GRAND JEU-CONCOURS : BROKEN WORLD

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli black-book-éditions.fr

casus belli

#8 Novembre | Décembre 2013

Le magazine de référence des jeux de rôle

Cobra | Star Wars | NBA | Ryuutama

Entretien : Jean-Philippe Jaworski



RÉTRO : WHOG SHROG & UNIVERSOM

CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN

Règles de jeu
+ Aventure d'intro
+ Scénario

SCÉNARIOS : Pathfinder, CO Contemporain, Agôn, Lupin & Cobra



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

REDÉCOUVREZ LA CAMPAGNE MYTHIQUE QUI A FAIT LE SUCCÈS DE LA GAMME PATHFINDER ET PROFITEZ DE FIGURINES LUXUEUSES DÉDIÉES À LA CAMPAGNE !



L'édition anniversaire de *L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES* est disponible • 432 pages de matériel remanié tout en couleur •

Utilisez les splendides FIGURINES PRÉPEINTES des créatures et PNJ de la campagne *L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES* à votre table de jeu !

Expérimentez une qualité de jeu unique grâce aux figurines *Pathfinder Battles*, disponibles dans toutes les boutiques et sur la boutique en ligne de Black Book Éditions.



BLACK BOOK EDITIONS

PATHFINDER BATTLE

paizo PUBLISHING

black-book-editions.fr/pathfinder

paizo.com/pathfinder

ÉDITO

La réorganisation de Casus

Encore du retard pour *Casus*, le plus important depuis sa renaissance… Mais bon, vous êtes habitués maintenant ;). Pour ceux qui n'ont pas suivi notre soap opera « Panique à la rédac' » : Stéphane Gallot a été obligé de quitter ses fonctions de rédacteur en chef cet été, pour des raisons personnelles ; la publication de l'épisode 8 et de ses suites a donc été perturbée. Stéphane a fait confiance à Black Book Éditions pour relancer *Casus Belli*, et nous avons rarement rencontré quelqu'un d'aussi enthousiaste pour tout ce qui touchait de près ou de loin au JdR. Nous lui souhaitons donc un maximum de 20 nat' dans son nouveau boulot et sa nouvelle vie ! Merci aussi à l'équipe rédactionnelle pour sa motivation sans faille, qui nous permet d'avancer vers les niveaux supérieurs, malgré les tempêtes et les drows qui nous harcèlent !

Nous ne cherchons pas d'excuses pour les nombreux retards et reports. Nous comprenons évidemment vos attentes, notamment celles des abonnés qui continuent à nous faire confiance contre vents et marées. Il faut néanmoins comprendre qu'un *Casus* représente un travail énorme, l'équivalent en textes d'un livre de base de JdR à chaque numéro, et la coordination d'une équipe d'une cinquantaine de contributeurs environ. Quoi qu'il en soit, l'aventure continue de plus belle et nous espérons que vous trouverez dans ces pages de quoi alimenter de nombreuses heures de lecture et de jeu !

PS : Au fait, cher lecteur, je te présente Raphaël Bombayl, ancien rédac' chef de feu *Black Box*, et nouveau co-rédac' chef de *Casus Belli*, aux côtés de Didier Guiserix.

Bonne lecture !

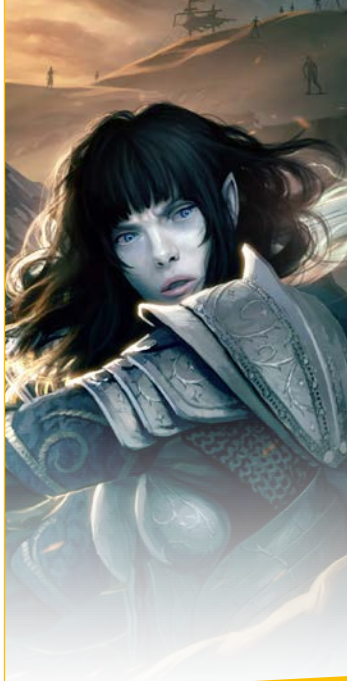
David Burckle
Gérant de Black Book Éditions
***Crapou** Didier Guiserix*



Trouvé sur un forum :

« Vénérez-le ce numéro [8, ndlr], car ce sera le dernier… Il semble que D. Guiserix claque la porte… Ce sera donc le dernier ! Abonnés… vous pouvez pleurer ! » (De S.)

La réponse de Didier, pour ceux qui ont tendance à nous enterrer un peu vite…



RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 3 à 8 (le premier abonnement courait du numéro 2 au numéro 7 inclus), il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à tourner la page et à découvrir dès maintenant notre offre et l'opération cadeau qui, nous l'espérons, vous séduiront !

Illustration de couverture
Vincent Maupu - MOP
Tous droits réservés
@ Oh My Game. 2013

OFFRE DE RÉABONNEMENT

POUR CEUX QUI SE SONT ABONNÉS DÈS LE NUMÉRO 3...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 3 à 8 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT** !

Afin de vous remercier pour votre soutien dès le début et pour vous inciter à renouveler celui-ci**, nous vous offrons en cas de réabonnement** (outre les avantages habituels indiqués dans la pastille rouge sur la page ci-contre) **UN BON D'ACHAT DE 20€** à valoir sur l'ensemble des PDF disponibles sur la boutique en ligne de Black Book Éditions (soit environ une centaine de titres) !

Pour obtenir ce *bon d'achat de 20€*, rien de plus simple :

- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 9 à 14**.

Si vous étiez abonné aux numéros précédents, **vous serez crédité automatiquement du bon d'achat de 20€** sur votre compte client.

Note : *si vous n'étiez pas enregistré sur la boutique en ligne mais étiez néanmoins abonné ou si vous rencontrez le moindre problème technique, envoyez un mail à l'adresse suivante pour obtenir de l'aide :* sav@black-book-editions.fr

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :
www.black-book-editions.fr

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

54 €* POUR 6 NUMÉROS EN VERSION PAPIER + PDF SOIT UNE ÉCONOMIE DE 30 € PAR AN !

* *Tarif valable our la France métropolitaine uniquement.*

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

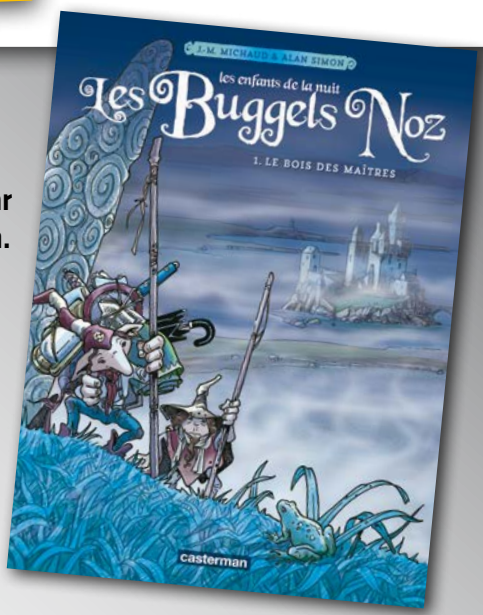
OU ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE BLACK BOOK ÉDITIONS AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE EMAIL ET POSTALE, À L'ADRESSE SUIVANTE :
Black Book Éditions
14 rue Gorge de loup, 69009 Lyon



Et recevez EN CADEAU un exemplaire de la bd *Les Buggets Noz*, offerte par notre partenaire Casterman.

Précisions : Les **10 premiers abonnés** (ou réabonnés) aux numéros 9 à 14 de *Casus Belli* recevront chacun un exemplaire gratuit des *Buggets Noz* par la poste, directement à leur domicile.

casterman



sommaire

En direct - Édito 1
En direct - Le courrier des lecteurs 6
En direct - Buzz mon rôliste 8
En direct - Le Sondage du bimestre 10
En direct - Portfolio : Ars Magica 12

Actualité - Nouvelles du front 14
Actualité - À l'ouest du nouveau 20
Actualité - Convention : Gencon 2013 28
Actualité - Évènement : Geekopolis 36
Actualité - D&D Next Playtest 38

Nouveauté - Cobra Space Adventures 42
Nouveauté - Dearg, volume 1 & 2 46
Nouveauté - Interview : Nelyhann 50
Nouveauté - Oltréé ! 54
Nouveauté - Défis fantastiques 58
Nouveauté - Ryuutama 62
Nouveauté - L'Éveil des seigneurs des runes 64
Nouveauté - Night's Black Agents 66
Nouveauté - L'Aventure Perdue d'Arsène Lupin 68
Nouveauté - Agôn 70
Nouveauté - Cold City 72
Nouveauté - Manuel des Races (Pathfinder) 74
Nouveauté - Dungeon World 76
Nouveauté - Armes & équipement (Pathfinder) 77
Nouveauté - Don't Rest Your Head 78
Nouveauté - Star Wars : Aux confins de l'Empire 79
Nouveauté - La Cité Sans Nom 80
Nouveauté - Monsterhearts 81
Nouveauté - *Petites critiques...* 82

L'étagère du rôliste - Pathfinder le jeu de cartes 88
L'étagère du rôliste - Terra Mystica 92
L'étagère du rôliste - Des souris et des comics 94
L'étagère du rôliste - Dragon Age 96
L'étagère du rôliste - Pathfinder battles 98
L'étagère du rôliste - The Last of Us 100
L'étagère du rôliste - Netrunner 102
L'étagère du rôliste - Le MOBA pour les nuls 103
L'étagère du rôliste - HEX : Shards of Fate 104
L'étagère du rôliste - Strike Back 105
L'étagère du rôliste - Inspis 106

Scénario : Un mal pour un bien (Pathfinder) 110
Scénario : Jackpot ! (Cobra Space Adventures) 122
Scénario : Le Culte du Loup (Agôn) 136
Scénario : Le mastaba escamoté (Arsène Lupin) 146

Chroniques Oubliées - Contemporain 156

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°8 : Le cimetière 204
Aide de jeu - MJ Only : Welcome to fight club 214
Aide de jeu - Devine... n°2 : Le tigre-gemme 220
Aide de jeu - Une oeuvre, une inspi : Age of the dragons 224
Aide de jeu - Un plan = un donjon : La Crypte de... 228
Aide de jeu - Devine... n°3 (résultat concours) 230

Rétro - Archéo-rôlisme : Universom et Whog Shrog 234

Entretien - Jean-Philippe Jaworski 240
Phénomène - Doctor Who 248
Nouvelle - Les contes de la taverne (épisode 2/3) 250
Concours - Broken World 252
Casus Belli - Dans CB#09... 254
Kroc le (vieux) bô ! 256

Abonnements 2-3

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°8, novembre/décembre 2013. **Directeur de la publication** David Burckle **Chefs de projet** Didier Guiserix-Raphaël Bombayl **Maquette** Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Billy Bécone, Laurent « Kegron » Bernasconi, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Vincent Carluer, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Genséric Delpâture, Laurent « Bob Darko » Devernay, Julien Dutel, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, Olivier Guillo, Didier Guiserix, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Patrice Mermoud, Emmanuel « Udo Femi » Moreau, Alain Moya, Philippe Rat, Julien « Selpoivre » Rothwiller, Manuel Rozoy, Marc Sautriot, Mahyar Shakeri, Thom'.

Image de couverture Vincent Maupu - MOP. Tous droits réservés Oh My Game. 2013.

Illustrateurs, cartographes et photographes Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Damien Coltice, Genséric Delpâture, Willy Favre, Emilien « Syrphin » François, Gotto, Didier Guiserix, Fred Lipari, Frédéric Pinson, Remton, Thierry Ségur et Augustin, Maxime Teppe, Thom', Herwin Wielink.

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 du changement à la tête de l'organisation de *Casus*, mais aussi... Urban Comics, les copains de Di6dent et du Fix, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Margaret Weis Productions, Jérôme « Brand » Larré, Olier Guillo, Laurent Tremel, Nelyhann, Jean-Philippe Jaworski, Herwin Wielink, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Ludovic « Heuhh » Papaïs, Damien Amesland et les Éditions Casterman, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Neko, Florrent, Gary Gygax, Genséric Delpâture, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les Éditions du Matagot, Shane Ensley, Les Sorciers de la Côte.

Impression Imprimerie de Champagne.
Diffusion boutiques Millennium.

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

Abonnements : voir page 2 et 3 de ce numéro.

Publicité : David Burckle (infos@black-book-editions.fr)

Pour contacter la rédaction : didier.guiserix@casus-belli-mag.fr ou raphael.bombayl@casus-belli-mag.fr

Imprimé en France.

ISBN 978-2-36328-126-5. Dépôt légal : novembre 2013.

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

Survivrez-vous à Crimson Bay ?



Une campagne de création française pour Deadlands Reloade
PROCHAINEMENT

BLACKBOOK EDITIONS

SAVAGE WORLDS

PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP

black-book-editions.fr/deadlands

peginc.com

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 !*

CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN

600 Playtesteurs pour *Chroniques Oubliées Contemporain* !

Vous avez été un peu plus de 600 à télécharger la bêta des règles de CO *Contemporain* dont la version finale se trouve dans ce numéro ! Un grand merci pour vos retours qui ont aidé notre équipe à affiner leurs concepts et équilibrer leurs voies. Merci à tous !

Vivre de Casus Belli

Quand je pense que certains vivent de leur travail sur Casus Belli et qu'ils se permettent de traîner et d'avoir des retards sur leurs articles, ça me démonte !

Fritz le moche

Cher Fritz,

Si la rédaction de Casus était composée d'une 20aine de salariés permanents, le magazine pourrait sortir toutes les semaines. Or, ce n'est pas le cas et ça ne le sera jamais (malheureusement). En plus, pas sûr que ce serait le top pour les lecteurs... on serait sans doute obligés de sortir un numéro spécial été avec Nabilla, histoire de meubler ! Tu fais du JdR depuis 20 ans et t'as pas encore compris comment fonctionne le secteur ? Non mais allô, quoi.

Ralph Belli

De l'emballage

J'ai un petit souci qui m'exaspère systématiquement quand je reçoit le précieux. Un soucis concernant l'emballage permettant son expédition.

Le problème de cet emballage est que systématiquement mon Casus arrive dans ma boite aux lettre plus ou moins abîmé. Ayant travaillé pour la poste dans ma jeunesse je sais que les postiers sont loin d'être des personnes prenant soin des affaires des autres.

Donc ma question : pourquoi ne pas utiliser un système d'emballage type pochette en carton peu épaisse qui permettrait certainement d'éviter tout ces petits désagréments ?

Tykrael (forum Casus)

Cher Tykrael,

C'est que la solution imposerait une augmentation de l'abonnement de 18 € au moins. Nous avons donc privilégié la solution la plus économique pour nos lecteurs, pour proposer un prix avantageux par rapport à l'achat au détail.

Vous savez tout !

Annabella Belli

Contre-culture de râliste !

C'est toujours pareil, ce sont les impatients qui râlent, les autres ne ressentant pas le besoin de venir dire sans cesse "ça va, j'aime ce mag et je patienterai jusqu'au prochain numéro qui sera sûrement aussi bon que les précédents" - alors que nous sommes certainement nombreux dans ce cas ; il est bon ce Casus v4 et je suis sûr qu'il n'est pas prêt de disparaître !

Deadplayer (forum Casus No)

C'est vrai que les messages d'encouragements sont souvent des mails ou des messages privés et que sur les forum, les trollistes trustent les sujet. Mais

Soumettre des textes à la rédaction ?

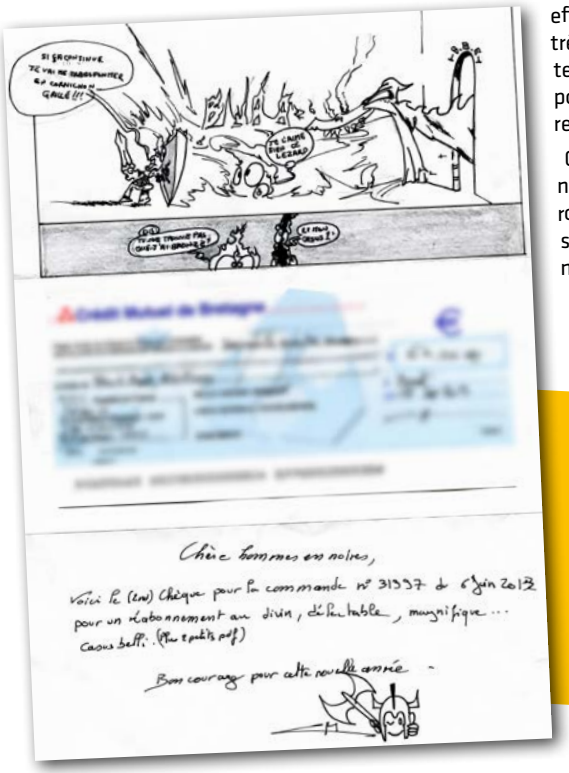
Vous êtes nombreux à nous contacter pour savoir s'il est possible de nous soumettre des textes pour le magazine, que cela soit des scénarios, des aides de jeu ou des critiques. La réponse est... tadam... oui, bien sûr !

La meilleure façon de le faire est de soumettre votre texte à notre nouveau co-rédac chef, en lui envoyant votre prose à son adresse mail suivante :

raphael.bombayl@casus-belli-mag.fr

Pour les scénarios toutefois, préférez des genres et jeux largement usités (med-fan, Lovecraft, 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 !



effectivement, nous sommes très supris de voir que les lecteurs s'accomodent des retards pourvu que la qualité soit au rendez-vous.

