jour.

- **le repenté** : ancien collectionneur, il a un jour réalisé l'inutilité d'entasser tellement de livres et de boîtes qu'il n'aurait pas assez de 7 vies pour tout lire. Il a ainsi franchi le pas et a tout revendu (ou presque, il a gardé tout de même ses favoris, faut pas déconner). Aujourd'hui, il s'en mord les doigts. La question est de savoir s'il va replonger. À titre perso, j'ai mon avis sur la question...
- **le complétiste** : il a franchi le point de non retour dans la collectionnisme, et maintenant il veut « tout ». Ce complétisme s'exprime de plusieurs façons au niveau du « tout » : « tout » peut signifier tous les livres de règles d'un jeu, d'une maison d'édition, d'un genre ; « tout » peut correspondre à tous les livres, suppléments inclus, d'un jeu, d'une maison d'édition, ou d'un genre. « Tout » peut aussi inclure tous les goodies (jusqu'à la boîte de camembert *Raoul*, le vinyle des Satellites pour *Zone*, ou encore la serviette de plage *D&D*). Pour le complétiste absolu, l'irré récupérable, « tout » signifie « tout » : toutes les impressions de chaque livre de règles, de chaque supplément, pour chaque jeu, chaque maison d'édition, et les goodies en prime !
- **le déviant** : il s'intéresse à des produits « hors normes ». Par exemple, certains partent à la recherche d'ouvrages perforés qu'ils arborent ensuite fièrement en affirmant que les trous sont d'origine. D'autres espèrent secrètement la découverte de livrets faits « maison » illustrés par le petit frère, dont personne n'avait jusqu'alors jamais entendu parler et qui auraient mérités de rester

à jamais oubliés. La recherche et la découverte de l'ouvrage intéressent souvent plus le déviant que la possession elle-même.

La dernière classe (alignement Chaotique Mauvais) est un ovni dans le monde des collectionneurs.

- **l'affabulateur** : il a tout. Oui oui, tout, y compris ce qui n'existe pas, notamment grâce à ses relations obscures avec la fille d'un éditeur qatari de JdR ou grâce au rachat d'une boutique de jouets en bois à Caunette-sur-Lauquet qui avait une section jeux de rôle small-press. Il peut aussi avoir récupéré la collection d'un autre collectionneur en dédommagement suite à un dépôt de plainte en diffamation. Ne cherchez pas à vous mettre en compétition avec lui, vous avez déjà perdu !

Que collectionne-t-on ?

Certaines personnes collectionnent les boîtes d'allumettes, d'autres les boules de neige ou les timbres. Alors pourquoi pas les nappes TSR™, les figurines Kroc le Bo ou encore le nou-nours Casus Belli en plus de nos jeux préférés ? Pour la plupart des collectionneurs de JdR, la collection s'arrête bien entendu au jeu de rôle. Il y a quelques écarts de temps à autres, mais seul le complétiste est véritablement pris de sueurs froides à la vue d'un produit dérivé qu'il n'a pas. Le monde de la collection (au niveau mondial) se divise sommairement en deux catégories : ceux qui collectionnent le « donj » (voir encadré) et ceux qui collectionnent d'autres jeux. Cette dernière catégorie est toutefois très hétéroclite et rassemble des collectionneurs de différents jeux et maisons d'édition (il existe ainsi une grosse communauté de collectionneurs de *Call of Cthulhu*, de *Runequest*, de *Traveller*, de *MERP*, de *Tunnels & Trolls*, mais aussi de FGU,

Chaosium, ICE, White Wolf, etc.) ou par thème/genre (comme le médiéval fantastique, le futuriste, les super-héros, le post-apo, etc.).

Un jeu

Sorti de *Dungeons & Dragons*, le jeu le plus collectionné est *Call of Cthulhu*, dont les avides collectionneurs débordent souvent vers les ouvrages du maître de l'horreur indicible et les produits dérivés. Comme pour le TSR, ce sont généralement des personnes avec un pouvoir d'achat plus important et, en conséquence, les objets les plus rares se vendent plusieurs centaines de dollars (*CoC* 1^{ère} éd. *Designer Ed*, versions limitées de Pagan Publishing comme *Stark Raving Mad*, *Counting Madness*, les *Players Aid*, etc.). De plus, des suppléments continuant à être édités, un engouement réel de jeu et de collection est maintenu. *CoC* est en effet un jeu avec **beaucoup** de matériel à collectionner : pléthore de suppléments Chaosium et créés par des boîtes tiers (Pagan Publishing, TOME Inc, Triad Entertainment, Grenadier, FFG...), de nombreuses éditions et impressions. Ce n'est pas moins d'une douzaine de boîtes à collectionner rien que pour les règles de base (3 boîtes pour la 1^{ère} éd. ; 2 pour la 2nd et pour la 3^{ème}, au moins 3 pour la version française, 2 pour la version UK).

Si en plus, vous voulez les versions étrangères (allemande, japonaise, italienne, espagnole, ou même hongroise ou polonaise) ou que vous vous laissez tenter par les suppléments (notamment ceux en boîte avec *Horror on the Orient*

Express, les *Masques de Nyarlathotep* et *Les Années Folles* en tête de gondole), vous aurez du mal à boucler vos fins de mois. Et comme pour TSR, *CoC* s'accompagne d'une ribambelle de produits dérivés dont la plupart sont aussi inutiles qu'indispensables (*Miskatonic U Graduate Kit*, *Cthulhu for President*, dés fluorescents, crayon Miskatonic U, Folder, *Elder Party Kit*, T-shirts...).

Un genre, un thème

Dungeons & Dragons étant le premier jeu de rôle (si l'on occulte les playmobils™), le genre le plus répandu est le médiéval fantastique, avec en fer de lance les collectionneurs TSR. La production mondiale sur le genre est aussi un facteur important de ce choix de collection. C'est en par- ➔

Les différentes versions de *Dungeons & Dragons*.





Une production en langue française massive dans les années 80 et 90

ticulier vrai pour les collectionneurs nostalgiques puisque pas loin de la moitié de la production polistrique des années 70-80 déclinait ce genre là et qu'encre de nos jours la production med-fan reste très importante.

Il existe pourtant d'autres genres : **space op** (*Traveller, Star Fontiers, Fading Suns...*), **steampunk** (*Space 1889, Aventures extraordinaires et Machinations infernales...*), **horreur contemporaine ou classique** (*L'Appel de Cthulhu, Kult, Crimes...*), **cyberpunk** (*Heavy Metal, Berlin XVIII, Cyberpunk...*), **post-apo** (*Bitume, La Terre Creuse, Hawkmoon...*), **super-héro** (*Marvel Super-Hero, DC Heroes, Champions...*), **historique** (*Tenga, Les 3 Mousquetaires, Avant Charlemagne...*), **manga** (*Bubblegum Crisis, Mekton, Wuxia...*), etc. Le focus peut aussi être un thème regroupant plusieurs genres comme « le Japon médiéval ». Bien qu'en général un collectionneur ait des préférences franches pour un genre ou deux, il est rare de le voir se cantonner à un seul. Quelques jeux peuvent concilier deux thèmes et amener le collectionneur à s'intéresser aux deux (par exemple *Anima* pour le med-fan et le manga).

Les boîtes et les livres de base

Certains collectionneurs ne veulent pas se lancer dans une chasse folle aux suppléments et se contentent dès lors de collectionner les livres de base (ou les boîtes) des jeux. Plusieurs maisons d'édition se prêtent bien à ce type de collections telles que Chaosium, Fantasy Games Unlimited, Avalon Hill, ou encore West End Games pour les boîtes. Ces boîtes sont pour la plupart très réussies et séduisent le collectionneur par leur contenu. Imaginez... des livrets, des cartes, des dés (la présence des dés est très importante pour le collectionneur maniaque !), des aides de jeux, etc. Et tout ça dans un bel écrin.

D'autres maisons d'édition appâtent le collectionneur en jouant sur le dos de leurs ouvrages, comme Sans-Détour qui a eu la bonne idée de numéroter ses tranches (les fourbes). Un numéro vous manque et votre bibliothèque est dépeuplée. Avec ce genre de collection, le danger est de sombrer dans le complétisme. Une fois toutes les boîtes ou les livres de base acquis, la tentation de compléter avec les suppléments, ou pire, avec les différentes éditions et/ou impressions, se fait sentir. Et là, Chasiusum est votre amie (ou ennemie ?). *Runequest* est sur la même ligne que *CoC*, surtout si l'on ajoute les boîtes Avalon Hill. *L'Œil Noir* est également un jeu apprécié pour les nombreuses boîtes de ses versions de base. Comptez, entre les deux versions des boîtes Gallimard (une en petit et en grand format pour chacune des boîtes de base : *Initiation*, *Extension* et *Accessoires*), les boîtes Schmidt (2 boîtes *Initiation*, 1 *Extension*, 1 *Accessoires*), et les règles avancées ou de contexte (*Maîtres d'Armes 1* et *2*, *Havena*), cela fait déjà 13 boîtes différentes à posséder en priorité ! Malgré tout, la peine en vaut la chandelle et ce sont des collections qui raviront leur heureux possesseur (mais peut être moins leur banquier...).

Les jeux français

Les français sont chauvins et beaucoup d'entre eux se refusent à lire dans la langue de Shakespeare. Ils sont donc logiquement attirés depuis toujours par les jeux exclusivement en français. Leur collection suit la même tendance et une priorité est donnée aux gammes françaises (et en particulier aux jeux français car la « French touch », c'est de la bombe !). Dans les gammes françaises, les classiques sont des jeux comme *In Nomine Satanis* (4 éditions, plusieurs dizaines de suppléments) et *Rêve de Dragon* (les miroirs se vendent une petite for-



tune), car ce sont les gammes les plus fournies et parce que l'intérêt ludique de chaque supplément est clairement au rendez-vous. D'autres gammes, dont certaines plus récentes, sont également collectionnées/recherchées et cristallisent les passions. Citons en vrac *Agone*, *Guildes*, *Bloodlust*, *Hurllements*, *Cops*, *Vermine*, *Rétrofutur*, *Maléfices*, *Empire Galactique*... Une caractéristique de cette collectionniste française est une recherche de jeux « intéressants » et originaux.