Comme cela est en accord avec nos principes, nous continuerons dans cette voie, en essayant de vous proposer à l'avenir une meilleure régularité !

Anna, Joe et la rédac'

Réabonnements !

Il y a eu du stress, évidemment, mais c'est avec joie et soulagement que toute l'équipe a appris que plus de 90% des abonnés de la première heure (du numéro 2 à 7) en fin d'abonnement se sont réabonnés ! C'est un taux exceptionnel, alors merci à tous de votre confiance malgré les aléas de la vie du mag !

Et quand en plus le réabonnement s'accompagne d'un petit dessin sympathique, alors là, c'est le bonheur ! Merci à Morgan Louarn :)

Suivez nous sur *Facebook* et *Twitter* !

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

/// Infos du monde ///

(La vérité dans nos journaux ?)

>>> OUVERTURE DE LA CHASSE (AUX DÉMONS)

En Pologne, des prêtres catholiques, surfant sur la vague de l'engouement pour l'exorcisme, se sont alliés à un éditeur pour lancer un mensuel qui est, selon eux, le premier magazine dans le monde consacré exclusivement à la chasse du démon. Le premier numéro du magazine *Egzorcysta*, qui comporte 62 pages, est publié par l'éditeur Polwen à 15.000 exemplaires et vendu 10 zloty (2,34 €, $3,10). Ses articles s'intitulent notamment "Satan est réel" et "New Age -- l'aspirateur spirituel".

Le prêtre, qui siège aussi dans une commission internationale d'experts exorcistes de l'Eglise catholique, a souligné "l'impuissance des différentes écoles de psychologie et de psychiatrie" quand elles sont confrontées à des comportements extrêmes que les thérapies conventionnelles ne parviennent pas à guérir. "La possession est ce qui résulte du fait de commettre le mal. Voler, tuer et d'autres péchés", a-t-il déclaré aux journalistes, ajoutant que les démons sont chassés en suivant un protocole de prières rituelles qui ont été approuvées en 1999 par le pape d'origine polonaise Jean-Paul II. Un autre prêtre exorciste, le père Andrzej Grefkowicz, a révélé que les exorcistes étaient très sollicités, avec une liste d'attente de trois mois à Varsovie.

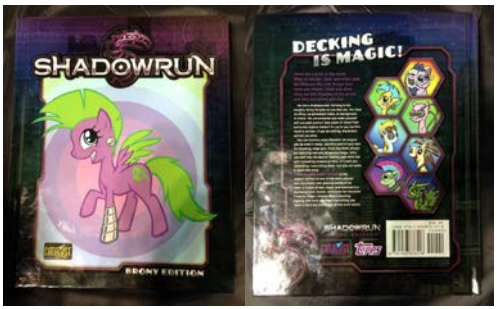
>>> PERSONNE N'EST PARFAIT !

Pour les joueurs qui croiraient que la police scientifique peut tout :

Depuis 2007, la police allemande traque un tueur en série dont l'ADN apparaissait sur 39 scènes de crime. Après huit ans d'enquête, le coupable a été découvert : une employée peu précautionneuse, qui emballait les cotons-tiges servant à recueillir les échantillons d'ADN...

Buzz mon rôliste

Ce bimestre, Buzz mon rôliste *vous emmène là où le rôliste se laisse aller à ses plus noires instincs. Les poneys n'ont qu'à bien se tenir !*



Poneyrun !

Nan, mais vous y croyez ? Pendant son élaboration, la 5e édition de *Shadowrun* était appelé "*Brony Edition*" par l'équipe de conception (le responsable n'étant pas vraiment fan de poneys^^). Alors au moment de l'impression papier, une douzaine d'exemplaires auteurs furent imprimés avec cette couverture alternative ! Énorme !

Autant dire que la "*Brony Edition*" est une édition super collector qui risque de se vendre à prix d'or dans 20 ans !



L'image sans intérêt du bimestre

On sait, c'est nul, mais c'est drôle. Enjoy Gandalf en mode Hello Kitty !

Le post facebook du bimestre

Alors qu'une photo de l'agresseur présumé des locaux du journal *Libération* tourne sur les journaux d'informations, un pilier du premier *Casus* nous livre une inspi clef en main pour CO Contemporain :

Pierre Rosenthal

Inspi scénar fantastique contemporain : un sorcier invoque le cadavre de Jean-Luc Delarue. Celui-ci, à peine ressucité décide de se venger (on ne sait pas pourquoi mais c'est le boulot des investigateurs) et tire sur les locaux de Libération, BFM TV et la Société Générale.



Détournement !

Les détournements sur les réseaux sociaux, il y en a des bons, des mauvais. Et parfois, il y en a des très, très drôle et bien fait.
En voici un, qui pastiche les jeux de figurines en format boîte (que Edge nous pardonne, puisque c'est eux et leur partenaire américain FFG qui sont pastichés ici).
C'est mauvais esprit, mais c'est amusant.





Casus arounð ze worlð

Il s'en est passé du temps depuis le dernier *Buzz mon rôliste* ! Alors *Casus Belli* numéro 7 et *Casus Belli* numéro 8 ont eu tout le loisir de faire le tour du monde !

CB#8 à la piscine, sous les palmiers. Les vacances estivales semblent avoir été douces pour notre ami Marc Sautriot...

David Spring, lui, est resté bien cloîtré chez lui, à la lumière de la bougie, l'arme à la main, pour affronter les hordes de monstres complotant contre la sortie du mag' ! Classe !

Neige en été ? Il fallait aller jusqu'au mont Ruapehu dans l'île Nord de la Nouvelle-Zélande pour la trouver, en compagnie évidemment de son *Casus* ! Merci à Gabriel Landon pour cette image exceptionnelle et qui (re)donne envie de visiter les îles d'adoption des Terres du milieu.



Votre couverture pulp !

Pulp-O-Mizer est un formidable générateur de couverture de magazine *pulp*. Facile à utiliser et gratuit, il offrira l'opportunité aux MJ d'envoyer à ses joueurs une couv *pulp* bien sentie pour motiver ses troupes de *Savage Worlds, Hollow Earth Expedition* ou *Leagues of Adventures* avant la partie de cette semaine !

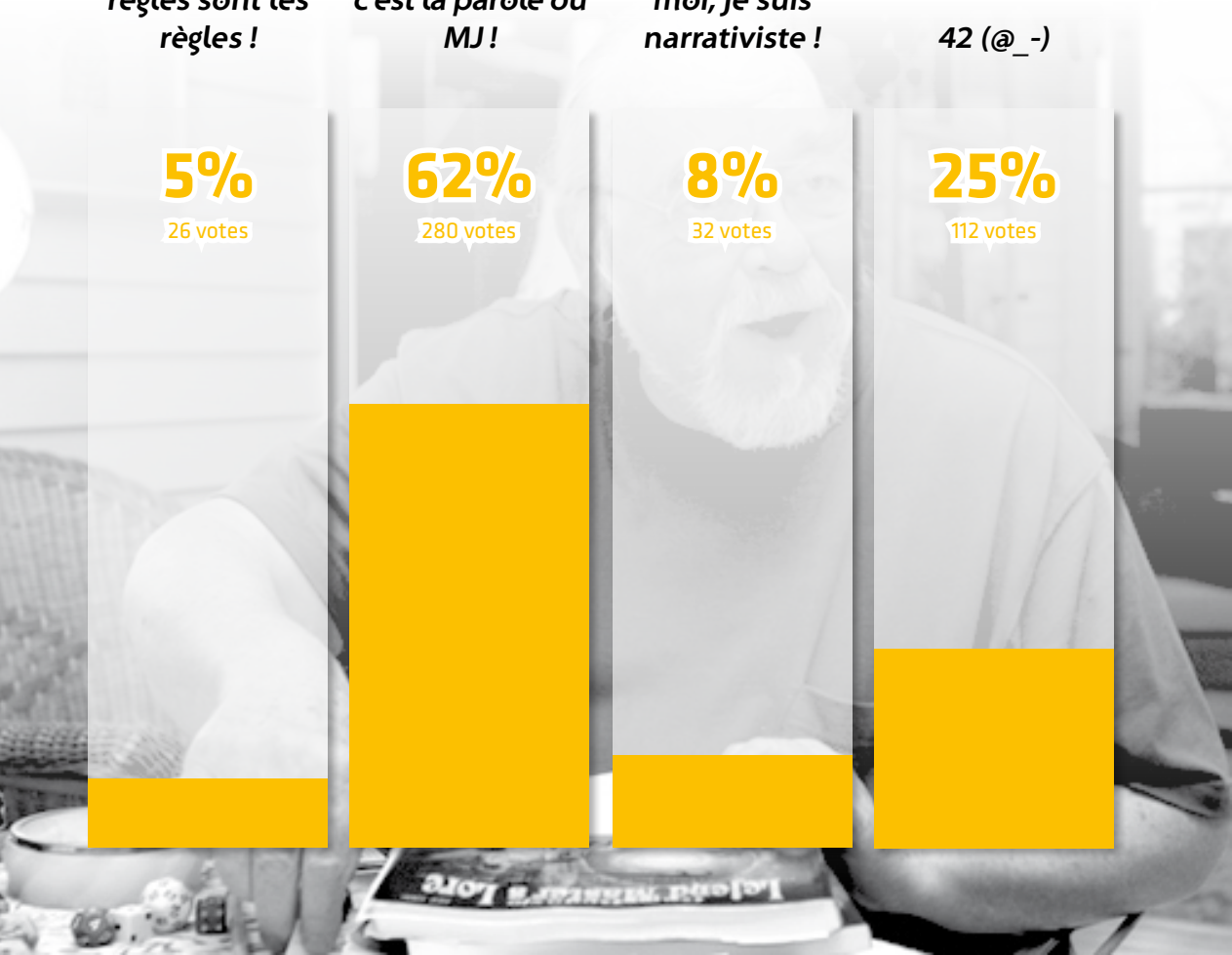
http://thrilling-tales.webomator.com/derange-o-lab/pulp-o-mizer/pulp-o-mizer.html

Damien Coltice, Stéphane Gallot, Tristan Lhomme et Philippe Rat

Le sondage du bimestre

Chaque bimestre, la rédaction de Casus vous donne rendez-vous sur Facebook et sur le forum pour répondre à des questions existentielles. Votre avis nous intéresse et c'est évidemment l'occasion de débats et de vigoureux échanges d'arguments !

"LES DÉS NE SERVENT QU'À FAIRE DU BRUIT DERRIÈRE L'ÉCRAN DU MJ"



Commentaires

Je joue à Ambre, le jeu de rôle sans dé, et je n'ai pas compris la question.

– Jean-Baptiste Laroche (*facebook*)

Les dés peuvent aussi servir à être jetés à la tête des joueurs si ces derniers ont démonté le beau scénario que vous leur avez confectionné dés les premières 15 mn de la séance.., ou à les réveiller en fin de séance si votre scénario ne les a pas tous captivé !

– snurpsss (*forum Casus*)

Moi je veux bien qu'on m'arnaque, mais je veux de la tendresse. Et si c'est sous forme d'XP c'est encore mieux.

– Tony Martin (*facebook*)

Même si j'ai suivi ce précepte pendant des années, je ne suis maintenant plus d'accord avec celui-ci.

C'est d'autant plus vrai avec les systèmes de règles bien fichus et vachement chiadés qu'on peut trouver maintenant. Si le système de règles est bancal, alors oui ça peut être une méthode acceptable.

Mais dans un système de règle bien pensé, et surtout, que le MJ maîtrise bien, ça ne devrait pas être nécessaire. Les règles sont garantes de la cohérence de l'univers, se sont en quelques sortes les lois physiques de l'univers dans lequel on veut jouer. Si on ne respecte pas les règles, tôt ou tard, on va se retrouver avec des incohérences ou des injustices qu'il sera parfois difficiles d'expliquer.

– Mrick (*forum Casus*)

À mes débuts de MJ, j'avais tendance à tricher sur les dés et puis finalement, on s'est rendu compte que c'était moins fun. Alors, j'ai commencé à les faire rouler devant l'écran. La tension est là, le seul petit problème est que ça demande d'improviser un peu plus puisque l'on perd du contrôle sur la narration.

– nico (*forum Casus*)

En tant que femme de MJ je détiens la vérité à ce sujet. :)

– Sophie Coeyman (*facebook*)

J'ai répondu 42 parce que, un peu comme d'autres, tout dépend du jeu, des joueurs, de leurs performance et de leur intelligence de jeu, de mon humeur ou de ma fatigue, et même parfois "je m'en fous parce que je suis narrativiste" !

Bref, je ne pouvais pas répondre par l'une ou l'autre des propositions.

– Urval (*forum Casus*)

Un proverbe de papy qui fonctionne encore pour les jeux pas équilibrés. Je ne joue plus à ces jeux là. Désormais les dés je les lance DEVANT l'écran pour montrer a mes joueurs que s'ils sont dans la merde, ce n'est pas du à une décision arbitraire de ma part.

– Alban Le Collen (*facebook*)

Pour moi un MJ ne devrait pas utiliser de dés, c'est cool lorsqu'un PJ tue d'un seul coup un boss, mais par contre lorsque le petit gobelin tue un PJ d'un coup, là on rigole moin.

– Matthieu Gall (*facebook*)

Précisions !

"Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran du MJ"
Cette célèbre phrase est attribuée à Gary Gygax, le co-inventeur du jeu de rôle et de *Dungeons & Dragons*.

"42"
42 est la réponse à la question ultime du sens de la vie pour l'auteur Donglas Adams. par extension, on répond souvent 42 quand une question paraît imprécise ou absente.

Les dés roulent, s'entrechoquent... ce doux cliquetis suspend l'attention des joueurs, un silence se fait, l'attention est reprise, un sourire narquois s'établit sur mon visage, je ne leur dit rien. La partie reprend mais ce petit rien n'est pas anodin.

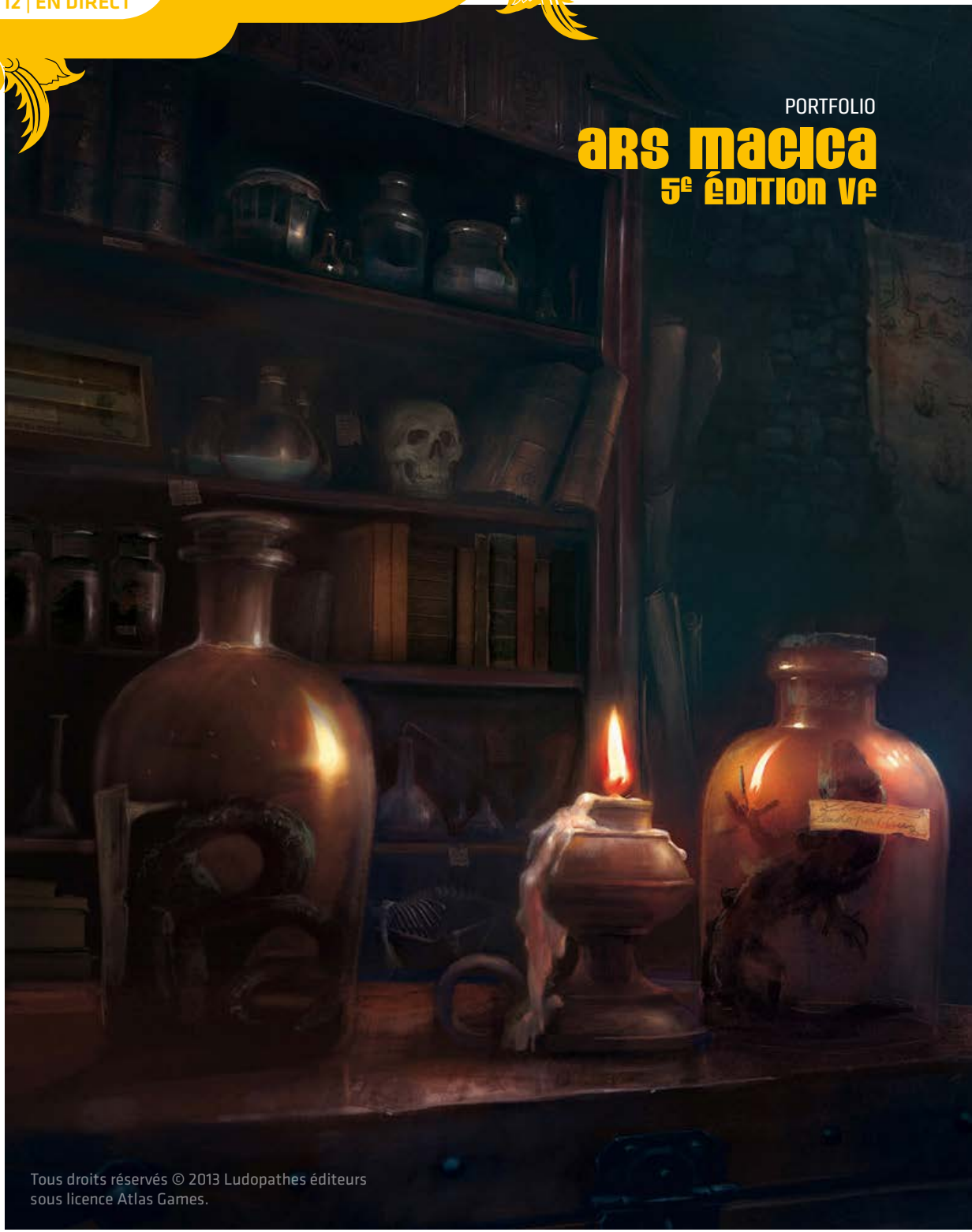
"42", parce que ce n'est ni une affaire de règle, ni de prééminence du MJ, et que je ne m'en fous pas. J'applique les résultats des dés, parce que ça oblige à être créatif et à improviser. Un résultat, pour moi, ça s'interprète, mais ça ne change pas. Mais quand on doit improviser à partir d'un résultat, on se met en danger et les joueurs autour de la table sentent le vent du boulet ou la liberté que le MJ leur accorde. Si on utilise le hasard, il faut que le hasard ait sa part, non ? Si je ne suis pas ouvert au résultat d'un dé jeté comment pourrais-je l'être aux propositions des joueurs ?