Les nostalgiques vont plutôt s'intéresser aux « vieilleries » de leur enfance, à ces jeux qui les ont amenés dans le hobby. Parmi les objets convoités, il existe des incontournables comme *L'Ultime Épreuve* (voir CB#5), *Féerie*, *Légendes*, *Bitume*, *Zone*, *Empire et Dynasties*, etc. En plus de l'aspect purement nostalgique, ces jeux ont aussi l'avantage d'avoir un matériel intéressant et abondant. Les plus complétistes s'intéresseront aux jeux plus confidentiels tels que *Mimétis*, *Mythes et Légendes*, *Alter Ego*, *Silrin/Koros*, *10.000\$ Reward*, *Binary RPG*, *Mercenaires*, *Bernard et Jean*, *Empyrium*, *Nil le jeu du Serpent*, *Le Messenger*... Hormis quelques jeux réellement rares (i.e. tirés à moins de 50 exemplaires), ils sont tous plus ou moins accessibles avec un peu de patience.

Les magazines et les fanzines

En vieillissant, le collectionneur a parfois envie de compléter les séries →

Des boîtes, des boîtes, des boîtess !

Collectionner TSR

Contrairement à bon nombre de gammes, collectionner *Dungeons & Dragons* relève de la folie furieuse. Entre *OD&D* (woodgrain et white box), *D&D*, *AD&D*, et *AD&D2*, ce sont près de 460 ouvrages et boîtes, auxquels il faut rajouter 440 références relatives aux univers TSR : *Al-Qadim*, *Spelljammer*, les *Forgotten Realms* (130 références à eux seuls), *Greyhawk*, *Mystara*, *Planescape*... Environ 900 références au total... Et sans parler des différentes impressions ! Il n'est pas rare d'en compter une demi-douzaine pour certains voire jusqu'à 10 pour le *Monster Manual* au Pégase. Paradoxalement, cette collection est aussi la plus simple. Les produits ont été tirés en grand nombre et, même si les acheteurs sont très nombreux, l'offre reste très importante. Le meilleur conseil à donner serait de faire preuve de patience car le module tant convoité sera de nouveau à vendre à court ou moyen terme. Cela dit, renseignez vous préalablement car ce n'est pas parce qu'un module a « flambé » sur un site de vente en ligne que cela donne une idée de sa cote (On vous réserve une petite surprise dans CB#7...). D'autres éléments peuvent jouer, comme le « print » justement : un « lizard logo » à la place du « wizard » et le prix est multiplié par cinq.

Quoiqu'il en soit, avant de se lancer dans la collection du jeu de rôle de TSR, il faut forcément faire des choix, choisir un univers ou un corpus de règles et essayer de s'y tenir... en tous cas plus ou moins. Une fois ce fait admis à contrecœur, les objets les plus intéressants à récupérer sont certainement les trois manuels de base : le *Players Handbook*, le *Dungeon Masters Guide* et le *Monster Manual*. Couvertures évocatrices d'un passé révolu (et traduits en français), cote raisonnable (une quinzaine de dollars pour un livre en très bon état) et des lots régulièrement disponibles... Que demande le peuple ? À côté de cette triade, il y a le mythique *Deities & Demigods* dit « 144 », dont les premières impressions intègrent les panthéons de Moorcock et de Lovecraft pour un total de 144 pages contre 128 pour les éditions suivantes.

Autre collection sympathique : les modules monochromes. Premiers modules imprimés en

quantité par TSR, ils se distinguent aisément grâce à une couverture pastel (orange clair, verte, bleue...). Parfois très courts (8 pages pour le *G1*) et caricaturaux, ils ont néanmoins une vraie touche vintage tant par leur design qu'au niveau de l'écriture. Tout ça pour un prix très abordable.

Certains chercheront ensuite les accessoires, comme les écrans, les feuilles de personnages, les dés, d'autres les modules, les suppléments de contexte, les magazines...

Pour les plus obsessionnels, c'est la chasse aux impressions. Comprenez bien par contre qu'il est inutile d'essayer d'expliquer à vos proches que le fait que la lettre « R » déborde un peu sur le rabat de la couverture justifie le rachat d'un nouvel exemplaire du *DMG*. Le temps passé à se documenter et à chasser les bonnes affaires est au moins aussi intense que le moment où l'ouvrage tant convoité intègre votre bibliothèque. Évidemment, sa lecture ne présente aucun intérêt.

Pour les plus libidineux, la chasse aux très rares peut commencer. Elle doit être plus que jamais raisonnée. Certains modules peuvent s'échanger au delà du millier de dollars, il faut vraiment être sûr de son coup et avoir une confiance totale dans le vendeur. Les ventes via forum avec des vendeurs/collectionneurs reconnus comme sérieux sont à recommander.

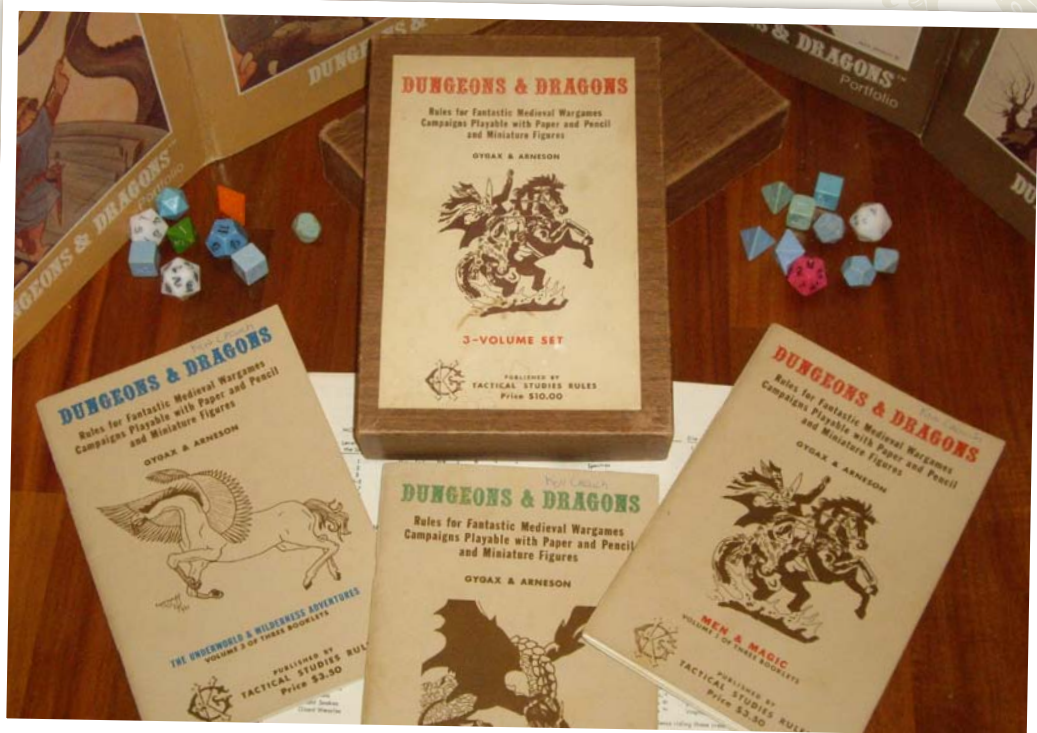
Pour les plus idolâtres, il est possible de trouver des ouvrages dédiés par d'anciennes gloires de l'édition du Jeu de Rôle, et ce n'est pas forcément plus onéreux que des exemplaires standards. Dans le même ordre d'idée, les plus concupiscents seront prêts à (s')investir dans la chasse aux manuscrits, aux inédits ou aux illustrations originales.

N'oublions pas non plus que TSR ne se résume pas qu'à *D&D* et *AD&D*. *Boot Hill*, *Conan*, *Gameworld*, *Marvel Super Heroes* et *Top Secret* sont autant d'invitations au rachat de belles bibliothèques chez votre marchand suédois.

Nicolas « le rahib » Delzenne



Ci-dessus : Une sélection de boîtes rouges dans toutes les langues ! (Nicolas Delzenne)



Ci-dessus : La mythique « Woodgrain » OD&D (ici la 3^e impression, 1975)

Le fanzinat en vogue dans les années 80-90 (un fanzine anglais s'y est malicieusement glissé, trouvez l'intrus !)



de magazines ou de fanzines auxquels il était abonné quand il était plus jeune, ou qu'il s'empressait d'aller acheter à la sortie du lycée manquant irrémédiablement le dernier bus. Et ce focus apporte un vrai plus au collectionneur car il représente une mine d'informations sur des produits peu connus. On joint ainsi l'utile à l'agréable.

Magazine historique, *Casus Belli* constitue la collection la plus courante et les classeurs permettent de la ranger proprement (à noter qu'il existe 3 classeurs « officiels » différents : un uni vert foncé, deux blancs

illustrés - large avec tige métal ou fin avec attaches en plastique). *Dragon Radioux*, *Chroniques d'Outre-Monde* et *Graal* complètent le carré magique. À ces piliers de l'espace médiatique français se greffe tout un tas de magazines plus ou moins bons (certains ne méritant clairement pas l'investissement...) : *Descartes le supplément*, *Dragon (AD&D)*, *Runes* (il existe deux n°1, avec et sans cadre sur la couverture), *Jeux et Stratégies* (le premier de tous), la *Nécropole de Ghoser* (pour son format), *Plasma* (jeux Siroz), *Tatou* (jeux Oriflam), *Info-Jeux*, *Role'Mag* (à signaler impérativement car c'est le plus mauvais de tous)... Les collectionneurs bilingues peuvent aussi se lancer dans la traque des magazines en langue anglaise. Les incontournables sont *Dragon magazine* (le n°1 dépasse les 150 \$), *Imagine*, *Dungeon*,

Les magazines *Graal* au complet (à gauche), *Dragon Radioux* (à droite ; le n°1 tiré à 400 exemplaires sur l'imprimante de Paul Chion, et le fac simulé du n°24 inédit ; voir CB#4) et un assortiment de rétroclones (en bas).



et *White Dwarf* (attention, il existe une réimpression du n°1 qui est bien moins rare que la version originelle).

Les plus motivés (ou fous) se lancent ensuite dans la collection des fanzines. Une quête sans fin vu l'immense production des années 80 et 90. D'autant qu'il y a du très bon mais surtout du mauvais, et que nombre de ces fanzines peuvent se vendre assez chers. Dans les fanzines à récupérer en priorité : *Apsara* (surtout le n°17), *Broos* (pour *Runequest*), *Tinkle Bavard* (avec les HS rétroviseurs des terres intermédiaires), *Coups Critiques*, *Le Farfadet*, *Les Grimoires des Gratteurs de lune* (pour *Rêve de Dragon*), *Méluzine...* Les fanzines en langue anglaise sont encore plus nombreux et intéressent des collectionneurs du monde entier ce qui a un impact sur leurs prix (certains numéros dépassent les 50 €) mais là aussi, renseignez-vous bien avant car certains sont réellement sans le moindre intérêt.

Les rétro-clones

Pris entre nostalgie et modernisme, les collectionneurs de « rétros » (je prends le risque d'englober sous ce terme toute la mouvance OSR et m'en excuse d'avance) retrouvent par ce biais la saveur de madeleine des années héroïques du collège, du lycée et de la fac. Ils aiment pouvoir restituer son rôle au MJ, rendre la primauté à l'intelligence et à l'astuce du joueur plutôt qu'à la technique et aux valeurs mécaniques des PJ : simplicité et priorité du « ruling » sur les « rules ». Les rétros permettent également de recycler/réutiliser/adapter le plus simplement possible un matériau qui aligne 40 ans de scénarios et d'univers dont certains sont encore aujourd'hui de pures merveilles (*Birthright* pour les settings, *Against the Slave Lords* pour les scénarios par exemple). Les rétros permettent aussi de découvrir avec plaisir que, 40 ans après, des auteurs

d'aujourd'hui sont capables de s'approprier l'antique *D&D* pour le régurgiter sous une forme moderne (avec des perles comme *Lamentations of the Flame Princess*). Le panorama des rétros est vaste et offre la possibilité de comparer différentes réinterprétations, d'en apprécier les bonnes idées, la cohérence (*Dark Dungeons*) ou encore l'esthétique (*Astonishing Swordmen & Sorcerers of Hyperborea*).

Le « small-press » et les jeux de rôle amateurs

Quelques collectionneurs poussent le vice vers le côté sombre et se mettent à collectionner des jeux de rôle obscurs ou amateurs, souvent publiés par des maisons d'édition totalement inconnues du grand public (et même des initiés !). D'ailleurs, l'auteur est généralement l'éditeur et le nombre d'exemplaires est parfois inférieur à 10. Alors que les années 70 et 80 ont vu paraître des centaines de produits « small-press », nous (je fais partie malheureusement de ceux-là) sommes peu nombreux à nous y intéresser. Paradoxalement, les quelques collectionneurs intéressés seront prêts à déboursier des sommes folles pour acquérir un simple livret de 6 pages au format A5. Certains de ces ouvrages flirtent avec les 500 \$. Ce type de collection est de surcroît très chronophage. Dénicher de telles raretés exige de longues heures de recherche et de lecture des vieux magazines, demande de suivre les discussions sur les →



Un incontournable de la collection : le magazine *Casus Belli* et les classeurs de rangement !



Collec de dés : Tu jettes
2013 dés sous Wisdom stp
(ci-dessous)

Dés, figurines et produits dérivés divers clôturent ce panorama des collections. De vrais collectionneurs existent en effet pour ces différents



types d'objet, en particulier pour les dés et les figurines. Les dés occupent une place privilégiée dans le cœur des rôlistes et on comprend aisément l'attrance que ceux-ci ont pour leurs apparences bigarrées (qui changent de couleur, en côte de maille, fluos, en mousse, toupie...). Au cours de ces dernières années, plusieurs manufacturiers historiques se sont lancés dans la production de dés aux formes et matières étranges, poussant encore plus à la collection. Certains se sont même spécialisés dans l'identification de dés permettant au collectionneur de se réapproprier des dés orphelins au bon jeu ! Si vous voulez vous faire une idée, visitez le site <http://www.dicecollector.com>.

La collection de figurines est aussi de nouveau à l'affiche ces dernières années, en particulier par l'intermédiaire de jeux de figurines revenus à la mode (*WH40K* par exemple). En dehors des wargames, les premières figurines en plomb sont apparues pour *AD&D* dans de belles boîtes Grenadier, Ral Partha, etc. Et c'était avec de vrais sculpteurs aux manettes tels que Tom Meier, créateur de la marque Ral Par-

tha. Le rangement de ce type de collection devient en revanche source de catastrophes dès que l'on s'intéresse à autre chose qu'aux seules boîtes : figurines solitaires, blisters en « loose », c'est une vraie galère.

Au delà de nos frontières

Vous l'avez compris, la collectionneuse ne s'arrête pas à nos frontières et embrase le monde entier, de Sydney à Los Angeles. Historiquement, les premiers collectionneurs sont apparus aux États-Unis dans la continuité des collectionneurs de wargames et des participants aux GenCon. C'est ainsi que les premiers collectionneurs se sont logiquement intéressés à *D&D* et au médiéval fantastique (Fantasy RPG) et ont pu acquérir des graals comme le *Chainmail* 1^{ère} éd., la *woodgrain* 1^{ère} éd. ou des magazines comme les *Domesday* et *The Strategic Review* (magazine produit par TSR). Au fond, on peut se demander si en ce temps-là, ils pensaient vraiment à la collection ou plutôt à tout acheter simplement pour jouer. La production ➔



Une sélection des jeux italiens.

Le monde des figurines est étroitement lié à celui du JdR



des années 70 ne fut pas aussi intense que dans les années 80 et il était alors facile d'acheter une bonne partie de ce qui sortait (à condition d'exclure de sa recherche les productions « small-press », souvent uniquement disponibles localement). En s'arrêtant aux années 2000 où la production a explosé avec la facilité d'impression, on comptabilise pas loin de 6000 livres/boîtes/suppléments et 2300 magazines en langue anglaise rien que pour la catégorie Fantasy ! De ce passé glorieux, les collectionneurs américains ont hérité l'immense avantage de pouvoir dénicher des raretés dans les FLGS locaux (Friendly Local Gaming Store) et dans les vide-greniers, chose presque impossible chez nous sur le vieux continent. Cette disponibilité des produits a permis à des collectionneurs de se construire sur le tard une collec-

Produits Wee Warriors, éditeur de suppléments pour OD&D dès 1975 avec le mythique *Palace of the Vampire Queen*.

tion importante en peu de temps et pas forcément qu'avec du TSR (*Runequest*, *CoC*, *Stormbringer*, *Marvel SH*, *Tunnels & Trolls*... autant de jeux US facilement accessibles et bien documentés au travers des magazines).

Par la présence de nombreux clubs et de leurs associations de JdR, les universités américaines et anglaises ont aussi joué un rôle très important dans le développement du phénomène et dans la mise en place de cercles actifs de joueurs/collectionneurs et d'échanges de jeux. Le JdR américain s'est ainsi exporté facilement dans les pays anglophones et les liens forts existant entre les collectionneurs de Comics et de JdR ont renforcé la collectionnite dans ces pays. La présence importante de magasins et la création précoce du magazine *White Dwarf* ont aussi joué un rôle important dans la diffusion du hobby à la fin des années 70 au Royaume-Uni où l'on retrouve de fait les plus vieux collectionneurs en dehors des États-Unis. D'autant que des versions des jeux étaient publiées spécifiquement pour le Royaume-Uni, doublant l'offre disponible en anglais pour un collectionneur. Notez que pour ce motif, il faut à présent faire attention lors de l'achat d'un jeu au R-U et penser à vérifier s'il s'agit de la version américaine ou non (les versions UK de certains jeux possèdent un bandeau supplémentaire en haut des couvertures par exemple).

Il en est de même en Australie avec des versions spécifiques des modules TSR (qui sont beaucoup plus rares que les américaines) ainsi que des productions locales. Toutefois, comme les magasins y sont assez rares (exclusivement situés dans les villes majeures), la majorité des collectionneurs s'approvisionne essentiellement par internet. Le nombre de collectionneurs est par voie de conséquence plus restreint que dans les autres pays anglo-saxons.



JdR et aventures publiés au Royaume-Uni depuis les premiers jours de D&D jusqu'au début des premiers jeux réellement et complètement conçus par des Britanniques. Les impressions britanniques des ouvrages américains (notamment D&D) étaient communes du fait des taxes douanières importantes à l'époque (*Tunnels & Trolls* fut imprimé en Angleterre avant D&D !)



De nos jours, les communautés anglo-saxonnes de collectionneurs sont les plus importantes, avec en tête les « TSRophiles » et les « Co-Cophiles » (pour *Call of Cthulhu*, je ne parle évidemment pas des collectionneurs communistes). Une bonne partie de ces collectionneurs ayant été initiés au JdR avec D&D, cela semble cohérent. Même si par la suite les collectionneurs s'ouvrent pour la plupart à d'autres genres et jeux, on retrouve où que ce soit dans le monde les mêmes objets mythiques pour les collectionneurs de base : la boîte rouge, la woodgrain, la white box (remaniée maintes fois à la sauce rétro), etc.