– Maltere Julien (*facebook*)

Sondage réalisé sur Facebook et sur le forum Casus du 3 au 15 juillet 2013 : 450 votants.

PORTFOLIO

ARS MAGICA
5e ÉDITION VF



Tous droits réservés © 2013 Ludopathes éditeurs
sous licence Atlas Games.



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 nouvelles du moment. Nous nous attachons ici à ce qui se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons quelques pages plus loin pour les sorties anglo-saxonnes.

LE 7E CERCLE

Les Éphémères

Le 7e Cercle se lance dans une nouvelle aventure, avec une gamme de jeux de rôle baptisée les Éphémères. Il s'agira de jeux tirés à 1 000 exemplaires numérotés, qui feront l'objet d'un tirage unique. Deux à trois fois supérieur à celui des jeux indépendants, ce tirage devrait être suffisant pour contenter la plupart des clients potentiels, mais il faudra tout de même être réactif !

L'objectif de la gamme : pouvoir publier des jeux au thème original, traduits ou de création française, qui se démarqueront des gammes habituelles du 7e Cercle. Tous les types de suivis sont envisagés en fonction des besoins (jeux one-shot ou livre de base et ses suppléments), et les ouvrage bénéficieront d'une reliure « cousue-collée ».

Night's Black Agent inaugure donc cette collection. Basé sur le système *Gumshoe* de Robin D. Laws, le jeu est arrivé juste à temps pour nous puissions en faire la critique dans ce numéro.

Plus d'informations sur **www.7emecercle.com**



13e Âge

S'il n'est pas sorti au moment où vous lisez ces lignes, le jeu ***13e Âge*** ne devrait plus trop tarder. Il s'agit d'un jeu médiéval-fantastique basé sur le *Système d20*, dans une ambiance proche de celle de *Dungeons & Dragons*. Il nous promet toutefois un système plus souple et plus léger que les versions 3 et 4 de *D&D*, et mettant l'accent sur la narration. Critique dans notre prochain numéro !



LES XII SINGES

Hexagon Universe

Hexagon Universe est attendu pour décembre. Il s'agit de l'adaptation en JdR d'un univers de super-héros de création française. Non, ne pensez pas à Superdupont : l'ambiance est résolument proche des comics américain. Prêt à enfiler votre costume pour combattre les super-méchants ? Plus d'informations dans notre prochain numéro, où vous retrouverez la critique du jeu ainsi qu'un scénario inédit.



Immortalis

Un nouveau jeu pour la gamme *Clé en main* des XII Singes, dans une ambiance « celtique », dixit l'éditeur. Sortie prévue en janvier.

Tenebrae

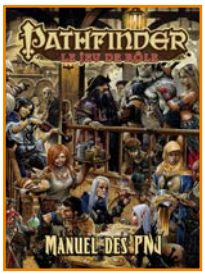
Annoncé pour janvier aussi, *Magies blanches* est le prochain supplément du jeu *Tenebrae*. Au programme : « 6 magies pour les joueurs, des révélations sur les mentors et une campagne en terre cathare ».

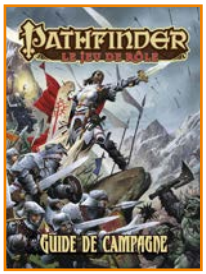
MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



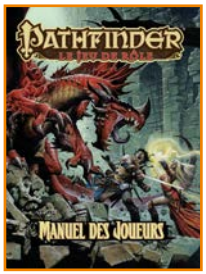
BLACK BOOK ÉDITIONS

Pathfinder









Les gobelins du Père Noël vont être bien occupés. On attend en effet pour décembre, en boutique ou en précommandes avec PDF :

- Le ***Manuel des PNJ***, un recueil de personnages non joueurs clé en main auquel ont été ajoutés deux sourcebooks sur le même thème.

- Le ***Guide de campagne***, une boîte à outils remplie de conseils pour gérer les campagnes longues (aides de jeu concernant le background des personnages, règles pour gérer l'influence social et le prestige, règles pour bâtir un royaume et gérer les combats de masse, etc.).

- La *Boîte à monstres 3* (vous savez, les pions !).

- La 4ème impression corrigée du ***Manuel des joueurs***, comportant les dernières errata française et US.

- ***Le Guide du joueur de l'Éveil des Seigneurs des runes***, qui apporte des informations, des cartes et des règles supplémentaires utiles à la campagne du même nom.

- *Le Livre des damnés*, une compilation de livres sur les démons.

BOÎTE À HEUHH ÉDITIONS

Bliss Stage

Bliss Stage est actuellement en précommande sur le site de l'éditeur*, au tarif de 29,90 €. Le pitch : dans un monde en ruine où les adultes se sont mystérieusement endormis, des enfants et adolescents combattent de gigantesques créatures, à l'aide de machines volées à l'ennemi. Le jeu met l'accent sur les émotions des personnages, car c'est de là que les machines tirent tout leur pouvoir, ainsi que sur les relations interpersonnelles au sein du groupe de résistants, dans une ambiance très *anime* japonais.

* http://www.bah-editions.fr

OH MY GAME

Broken World



Le premier univers publié en licence *Pathfinder Compatible* est arrivé sous la forme d'un PDF de 327 pages (!). C'est très beau et on vous promet une grosse critique prochainement. Notez qu'un crowdfunding est en préparation et que ça se passera du côté du site de Black Book Éditions.

Le version américaine est toujours en traduction, mais un Bestiaire et une campagne sont dores et déjà en chantier. Affaire à suivre pour ce monde traversé des fleuves magiques.

LE DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

Mournblade

Le troisième supplément pour *Mournblade* devrait pointer le bout de son nez au cours du premier trimestre 2014. Il s'intitulera *L'Œil du sorcier*, parlera évidemment de magie et, nous dit-on, « ouvrira une porte sur les plans du Multivers », rien que ça ! Une partie des règles sera consacrée aux démons liés, comme à la grande époque de *Stormbringer*.



Wasteland

Toujours pour le début de l'année 2014, ***Good Old Ingland*** devrait être rempli d'informations sur l'Ingland et le Mur, tout en proposant un « focus sur l'Artifex et Southampton ». Les MJ de Wasteland seront également heureux d'y trouver aussi les épisodes 5 et 6 de la campagne du *Chemin des Cendres*.

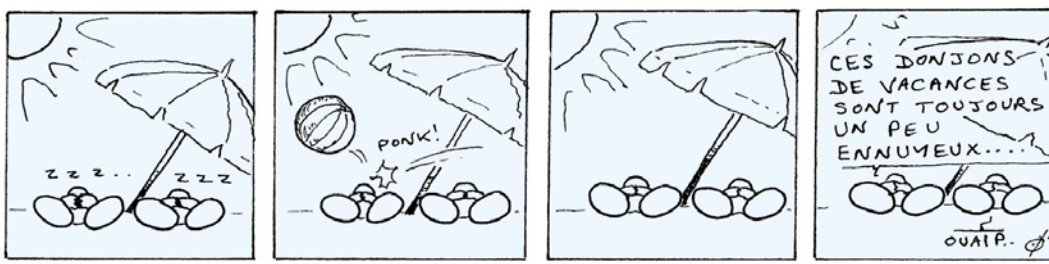
ÉDITIONS ICARE

Würm

La souscription pour l'***Écran du jeu*** et son supplément *La voix des ancêtres* a bien fonctionné ! Il n'y a plus qu'à attendre l'impression maintenant.



MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



LES ÉCURIES D'AUGIAS

Crimes

Éclats de verre vient de sortir. Il s'agit d'un scénario de 40 pages qui se déroule à Paris pendant l'Exposition universelle de 1900. Le thème est alléchant : séances de spiritisme, esprits malveillants, enquête occulte et l'ombre d'Allan Kardec… Du pur *Crimes*, en somme ! On prend le temps de tracer quelques pentagrammes de protection avant de lire l'ouvrage, sait-on jamais. Rendez-vous donc dans notre prochain numéro.

BLACK BOOK ÉDITIONS

Deadlands Reloaded

L'*Écran du Marshall* et la campagne *Cold Stone Dead* sortiront en janvier après un crowdfunding réussi.



Shadowrun 5



La précommande avec PDF de la version française de la 5e édition de ce jeu mêlant *cyberpunk* et *heroic-fantasy* est attendue pour décembre. Appatemment, l'équipe en a profité pour corriger de nombreux bugs en travail étroit avec les américians. À suivre.

Savage World

Toujours pour décembre : *Beasts & Barbarians*, un univers *Sword & Sorcery*, et *Nemezis*, un univers de SF dans lequel les horribles suppôts des Dieux sombres ne tiennent pas longtemps face à un bon fusil plasma.

Polaris 3 (précommandes)



Le Guide technique arrive, augmenté de 16 archétypes couleurs pour les nations parues dans *Univers*. *La république du Corail* est disponible en PDF pour les participants à la précommande. *L'Alliance polaire* arrive en janvier.

Pavillon Noir 2e édition

La PAO de l'ensemble de la gamme a pris un peu de retard. En effet de nombreuses illustrations couleurs ont été commandées suite au succès incroyable du crowdfunding et les premières images semblent bien alléchantes.

Jeux de plateau

La sortie du jeu de cartes *Pathfinder* en VF est repoussée à mi-janvier. Le jeu de cartes *Banzaï* est enfin réédité.

EDGE ENTERTAINMENT

L'Anneau Unique



Annoncé depuis plusieurs mois, ***The heart of the wild*** est un supplément VO pour *L'Anneau Unique* et vient de sortir il y a peu en version papier et pdf.

Ce supplément de background décrit les terres du Val d'Anduin, depuis la source du fleuve dans le nord des Montagnes brumeuses jusqu'au sud des Terres sauvages, ainsi que les profondeurs de Mirkwood. Il complète les informations disponibles dans le livre de base, en décrivant en détail chaque région, en apportant de nouveaux sanctuaires, alliés, ennemis, créatures et serviteurs de l'Ennemi et de nouveaux backgrounds culturels. Le tout dans 128 pages en couleur.

Du côté de chez Edge, l'ouvrage sera publié sous le titre *Le guide des terres sauvages*. D'ores et déjà traduit, il doit maintenant suivre le processus de maquettage-impression pour une sortie en fin d'année dans le meilleur des cas.

ÉDITIONS SANS DÉTOUR

L'Appel de Cthulhu



Les trois suppléments ***Cthulhu 1890*** (et leur écran) sont attendus sous peu. Ils sont respectivement consacrés à une adaptation de L'Appel de Cthulhu à l'époque victorienne, à l'ésotérisme de ces années-là et à une présentation de la ville de Londres. Nous avons pu jeter un œil sur les fichiers et c'est… énorme. Nos intrépides rédacteurs digèrent tout cela et vous préparent un compte-rendu dans CB #9.

Les Lames du Cardinal

Autre jeu très attendu depuis longtemps, Les Lames du Cardinal arrive enfin, courant décembre !

LA VOIX DE ROKUGAN

L5A

La deuxième impression du supplément *Sunda Mizu Mura* est en cours, et devrait toucher les terres du Clan du Crabe entre décembre et janvier. Une bonne occasion de se procurer cet excellent ouvrage pour ceux qui l'aurait manqué, sans être obligé de se ruiner auprès des Yakusas des sites de vente aux enchères en ligne…

ÉDITIONS JOHN DOE

Bloodlust



Le Mois des conquêtes vient d'arriver ! Il s'agit d'un supplément de 108 pages accompagné de l'écran du jeu. On y trouve des informations sur les Porteurs, des règles additionnelles (les combats de masse notamment), des scénarios… On y revient dans notre prochain numéro.

Et pendant ce temps, ***Le chagar enchaîné*** continue de sortir régulièrement : un petit pdf gratuit rempli de bonnes choses sur l'univers de *Bloodlust*, que demander de plus ? Le #17 est disponible ici :

http://www.leludiste.fr/bloodlust

JDR ÉDITIONS

Friday Night's Zombi

Friday Night's Zombi est sorti au cours de l'été, et nous n'avons malheureusement pas encore eu le temps d'autopsier le corps (vo avez deviné : « rendez-vou dans notre prochain numéro » Visiblement, les p'tits gars c JdR Éditions aiment les morts-vivants avides de chair fraîche, car deux suppléments au jeu sont déjà annoncés : À cœur mort-vivant, rien d'impossible (une campagne) ainsi qu'un second ouvrage consacré aux brigades anti-zombies.

SteamShadows

La souscription pour ***SteamShadows**, l'héritage de Sir Stockwell* a été lancée ; elle se terminera le 23 décembre et a visiblement bien démarrée. Il s'agit d'un jeu steampunk mêlant pulp et épouvante, basé sur un système de jeu qu'on nous promet « rapide à prendre en main et souple ». On y incarne des agents chargés de traqué d'horribles choses tapies dans l'ombre. Ça se passe sur Ulule.



LE GRIMOIRE

Loup Solitaire

Le supplément Les héros du Magnamund est disponible depuis un certain temps maintenant. Cet ouvrage présente de nouveaux archétypes de personnages, et propose également trois aventures solo inédites, « écrites par Joe Dever lui-même ».

LUDOPATHES

Ars Magica

La 5e édition de ce jeu mythique devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Critique dans notre prochain numéro.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



PULP FEVER ÉDITIONS

Vampire City VF

Vampire City est normalement disponible. Il s'agit d'un jeu à narration partagée, sans MJ (chaque joueur peut avoir une influence sur l'histoire, grâce à un système d'enchère). Comme vous l'aurez compris, ça parle de vampires, ou de chasseurs de vampires. Un thème visiblement toujours à la mode !

Cobra et Wuxia

Les précommandes du *Guide du Maître* et de l'écran *Cobra* devraient démarrer en décembre. Même chose pour *Wu Lin*, un JdR appartenant au genre *Wuxia* (*Tigre et Dragon*, *Le Secret des poignards volants*...).

NARRATIVISTE ÉDITIONS

Du matos en soute

Avalanche de news chez Narrativiste Éditions !

- Le jeu narratif *Un train d'enfer* devrait débarquer en boutique d'ici peu.
- Les *Pièges de Grimtooth* a été financé, et devrait être disponible pour les souscripteurs en décembre. Un joli cadeau de Noël pour vos joueurs !
- *Dessine-moi un donjon* devrait normalement être disponible au même moment.
- *Dread* est un jeu d'horreur bien connu de la scène indépendante, qui simule la tension grandissante du scénario à l'aide d'une tour de Jenga. Un joueur maladroit cause l'effondrement de la tour ? Son personnage meurt... Rien de tel pour tester sa résistance au stress ! Une souscription devrait être lancée en décembre, « si tout va bien ».
- *Polaris*, le jeu narratif des tragédies chevaleresques est en relecture finale.
- *Spirit of the Century* est un jeu *pulp* utilisant le système *FATE*. La souscription ne devrait pas trop tarder, si elle n'a pas déjà été lancée.

Plus d'informations sur http://www.narrativiste.eu.

Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice, Philippe Rat et Marc Sautriot

ACTUALITÉ JDR VO

À L'OUEST, DU NOUVEAU !

Comme les ouragans qui frappent régulièrement le sud des États-Unis, la Gencon 2013 est passée en coup de vent et s'est avérée encore plus démentielle que l'année dernière. Elle a aussi apporté son lot de nouveautés et d'annonces, qui ont de quoi réchauffer le cœur des joueurs les plus blasés !







Accessible Games

Fans du système *FUDGE* (un dérivé de *F.A.T.E*) et d'univers cyberpunk, ne manquez pas *Psi-Punk*, un JdR indépendant qui mêle le style narratif de son système de jeu à des conspirations corporatistes, de la haute technologie et des pouvoirs psioniques. C'est un produit de petite diffusion qu'on ne pourra probablement trouver que sur Internet :

http://psi-punk.accessiblegames.biz/

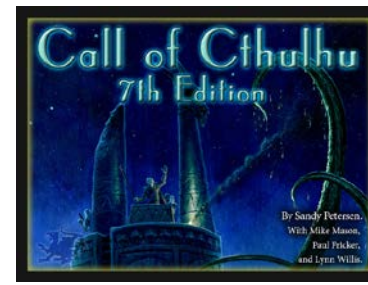
Arc Dream Publishing

Les éditeurs du magazine lovecraftien *The Unspeakable Oath* viennent de publier une nouvelle campagne pour *L'Appel de Cthulhu* de presque 300 pages. ***The Sense of the Sleight-of-Hand Man*** contient 13 aventures, et a la particularité de se situer presque entièrement dans les Contrées du rêve. Voilà qui devrait dépayser vos investigateurs ! Son auteur n'est autre que l'excellent Dennis Detwiller, un des créateurs de *Delta Green* et auteur de nombreux romans, suppléments et campagnes pour l'AdC.

Catalyst Game Lab

Shadowrun 5 est sorti (en vente en PDF depuis juillet, et sortie officielle en papier depuis le 25 septembre). Les 15 000 copies de la première impression de SR5 sont déjà vendues (aux revendeurs, distributeurs, et en vente directe) avant même d'être arrivées, et le PDF disponible sur DriveThruRPG.com a pulvérisé le record de ventes pour ce magasin de JdR. Pour éviter une rupture de stock lors de la sortie du livre en boutique, Catalyst a déjà lancé une seconde impression qui devrait coïncider avec la sortie de la première aventure officielle pour SR5, *Splintered State*, et du *GM Screen*. Pour se mettre en appétit, on peut aussi se procurer en format digital la nouvelle *The Vladivostok Gauntlet*, pour laquelle Catalyst a publié les statistiques de jeu.

Pour *Shadowrun 4*, le supplément de contexte *Storm Front* est conçu pour assurer la transition entre SR4 et SR5 en décrivant et expliquant les changements géopolitiques du sixième monde, et inclut de nombreuses accroches d'aventures.



Chaosium

Pour L'*Appel de Cthulhu*, le Kickstarter de la ***7e édition de Call of Cthulhu*** a cassé la baraque (et nous, notre tirelire), en récoltant plus de 400 000 $, soit plus de 1 000% de son objectif de financement. La nouvelle version sera donc tout en couleur, avec beaucoup plus d'illustrations, et sera publiée en deux livres : un pour le gardien des arcanes, l'autre pour les joueurs. Cela évitera à ces derniers de tomber sur des informations malencontreuses

pour leur santé mentale… La réussite du financement permet aussi la sortie d'un nouvel écran, d'une recueil d'aventures adaptées à la V7, d'un ajout qui permettra d'adapter cette édition à différentes époques historiques, ainsi que de plusieurs jeux de cartes d'aide de jeu. Ces aides contiendront des cartes explicatives sur les folies et phobies, des cartes de PNJ à ajouter au vol, et des évènements malencontreux pour pimenter les aventures.

Enfin, les guides légendaires de créatures de Sandy Petersen (un pour les créatures « classiques » du mythe, l'autre pour les créatures des Contrées du rêve) vont être réédités, leur maquette et illustrations seront réalisées par une société française connue pour ses ouvrages pour l'AdC… Des podcasts sur cette nouvelle version semblent indiquer que la V7 devrait donner un bon coup de jeune au système de jeu (qui n'a pas vraiment connu d'évolution depuis 20 ans pour la V0), tout en restant compatible avec les ouvrages précédemment publiés. La nouvelle version devrait sortir au printemps 2014. Bien entendu, une critique du classique revisité sera de rigueur…

Scoop : Le *Quickstart Guide* pour la V7 de *Call of Cthulhu* est désormais disponible en téléchargement gratuit sur le site de Chaosium. On peut y découvrir certains changements de règles et des échantillons des nouvelles illustrations.

Cubicle 7

Pas mal de nouveautés du côté de l'éditeur britannique. Pour le *Doctor Who RPG* (qui vient de recevoir l'Ennie d'or du meilleur jeu familial), le ***Second Doctor Sourcebook*** est disponible pour continuer la célébration du cinquantième anniversaire de la série télévisée culte. *Victoriana Third Edition* (jeu mélangeant *steampunk* et *fantasy*, selon une formule similaire à celle du jeu vidéo culte *Arcanum*) est désormais disponible en boutique. Enfin, pour *The One Ring*, le supplément ***The Heart of the Wild*** contient une description complète et très pratique de la région de la Forêt Noire (voir aussi les « Nouvelles du front », à la rubrique Edge Entertainement). *Rocket Age* est également disponible en PDF, et sa version papier est en précommande. C'est un nouveau jeu de SF space-opera rétro et pulp, avec un style résolument années 50 et une imagerie très réussie.

Pour *L'appel de Cthulhu*, *World War Cthulhu* (déjà disponible en PDF et version papier) est le premier livre d'une série qui passera en revue l'influence du mythe de Cthulhu sur de nombreux conflits du vingtième siècle (Première et Seconde Guerres mondiales, Guerre froide, et même une troisième guerre mondiale). Ce tome est consacré à la Seconde Guerre mondiale. Il a une approche plus sombre et beaucoup moins pulp que le →







COUP DE CŒUR : Abney Park's Airship Pirates

Ce n'est pas une nouveauté, mais ce jeu peu connu sorti chez Cubicle 7 il y a deux ans mérite le détour. Motorisé par le système *Heresy* (le même que celui de *Victoriana*), c'est un mélange assez intrigant de *steampunk*, de cape et d'épée, de voyage temporel et d'univers post-apocalyptique. L'imaginaire derrière ce jeu vient de l'univers créé au fil des chansons par le groupe de musique industriel polyculturel Abney Park, un monde riche et unique dans lequel les joueurs incarneront l'équipage disparate d'un dirigeable volant au-dessus d'une Amérique retournée à l'état sauvage et dirigée par un dictateur qui considère l'humanité comme un parasite dont il faut absolument contrôler l'expansion. Ils pourront incarner des Néo-Victoriens échappées d'un État répressif et totalitaire, des Néo-Bédouins (mélanges d'Amérindiens et de gens du voyages), des Gens du Ciel nés dans des citées volantes, des mutants ou des automates doués d'intelligence. Tout un programme…



Les prix Origins

Origins est une convention américaine importante. Certes moins titanesque que la Gen Con, elle n'en est pas moins particulièrement importante pour les professionnels du jeu, notamment grâce aux « Origins Awards » qui récompensent les meilleurs produits dans de nombreuses catégories. Les prix sont attribués après un vote des participants de la convention.

Cette année, les deux principaux prix pour les JdR (meilleur jeu, meilleur supplément) ont été raflés par l'éditeur américain Margaret Weis Productions pour *Marvel Heroic RPG Basic* et le supplément *Marvel Heroic Roleplaying Civil War Essentials Edition Event Book*. Paradoxalement, cette gamme a été *récemment* annulée par l'éditeur car les ventes du jeu ne permettaient pas de couvrir les frais de la licence Marvel. Le prix du meilleur jeu de plateau a été décerné à *Lords of Waterdeep* de Wizard of the Coast.

Achtung ! *Cthulhu*, ce qui pourrait être plus attrayant pour les puristes.

Enfin, pour *Airship Pirates* (voir encart coup de cœur, page précédente), le supplément de contexte *Underneath the Lamplight* couvre la société néovictorienne en détail.

Daring Entertainement

Les auteurs de *War of the Dead*, l'énorme campagne de *survival horror* qui se déroule lors d'une apocalypse zombie, nous gratifient d'un début de campagne alternative avec *War of the Dead : Aternative beginnings*. En effet, on peut désormais se procurer en PDF six nouveaux chapitres pour débuter la première saison différemment (la campagne comprend 4 saisons avec 12 aventures chacune, reprenant la structure des séries télévisées).

Toujours dans le registre de la mort qui marche, *World of the Dead*, désormais disponible en PDF, est un univers complet qui fait suite à la campagne et décrit un cadre de jeu post-apocalyptique où les zombies ont évolué de diverses façons, suite à une mutation du virus.

Design Mechanism

Les détenteurs officiels des droits pour *Runequest* ont officiellement sorti *Monster Island* (livre de contexte « bac à sable », décrivant une île à explorer, dans une ambiance *Sword and Sorcery*) et *Book of Quests* (un recueil de sept aventures, dans le même genre).

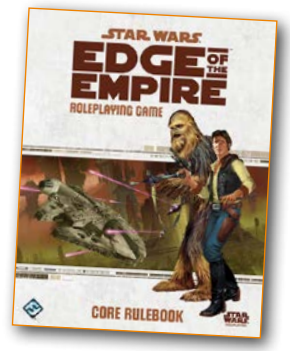
Eden Studios

Principalement connu pour sa gamme *Conspiracy X* et *All Flesh Must be Eaten*, cet éditeur vient de sortir pour ce dernier le supplément de contexte *Band of Zombies*, qui fournit toute l'information nécessaire pour casser du zombie pendant la Seconde Guerre mondiale.

Evil Hat

La maison d'édition du système générique narratif ***F.A.T.E*** vient de publier la nouvelle version du *F.A.T.E core system* qui contient tout le nécessaire pour créer un univers motorisé par ce système simple et élégant. Une version d'introduction, le *F.A.T.E accelerated* (50 pages contre plus de 300 pour le *core system*) est parfait si vous êtes juste curieux sur ce jeu, ou si vous pensez simplement y jouer mais pas le maîtriser. Il faut noter que la version PDF des deux nouveaux produits est disponible sur DriveThruRPG en « pay what you want », c'est-à-dire que vous choisissez quel prix payer. Une initiative à saluer !

F.A.T.E utilise désormais une licence ouverte, et motorise déjà plusieurs jeux, parmi lesquels *Spirits of the Century* (pulp), *Dresden Files* (magie, vampires et autres monstres dans l'univers des romans de Jim Butcher), *ICONS* (super-héros) et plus récemment *Nova Praxi* (SF transhumaniste).



Fantasy Flight Games

FFG étend sa gamme *Only War* (JdR dans l'univers de Warhammer 40,000 où les personnages incarnent de « simples » soldats) avec le supplément de contexte ***Enemies of the Imperium***, qui contient non seulement la description des divers ennemis de l'Empire, mais aussi de nouvelles règles pour l'utilisation de formations en combat. Dans le même univers, mais pour *DeathWatch* (où on incarne des Space Marines), *The Emperor's Chosen* apporte de

nombreuses informations sur la Jericho DeathWatch, ordre élitiste recrutant parmi les Marines vétérans (la crème de la crème de la crème…).

Pour la nouvelle gamme *Star Wars*, le ***Edge of the Empire Core Rulebook*** est désormais disponible et contient toutes les règles pour jouer avec cette nouvelle mouture, ainsi qu'une aventure pour commencer la saga. Les désormais incontournables accessoires pour le jeu sont aussi disponibles : *Edge of the Empire Game Master's Kit* (écran et aventure), *Edge of the Empire RPG Dice* (dés spéciaux pour le jeu), ainsi que des sets de cartes pour customiser six types de personnages. Enfin, la version beta en édition limitée de *Star Wars: Age of Rebellion* est disponible en version papier et permet de joueur des membres de la rébellion après l'explosion de l'Étoile noire (et oui, il y a encore plein de choses à faire…). C'est un jeu complet utilisant le même système de règles que *Edge of the Empire*.

GRAmel

Cet éditeur polonais qui a publié jusqu'ici plusieurs univers pour *Savage Worlds* (*Beasts and Barbarians* et *Nemezis*, tous deux en cours de traduction chez Black Book Éditions) vient de sortir une aventure au format PDF se déroulant à Jalizar pour B&B, dénommée The *Amulet of Dogskull*.

Green Eyed Games

Cette nouvelle société fondée entre autres par Sandy Petersen (l'auteur principal des premières éditions américaines de *L'Appel de Cthulhu*) surfe sur la vague de popularité du poulpe, et vient de financer via Kickstarter un jeu de plateau centré sur le Mythe, appelé ***Cthulhu Wars***. Le thème : les étoiles étaient propices, la terre est de nouveau dans les mains (pseudopodes ?) de ses vrais maîtres, mais ceux-ci s'en disputent l'hégémonie. Chaque joueur incarne une faction différente et tente de ravir le monde aux autres Grands Anciens ou Dieux extérieurs. C'est un jeu superbe, toutes les créatures (même les Grands Anciens) sont représentées par des figurines à l'échelle 28 mm, et semblent particulièrement bien réussies. Les rapports de tests de jeu semblent indiquer que les règles sont faciles à apprendre, thématiques, et rapides à jouer. Le jeu devrait sortir en début 2014 dans les boutiques. De nombreuses expansions (nouvelles factions, plateaux, créatures, etc.) devraient permettre d'étendre le jeu par la suite.

Journeyman Games

Cette toute jeune société informatique américaine vient de sortir la version 1.0 de son logiciel *Wild Card Creator*, qui permet de créer des personnages et PNJ pour le système *Savage Worlds*. Son gros avantage réside dans sa capacité à supporter un grand nombre d'univers différents, et même d'ajouter manuellement ses propres Atouts, Handicaps, etc., dans le cas d'univers ou de règles maison. Contrairement à des produits comme *Herolab* ou *Metacreator*, *Wild Card Creator* ne demande pas d'acheter des modules pour étendre sa compatibilité avec d'autres univers, mais il faut avoir le PDF des livres de ces univers pour en déverrouiller l'accès dans ce programme.

Margaret Weis Productions

Que les fans de du feuilleton western-space-opera *Firefly* (créé par Josh Weddon) se réjouissent, le nouveau JdR basé sur cet univers des plus riches et motorisé par le système *Cortex Plus* avance à grand pas. On peut déjà se procurer en PDF une mise en bouche avec le ***Gaming in the 'Verse: Firefly Gen Con 2013 Exclusive***. Il s'agit d'une avant-première de 260 pages sur l'univers du jeu qui devrait voir le jour au printemps 2014. Pour ceux qui ne peuvent pas attendre, le PDF de *Firefly RPG: Wedding Planners Cortex Classic Set* est disponible et contient l'essentiel (200 pages →







quand même) pour jouer une aventure complète, dans laquelle les joueurs incarnent l'équipage du *Serenity*.



Modiphius

La gamme *Achtung Cthulhu!* s'étoffe d'une troisième aventure, ***The Trellborg Monstrosities*** (tirée de la nouvelle éponyme disponible gratuitement en ligne) dont l'action se situe dans le cercle arctique en 1943. Le scénario est disponible en PDF en version *Savage Worlds* ou *Call of Cthulhu*. Toujours dans cette gamme, le *Acthung Cthulhu! Investigator's Guide* est désormais prêt en PDF, et devrait être disponible en vente dans un ou deux mois.



Mongoose Publishing

Pour son jeu de stratégie *Judge Dredd Miniatures Game*, Mongoose réédite *Block Wars* en PDF gratuit. La mini-campagne *Apocalypse dawn* vient de sortir pour le *Judge Dredd RPG*.

Pour le système générique *Legend/ Légende*, *Gladiators of Legend* continue la série historique amorcée avec *Vikings of Legend*. Ce nouveau supplément contient également un mini-jeu, *Sands of Death,* dans lequel chaque joueur incarne un propriétaire de gladiateurs qui doit faire fructifier son affaire (cela rappelle le jeu de plateau *Spartacus*, mais en version JdR). Le *Monsters of Legend II* ajoute un bon nombre de créatures et autres adversaires à envoyer en pâtures aux PJ. Enfin, *Citadel Beyond the North Wind* et *Song of the Beast Gods* sont deux aventures (toujours pour *Legend*) dans le même univers de *Sword & Sorcery* que *Spider God Bride*, qui était le coup de cœur de cette rubrique dans CB 6.

Dans la gamme *Traveller*, le recueil d'aventures *French Arms Adventures* pour *2300 AD* est désormais disponible. Il est conçu pour pouvoir aider au démarrage d'une longue campagne dans cet univers.

Monte Cook Games

Monte Cook, l'un des auteurs les plus réputé du monde du JdR, vient de sortir son nouveau jeu *Numenéra*. Ce jeu dépaysant est léger au niveau des règles, et prévu pour que les joueurs aient une part active dans la narration de l'histoire. C'est un mélange de science-fiction et de médiéval-fantastique particulièrement bien réussi, qui est considéré par certains critiques américains comme une étape importante dans l'évolution de notre hobby. On peut déjà se procurer le *Corebook*, le *Player's Guide*, les aventures *Vortex* et ***Devil's Spine***, les jeux de cartes d'aide *Cypher Deck* et *XP Deck*, et le *GM's Screen*.



GYGAX MAGAZINE #2

Le retour des modules TSR ?

Le second numéro de *Gygax Magazine* (3,69 € en pdf sur RapideJdR) renforce l'impression que nous avions eu avec le n° 1. Une maquette clairement calquée sur le Dragon des débuts, et un mix d'articles tentant de concilier agréablement « old school » et modernité. Ce numéro ne déçoit pas, avec notamment un article sur la philosophie du jeu *OSR*, un très bon scénario pour *L'Anneau Unique* (avec des trolls !) et d'intéressantes supputations sur une version « Dalhun » pré-ODD, censée avoir existée avant *Chainmail* et le *Blackmoor* d'Arneson. Le « Special Attraction » consiste en une aventure servant d'introduction à *Okkorin*, le nouvel environnement de jeu low fantasy arabisant et moyen-oriental de Luke Gygax. Un teaser efficace qui fera frétiller d'impatience les amateurs, puisque qu'*Okkorin* sera développé au sein d'une gamme de modules « à la TSR », un *BL1 - The Blighted Lands* étant annoncé pour bientôt !

Philippe Rat

Moon Designs

En août, Moon Designs a officiellement acquis les droits pour l'univers de Glorantha, et poursuit la création de l'énorme atlas *Guide to Glorantha* en deux volumes, toujours prévu pour la fin 2013. Moon Designs prévoit de continuer à publier des suppléments qui seront compatibles avec les systèmes *Runequest* et *Heroquest*.