La France occupe une place à part dans cet échiquier et bien que beaucoup collectionnent le TSR, les jeux français sont abondamment collectionnés. Les E-U et le R-U mis à part, la France est en effet le pays qui a produit le plus de jeux originaux. Des dizaines rien que dans les années 80 tandis que les autres pays européens n'en comptent qu'une dizaine chacun. Plusieurs autres pays d'Europe comptent tout de même de gros collectionneurs : l'Allemagne, l'Italie, la Grèce, l'Espagne, et même la Belgique ! Comme souvent, l'arrivée de D&D dans le paysage ludique a été le point de départ de nombre de collections dans ces pays, des jeux autochtones complétant le panel par la suite. L'Italie présente une communauté de collectionneurs plutôt active sur le plan international, s'intéressant surtout au TSR et aux FRPGs. La Belgique compte une communauté assez mince, d'autant qu'elle se répar-

tit en deux entités linguistiques peu perméables. La communauté de collectionneurs wallons va plutôt s'intéresser aux jeux français tandis que la communauté flamande néerlandophone ne collectionne que des ouvrages en langue anglaise. Comme en France, on trouve des magasins dans les grandes villes avec essentiellement des nouveautés et les collectionneurs sont contraints à faire leurs emplettes principalement via internet.

Certains pays présentent des spécificités toutes particulières pour la collection. Dans les pays du sud-est asiatique par exemple, l'humidité est telle qu'il est impératif de disposer de déshumidificateurs d'air dans les espaces de stockage des collections. En Afrique, c'est la quasi-absence de magasins, y compris de nouveautés, qui ampute le monde de la collection. Seule l'Afrique du Sud semble posséder quelques FLGS (3 sur l'ensemble de son territoire).

Vous voulez connaître nos tops, nos anecdotes et plus encore ? Rendez-vous dans le prochain numéro pour la suite (et fin) de notre dossier Collections !

Géraud « myvyrrian » G.
Photos Géraud G. et tous les collectionneurs qui nous ont autorisés à publier leurs photos, merci !

Ont également contribué (idées, textes ou photos) par ordre alphabétique :

- la rédaction de Casus Belli
- les membres du CasusNO et en particulier : Fabrice « Kahlong » Brabon (Belgique), « Lobo », Jérôme Darmont, Nicolas « Le Rahib » Delzenne, Jean « Alahel » Fridrici, Fred Joly, « Chaviro », Patrice Mermoud, « Pajji », Antoine Pressard, Silenttime.
- les membres d'Acæum et en particulier : Axel « aia » Boucher (Italie), « Bracton » (USA), Ant « Echohawk » Brooks (Afrique du Sud), David « Thunderdave ! » Caldwell (Canada), « dwarf » (France), Brett « beasterbrook » Easterbrook (Australie), Frank Farris (US), Devon « burntwire brothers » Hibbs (US), Allan « grodog » Grohe (UK), Ralph « xRalphx » Kelleners (Belgique), William « stratochamp » Meinhart (USA), Mark « mars » Petrick (Canada), Chris de Putron (UK), Steve « TheHistorian » Rubin (USA), Ciro Alessandro Sacco (Italie), Ronald « rhyne » Tang (Hong-Kong), David « faro » Witts (UK) ;
- Kevin Cook (dicecollector)

PORTFOLIO COLLECTIONS

En attendant la fin de notre dossier dans le prochain numéro, voici quelques clichés de collections supplémentaires !

1. C'est ça l'Amérique ! (William Meinhardt)
2. Une collection de chez nous (Géraud « Myvyrrian » G.)
3. Une collection qui a la frite (Fabrice « Kahlong » Brabon)
4. On collectionne jusqu'en Afrique du Sud (Ant « Echohawk » Brooks)







ARCHÉORÔLISME

MEGA

Envoyez les messagers galactiques !

1984. L'Ultime Épreuve cartonne comme jeu d'initiation mais le med-fan ne fait pas frémir tous les joueurs et bien des rôlistes se sentent oubliés sur le bord de la route. Didier Guiserix et Michel Brassine déclinent alors l'initiation au multiversel et nous renvoient dans les cordes avec un jeu qui permet de naviguer entre les genres et les époques.

Je vous parle d'un temps que les moins de

30 ans...

Quelques jours de retraite à Étretat ont suffi à nos deux compères pour façonner cette perle. Imaginé dans un esprit de polyvalence d'aventures et de règles, *MEGA* (oui, tout le titre est en majuscule) se présente comme un jeu d'univers parallèles accessible aux néophytes tout en étant suffisamment riche pour convaincre et attirer des rôlistes aguerris. Son ciment : un organisme législatif de la Confédération Interplanétaire, l'Assemblée Galactique. Cette organisation multiverselle vise à établir une paix durable et à prévenir toutes les menaces extraterrestres, une sorte d'ONU intersidérale dont les messagers galactiques (Megas) sont la force d'action.

MEGA 1 et *MEGA 2* paraissent tous les deux dans un Hors-Série de *Jeux & Stratégie* (voir l'encart). Près de dix années de démos dans les conventions suivront. Le scénario le plus maîtrisé alors par Didier (et également le plus sollicité) restera un road movie politico-romantique écrit par Pierre Lejoyeux et se déroulant sur une planète hivernale

inspirée d'un setting de roman d'Ursula Le Guin. Princesse galactique en fugue, chenilles des neiges, longs trains transmontagnes conduits par des pilotes déifiés, voilà le genre des premières aventures qu'ont pu vivre nos Megas !

Huit ans plus tard, sort enfin *MEGA III*, d'abord en Hors-Série de *Casus Belli* et avec du lourd au tableau d'affichage. Aux mains de Michel et Didier se sont greffées celles de monstres du JdR français : Denis Gerfaud, Pierre Lejoyeux, Anne Vétillard, Pierre Rosenthal, Jean Balczesak (et j'en passe), sans oublier Tristan Lhomme qui coécrit une superbe campagne (pour la version Descartes) ou Olivier Vatine et Roland Barthélémy qui signent les couvertures.

Pourtant, cette édition est une édition « maudite » comme le dit Didier : « on a imaginé, testé et éliminé de nombreuses approches des règles avec Pierre Lejoyeux, et au final quand ça le faisait bien (et que la date annoncée de parution approchait), on s'est aperçu que l'on avait refait à 90% les règles de *Rêve de Dragon*... [...] La perte du fichier maquetté à trois jours du rendu imprimeur m'a également obligé à recréer le bouquin complet en bossant jour et nuit à partir de dizaines

Point central mais presque !

Conçu pour des héros voyageant dans des univers parallèles et non dans le temps (ce qui évite les paradoxes), *MEGA* a pourtant failli être un « *Valérian et Laureline JdR* ». Hélas, l'ami Mézières, réfléchissant déjà à un jeu vidéo sur *Valérian*, a prudemment évité de se lier par des droits et contraintes qui auraient handicapé son projet. Son jeu vidéo ne s'est pas fait, mais ça n'a pas été la faute de *MEGA* qui, à défaut de voyage temporel, lui a en toute transparence piqué l'esprit de la BD...



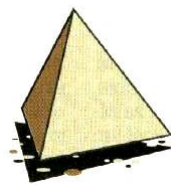
de disquettes-navettes comportant chacune un seul chapitre, et datant de diverses étapes de la finition... ». Alors maintenant, tous au boulot, je ne veux plus entendre parler de sortie retardée d'un jeu parce que les auteurs n'ont pas eu le temps de finir ! Et ça vaut pour la rédaction de Casus, bande de fainéants !

J'ai fait appel à vous, Messieurs et Mesdemoiselles...

Là, ceux qui ne le connaissent pas se disent « mais qu'est-ce que c'est MEGA ? » Non, mon jeune ami, le MEGA dont je te parle n'est pas le nouveau site de partage de fichiers de Kim Dotcom. C'est bien mieux que ça. MEGA, c'est un lieu de partage... d'aventures ! En tant que Messagers Galactiques, vous allez voyager au travers de notre bonne vieille Voie lactée, mais aussi bien au-delà. Car MEGA ne s'arrête pas aux frontières du réel et propose également de vivre vos épopées dans des uchronies de

notre bonne vieille Terre ou au fin fond des univers connus et à d'autres époques. Passerelle entre *Sliders* et *Stargate*, deux séries qui ont marqué les rôlistes trentenaires, MEGA connecte une infinité de possibilités. De la sorte, les joueurs peuvent explorer donjons et vaisseaux spatiaux, résoudre une enquête digne de Columbo à Saint-Pardoux-Morterolles en Creuse puis déjouer les plans dévastateurs des boglodites dans la galaxie UDFy-38135539.

L'introduction de l'Assemblée Galactique par les auteurs est ingénieuse et évite les écueils que l'on serait en droit d'attendre dans un mélange d'univers et d'époques. D'une part, les Megas sont envoyés au lieu où se déroule le scénario avec un équipement limité fourni et contrôlé par l'AG. Ils n'ont donc pas la possibilité de se balader au moyen-âge avec un pistoler à générateur magnéto-cumulatif évitant toute tâche disgracieuse sur les armures rutilantes. D'autre part, un système de « descente/remontée » vers la ➔



Balance les chiffres Simone !

Le Hors-Série de *Jeux & Stratégies* dédié à MEGA s'est vendu à pas moins de 60 000 exemplaires pour sa première version et à 70 000 exemplaires pour MEGA 2. Des chiffres qui donnent le tournis à notre époque de vache maigre des ventes. À titre de comparaison, alors que J&S se vendait aux alentours de 150 000 exemplaires à l'époque de MEGA, votre magazine favori est tiré à 5 000 exemplaires...





En gros, t'es un Men In Black ?!