Pelgrane Press

Sortie de ***13th Age*** de Jonathan Tweet* chez cet éditeur britannique. Ce JdR médiéval-fantastique mélange un système d20 classique à des moteurs narratifs comme on en trouve dans le système *F.A.T.E* ou plus récemment dans *Dungeon World*. Cela donne un jeu qui possède une dimension tactique sans pour autant s'enliser dans l'aspect technique ou simulationniste (le *crunch* comme on dit aux USA). Dans la foulée, le *13th Age Bestiary* est en précommande, et devrait être disponible au début 2014.

Pour *Trail of Cthulhu* (*Cthulhu Gumshoe* en VF chez 7ème Cercle), la nouvelle grande campagne apocalyptique ***Eternal Lies*** est désormais disponible en PDF et version papier (396 pages). On peut également s'offrir sa bande originale officielle en format digital. Cette campagne serait à *Trail of Cthulhu* ce que les *Masques de Nyarlathotep* sont à *L'Appel de Cthulhu*. Voilà qui donne l'eau aux milles bouches du chevreau…

* Jonathan Tweet fait partie du Hall of Fame du JdR des prix Origins. Il tient à son actif des jeux mythiques comme *Ars Magica*, *Over the Edge* et la troisième édition de *D&D* (pour lequel il était directeur de gamme chez Wizard of the Coast).

Paizo

Toujours aussi productif dans sa gamme *Pathfinder*, Paizo vient de publier : *Adventure Path #72: The Witch Queen's Revenge* (fin de la campagne *Reign of Winter*), *Campaign Setting: The Worldwound* (supplément à l'ambiance post-apocalyptique sur une région connectant le monde terrestre à l'Abysse), ***Player Companion: Dragonslayer's Handbook*** (tout ce qu'il faut pour faire progresser un personnage dans la dangereuse carrière de tueur de dragons), *Module: The Dragon's Demand* (aventure autonome de 64 pages pour des personnages de premier niveau), *Mythic Adventures* (gros supplément de règle pour étendre le jeu à l'échelle mythique avec six carrières de grande puissance, inclut aussi de nouveaux sorts, créatures, prouesses, trésors, et une aventure), *Adventure Path #73: The Worldwound Incursion* (première aventure de la nouvelle campagne *Wrath of the Righteous* dans le monde du *Worldwound*), et enfin le *Player Companion: Demon Hunter's Handbook* (similaire au *Dragonslayer's handbook*, mais cette fois on part à la chasse au démon…).

Pinnacle Inc.

Weird Wars Rome est un univers motorisé par *Savage Worlds*, dans lequel les personnages incarnent des légionnaires romains dans une Rome antique où combattre le surnaturel est chose quotidienne. L'édition PDF est déjà disponible, et la version papier en précommande.

Posthuman Studios

Les créateurs de la gamme *Eclipse Phase* sortent ***Transhuman***, un « guide du joueur » qui revisite la création des personnages pour cet excellent jeu transhumaniste. Ce supplément permet de créer des personnages beaucoup plus rapidement (par des choix successifs de modules), et ajoute de nouvelles options de création (avantages, morphes, etc.). Certains types de morphes particulièrement difficiles à interpréter sont aussi expliqués plus en détail. C'est un supplément aussi utile pour les joueurs que pour les MJ.

Steve Jackson Games

Pour le jeu de stratégie Mad-maxien *Car Wars* (un classique pour certains vé- →











térans), SJG réédite *Dueltrack* au format PDF. C'est un supplément et une mise à jour des règles du jeu, avec des nouveaux véhicules (dont des dragsters et des voitures de course) et de nombreuses options pour ceux-ci.

Côté jeux de cartes, *Munchkin Legends* reprend tous les thèmes classiques des grand mythes (nordiques, grecs, romains, etc...) e les parodiant, dans un jeu où le but est toujours d'être le plus Grosbill possible.

Savage Mojo

Cet éditeur a jusqu'ici développé beaucoup de suppléments pour *Savage Worlds* et le *d20 System* (dont l'ingénieux *Suzerain*, dans lequel les personnages incarnent de futurs demi-dieux pouvant changer d'univers au grès de leurs aventures), et produit désormais la gamme ***Dungeonlands*** qui est un univers de donjons « old school », avec des caractéristiques pour *Savage Worlds* et *Pathfinder*. On peut notamment télécharger sur le site de Savage Mojo plusieurs aventures gratuites dans cet univers, histoire de se mettre en appétit.

Triple Ace Games

Cette société d'outre-Manche vient de fêter son cinquième anniversaire avec un relookage de son site web et la sortie du *Globetrotter's guide to Cads & Cultists* pour son jeu steampunk *Leagues of adventure* (en VF chez *Sans-Détour*). Ce supplément décrit 13 organisations de sinistre réputation qui devraient donner du fil à retordre à nos Ladies et Gentlemen extraordinaires. Pour le même jeu, le *Globetrotters' Guide to Miscellanea* est une sorte de compagnon fourre-tout, avec des options supplémentaires pour les personnages, du matériel, de la magie, des informations sur l'armée et la marine britannique en 1890, et plus encore.

White-Wolf

En attendant l'arrivée de la troisième édition d'*Exalted*, le Loup blanc sort le livret d'introduction ***Demon: The Descent Quickstart***, un PDF gratuit qui introduit le neuvième jeu surnaturel majeur du nouveau *Monde des ténèbres*, dont le livre de règles complet est prévu pour la fin de l'année 2013.

Wildfire

Les créateurs de *CthulhuTech* viennent de sortir gratuitement en PDF un nouveau jeu complet nommé ***The Void!***. Ce jeu de Hard Science/horreur tire son inspiration de l'œuvre de Lovecraft, ainsi que de la saga *Alien*, *Event Horizon* ou encore *Outland*. L'humanité a tout juste colonisé le système solaire quand un astre inconnu s'en approche dangereusement (l'étoile chthonienne). Son influence réveille les créatures du Mythe sur son passage et semble accélérer l'évolution sur chaque planète colonisée. Les joueurs sont des agents d'une autorité interplanétaire qui enquêtent sur ces phénomènes paranormaux. J'ai pu tester ce jeu lors de la Gencon 2012 et il m'a laissé un très bon souvenir.

Quant à *CthulhuTech*, *Dead Gods* ainsi qu'un recueil d'aventures sont toujours en production.

yog-sothoth.com

Le site et forum anglo-saxon de référence pour les joueurs des JdR centrés sur l'œuvre de HP Lovecraft vient de fêter ses 10 ans d'activité. À cette occasion, on peut désormais y télécharger gratuitement le PDF du *Masks of Nyarlathotep Companion*. Il s'agit d'un travail collaboratif de plusieurs années, réalisé par des fans de cette campagne culte. Cet ouvrage de plus de 500 pages vient compléter la campagne en y ajoutant des aventures de transition optionnelles, des conseils pour le MJ, de articles sur l'époque, etc. Tout ceci reste compatible avec la version Sans-Détour, avec un peu de travail d'adaptation.

Franck Florentin

SHADOWRUN

5e ÉDITION



PROCHAINEMENT

CATALYST game labs

topps

www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS

CONVENTION | GEN CON INDY 2013

FIELD REPORT : INDIANAPOLIS

Un petit tour à la Gen Con

Comme chaque année, Indianapolis est devenue le temps d'un week-end le centre du monde rôliste et geek. L'occasion pour moi de découvrir cette convention hors normes, et de prendre le pouls de la planète jeu de rôle.



Dimanche, début d'après-midi. Je suis dans le taxi qui nous emmène à l'aéroport, accompagné de mes deux compagnons de voyage, d'un membre de l'équipe de Z-Man Games et d'un autre joueur. Le chauffeur nous raconte combien il adore la *Gen Con*, pour le chiffre d'affaires, mais aussi parce que les geeks, au moins, gardent son taxi propre. Quelques heures plus tard, j'aurai raté deux avions, perdu mes bagages et eu affaire à la douane canadienne, mais pas de quoi gâcher le sentiment du devoir accompli. Fin anecdotique de quatre journées passées hors du monde, au milieu d'une horde de rôlistes et de gamers venus de partout en Amérique du Nord. Retour sur les événements

Carnet de notes

Mercredi, après-midi. Je vole de Toronto à Indianapolis. L'avion est plein à craquer. Ça feuillette *Pathfinder* ici et là. Mon voisin de siège prépare visiblement ses parties du week-end. Nous discutons un peu : il rejoint à Indianapolis des amis qui vivent maintenant à Seattle, de l'autre côté du continent. C'est déjà sa troisième fois à Indy. Lorsqu'il apprend que je m'y rends pour la première fois, il arbore un grand sourire : « *Enjoy!* ». Un de mes compagnons de voyage vole lui depuis New York. Même ambiance à bord de son côté. Si je n'étais pas au courant, cela m'apparaît clairement : le monde rôliste nord-américain est en train de converger vers sa grande messe annuelle.

Mercredi, début de soirée. Ambiance détendue au centre-ville d'Indianapolis. Une brasserie locale propose une cuvée spéciale (la *Flagon Slayer*). Quelques centaines de joueurs sont là pour profiter de l'événement et apprécier le début de soirée. Les policiers ont le sourire et arborent les masques de gobelins fournis par Paizo. Certains restaurants proposent des menus pour l'occasion. Pendant quatre jours, tout le centre-ville va vivre au diapason du monde du JdR. Dans chaque hôtel, des conférences et événements sont organisés, et une petite équipe de la convention est présente pour orienter les visiteurs. Un théâtre affiche la « D&D Night » comme événement du week-end. Dans les rues, les passants croisent des elfes, des orques et des super-héros sans sourciller.

Jeudi, début de matinée. L'ambiance est électrique. Les visiteurs convergent vers le centre d'exposition, qui se remplit peu à peu. Je rentre une heure avant l'ouverture des portes dans le hall des exposants, avec d'autres membres de la presse et une poignée de *Very Important Gamers* (qui ont payé leur badge un peu plus cher pour disposer de quelques avantages). L'ambiance est typique des débuts de conventions : les exposants sont fébriles et finissent pour certains l'installation de leurs stands. Mayfair, Paizo et FFG, co-sponsors de l'événement, sont clairement les plus visibles. Une heure plus tard, les portes s'ouvrent... Des files d'attente impressionnantes se forment, principalement

aux stands de FFG, Paizo et Catalyst Games. Le hall des exposants ne désemplira plus pendant quatre jours.

Je croise Brom, Larry Elmore, Mercedes Lackey, Tracy et Laura Hickman, Margaret Weis et bien d'autres. Tout un pan du monde de la *Fantasy* et de mon adolescence. La convention peut débuter !

Des nouveautés, des nouveautés, des nouveautés

Chaque stand arbore fièrement ses nouveautés. Chez Paizo, les joueurs s'arrachent le jeu de cartes *Rise of the Runelords* (parmi eux, un certain Croc, sa boîte sous le bras, attend patiemment son tour). Chez Catalyst, la cinquième édition de *Shadowrun* est là, encore un gros succès qui force l'équipe à limiter le nombre de personnes présentes sur le stand afin de permettre à tout le monde de circuler. Chez FFG, la bêta de *Age of Rebellion* est en bonne place, mais beaucoup de joueurs partent avec des vaisseaux pour *X-Wing* sous le bras. Chez Pelgrane Press, *13th Age* et le dernier jeu de Kenneth Hite, *Night's Black Agents*, attirent aussi du monde. Chez Cubicle 7, *Doctor Who* (le Tardis peut d'ailleurs être aperçu dans un coin du hall).

Plusieurs éditeurs profitent aussi de l'occasion pour remettre leur jeu à celles et ceux qui ont participé au kickstarter du produit. Ainsi, une pile de *Numenéra* sont mis de côté à cet effet chez Monte Cook Games. De même avec la preview de *Firefly* chez Margaret Weis Productions. Enfin, l'équipe d'*Agate Éditions* passera une grande partie du week-end à remettre et dédicacer des exemplaires de *Shadows of Esteren* aux souscripteurs américains qui ont fait le déplacement. Sur de nombreux stands, il est d'ailleurs aisé de constater l'impact du *crowdfunding* : il ne s'agit plus seulement de vendre son produit, mais d'entretenir une relation avec la communauté des souscripteurs et des joueurs, qui deviennent en quelque sorte des participants de l'aventure éditoriale.

Globalement, je reste agréablement surpris par la présence notable du jeu de rôles *made in France* à cette convention. Outre les éditeurs et auteurs eux-mêmes, les jeux français sont aussi présents : *Shadows of Esteren*, mais aussi la traduction de *Petites Sorcières* par Crafty Games, ou encore celle d'*Yggdrasill* chez Cubicle 7. Visiblement, le jeu de rôles francophone tape de plus en plus dans l'œil des éditeurs (et des joueurs) américains et britanniques.

Une convention avant tout

Même si le hall des exposants est impressionnant et très bien fourni, et si le consommateur avide a de quoi y passer des heures en vidant plusieurs fois son compte en banque, il reste de taille limitée et n'occupe qu'une petite partie du centre de convention. Le reste est consacré au jeu, à tous les types de jeux : des salles toutes plus grandes les unes →



La Gen Con 2013 en chiffres

L'année 2013 a été pour la *Gen Con* celle de tous les records. En effet, la convention a connu une croissance de fréquentation d'environ 20%, avec 49 058 visiteurs uniques, plus de 12 000 événements et parties organisés pendant le week-end, et plus de 360 exposants. L'agence de tourisme d'Indianapolis mesure les retombées financières de la Gen Con à environ 47 millions de dollars, un chiffre qui n'est surpassé que par le Super Bowl de 2012, qui a eu lieu au Lucas Oil Stadium voisin. Qui a dit que le jeu de rôle n'était pas *mainstream* ?



que les autres accueillent une multitude de tables. Une (grande) salle spéciale est dédiée à *Pathfinder*, avec des parties simultanées pendant tout le week-end et plus d'un millier de participants inscrits. Une autre réunit les éditeurs et jeux indépendants (*Games on Demand*). Un hall dont la taille est comparable au hall des exposants contient les tables de jeux de plateau et de démonstration des éditeurs (en tête desquels Mayfair), ainsi que des tables pour les tournois de jeux de cartes. Dans certains hôtels, des salles sont occupées pour des GN ou des soirées enquête. Contrairement au hall des exposants, certaines de ces salles restent ouvertes - et occupées - une partie de la nuit.

Si Essen est le plus important salon ludique au monde, la *Gen Con* est sans conteste la plus grande convention de jeu. L'espace dédié à la pratique y est beaucoup plus important, et une majorité des visiteurs sont clairement là pour jouer, et pas forcément pour faire leur marché. La distinction claire entre le hall des exposants et les salles de jeu est d'ailleurs un atout notable. Le nombre et la variété des événements et des parties sont considérables. Les visiteurs viennent en famille ou avec un groupe d'amis, afin de passer le flambeau ou faire découvrir le loisir. Les novices tels que moi côtoient des vieux grognards de la convention, qui en sont à leur vingtième ou trentième *Gen Con*. Rôlistes, carteux, cosplayers, plateauistes et autres sous-ensembles de la grande geekerie se côtoient dans la joie et la bonne humeur. Le pied, quoi !

article et photos *Thom'*

ENnie Awards

Chaque année, la *Gen Con* est aussi l'occasion pour le gotha du JdR anglophone de se retrouver au cours d'une cérémonie qui a pris de plus en plus d'ampleur au cours du temps, et qui récompense les créateurs et les acteurs de la communauté dans un peu plus d'une vingtaine de catégories.

Cette année, si Paizo a dominé les débats et raflé un grand nombre de récompenses, on remarque dans le peloton des jeux nominés et récompensés la traduction anglaise des *Ombres d'Esteren*, par Agate Éditions, qui s'en tire tout de même avec trois ENnies, dont deux d'or, dans des catégories prestigieuses. Les Frenchies de chez Agate ne touchaient plus terre après la cérémonie et avaient de quoi être fiers. Pour Catalyst Game Labs, Pelgrane Press et Privateer Press, la récolte est aussi fructueuse, avec des récompenses qui soulignent la qualité de leur travail. Voici un aperçu des prix remis cette année :

Produit de l'année
(Gold) *NPC Codex* (Paizo Publishing)
(Silver) *Shadows of Esteren, Book 1* (Agate Éditions)

Meilleur jeu
(Gold) *Iron Kingdoms* (Privateer Press)
(Silver) *Night's Black Agents* (Pelgrane Press)

Meilleur cadre de campagne
(Gold) *Magnimar: City of Monuments* (Paizo Publishing)
(Silver) *Mythic Iceland* (BRP/Chaosium)

Meilleur supplément
(Gold) *Doctor Who: The Time Traveler's Companion* (Cubicle 7)
(Silver) *Shadowrun 2050* (Catalyst Game Labs)

Meilleure illustration de couverture
(Gold) *Iron Kingdoms* (Privateer Press)
(Silver) *NPC Codex* (Paizo Publishing)

Meilleures illustrations intérieures
(Gold) *Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms* (Wizards of the Coast)
(Silver) *Shadows of Esteren, Book 1* (Agate Editions)

Meilleur éditeur (choix des fans)
(Gold) Paizo Publishing
(Silver) Goodman Games

Pour la liste complète des vainqueurs, voir le site des ENnies : *http://www.ennie-awards.com*

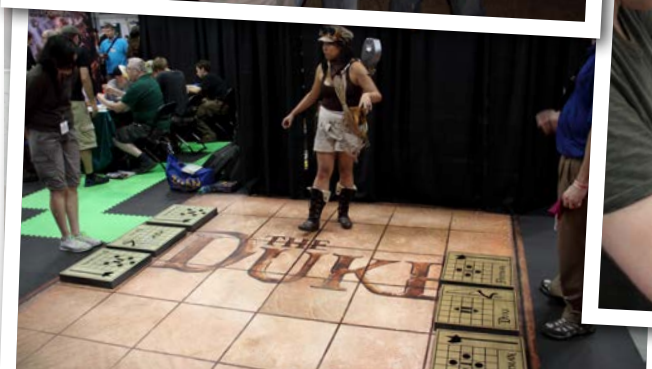

T-SHIRTS!
SON OUTBREAK
ZOMBICIDE











GEN CON INDY 2013

Les nouveautés JDR de la Gen Con

Bientôt sur vos tables de jeu ?