Presque, mais *MEGA* est paru juste 25 ans plus tôt. L'Assemblée Galactique réunit les représentants de toutes les races « intelligentes » de l'univers (ou plutôt DES univers), lesquelles utilisent avec parcimonie leur technologie et leur puissance. L'A.G.

décide quand une race est digne de rejoindre l'organisation alors qu'elle se lance à la conquête de l'espace et, dans le cas contraire, met en place les moyens de confinement nécessaires pour réduire toute velléité.

Quant à notre Terre, la question se pose. Sommes-nous prêts ? Prouver que l'humanité est prête, c'est la lourde tâche qui incombe à nos vaillants PJ dans la peau de jeunes recrues Mégas.

zone de jeu interdit la récupération d'objets d'autres époques/mondes. Enfin, cette A.G. impose une structure aux personnages et leur interdit les actions inopportunes à telle ou telle époque (imaginez l'impact d'un avion de chasse conçu sous Louis XIV...).

N'oublions pas que *MEGA* est en premier lieu un jeu d'initiation. Cela se ressent à toutes les étapes du livre. Les descriptions sont précises et détaillées (parfois trop pour un MJ chevronné). On y retrouve tout le déroulement d'une partie, comment elle débute, les étapes du jeu, et la façon dont elle se termine. Des niveaux de complexité permettent de commencer rapidement le jeu si l'on débute et d'ajouter telle ou telle règle lorsque les fondamentaux sont bien maîtrisés. La troisième édition perd toutefois un peu de cette simplicité et de la candeur des premières éditions pour fournir un système plus mature et complet (et donc plus complexe). Les livres fourmillent également d'astuces pour aider les MJ débutants, astuces que quelques Grands Anciens réutilisent encore, comme l'emploi d'un réveil pour déterminer la pré-

sence d'un résident (PNJ) ou d'une patrouille dans un lieu donné.

Paradoxalement, on sent bien l'empreinte des années 80 et de ses systèmes simulationnistes (avec certains concepts archaïques d'un intérêt limité comme le tirage de la taille et du poids aux dés). Il y a des formules partout, beaucoup de formules et pas forcément des plus claires. Et des abréviations aussi, beaucoup d'abréviations... Trop. Au bout d'un moment, la lecture devient fastidieuse. Pas que ce soit compliqué, c'est simplement fatigant. Je ne conseille que trop aux MJ qui voudraient s'y replonger de ne pas hésiter à « concrétiser » toutes les formules et règles. À l'application, c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît.

MEGA 1, 2 ou 3, Je choisis quoi ?

Je le confesse, j'ai une préférence pour la première édition. Ceux qui me connaissent diront que je ne suis qu'un VCI* nostalgique et c'est vrai. C'est d'ailleurs à cette édition que j'ai le plus joué. Il y a toutefois de vraies raisons à ce choix, essentiellement



* Vieux Con Incorrigible

Deux très bonnes idées

Pour commencer, **le transfert**. Ce pouvoir permet aux Megas de projeter leur psychisme dans le corps d'un autre individu, en général un résident. Le vrai corps du Mega tombe alors en catalepsie tandis que son esprit prend la place de celui du résident. Cela a plusieurs intérêts. D'abord, les réminiscences des souvenirs de l'hôte vont permettre au Mega de s'insérer facilement dans un environnement inconnu. Ensuite, le Mega peut essayer de « chercher » dans les souvenirs du résident pour y trouver des informations utiles.

Le transit. C'est par cette astuce que les auteurs ouvrent la voie vers l'ensemble des univers et dimensions imaginables. Un point de départ, un point d'arrivée, et le Mega peut se « téléporter », franchissant point de transit après point de transit jusqu'à un univers X, mais à condition qu'il puisse « s'imprégner », grâce à un fragment accessible, de l'empreinte unique de chaque point de transit. Le Mega peut également emporter un « passager », ce qui s'avère très utile pour les missions de sauvetage, fréquentes dans les scénarios publiés.

la simplicité et la fluidité de cette version qui se sont un peu perdues dans les éditions suivantes. Je garde en tête que *MEGA* est un jeu générique, grâce notamment à la possibilité de jouer des résidents hors du cadre de l'Assemblée Galactique, ce qui implique par conséquent de pouvoir incarner n'importe quel type de personnages dans n'importe quel univers et de les faire évoluer tout au long de leur vie. Un jeu générique doit surtout être malléable et adaptable, et la première édition passe parfaitement le banc d'essai.

Cependant, de nombreux MJ trouveront les règles de *MEGA 1* trop simplifiées et il faut admettre que les versions suivantes ajoutent des notions intéressantes en termes de jeu (les quelques exemples qui suivent sont loin d'être exhaustifs). *MEGA 2* complète notamment les voyages par le Transit, qui permet de se téléporter directement vers un autre monde ou un autre univers à travers des *points de transit* (tétraèdres de taille et de nature diverses créés à cette fin). La magie s'enrichit aussi de pouvoirs psi dans *MEGA 2* et de nombreux nouveaux sorts dans *MEGA 3*. Les combats prennent en compte bien plus de paramètres et les règles s'étoffent pour permettre de simuler tous les types de conflits (avec armes blanches, armes d'haïst, armes

à rayon, combats psi, etc.). De nouvelles aptitudes (compétences) apparaissent aussi dans *MEGA 2*, évitant bien du travail au MJ. Il y a surtout un catalogue couvrant les armes comme les planètes et les technologies. On y découvre également quelques explications sur ce qu'est l'A.G., qui jusqu'ici restait assez floue.

Du matériel en veux-tu en voilà

Même si le matériel pour *MEGA* est plus que dense (il suffit de regarder les anciens *Casus Belli* ou de faire une recherche sur le net), un des vrais plus de toutes ces nouvelles éditions tient aux scénarios supplémentaires. Les scénarios de *MEGA 1* sont assez simplistes et ressemblent sous certains aspects à du donjon camouflé. *Les Croisades ont atterri* possède cependant un bon potentiel et offre un bac à sable intéressant. *MEGA 2* propose de son côté d'excellents scénarios aux settings variés. Les mystérieuses apparitions de petits hommes bleus (sans képi ceux-là) de Didier Guiseric nous entraînent dans une enquête contemporaine à Mortepierre-sur-Goulue sur les traces de *pouf*. Dans le second, Jean Balczesak propulse les Messagers Galactiques dans un univers SF où ils ont la délicate mission de découvrir pourquoi des sys- ➔



La version Descartes de *Mega 3*.

Mon dieu, protège-moi de mes amis (bis repetita placent)

Un point important que j'ai rarement vu abordé dans un jeu de rôle (et encore moins à cette époque) est la gestion des relations entre personnages-joueurs. Ceux qui ont lu le « MJ Only » de Brand dans *CB#5* auront un air de déjà-vu. Les auteurs nous y expliquent comment gérer les alliances mais surtout les trahisons entre PJ et l'intérêt que celles-ci revêtent dans le jeu, jusqu'au meurtre de l'un d'entre eux. *MEGA* n'est pas qu'un jeu pour les tendres, qu'on se le dise.



tèmes solaires entiers disparaissent. Denis Gerfaud envoie les Megas dans un univers parallèle néolithique à la recherche d'un célèbre chimiste disparu travaillant sur une drogue ravageuse. Enfin, Pierre Lejoyeux nous dépeint une uchronie du XIX^e siècle dans laquelle l'armée anglaise défait l'armée indigène zoulou. Les Megas doivent y rechercher un Mega latent, personnage n'ayant pas conscience de ses capacités de transfert et de transit, en mêlant action et diplomatie.

Dans la version *H-S* de *Casus Belli*, MEGA III présente 3 scénarios complets et 6 « instantanés », des *pitches* comme on dit de nos jours. Le premier scénario de Pierre Lejoyeux lance les Megas dans une course-poursuite derrière une princesse enfuie sur Yorine, une planète éloignée de tout et en grande partie recouverte par les glaces (il s'agit du scénario dont je vous parlais au début). Jean Balczesak signe pour sa part un scénario plus court où les Megas doivent découvrir la raison de la présence d'un point de transit non répertorié sur une planète *a priori* fort inhospitalière et qui se révèle recouverte par une forêt enchantée... À jouer à la Lewis Carroll. Le dernier scénario proposé pour cette édition confronte les Megas à de dangereux truands galactiques sur une planète de

type « renaissance européenne » bâtinée de high-tech à petite dose.

Dans la version Descartes à couverture rigide, c'est carrément une campagne qui est mise à disposition. *Le Voleur d'Ygol* se divise en 3 parties et permet de jouer sans le système MEGA, la première étape étant le recrutement des PJ qui ne sont alors que de simples terriens. Cette vaste campagne alterne entre action et roleplay/enquête et fait voyager les Megas entre espace et Nouvel Empire français. La campagne est riche et souligne toutes les possibilités offertes par ce formidable jeu.

En lisant dans ma pyramide de cristal, j'aimerais y voir...

En conclusion, si un MEGA 4 un peu plus finalisé en termes de maquette était disponible sur un site d'impression à la demande, avec un peu de rab côté background (A.G., Guilde des Megas, exoplanètes, etc.) et quelques surprises supplémentaires, je suis persuadé qu'il susciterait un véritable engouement et aurait une nouvelle longue vie. Y'a plus qu'à, n'est-ce pas ?!

Géraud « Myvyrrian » G.

Et Mega 4 ?

À l'arrêt de *Casus v1*, Gregory Molle, qui avait signé moult *Gazettes Galactiques*, s'est attelé au projet d'une V4, avec pour objectif une simplification drastique des règles. Pas facile, car il fallait garder une certaine cohérence pour permettre la compatibilité du matériel existant, même avec ces transpositions. MEGA 4 (v1) est arrivé sur le net en 2004, suivi par une v5 qui est dispo en PDF, et on en est aujourd'hui à la v6 grâce à la plume sereine mais jamais totalement satisfaite d'une équipe de fans.