La Gen Con est toujours l'occasion pour les éditeurs de présenter leurs nouveautés en exclusivité. Nos envoyés spéciaux nous ont donc ramené quelques informations croustillantes sur les sorties JdR qui ont marqué la convention.



Murder in Baldur's gate
Wizard of the Coast ; Un livret de 32 pages couleur, un livret de 64 pages couleur, un écran 4 volets format italien ; 35 euros.

Murder in Baldur's Gate

Même pas mort !

C'était une première dans l'histoire de la *Gen Con* : *D&D* était le grand absent du show. Wizards of the Coast avait en effet décidé de ne pas prendre de stand dans le hall des éditeurs cette année, mais plutôt de se concentrer sur des démonstrations de leur nouveau système, dans l'espace réservé aux parties. Deux ouvrages importants se sont tout de même invités à la fête : la version bêta du système de *D&D next*, déjà obsolète au moment de la convention (ce qui en a fait rire plus d'un), ainsi qu'un supplément sur la mythique ville de la Porte de Baldur, beaucoup plus intéressant. WOTC ne sachant pas trop où aller avec *D&D next*, ce supplément ne donne aucune information technique. Ce sera d'ailleurs l'une des particularités des suppléments à venir pour la gamme (sauf changement de politique) : toutes les caractéristiques des PNJ et des monstres seront téléchargeables et adaptées à différents format de règles (*D&D 3.5*, *D&D 4* et *D&D next*). Un sacré rétropédalage, mais un bon point pour éviter les batailles de clochers.

Murder in Baldur's Gate est à la fois un *sourcebook* complet sur la Porte de Baldur et un scénario d'enquête qui fera plaisir aux joueurs des deux jeux vidéo. Le livret de 64 pages décrit efficacement les quartiers, les personnages importants, la politique et les organisations. De quoi passer un bon moment dans la ville, même si ce n'est pas Ptolus et qu'il faudra forcément improviser. Le scénario est plus original que les dernières productions *D&D*, et ceux qui ont tourné le dos à la 4ème édition (et ses scénarios mal conçus) pourraient bien changer leur fusil d'épaule. Du Bhaal, du Poing enflammé, des problèmes de guildes, ça ne vous rappelle rien ? Le tout est accompagné d'un superbe écran très utile pour le MJ, avec la carte de Baldur et plein d'informations pour éviter d'avoir à apprendre le livret par cœur. Merci WOTC.





Deadlands Noir

When the saints go marching in, when the moon turns red with blood…

Après un crowdfunding Kickstater très réussi il y plus d'un an, *Deadland Noir* débarque, rempli de whisky, de privés, de femmes fatales et de déterrés. Toujours motorisé par le système *Savage Worlds* – très populaire aux États-Unis –, *Deadlands Noir* prend place dans les années 30 à la Nouvelle-Orléans, dans la continuité de la storyline de la version classique. Les jeux ayant pour thème le genre « noir » n'étant pas légion dans notre hobby, c'est toujours agréable d'en voir débarquer un, d'autant que la gamme comporte déjà un supplément pour les joueurs, un écran et des cartes de toute beauté ! Une version française devrait voir le jour chez BBE en 2014.

- *Deadlands Noir*, Pinnacle Entertainment Group ; 148 pages couleur, 30 euros.

- *Deadlands Noir Companion*, Pinnacle Entertainment Group ; 208 pages, 40 euros.

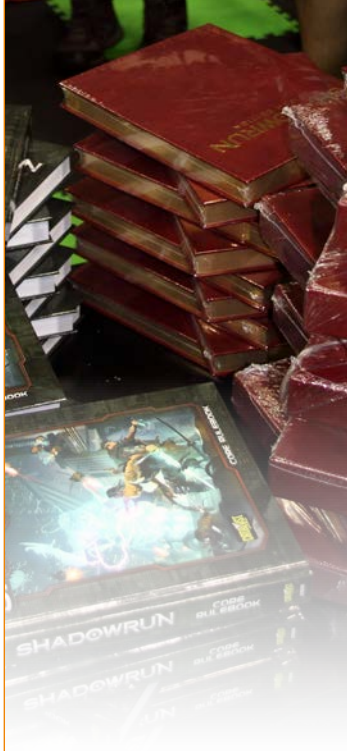
- Écran *Deadlands Noir*, Pinnacle Entertainment Group ; 3 volets format italien, 1 livret de 32 pages couleur.

Shadowrun 5

SR5 et ses copains

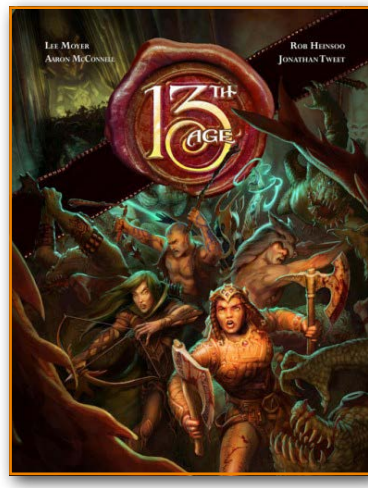
Shadowrun s'apprête à marquer les années 2013/2014 ! La nouvelle édition du jeu fait en effet un véritable carton aux États-Unis. Avant même l'ouverture du salon, la foule (éditeurs, presse et clients privilégiés) s'entassait déjà sur le stand de Catalyst Games Lab, où étaient mises en vente trois versions du livre de base. Ceux qui ont raté leur test de volonté ont acheté la collection complète… Il faut dire que Catalyst avait mis le paquet concernant la version ultra collector : cuir rouge type écailles de dragon et étui arborant un calendrier maya, tirée à moins de 500 exemplaires dans le monde. Même à 300 dollars pièce, la pile n'a pas suffi pour le week-end. Vous pourrez trouver la critique de *Shadowrun 5* VF dans notre prochain numéro.

En plus de la nouvelle édition du JdR, ce ne sont pas moins de trois nouveaux jeux qui sont également annoncés avant la prochaine *Gen Con*. Tout d'abord, un jeu de cartes très coopératif et pas à collectionner, où l'objectif est bien sûr de mener à bien des « runs ». On y aide ses petits camarades →



face aux nombreux obstacles, en collectant des nuyens et en achetant du matériel au marché noir. Rapide et facile à mettre en place, les démos étaient prises d'assaut et ça sent le succès cet hiver. Catalyst a également concocté un jeu de figurines d'escarmouche, avec des gangs, des milices ou des groupes de runners qui s'affrontent. L'univers s'y prête plutôt bien et nous avons hâte de voir les figurines des Halloweeners ! Enfin, un autre jeu devrait sortir en 2014 : un bon gros plateau améritrash, dans le style FFG. Le concept est encore top secret, mais on espère qu'il sera disponible pour la prochaine *Gen Con*.

Shadowrun 5, Catalyst Games Lab, 482 pages couleur, 59 euros.

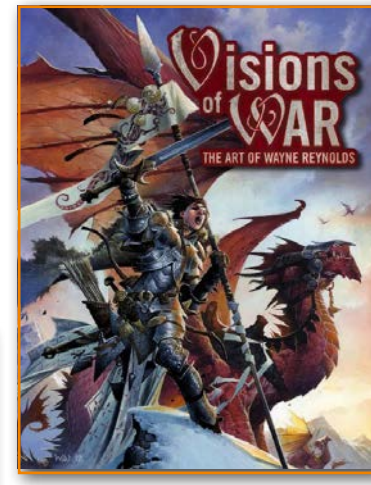


13th Age

Pour un nouveau d20

Prenez une partie des principaux développeurs de *D&D 3.5*, une partie des développeurs de *D&D 4*, et le meilleur des deux systèmes. Saupoudrez de Kickstater et mélangez : vous obtenez *13th Age*, un jeu médiéval-fantastique à base de d20 décomplexé, de pouvoirs qui se rechargent et qui fait son petit buzz aux États-Unis, à tel point que du jeu organisé est mis en place comme chez WOTC ou Paizo. La version française est en cours de traduction chez 7ème Cercle.

13th Age, Fire Opal Media ; 320 pages couleur ; 45 euros.

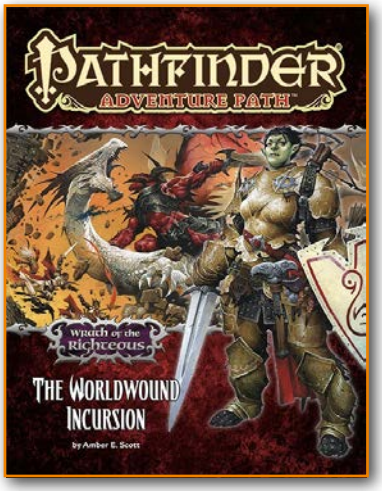


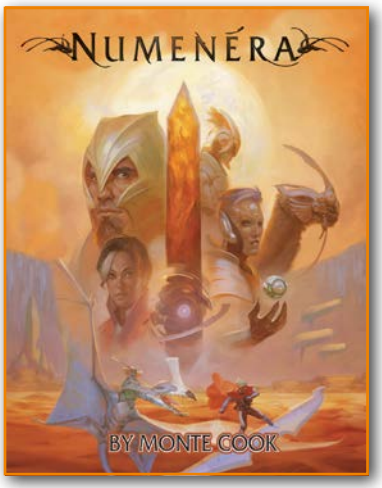
Nouveautés Paizo

L'année des démons

En plus de l'excellentissime jeu de cartes *Pathfinder*, critiqué par notre rock star nationale du JdR dans ce numéro, l'année s'annonçait sous le signe du changement chez Paizo : exit les scénarios de 32 pages, place aux mini campagnes de 64 pages. *The Dragon's Demand*, la première de ce type, passe le baptême de feu avec les honneurs. Changement aussi dans les niveaux de puissance sur Golarion, avec l'introduction des personnages et monstres mythiques. Un système simple qui n'a absolument rien à voir avec les anciens niveaux épiques de Donj', puisque les fameux niveaux mythiques montent en parallèle avec votre classe de personnage. Pour mettre vos PJ à l'épreuve, la nouvelle campagne *La colère des justes* scellera le sort d'une partie de Golarion et a pour cadre la très peu touristique









Plaie du monde. La Pathfinder Society a elle aussi commencé sous les auspices peu favorables de *L'année du Démon*. Vu le succès de cette dernière lors de la récente convention Octogônes à Lyon, de nouvelles traductions sont envisagées par BBE.

- *Mythic Adventures/Campagnes Mythiques* ; 256 pages couleur, 40 euros.

- *The Dragon's demand* ; 64 pages couleur, 22 euros.

- *Adventure Path 73, Wrath of the Righteous, The Worlwound Incursion* ; 96 pages couleur, 22 euros.

- *Demons Revisited* ; 64 pages couleur, 22 euros.

- *Visions of War, The art of Wayne Reynolds* ; 256 pages couleur, 30 euros.

Numenéra

Monte Cook & narrativisme ?

Succès incroyable sur Kickstarter, tant pour le jeu vidéo que pour le JdR, *Numenéra* débarque sur votre table de jeu. L'auteur, Monte Cook, était présent pour des dédicaces et des présentations de son nouvel univers qui ne désemplissaient pas. Après plusieurs cataclysmes, le monde a pris cher, comme disent les jeunes. C'est donc dans un univers de *science fantasy* post-apocalyptique que vont évoluer les personnages, dans un monde (le neuvième) construit autour de la célèbre phrase d'Arthur C. Clarke : « Une technologie avancée peut être assimilée à de la magie ». Peu de classes mais des possibilités de création nombreuses, un système ingénieux de progression et de narration dans lequel le MJ ne jette pas de dés (rhaaa sacrilège !) et dans lequel les PJ peuvent reprendre ou influencer les décisions du MJ en dépensant des points d'expérience. Le jeu fait la part belle à l'exploration et à la découverte des « artefacts » des mondes pré-cataclysmique, de l'ouvre-boîte électrique à la nanotechnologie. Monte Cook mélange le meilleur des jeux classiques et du courant narrativiste : le résultat est étonnant et détonnant, mais on n'en attendait pas moins de l'un des meilleurs auteurs de JdR.

- *Numenéra*, Paizo ; 416 pages couleur ; 60 euros.

- *Numenéra player's guide*, Paizo ; 64 pages couleur ; 20 euros.

David Burckle
***Photos** Thom'*

ÉVÈNEMENT

GEEKOPOLIS, 1re ÉDITION

Un festival pour les geeks, par des geeks

Depuis la dernière édition du Monde du Jeu en 2010, les joueurs sont en attente d'un nouveau grand rendez-vous ludique sur la capitale. Le jeu était au cœur de Geekopolis, qui s'est tenu les 25 et 26 mai à Montreuil, mais ce nouveau festival était beaucoup plus éclectique.



Les univers des geeks à l'honneur

La plupart des salons sont des affaires commerciales, mais pour mettre sur pied un événement à destination des geeks (les vrais, pas les technophiles), il fallait des spécialistes et de véritables passionnés à la tête de ce projet pour toucher ce public exigeant. Dans leur grande diversité et leurs multiples spécialités, les geeks, dont la plupart des rôlistes que nous sommes, forment un ensemble hétéroclite qu'il n'était pas facile de rassembler.

C'est pourtant ce qu'ont réussi à faire les organisateurs de l'événement, car il y en avait pour tous les goûts. Le salon était divisé en cinq quartiers représentatifs des univers imaginaires les plus populaires, avec des décors créés par l'organisation, là où la plupart des salons laissent aux exposants le soin de décorer leurs stands. En prime, cette ville possédait un background que certains curieux pouvaient découvrir au hasard de certaines activités, dont le jeu de rôle sur table.

Peu de stands de vente, ce qui correspondait bien à l'esprit de passion qui rassemblait les visiteurs, même si derrière de nombreux geeks se cachent des collectionneurs compulsifs… La conséquence de cette configuration était un prix d'entrée de 20 €, qui a surpris et souvent dissuadé une partie du public intéressé. L'affluence est restée raisonnable, avec près de 9 000 visiteurs sur deux jours, mais sans doute insuffisante pour rentabiliser cette première édition. Il était donc plus facile de circuler dans les allées qu'au Comic Con. Les visiteurs et les exposants ont toutefois apprécié l'ambiance qui a régné durant ces deux jours.

Un programme riche et diversifié

Geekopolis est devenue une cité propice aux échanges, aux rencontres, et où régnait aussi l'interactivité. Le plus étonnant était sans doute la richesse du programme d'animations, surtout pour une première édition. Plus de 120 ateliers, tables rondes et spectacles ont fait de l'événement un vrai festival et non un simple salon.

Bien entendu, il n'était pas possible de tout faire, et ce n'était pas le but. De la culture Otaku aux sagas MP3, en passant par « comment faire rentrer plusieurs minutes de son et de vidéo en 4 ko ? », nous avions des sujets qui semblaient très éloignés les uns des autres mais qui avaient tous leur public. Le jeu et les sujets qui nous sont plus familiers avaient toute leur place. Du game design au GN, des figurines à l'écriture, de l'histoire du jeu aux langues elfiques, il y avait facilement de quoi s'occuper toute une journée. Les plus passionnés ont pu participer à une « nuit du geek » qui a fait le plein (900 places), rythmée par des concerts, des jeux, des shows…

Quelques éditeurs étaient présents pour faire découvrir jeux de plateau et





jeux de rôle. Contrairement à ce que certains pourraient penser, tous les geeks ne sont pas experts en jeux (de même que les nombreux visiteurs costumés ne connaissaient pas nécessairement le GN)… La partie découverte du jeu sur table était assurée par les associations la Boîte à Chimère, Opale rôliste, le GROG, la Ligue Ludique et Projets-R. Rassemblées dans l'agence fictive Dream Destinity, leurs animateurs proposaient des scénarios de découverte de 90 minutes, un peu à la manière de la firme Rekall dans *Total Recall*. Des animations grandeur nature permanentes apportaient un peu d'action, et l'on pouvait admirer des décors, d'immenses maquettes et des dioramas.

Quelques VIG (Very Important Geeks) étaient présents sur le salon, à la rencontre de leurs fans, par exemple Michael Moorcock, Simon Astier, et Bruno Bellamy, l'un des illustrateurs fétiches de *Casus Belli*. Cela ne générait pas nécessairement des émeutes, car ils pouvaient être de parfaits inconnus pour certains visiteurs.