Pari gagné : MEGA 4 a conservé ses 10 caracs, un système élagué de talents et de spécialisations, plus des bonus de « voies » selon la vision du monde du perso. La résolution d'une action s'y fait en ajoutant une carac (au score de 1 à 9) + un talent (noté de 1 à 7) + bonus spé (1 ou 2) + 2d6 contre une difficulté de 4 à 24... Cohérent et adapté, le système se décline en 3 versions : Classique (chacun agit à son tour, calcul des scores et lancers de dés), « Au jugé » (le MJ estime la « difficulté pour le perso » et donc directement le score requis sur 2d6, puis réagit selon la marge) et « En opposition » (selon l'ancienne forme du duel dans MEGA qui est devenue optionnelle ; on estime le rapport de force et un seul lancer de dés résout à la fois le combat et les dégâts).

Quant au background, hors quelques détails obsolètes, l'ensemble a été conservé et la quasi-intégralité des trois éditions se retrouve groupée dans cette nouvelle version. www.messagers-galactiques.com

ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
PAS LES
PROCHAINS
NUMÉROS !

GRAND
DOSSIER :
COLLECTIONS
Quel collectionneur
êtes-vous ?

54 € POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION PAPIER
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE
DE 30 € PAR AN !

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OU 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 rue Gorge de loup, 69009 Lyon

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS !

LES 5 PREMIERS NUMÉROS
SONT TOUJOURS DISPONIBLES
EN VERSION PAPIER ET PDF
SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE :
www.black-book-editions.fr



THAÏLANDE

LE TEMPLE BLANC

Cendrillon au pays du Soleil levant

Wat Rong Khun, le Temple Blanc, est d'une blancheur immaculée. Il brille littéralement et sa silhouette effilée et tarabiscotée se découpe sur le ciel, semblable à celle d'un palais de conte de fées.

Ne vous laissez pas pour autant éblouir par le spectacle des milliers de fragments de miroir incrustés dans sa structure. Aussi captivante que soit cette vision, concentrez-vous plutôt sur le chemin à parcourir pour atteindre le temple : il est des plus symboliques et Chalermchai Kositpitat¹ l'a conçu comme un voyage initiatique.

Ici, ce ne sont pas des durians², le fruit national Thaï, qui poussent

sous cet arbre dont les frondaisons invitent à s'abriter de la chaleur écrasante, ils sont remplacés par d'hideuses têtes de démons, gangrénées par une variété de lichen. La plante a envahi les crânes en leur dessinant de grotesques barbes et des chevelures cadavériques. Attention, en vous éloignant des esprits maléfiques, évitez de vous laisser agripper par un prédateur surgi sans prévenir du gazon. Pas n'importe quel prédateur, le *Predator*





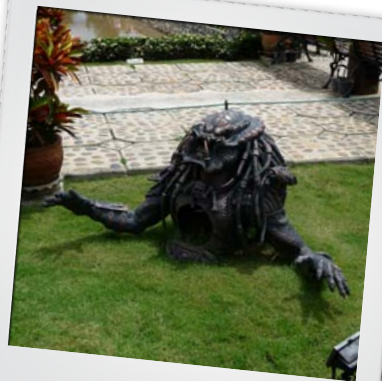
himself. Restez attentif, je vous aurai prévenu. Poursuivez votre chemin mais restez à distance du bassin où le temple se reflète gracieusement. Seul l'imbécile confond le firmament avec le reflet des étoiles à la surface de l'eau et ces colossaux poissons albinos raffolent certainement des imbéciles.

Vous devez à présent franchir deux ponts. Le premier est une simple passerelle. Toutefois, elle enjambe une fosse d'où émergent des centaines de bras pâles tendus vers le ciel. Des mains humaines, d'autres beaucoup moins, sortent des entrailles de la terre et tentent de vous happer, quelques-unes exhibent des crânes, d'autres des urnes (réclament-elles une offrande en guise de laissez-passer ?), toutes semblent torturées. Et, lorsque vous posez le pied de l'autre côté, prenez encore garde aux insidieux tentacules chtoniens hérissés de pointes qui surgissent à cet endroit.

Vous voici arrivé devant un portail constitué de deux formidables défenses blanches recourbées et dressées vers le ciel. Ne seriez-vous pas

en train d'entrer dans la gueule de quelques démon à la stature titanessque ? Vous n'avez pas vraiment le temps d'hésiter, baissez les yeux et avancez sans montrer de peur : deux nagas immaculés gardent le second pont. Ils sont de belle taille, les crocs étincelants. Leurs bras musclés brandissent de terribles armes et leur corps serpentifère court sur toute la longueur de l'arche jusqu'à l'entrée du bâtiment principal.

Vous êtes enfin entré dans le saint des saints, un temple bouddhiste décoré de fresques hallucinantes, peut-être la chapelle Sixtine du vingt et unième siècle. En ce lieu, le blanc cède la place à l'or en fusion. Au fond, un moine en robe traditionnelle orange médite assis en position du Lotus. Son immobilité est telle qu'on pourrait le confondre avec une ➔



Le Predator du Temple Blanc



Les fresques intérieures du Temple Blanc

Le Temple Noir



statue³. Des fidèles agenouillés lui rendent hommage et un immense bouddha doré est peint derrière le religieux. Il représente l'élévation, le but ultime. Toutefois, pour atteindre cet objectif, les tentations et les maux à combattre sont légion et des fresques dignes d'un ouvrage d'illustrations fantastiques dépeignent la lutte des forces du bien et du mal avec forces détails. Si la corruption domine autour de l'entrée, elle cède progressivement la place à la lumière apaisante qui émane du Bouddha. Toutes les icônes modernes sont là : Superman, Néo aussi bien que Spiderman en passant par Mickaël

Jackson et bien d'autres encore, invoqués sur les murs pour combattre une corruption personnifiée par Freddy, Hellraiser ou, une fois de plus, Predator. Des symboles plus politiques comme le pétrole et les Twin Towers se mêlent aux forces armées de Star Wars... Un archéologue venu d'un futur lointain aurait probablement bien du mal à trier le symbolique du représentatif, le chimérique du réel.

Un temple dont vous êtes le héros

Tel est le Temple Blanc de Chiang Rai en Thaïlande, un ovni, un mélange improbable de vraie religion et de délire artistique et, par-dessus tout, un rêve de rôliste. Le plan des lieux à lui seul est un scénario. Qui sait ce que pourrait vous inspirer une telle visite ? Quelle symbolique se voile derrière ce foisonnement de monstres et de fresques ? Quelles énigmes secrètes peuvent s'y dissimuler ? Et que penser du fait qu'à seulement quelques kilomètres de là, un autre artiste-mécène a fait construire un ensemble à la fois similaire et diamétralement opposé, son double sombre : le Temple Noir⁴.

Quelle lutte d'influence cache une si étrange coïncidence, quelles puissances occultes s'affrontent par l'entremise de ces deux complexes fantasmagoriques ? À vous de jouer...

Laurent Bernasconi

¹ Artiste thaï qui finance et dessine le temple. 67 disciples travaillent au projet qui prévoit de nombreux autres bâtiments. Commencé en 1997, l'édifice ne devrait pas être achevé avant 2070. Plus de photos sur :

<http://www.neverendingvoyage.com/white-temple-chiang-rai-a-photo-essay/>

² Tout compte fait, peut-être est-ce mieux ainsi car le véritable durian émet une puissante et tenace odeur de mort et de décomposition et il n'est pas très raisonnable de passer sous un fruit de 5 kg, hérissé de pointes dures et suspendu à une hauteur de près de vingt mètres. Les Thaïs (et les tigres paraît-il) en raffolent.

³ En Thaïlande, il est souvent difficile de distinguer les vrais des faux moines. D'une part, les moines conservent une immobilité souvent surréaliste ; d'autre part, des statues de cire remplacent parfois les moines dans les temples. En l'occurrence, renseignement pris, le moine du Temple Blanc est une réplique en cire du vrai moine qui a consacré le temple. À moins qu'il ne s'agisse d'un golem...

⁴ Le Temple Noir, *Baan Dam* en thaï, est l'œuvre de Thawan Duchanee et la visite de son site composé d'une douzaine de bâtiments plus ou moins imposants est tout aussi gratuite que celle du Temple Blanc. L'ensemble, principalement en bois noir sculpté de motifs étranges et de créatures monstrueuses, expose toute une collection de dépouilles d'animaux, cornes, crânes, squelettes et de véritables peaux de serpent de près de dix mètres de longs ! S'y trouvent aussi poignards et autres lances à la croisée de l'Afrique noire et de l'Asie du sud-est. Un peu moins photogénique mais plus intimiste, il s'en dégage une ambiance propice au frisson. Plus de photos sur :

<http://www.neverendingvoyage.com/black-house-chiang-rai-thailand/>

SPACE ADVENTURE **COBRA**

LE JEU DE RÔLE

**L'Aventure Spatiale revient
mais cette fois, le héros,
c'est vous!**



PULP FEVER
EDITIONS

La vieille école

« Bon, l'est où ? » On parle souvent du calme avant la tempête, mais on sous-estime toujours celui qui survient après la tourmente.

→ **L**a bande s'était réfugiée dans un silence coupable. Borol découvrait les lieux et aucun de ses hommes n'osait lever les yeux vers lui. Un caillou au sol ou une griffe de sang sur une botte étaient devenus des merveilles dignes de contemplation. Il enjamba un corps ouvert en deux sur le pavé. « Eh ben ! Par l'foutre de Poséidon ! » En jurant, Borol s'approchait du Gros Tom, balayant la scène d'un regard inexpressif. « La dernière fois qu'j'ai vu un bordel pareil, c'était la couche d'ta mère après la naissance d'ton gros cul ! Et encore, ça puait moins. » Le vent apportait une forte odeur d'algues pourries et de saumure mais restait insuffisant pour couvrir la pestilence du massacre. La rue était parfaitement

déserte. La lune avait eu la chance de disparaître derrière un nuage opaque. Borol ajusta son couvre-chef en peau de castor. Son magnifique chapeau soulignait surtout la vilénie de son visage osseux. Il l'ôta. Ce n'était jamais bon signe. Une veine saillante s'agitait sur son front dégarni.

« Alors, l'ou ? » Face à lui, quatre ombres. Arpiche, qui était celui qui roulait pour Borol depuis le plus longtemps, releva la tête. Ses tempes étaient poivre et sel, ses yeux d'un bleu franc et clair. D'une main aux longs doigts sales, il se gratta le cou puis désigna du menton l'un des trois corps à terre. Un grand gars athlétique dont le justaucorps de cuir était poisseux de sang. Inerte, le visage écrasé au sol. Le regard du vieux bandit passait du macchabée à ses gars, sans pouvoir choisir. « C'est quoi, enfants de putains, qu'z'avez pas compris ? Vous m'le ramassez vivant ! » Borol parlait presque à voix basse. Ça non plus n'annonçait jamais rien de bon. « C'était simple. Z'attendez qu'il sorte et vous le cueillez. » Il déambulait parmi les corps, triturant le manche de la dague dans l'ouverture de sa redingote élimée. « Ça m'paraît pas si dur à moi... Résultat, j'me pointe, il baigne dans son jus. » Il s'arrêta. « C'était à moi de le crever ! À moi ! »

« Ils étaient armés cap'taine, c'était dangereux... », tenta Arpiche. « Mais ferme ton con quand j'parle ! », hurla Borol. Il avait dégainé. « J'avais de l'estime pour toi Arpiche ! Vraiment, c'est dommage. » L'homme de main entreprit instinctivement un pas de recul. Il avait le dos au mur. Les autres, sans réfléchir, l'imitèrent. « Y'a des choses qu'j'accepte pas. J'veux bien être trahi. Si si. C'est la règle. Comment qu'tu crois qu'en suis arrivé là ? Je pensais qu'un jour, tu m'baiserais, je m'y étais même préparé. Mais par l'cul du diable, j'accepte pas d'être déçu ! Et là, j'suis très déçu... » Il s'approcha d'un des corps encore chaud. L'air était chargé d'embruns écœurants. Il le retourna de sa grande

botte. « Cui-là, dangereux ? Non mais regardez-le ! Un puceau oui ! Et encore, il s'est plus servi de son vit qu'd's rapière. »

Borol se rapprocha des hommes, immobiles. Il était à peine plus gros qu'une seule des cuisses du Gros Tom mais le vieux pirate saisit le colosse par la gorge d'un mouvement vif et précis. Il lui colla la pointe de sa dague juste sous l'œil. Son corps était pareil à un arc en tension maximale. « Gros porc, c'tait à toi d'le maîtriser, tu t'appelles ? À quoi qu'tu m'sers si t'es même pas capable d'assommer un gars qui fait le tiers de ton poids ? Ils t'ont fait peur à toi aussi ? Ils t'ont blessé p't'être ? » Pour seule réponse, le front de l'énorme corsaire suintait quelques perles de peur grasse. « Moi j'vois rien. Mais tu veux vraiment savoir c'qu'est dangereux ? » La lame de sa dague libéra une bulle de sang sur le contour de l'œil de Tom.

« Moi ! Hung moi ! » Borol se retourna immédiatement vers celui qui venait de l'ouvrir. « Hung l'ai tiré dedans. » Le petit gars ventru, le cheveu gras, le pied nu et le nez boursoufflé par une longue cicatrice montrait bêtement son arbalète. Hung était spectaculairement laid. Même la nuit. « Tiens, il peut sortir des mots d'cette fosse à purin ? », interrogea l'ancien, lâchant Tom. Il avança vers le gaillard qui se

**Son magnifique chapeau
soulignait surtout la vilénie
de son bigage osseux.**

tenait à côté de l'arbalétrier penaud. Ces deux-là se ressemblaient vaguement. « Den », cracha-t-il au plus grand des deux. Un brun costaud, menton carré, épaules larges, matraque et épée courte au côté. « C'est toi qui m'a supplié de donner du travail à ton frangin taré ? » Borol singea alors une voix ridicule. « Il vise bien, il obéit, y'aura pas de problème... Tu te rappelles Den ? » Le frère de Hung ne trouva rien à dire et c'était peut-être mieux ainsi. « Mais là, on dirait bien qu'y a eu un problème, Den », reprit le capitaine. Il le pointait de sa dague. « Le vrai problème, c'est qu'le jour où ta mère s'est offerte au chien qu'est ton père, et aussi l'père d'ton père, elle avait qu'un cerveau à donner. Et z'êtes pointés à deux ! »

« Hung l'a à peine touché », coupa Arpiche. « C'est moi qui l'ai achevé. Pas eu le choix. Il s'battait bien. » Borol ne dit rien. Il recula d'un pas et remit son chapeau sur son crâne parcheminé. De sa ceinture il sortit son pistolet. Chacun savait qu'il était chargé. La lune réapparut. « Bon, connaissez la règle », souffla le capitaine. « Une vie pour une vie. » Il mit en joue le Gros Tom. Puis Hung. « La question, c'est qui ? », ajouta-t-il. Puis Den. Puis Arpiche. « Attends », intervint ce dernier. « Le gamin est mort, c'est le plus important non ? » Le corsaire soupira à l'encontre de son gabier. « J'te reconnais pas, mon bon Arpiche. Ce qui était important, c'est qu'le gamin meurt d'ma main. C'est comme ça qu'ça se passe. Tu le sais très bien. L'était sûr qu'c'était moi qu'avait buté son père, et venir sans preuve pour m'menacer sur l'quai d'mon navire, ça demande du cran. Mais personne peut faire ça. Même s'il a raison. Et t'sais quoi, il avait raison ce p'tit con ! L'ai crevé son vieux. »

Quelque chose faucha violemment les jambes de Borol. Sa tête heurta le sol au moment où son pistolet déchira la nuit. Arpiche égorgea Gros Tom sans un bruit. Den porta la main à son épée, mais l'homme aux cheveux gris et aux yeux d'azur, vif comme une vipère, lui planta sa dague déjà ensanglantée dans les flancs avant même que l'égorgé ne tombe au sol. À deux mètres de là, Hung le simple d'esprit ne parvenait pas à détourner son regard d'une autre scène. Le gamin sur lequel il avait tiré et qui était étendu raide mort depuis de longues minutes s'était soudain animé pour se jeter sur Borol. Il avait pris facilement le dessus. « Une vie pour une vie », dit à Borol le jeune



homme au visage ensanglanté. Puis il enfonce un poignard dans le cœur de l'assassin de son père.

Arpiche prit l'arbalète des mains de Hung, interdit, puis marcha vers le gamin. Il l'aida à se relever et vint se pencher sur le visage de Borol. Le capitaine rendait son dernier souffle. « J'espère que finalement, je ne t'ai pas déçu », lui dit Arpiche avec douceur et sincérité. « La vieille école... » Le visage du pirate s'éclaira puis se figea dans un sourire.

Arpiche et le gamin prirent rapidement la direction du port.

Thomas Berjoan
Illustration Laurent Emonet

NARRATIVISME OU PAS

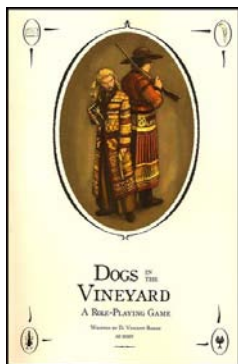
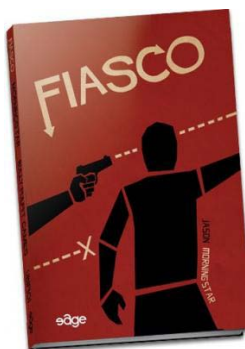
On en parle, on en parle, mais on parle de quoi ?

Le premier : Pas mal, mais il est narrativiste ton JdR ?

Le second : Ah... mais TOUS les JdR sont narrativistes de toute façon !

Le troisième : Hein, mais vous débloquez les gars, les jeux narrativistes, ce sont pas des jeux de rôle !

Les deux premiers, en chœur : Il est fou, lui !!!



Fiasco et Dogs in the Vineyard, deux fleurons du JdR narrativiste.

Il y a un peu moins de 10 ans, le « JdR indie » faisait son apparition sur la scène ludique et créait le buzz en même temps qu'un véritable mouvement tourné vers du jeu court au background très spécifique. C'était la révolution Internet. L'accès à du contenu mis directement en ligne par les auteurs changeait la donne. Depuis quelques années, et bien qu'avec un sens initialement différent, le terme « JdR indie » semble un peu passé de mode, détrôné par celui de « JdR narrativiste », dont les deux portes-étandards français sont les éditeurs Narrativiste.eu et la Boîte à Heuhh.

Storygames = jeux narrativistes ?

« Historiquement, le terme de *storygames* est apparu sur RPG.net », comme le raconte Jérôme « Brand » Larré sur son blog¹. Il est né « suite à des discussions houleuses concernant *My Life with master*². Exactement comme chez nous, où certains jeux de la scène indépendante [...] étaient dénigrés sous le prétexte qu'ils n'étaient pas des JdR [...], certains joueurs refusaient de le considérer comme un jeu valable et déplaçaient la question de savoir si c'était ou pas un bon jeu vers celle de savoir s'il s'agissait ou pas d'un JdR. » La définition de *storygame* a été proposée à ce moment par un auteur

US (Clinton R. Nixon) pour clore ce pénible débat d'étiquette et parler enfin du jeu en lui-même.

Mais si la traduction de *storygame* en « jeu narratif » s'est faite naturellement, c'est le terme de « jeu narrativiste » dont le sens diffère pourtant qui s'est imposé, certains n'hésitant pas même à y fanstasmer un nouvel horizon pour le JdR. C'est donc celui que nous utiliserons dans cet article.