Si Geekopolis n'est pas un festival 100% ludique, le jeu de rôle y a néanmoins toute sa place. Espérons donc que la prochaine édition soit l'occasion pour les rôlistes de s'y retrouver plus nombreux entre passionnés, en attendant un salon des jeux accessible au grand public (du moins pour la capitale, la province étant parfois mieux lotie, comme Cannes et son Festival des Jeux).

Une aventure humaine

Si de nombreux salons sont organisés par des entreprises spécialisées, c'est une structure dédiée à l'événement qui s'est montée autour de passionnés en quête de rêves, mais sachant tout de même garder les pieds sur terre. Pas vraiment une bande de jeunes, mais des spécialistes de différents domaines qui avaient pu faire connaissance à travers leurs expériences et leurs réseaux. Il y avait quelques rôlistes bien sûr, à commencer par le boss, Cyril Villalonga, bien connu dans le milieu du grandeur nature (voir marge).

Geekopolis est l'aboutissement de trois années de travail pour une équipe représentative des tendances geeks, soutenue par une association d'une soixantaine de personnes ayant travaillé sur les contenus : The Geek Side. Pour mettre sur pied le festival, il fallait une structure professionnelle. Ainsi est née la société E-logeek, dont la vocation est de mettre en place des événements pour promouvoir la culture geek.

L'aventure se poursuit maintenant, et l'équipe capitalise sur cette première expérience pour travailler à la mise en place d'une deuxième édition, en commençant par la recherche d'un nouveau site. Rendez en 2014, on l'espère !

Olivier Guillo
***Photos** Agence Anadore, Célie Joubert et Georges Lebon*

D'Anachrone à Geekopolis

Cyril Villalonga a été l'un des piliers d'Anachrone, une association qui a organisé de 1994 à 2007 « La Faille », la plus grosse campagne de GN en France (près de 1 000 participants sur la fin, encadrés par une équipe de 80 organisateurs durant cinq jours). Une expérience qui, combinée à celle qu'il a eue dans l'édition au sein du groupe KAZE, a permis à Cyril de mener à bien ce projet, épaulé par quelques anciens de La Faille.

Plus d'infos

facebook.com/citegeek
www.geekopolis.fr

WIZARDS OF THE COAST | D&D NEXT (VO)

D&D NEXT PLAYTEST (FIN)

Ce n'est qu'un au revoir !

Voilà, terminé, le document de test final est arrivé. Alors, en fin de compte, à quoi ce DD5 va-t-il ressembler ? État des lieux de cette ultime version qui, une fois de plus, chamboule nombre d'options retenues jusque là…



Si vous suivez un peu cette chronique, vous étiez prévenu : rien n'est acquis. À l'heure du bilan, le divin d20, les six caractéristiques, les points de vie et la progression par niveau sont les seules notions qui n'ont pas subi de variation au fil des versions.

Cette constance ne s'applique pas à la gestion des dégâts, leur augmentation – en corrélation avec celle des PV – ayant manifestement posé un problème aux concepteurs. Après avoir proposé de multiples solutions plus ou moins novatrices, les attaques multiples font leur grand retour. Tout ça pour ça ? Deux attaques par round à partir du cinquième niveau pour les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, tandis que seul le guerrier peut bénéficier de trois attaques à partir du niveau 11. Une solution de compromis.

Test de maîtrise

Pour être juste, il faut ajouter aux quelques notions stables du playtest la volonté de conserver un bonus d'attaque modeste. Cette fois, il subit pourtant une modification de taille. En effet, il ne dépend plus de la classe du personnage mais uniquement du niveau. Débutant à +1, il augmente tous les quatre niveaux environ pour atteindre +6 au niveau 19. Il y a derrière cette petite révolution une raison précise : unifier tous les bonus dépendant du niveau – attaque, sauvegarde et compétence – sous la dénomination unique « Proficiency Bonus ». Utilisé aussi bien pour un test de compétence qu'un test d'attaque, il est fort logique qu'un guerrier ne débute pas avec un bonus de maîtrise plus élevé que celui d'un voleur. Ainsi, les sauvegardes sont de simples tests de caractéristique, auquel un personnage peut ajouter son bonus de maîtrise lorsqu'il est compétent dans la sauvegarde concernée. Le barbare est compétent pour les sauvegardes de Force et de Constitution alors que le magicien l'est pour l'Intelligence et la Sagesse. Ce même bonus est enfin utilisé pour les tests de compétences : il est simplement ajouté au résultat si le personnage est compétent. Un personnage possède trois compétences issues de son background (voir les épisodes précédents) et souvent quelques autres, offertes par sa classe. Le guerrier ne peut en choisir qu'une seule parmi Acrobatie, Athlétisme ou Intimidation, là où ce veinard de barde en obtient trois de son choix sans restriction.

Maîtrise de la valse

Le barde, justement, est la grosse nouveauté au chapitre des classes de personnage. Reprenant, au nombre de sort près, l'architecture des autres classes hybrides, comme le paladin ou le rôdeur (voir CB#7), il associe la magie aux capacités sociales. Nombres d'entre elles permettent d'améliorer ses tests de compétence d'une manière ou d'une autre, tandis que le reste apporte géné-

Nouvelles races

Les races sont dorénavant séparées en deux catégories. Les races de base sont l'humain, le nain, l'elfe et le halfelin. Les races dites *inhabituelles*, dont beaucoup apparaissent pour la première fois dans le document de test, sont toutes celles que l'on rencontre plus rarement. On y trouve aussi celles qui se mêlent peu aux autres comme le gnome ou l'elfe noir, les sang-mêlées comme le semi-elfe et le semi-orc, celles spécifiques à un cadre de jeu, tels le kender et le forgelier, et enfin les races exotiques que sont les drakéides et les tieffelins. Toutes ces races sont considérées comme optionnelles et soumises à l'approbation du MJ.

ralement des avantages à ses alliés. Comme cela est à présent devenu la règle pour toutes les classes, le joueur doit choisir une spécialisation lorsque le personnage atteint le niveau 3 (il existe néanmoins quelques exceptions). Dans ce document de test, chaque classe dispose seulement d'une ou deux possibilités, mais d'autres sont prévues. Ainsi, Le barde a accès au collège du courage, permettant de jouer une sorte de scalde qui magnifie les actes de bravoure et conte les hauts faits d'arme, ou au collège de l'esprit, plutôt orienté vers la satire, la provocation et les traits d'esprit. Signalons enfin qu'il partage avec le druide le bénéfice d'une seconde attaque à partir du niveau 8. Ne serait-il pas plus pertinent de laisser cet avantage aux seules classes de combattant ? De plus, cela complique bien inutilement les règles de multiclassage (encore une nouveauté).

Valse des armes

Les modifications apportées à l'ensemble des classes sont légions et les citer toutes sort du cadre de cette présentation. La classe de guerrier, a priori la plus simple à définir, mérite néanmoins un petit détour. Les dés d'expertise présents depuis le début du test ont finalement été supprimés, et les nouvelles capacités de base sont d'une utilisation plus évidente. S'ils disparaissent des capacités communes à tous les guerriers, ils font leur retour sous un autre nom dans la voie du maître d'arme (« dés de supériorité »). C'est l'une des spécialités qui peut être choisie au niveau 3. Les joueurs que cette option tactique ne tente pas pourront rester fidèles aux fondamentaux en choisissant la voie du combattant. Elle offre des capacités plus simples, comme l'augmentation des probabilités d'obtenir un coup critique.

Armageddon

Cette solution est emblématique de l'orientation prise : constituer un socle de base simple auquel chaque joueur peut choisir d'ajouter de la complexité. Le traitement des dons confirme ce point de vue. L'astuce consiste à pouvoir remplacer ceux-ci par une augmentation de caractéristique proposée à certains niveaux (si le MJ l'autorise). Selon la classe, un personnage peut bénéficier de cet avantage de quatre (druide) à sept fois (guerrier). Le joueur choisit alors entre augmenter une caractéristique de 2 points, deux caractéristiques de 1 point ou obtenir un nouveau don (pour l'occasion sérieusement boosté). Tout le chapitre des dons peut donc aisément être ignoré.

Dont acte

Après les essais plus novateurs des versions précédentes, certains choix sont déroutants et ces errements peuvent sembler chaotiques. Pourtant, un fil directeur est bien présent. Une intention de revenir à des règles de base simples et accessibles, sans interdire aux joueurs et aux MJ qui le souhaitent d'aller vers des solutions demandant un peu plus d'expertise. Le tout en évitant les règles optionnelles, afin que tous les participants partagent le même jeu. Ce n'est pas un défi facile mais on commence à mieux cerner les contours du projet. Il était temps. Malgré tout, ce coté patchwork et le grand nombre de capacités associées à chaque classe pourra rebuter les inconditionnels du courant *old school*. Pour les autres, même s'il n'est pas révolutionnaire, le résultat tient la route et il est même solide. Toutefois, il est urgent d'attendre confirmation… En effet, si ce document est le dernier playtest prévu, il n'en reste pas moins un playtest. À la manière de la célèbre comptine*, un changement peut en cacher un autre : marabout – bout d'ficelle – bout d'ficelle – selle de cheval, etc.

Laurent « Kegron » Bernasconi



* Si tu as détecté la comptine dans les titres, reçoit 1 XP sinon tente un Test d'INT difficulté 15 !

BROKEN WORLD

INVESTISSEZ VOTRE OR DANS L'AVENTURE AVEC UN GRAND « A » !

OFFREZ-VOUS LE CADRE DE CAMPAGNE DE BROKEN WORLD EN VERSION PAPIER.

Guide des Joueurs, Guide du Maître, Bestiaire 1&2,
Carnets d'aventure, Quick Start Adventure,
Cartes du monde et plein d'autres surprises.

Rendez-vous sur : black-book-editions.fr



PDF du Guide des Joueurs en vente fin septembre sur **black-book-editions.fr**

DÈS OCTOBRE 2013

PARTICIPEZ AU CROWDFUNDING* DE BROKEN WORLD

1er univers français pour Pathfinder RPG

*Crowdfunding : financement participatif



BLACKBOOK EDITIONS

Rendez-vous sur
black-book-editions.fr

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE

ohmygame



PULP FEVER | LIVRE DE BASE (VF)

COBRA SPACE ADVENTURES

« Homme ou machine ? Nul n'imagine ! »

« Quel est son secret ? Nul ne le sait ! » Pour nombre d'entre nous, Cobra est l'une des séries phares de notre jeunesse, une véritable madeleine de Proust de l'animation japonaise. Beaucoup se souviennent de ses aventures avec nostalgie. Mais… attendez… c'est un jeu de rôle, là ?!?!

Pouvait-on vraiment y croire ? Était-ce un pari fou ? Quand la production d'un jeu de rôle sur *Cobra* a été annoncée, les fans balançaient entre incrédulité et excitation. La machine était toutefois bien lancée et, rapidement, une campagne de précommandes couronnée de succès a posé les fondations du projet en permettant de financer le livre et sa sortie. Prêt à plonger au cœur de l'Univers Zéro ? Préparez votre rayon Delta et en route pour l'aventure !

Fiche technique

Éditeur • Pulp Fever
Prix constaté • 44 €
Matériel • Livre petit format à couverture cartonnée de 352 pages couleur

Terasawa nous montre son exemplaire de Cobra !



Prends ton Blender galactique

À la fin de l'année 1978, Buichi Terasawa publiait pour la première fois les aventures de Cobra, dans le magazine *Weekly Shônen Jump*. Œuvre de space opéra un peu fourre-tout, son premier épisode n'était pas sans rappeler le début de *Total Recall*, alors que le héros retrouvait la mémoire de sa véritable identité après une visite dans une entreprise capable d'implanter des rêves.

Pour les plus jeunes et pour ceux qui n'ont jamais jeté un œil sur le manga ou sur le dessin animé, l'univers de *Cobra* – « l'Univers Zéro » – se trouve au croisement d'influences multiples, typiques de la science fiction de la fin des années 70. Au fil des épisodes, on passe d'une ambiance à l'autre, de la science-fiction la plus classique au western, en passant par la *fantasy*. *Cobra*, c'était aussi beaucoup d'humour, ainsi qu'un côté parfois caricatural avec un héros musclé, malin et à la répartie sans faille, entouré de femmes plantureuses et magnifiques… au caractère affirmé, loin du stéréotype de la potiche sans cervelle.

Nous sommes aujourd'hui habitués aux univers de science-fiction qui portent leurs propres codes, mais *Cobra* ne s'encombre pas de cela et assume son côté patchwork. Fées, elfes, magiciens, psionistes, hommes-bêtes, hommes-canards et autres cyclopes, magie, science et super science, étranges secrets mystiques et technologiques s'entrecroisent dans un énorme melting-pot imaginaire. C'est ce qui fait le charme de l'œuvre !

La première partie de l'ouvrage est consacrée à une longue encyclopédie de l'Univers Zéro. Elle en révèle toute la substance sans jamais se perdre dans des détails inutiles. Bien organisée, cette encyclopédie est didactique et nous offre une vue d'ensemble suffisante pour jouer et créer ses propres scénarios sans trop se poser de questions. Certaines descriptions indiquent les différentes versions des noms de lieux (des planètes, notamment), qui peuvent varier du manga à l'anime. C'est un bonus agréable pour éviter d'être perdu entre les deux supports.

Mais voilà, l'œuvre originale repose tout de même en grande partie sur le charisme incroyable de son personnage central (et de sa Némésis, l'Homme de Verre). Peut-on réellement jouer à *Cobra* sans Cobra ?

Créer son Cobra

La partie système est clairement identifiée : chose éminemment pratique, la couleur du fond de page change et permet de se repérer rapidement dans le livre.

Cobra ne propose pas de ne jouer que des humains, loin de là. En réalité, toutes les races majeures de l'univers sont présentes et peuvent être choisies par les joueurs, sans restrictions particulières (si ce n'est certaines qui exigent qu'il n'y ait qu'un seul personnage de cette race dans un groupe de jeu). Toutes possèdent des avantages et des défauts, ce qui leur donne un caractère bien particulier. Amateurs de diversité, vous voilà servis, au point qu'il devient même difficile de faire son choix parmi les 16 races jouables (même si, avouons-le, certaines sont moins inspirantes que d'autres et seront sans doute moins souvent représentées parmi les personnages-joueurs).

La suite de la création est classique : on répartit des points dans ses Attributs, puis dans ses Jobs. Ceux-ci sont des domaines de compétences larges, incluant à la fois des savoirs techniques, pratiques et théoriques. C'est un peu comme si l'on décidait d'attribuer un niveau global à un ensemble de compétences. « Chasseur de Primes », par exemple, permet de mener une investigation, d'interroger des gens, de garder son sang-froid ou encore d'élaborer un plan d'action sur le pouce.

Les Jobs apportent aussi d'autres avantages. Ainsi, les Challenges, les Bonus de Jobs et les Spécialités permettent de se dépasser (à la différence de bien des jeux où ce genre de capacités ne fait qu'apporter un bonus lors d'un test). Au prix d'un peu de fatigue, on peut ainsi obtenir un meilleur résultat en inversant le résultat de ses deux dés. On appelle cela faire « volte-face ». Les Bonus, disponibles dès que le Job atteint un certain niveau, sont de petites prouesses que le personnage est capable d'accomplir. Enfin, les Challenges sont des mini-défis, spécifiques à chaque Job et permettant lors d'un scénario de tenter de gagner quelques points d'expérience supplémentaires (livrer une cible aux autorités quand on est Chasseur de Primes, par exemple).

Chaque personnage a droit à deux « effets de style », sortes de petit gimmicks qui permettent de reprendre confiance en soi, de faire baisser son niveau de fatigue et donc de redevenir plus efficace : faire tourner son revolver, fumer un cigare, balancer une réplique sarcastique, etc. Enfin, on choisit son équipement ainsi que ses pouvoirs psychiques ou magiques, si nécessaire.

Le choix d'une motivation de groupe dans une petite liste permet d'unir les joueurs et les personnages en leur donnant un objectif commun. Un système de « points de fraternité » permet au groupe d'exister comme une entité à part entière, et pousse les PJ à la solidarité et à l'héroïsme. Il faut en effet que tout le monde survive à l'aventure, ou que la mort d'un membre du groupe soit réellement héroïque pour gagner des points, permettant ainsi d'obtenir deux avantages : faire intervenir un allié ou acheter des accessoires nécessaires au bon déroulement de l'aventure.

Un système rapide, furieux et fluide ?

Pour effectuer un test, rien de plus simple : on jette un « D66 ». Il s'agit en réalité de deux D6, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités. Il faut obtenir un résultat inférieur à un certain nombre, déterminé par la « Table →



Coupez !

Le jeu propose un modèle de découpage scénaristique assez clair. De manière à simuler les épisodes de la série, les scénarios sont divisés en « scènes » et en « focus ». Les scènes correspondent aux événements du scénario, les moments où l'histoire avance (le terme est un peu trompeur puisqu'il n'est pas utile de respecter une unité de temps ou de lieu). Les focus sont des périodes plus calmes, pendant lesquels les personnages peuvent se reposer et reprendre leur souffle. Ils peuvent alors regagner leur fatigue, recharger leurs effets de style, gagner et dépenser des XP. Le temps entre deux focus est donc une « scène ». Au MJ de bien équilibrer ses « scènes » pour qu'elles ne soient ni trop longues, ni trop courtes. Il faut que ça bouge !