The Big Bang théorie ?

Pour l'association Goupil qui gère les éditions Narrativiste.eu, le « JdR narrativiste » est un véritable changement de paradigme, dont on trouve les fondements dans les discussions théoriques qui ont animés les rôlistes sur divers forums comme *The Forge* par exemple. Ces fondements sont trois composantes théoriques définissant, selon eux, le JdR : le « Gaming » (le jeu), le narrativisme et le simulationisme. Ainsi, le JdR traditionnel découlant directement des wargames, il se serait logiquement porté sur le simulationisme, alors que les jeux narrativistes, au contraire, tendraient à explorer des mécaniques portées sur la gestion de l'histoire.

Ludovic Papaïs de la Boîte à Heuhh, lui, décrit ainsi la différence entre JdR classiques et narrativistes (même s'il



ne les appelle pas comme ça) dans son article sur les *storygames* paru chez notre confrère *Di6dent* dans le n°7 : « Ce qui est pertinent et qui m'intéresse au plus haut point, c'est la différence entre les JdR dont les règles ne sont qu'hors histoire et les JdR dont certaines règles sont sur et dans l'histoire ».

On le voit, dans les deux cas, on peine à définir clairement ce qui différencie le JdR des *storygames*, puisque par nature, même le simulationisme « hors histoire » peut se prévaloir d'une influence sur l'histoire, qui ne contredit en rien l'approche de ces règles portant sur la gestion de l'histoire.

Quoi qu'il en soit, tous les amateurs des jeux narrativistes y trouvent cependant une différence décelable, nette parfois, et leurs références sont très souvent les mêmes : *Fiasco*, *Dirty Secrets*, *Apocalypse World*, *Dogs in the Vineyard* ou même *Wushu* (qui a un peu importé le phénomène en France 2005).

De la théorie à la pratique : usage et usure

Si certains *storygames* donnent vraiment la sensation d'être des JdR, d'autres évoquent vraiment plus des jeux de plateau ou de cartes utilisant des techniques narratives pendant longtemps l'apanage du JdR. À *Casus*, nous avons fait le choix de critiquer les

storygames comme des JdR soit comme des JdR à part entière (*Montsegur*, *Proso-popée*, etc.) soit comme des jeux de plateau quand l'appartenance à ce style de jeu nous paraît plus directe (*Polar Base*, *Brunan*).

Aujourd'hui, aucune définition ne s'est suffisamment imposée pour être appliquée par tous. Ironiquement, le terme « narrativisme » en France a largement dévié de ses origines, qui n'ont rien à voir avec cette distinction. Mais le fait est qu'aujourd'hui, quand on parle d'un « JdR narrativiste », on fait presque toujours référence à un jeu dont les orientations et partis pris, souvent soutenus par des mécaniques non simulationnistes (règles de méta-jeu comme la narration partagée, les points de narration pour intervenir sur la narration du MJ, etc.), touchent avant tout à la façon dont on raconte les choses, plus que ce qui est raconté.

Un dernier conseil : si par mégarde ou tentation masochiste vous vous retrouvez au cœur d'une discussion à bâton rompu sur le narrativisme avec quelqu'un qui ne vous en donne pas sa définition, fuyez ! Il ne parle sans doute pas de la même chose que vous... ou le prétendra pour avoir raison. ☺

Damien Coltice

Remerciements spéciaux à Brand

¹ www.tartofrez.com

² critiqué dans CB#03.

Vraiment indéfinissable

Actuellement, les théoriciens du JdR s'arrachent véritablement les cheveux sur les *storygames* et le débat continue, y compris au cœur même de la rédaction ! En effet, à chaque fois que l'on pense déceler une caractéristique claire propre au JdR (le rôle du MJ, le fonctionnement de certaines règles de jeu implicites, que sais-je encore), il existe toujours un *storygame* qui peut s'en prévaloir sans être véritablement un JdR. Un véritable casse-tête, on vous dit ! Nous profiterons d'un de nos prochains numéros, pour vous donner une autre approche de ce phénomène.

“ Aujourd'hui, aucune définition ne s'est suffisamment imposée pour être appliquée par tous. ”

CONCOURS

CRÉATEUR DE MONSTRES

Devine qui vient dîner ce soir 2, le retour...

Après le succès de notre concours « *Devine qui vient dîner ce soir* », lancé dans le numéro #2 et dont le gagnant a été révélé dans le numéro #4 de *Casus Belli*, nous relançons ce même thème en espérant que vous serez aussi nombreux à participer que la première fois, et toujours aussi inspirés !

Le but : présenter une créature inédite de votre création, un « monstre » original. Aucune limite n'est donnée quant à l'univers d'origine de votre invité, qui peut appartenir à n'importe quel règne et pourra être unique en son genre ou un simple représentant d'une espèce complète. Vous êtes également libre de créer un membre d'une race intelligente ou non, un être humanoïde ou non, etc.

Le texte peut prendre la forme de votre choix (description « classique », correspondance, document mystérieux, récit, etc.) mais ne doit pas excéder un maximum de 9 000 signes (espaces

compris). Des images d'illustrations (croquis, photos retouchées, etc.) seront un plus apprécié pour mettre en valeur votre créature. Un profil statistique établi pour un ou plusieurs systèmes de règles (comme *CO*, *Savage Worlds*, *Pathfinder* et d'autres) sera le très bienvenu, mais n'est pas indispensable pour participer.

Le choix du vainqueur reviendra à un jury composé de membres de la rédaction de *Casus* et de l'équipe de Black Book Éditions et le gagnant sera présenté avec sa créature dans le numéro 8 de *Casus Belli*.

Vous avez jusqu'au **15 mai 2013** inclus pour nous envoyer vos propositions, uniquement par mail, à l'adresse concours@casus-belli-mag.fr. Le concours est ouvert à tous sans restriction*.

À vos plumes !

La rédaction

Extrait du règlement

Consultable sur notre site :
black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « **Créateur de monstres !** » 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 setting).

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 mai 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 BELI N°7

mai | juin 2013

Dans notre numéro à paraître en mai, un numéro 7 qui sera placé sous le signe de la chance et de la bonne fortune et sous la protection de la Grande Table pour une sortie faite dans les temps, vous pourrez découvrir les critiques de *Fading Suns* dans sa nouvelle incarnation, *Cobra Space Adventure*, la dernière folie de l'éditeur Pulp Fever, *Monsterhearts*, le jeu qui émule les codes de la bit-lit à partir d'un hack du système d'*Apocalypse World*, les dernières nouveautés des multiples gammes *Warhammer 40.000* et un gros retour sur les sorties *Shadowrun* avec notamment le *Kit du Runner*, *Seattle 2072* et le *Runner's Black Book* dans nos pages de test.

Toujours sur le qui-vive, nos enquêteurs vous ramèneront des scoops en provenance des bureaux des autres éditeurs et du matériel de premier ordre pour jouer autour de vos tables. L'équipe *Bâtisses & Artifices* vous proposera ainsi un pont comme vous n'en avez jamais vu, l'univers d'*Oblis* poursuivra son développement avec de nouveaux modules, les archéorôlistes en charge de la zone « rétro » reviendront avec d'autres gammes appartenant aux heures de gloire de la haute antiquité rôlistes pour éduquer les p'tits jeunes et rappeler leurs vertes années aux Grands Anciens... Bref, le programme s'annonce vaste et coloré et je ne vous ai même pas entretenu de la version contemporaine de *Chroniques Oubliées* qui est en préparation (mais patience).

Comme à l'accoutumée, des scénarios de qualité pour des jeux récents ou indispensables vous seront aussi proposés dans nos pages, tout comme l'actualité du JdR, en France et outre-Atlantique, des interviews, les secrets du bonheur, la master class de Brand à destination des MJ et toutes sortes d'autres surprises...

À dans deux mois pour de nouvelles aventures et n'oubliez pas de jouer d'ici là !

Stéphane Gallot

LES IMMÉMORABLES AVENTURES DE



KROC
ESQUIVE

QUAND J'ÉTAIS JEUNE, JE COURAIS
PLUS VITE QUE LE VENT...



JE GRIMPAIS
AUX ARBRES
TELLE
L'ARAIGNÉE
LUNE!!



S'IL LE FALLAIT, JE DEVENAIS
LA FORÊT!



J'ÉTAIS FURTIF
COMME
LE SPECTRE.



JE FEINTAIS MÊME LE DRAGON!
J'ÉTAIS LE ROI
DE LA PARADE!



... AUJOURD'HUI, J'ESQUIVE LES RÉUNIONS DU CLUB DE BRIDGE ...

ALORS,
IL EST LÀ
OU PAS?

'FAUT QUE
J'AILLE AUX
TOILETTES!

DE
QUOI?

ALLEZ
OUVRE, KROC!
J'AI FAIT DU
CAKE AU
NOÛN!

DING
DONG



AUGUSTINE SEIGORIST

FIM

VOUS ÊTES CHEZ VOUS !

UNE VILLE
MYTHIQUE !

UN SUPPLÉMENT
TOUT EN COULEUR
POUR L'ÉDITION 20^E
ANNIVERSAIRE DE
SHADOWRUN

SEATTLE, LA VILLE DE
CŒUR DE TOUS LES
SHADOWRUNNERS



TOPPS

CATALYST
game labs

Disponible en Pack Préco BBE
(Précommande + PDF offert immédiatement) sur :

www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK
EDITIONS

PATHFINDER®

LE JEU DE RÔLE

TOUTES LES RACES DE GOLARION !

UN TOME MASSIF
DE 600 PAGES !

MOITIÉ RÈGLES,
MOITIÉ BACKGROUND



black-book-editions.fr

MANUEL DES RACES

3.5 • OGL
COMPATIBLE



ISBN : 978-2-36328-113-5

Prix : 9,50€

Bientôt disponible sur www.black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2013. Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