Delta ». Cette table est composée de deux axes représentant les valeurs d'Attributs et de Jobs. Au croisement de ces deux valeurs se trouve le score à ne pas dépasser. La difficulté d'une action est représentée par un bonus/malus sur la valeur de l'Attribut concerné. Même si le tableau ne rebute pas forcément, les joueurs qui préfèrent la lecture immédiate des tests pourraient tout de même trouver la procédure un peu longue. De plus, comme cette table n'est pas intégrée à la fiche de personnage, le maître de jeu doit procéder à un fastidieux tour de table pour obtenir les diverses valeurs requises lors d'un test impliquant plusieurs PJ.

Le résultat du test ne dépend pas seulement du score obtenu sur les dés. Si l'on obtient un 1 sur un dé, on déclenche une Réussite héroïque, apportant un effet positif supplémentaire (il s'agit donc d'un « Oui, et… »), mais seulement dans le cas d'une réussite. À l'inverse, obtenir un 6 sur un des deux dés peut entraîner une complication si le MJ, tout retors qu'il est, décide de dépenser un point de Mauvaise Fortune pour activer un effet négatif (voir plus bas). Les doubles 1 et doubles 6 sont des réussites et des échecs critiques classiques, appelés ici Réussites légendaire et Catastrophes.

Le système met donc des points bonus à la disposition du MJ et des joueurs. Côté MJ, les points de Mauvaise Fortune et de Vilénie permettent de mettre des bâtons dans les roues des PJ, ou de renforcer ses PNJ pour qu'ils soient plus coriaces. Les joueurs disposent eux de points de Pulp, qu'ils peuvent dépenser pour permettre aux PJ de briller en augmentant leur qualité de réussite, mais aussi de défier la mort. Cette capacité est bien utile car le système de jeu est des plus mortels : sans protection, un seul tir peut tuer un PJ sur le coup.

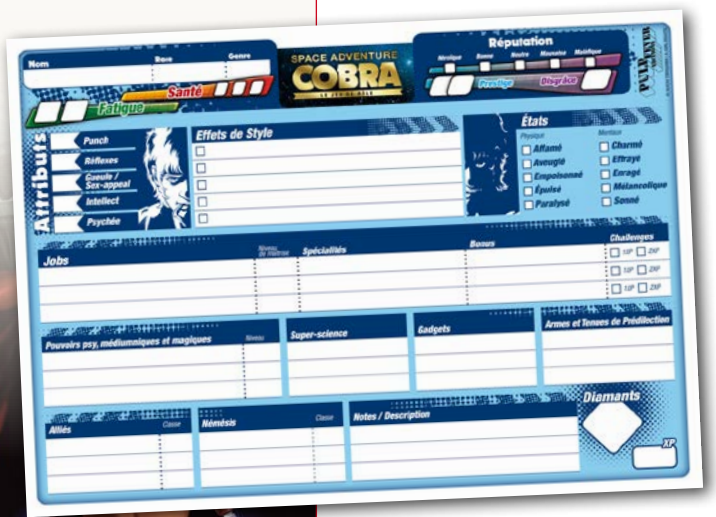
Les points de Pulp permettent aussi d'augmenter ses Attributs, d'acheter de nouveaux Jobs ou de nouveaux pouvoirs. Les points d'expérience classiques existent aussi, et sont eux utilisés pour acheter des Spécialités ou pour augmenter le niveau des Jobs et des pouvoirs.

Les règles de combat distinguent deux types d'affrontements : le combat à mort et la bagarre. Cela permet de clarifier les enjeux : une bagarre est un combat léger qui n'est pas destiné à faire tomber les PJ et les PNJ comme des mouches. Il n'y aura donc pas de mauvaises surprises au cours de l'affrontement ! Notons également un système d'initiative assez original, en deux passes : le « sang chaud », basé sur les réflexes, et le « sang-froid », qui permet d'utiliser son intelligence au prix d'un petit effort, afin de modifier son rang d'initiative.

Enfin, de nombreuses petites règles viennent enrichir le système : échelles de dégâts, usure des armures, fatigue, états préjudiciables, postures de combat, etc.

J'en peux plus, je suis crevé

Le jeu comporte aussi un système de fatigue. On encaisse de la fatigue de deux manières : soit en subissant des coups, soit en puisant dans ses réserves pour se surpasser (agir en passe de sang-froid, multiplier ses attaques, augmenter une qualité de réussite, etc.). Il y a toutefois un risque : si le total de fatigue dépasse le score de l'Attribut le plus élevé du personnage, il tombe. Il faut alors bien gérer son utilisation.



Alors, Armaroïde, t'en penses quoi ?

Il est toujours difficile d'adapter une licence, surtout aussi mythique, et de la retranscrire de manière à satisfaire

On la connaît ta réput', gamin !

Les règles de réputation permettent d'évaluer le niveau de notoriété ou d'infamie du personnage, en se basant sur deux réserves de points : la disgrâce et le pulp. Si un personnage possède un haut niveau de disgrâce et que la différence avec son nombre de points de pulp est important, il aura mauvaise réputation. Au contraire, sans disgrâce, et avec beaucoup de points de pulp, sa réputation sera excellente. L'idée est bonne sur le papier, mais problématique en réalité. En effet, on utilise les points de pulp « libres » (non dépensés) pour évaluer cela. Cela veut dire qu'un joueur qui tente des actions d'éclat, dépense son pulp et fait évoluer son personnage aura moins de chances d'atteindre une réputation héroïque, là où un joueur plus économe et qui prend moins de risques y aura plus rapidement accès. Une idée assez étrange, parce qu'elle ne récompense pas l'audace et les risques, ni l'évolution du personnage.

toutes les attentes. Et il en va de même pour ce *Cobra*. Je me permettrai donc une longue conclusion en demi-teinte.

Il n'y a rien à reprocher au travail encyclopédique qui a été effectué à partir de l'œuvre originale : il est suffisamment bien fait pour synthétiser les informations que les fans connaissent, tout en les rendant accessibles aux néophytes. S'il est évident qu'un visionnage de quelques-uns des épisodes de l'anime s'impose pour en capturer l'ambiance, on peut s'emparer de l'univers de Cobra grâce à ce livre, sans avoir besoin de voir et lire l'intégralité de l'œuvre. L'organisation est excellente, on s'y retrouve facilement et on le dévore d'une traite sans s'en rendre compte.

Arrive alors la partie technique, et là c'est autre chose. Tout d'abord, le système peut sembler un peu complexe à prendre en main. Devoir consulter un tableau pour résoudre une action n'est pas forcément la méthode la plus immédiate pour un jeu qui veut simuler l'ambiance d'une série au style « pulp » et débridé. Les règles s'encombrent de multiples sous-systèmes et données diverses, qui sont autant de bonnes idées sur le papier mais qui demanderont tout de même un certain temps d'adaptation avant d'être utilisés de manière fluide en jeu. Le MJ est heureusement soutenu par de nombreuses aides de jeu : fiches d'initiative, cartes de postures de combat, etc., sans oublier l'écran de jeu.

Le système de jeu est présenté de manière un peu confuse. À de multiples reprises, il faut revenir en arrière pour mieux comprendre un point de règle. Parfois, un élément que l'on pensait avoir compris se révèle finalement plus obscur que prévu, en raison de l'ajout d'une nouvelle règle. L'ouvrage aurait mérité une meilleure relecture et surtout un lissage éditorial plus important. La différence de style est en effet flagrante entre la partie décrivant l'univers et celle consacrée au système de jeu.

Néanmoins, le jeu vaut le détour pour les amoureux de l'anime ou pour les amateurs de SF colorée et fantastique. L'univers de jeu est complet, et le livre propose une centaine de pages de scénarios ! Malgré ses petits défauts, le système de jeu tourne, une fois le jeu pris en main. Il est de plus bourré de bonnes idées, comme le concept des effets de style. Une fois le livre refermé, il est difficile de résister à l'envie de lancer une petite campagne pour combattre les pirates de l'espace et se retrouver en face de l'Homme de Verre, au détour d'un scénario ... Et on se dit quand même : « vivement la suite ! ».

Julien Dutel

Des scénarios en pagaille

Outre son côté encyclopédique, le second point fort du jeu est le grand nombre de scénarios inclus dans le livre de base. C'est une véritable mini-campagne que les auteurs nous proposent, remplie d'aventure, d'action et de rebondissements. De plus, ces scénarios montrent que l'on peut coller aux codes de la série tout en s'émancipant efficacement du personnage de Cobra (on peut cependant croiser la route de personnages connus). Même si l'ombre de l'homme au rayon Delta plane toujours au dessus des PJ, l'univers de Cobra se révèle ainsi bien plus ouvert que ce que l'on pouvait croire.

J'aime :

+ L'Univers Zéro… C'est *Cobra*, bon sang !
+ L'encyclopédie utile et bien rédigée.
+ Une véritable campagne !
+ Les illustrations originales de Terasawa.

J'aime moins :

− Les règles de résolution et la « table Delta ».
− L'organisation de la partie technique.
− Un système de règles qui aurait mérité un peu plus de simplicité.
− Les PJ ne sont pas des « Cobras » : ils ne sont finalement que des seconds couteaux.



CAMPAGNE | LES OMBRES D'ESTEREN (VF)

Dearg, volumes 1 & 2

Dirigisme & théâtralité

Alors que le deuxième volet de la campagne pour le jeu de rôle « horrifique » Les Ombres d'Esteren *s'apprête à sortir en boutique, la rédaction de* Casus *a longuement débattu pour savoir quoi penser de* Dearg*. Il faut dire que ce projet Ulule a détenu pendant plusieurs mois le record du plus gros financement participatif pour un projet de JdR français, et il fallait donc nécessairement en parler. Comme vous le verrez dans ces lignes, les auteurs d'*Esteren *ont décidé de flirter avec les limites de notre loisir. Jeu de rôle ou pas jeu de rôle ? Avec* Dearg*, telle est la question.*

Fiche technique

Éditeur • Agate Éditions
Prix constaté • 19,90 €
Matériel • Livre A4 à couverture souple de 96 pages couleur



Du background pour se lancer

Avec l'épisode 1 de *Dearg*, *Les Ombres d'Esteren* propose tout d'abord la description d'un setting de jeu centré sur le val de Dearg, cadre principal des aventures des PJ. Background de la région (alternant textes immersifs et textes descriptifs), présentation des lieux notables du val, visite guidée du village de Dearg et description des PNJ importants : tout est là pour présenter par le menu le cadre dans lequel les PJ sont amenés à évoluer. Que l'on apprécie ou pas l'univers médiéval-celtique d'*Esteren*, ce chapitre travaillé est très bien fait, clair et pratique à utiliser. Sans être spécialement original, tout cela pose de solides bases pour la suite. Et puis, comme toujours avec *Esteren*, les illustrations sont très nombreuses et plutôt jolies, dans l'ambiance celtique qu'on lui connaît, et donnent du corps au val isolé.

Une fois les présentations faites avec le cadre de la campagne, l'épisode 1 enchaîne sur une partie d'aides de jeu et d'explications à propos des spécificités de *Dearg*. S'il faut toujours se méfier de l'étalage des notes d'intention dans les ouvrages de JdR, sur le papier, les idées énoncées dans cette partie paraissent d'emblée très séduisantes, tout comme les propos de Nelyhaan dans notre interview d'ailleurs (voir plus loin). Pourtant, en y regardant de plus près, il n'est pas du tout aisé de comprendre à la première lecture ce qui est expliqué ici, tant il est évident que l'équipe d'*Esteren* innove et tente de proposer une expérience de jeu différente de ce qu'on a l'habitude de voir en JdR depuis presque 40 ans. De fait, le lecteur se pose vite la question qui tue : à quoi va ressembler une partie de *Dearg* ? La réponse n'est pas évidente et nécessite une vraie dose de réflexion.

Une expérience différente ?

Les vieux brisquards du JdR ont entendu ce refrain des centaines de fois et s'en méfient à juste titre, d'autant qu'*Esteren* en est friand et communique énormément sur cet aspect qui le démarquerait des autres jeux médiévaux-fantastiques. Alors, de quoi parle-t-on ici ? Est-ce justifié ?

Le dilemne Esteren

Au départ, il y a *Les Ombres d'Esteren*, un jeu de rôle monté par le collectif d'auteurs Forgesonges qui s'est fait connaître grâce à ses très belles illustrations d'ambiance celtique, à un marketing intense sur le Net et à une remarquable présence dans les conventions, de la France aux US et jusqu'en Nouvelle-Calédonie (!). Une étonnante communauté s'est créée autour de Nelyhann, le responsable et auteur principal de la campagne, sans oublier les nombreux projets multimédia qui ont vu le jour ou qui sont en cours d'élaboration, de la musique d'ambiance pour le JdR en passant par le GN ou, prochainement, le jeu vidéo.

Au printemps 2013, une campagne de financement participatif a été lancée pour *Dearg*, une campagne en quatre volets. Le résultat ? Plus de 60 000€ récoltés et surtout plus de 600 soutiens, témoignage d'un engouement certain pour ce jeu qui génère un « buzz » surprenant.

Pour cette critique, un problème de taille s'est posé. En effet, pour la rédaction de *Casus Belli*, malgré le buzz, *Esteren* est un JdR *med-fan* de plus (surtout par rapport à ce qui existe actuellement sur le marché), dont l'intérêt réside seulement dans ses à-côtés (ses illustrations notamment). Alors comment faire, d'autant que le succès du jeu semble lui avoir donné une certaine légitimité auprès du public ?

Vous le savez, *Casus* n'a pas pour habitude de critiquer pour critiquer, c'est pourquoi nous avons essayé avec *Dearg* d'être honnête avec nos lecteurs, de donner la parole à Nelyhann (en page 50) en contrepoint de nos propres analyses et d'essayer de proposer une critique sérieuse qui, nous l'espérons, permettant à tous les lecteurs susceptibles d'apprécier le parti pris de cette campagne de comprendre qu'elle s'adresse à eux.

Organisation des épisodes

La répartition des quatre focus de *Dearg* n'est pas intuitive, donc voici comment se découpent les différents volumes pour le moment, sachant que nous ne connaissons pas à cette heure la teneur des aides de jeu qui seront présentées dans les épisodes 3 et 4.

Épisode 1 : présentation du val de Dearg, focus 1 (l'amour), aide de jeu sur la création de personnage personnalisée et les focus.

Épisode 2 : focus 2 (l'éthique), focus 3 (l'adoption), aide de jeu sur la part d'ombre des PJ évoluant dans *Esteren*.

Épisode 3 : focus 4 (la culpabilité), scénarios « plus classiques ».

Épisode 4 : scénarios pour le final de la campagne.

Dearg propose d'assigner un arc narratif complet, appelé « focus », à chacun des personnages-joueur. Quatre arcs sont répartis sur trois épisodes de la campagne (voir encart ci-contre) et, chose rare, se réfèrent à une thématique très orientée vers la psychologie (amour, éthique, adoption et culpabilité). Si ce concept évoque vaguement les traits de *Pathfinder* (qui permettent d'impliquer chaque personnage dans la campagne avec une accroche liée à son historique) et surtout les arcs narratifs tels que décrits dans le setting *Oblis* publié dans nos pages, *Dearg* nous invite à véritablement centrer le déroulement des parties sur chacun des PJ. Ainsi, à tour de rôle et à travers une vingtaine de scènes par « focus », chaque PJ peut avoir la chance de jouer les évènements du passé de son personnage. Mis bout à bout, toutes ces sessions de jeu servent de préparatif à ce que l'on pourrait appeler le « présent » de la campagne, ce dernier étant constitué de scénarios « classiques » qui seront décrits dans les épisodes 3 et 4 de *Dearg*.



Dearg, épisode 2, bientôt dans les bacs.



Les bonus de Dearg

Ceux qui ont souscrit à la campagne de financement participatif pour *Dearg* attendent à cette heure les nombreux bonus promis. La figurine d'Adeliane est très belle, mais nous n'avons pour l'heure pas vu le Tarot ni même les aides de jeu, cartes et plans et l'album enregistré par l'orchestre symphonique de la Radio de Hongrie n'est pas encore disponible (mais ne saurait tarder, quelques extraits sont déjà disponibles sur le Net). À l'heure où vous lirez ces lignes, le concert organisé avec ce même orchestre à Lyon pour fêter le succès de *Dearg* sera passé, mais aura rassemblé les fans et toute l'équipe des *Ombres d'Esteren*.



Scénarios « classiques » ? En effet, les focus qui se concentrent sur le passé des PJ ne sont pas du tout des scénarios classiques ! Disons-le clairement : à la lecture, on se demande même si ce sont tout simplement des scénarios de jeu de rôle ! Ni plus, ni moins ! La démarche semble complètement assumée par Nelyhann et son équipe, et les justifications mises en avant sont d'ailleurs aussi intéressantes qu'enthousiastes, comme en témoigne les propos de l'interview ci-après. Mais concrètement, pour tous les acquéreurs de la campagne, comment ces focus se présentent-ils et comment les faire jouer ?

Jeu de rôle semi-scripté

Premier élément qui surprend, pour chaque focus, le joueur du PJ principal n'a aucun choix à faire concernant l'histoire qu'il doit pourtant jouer. Pas même pendant les combats ou lors des tests importants, puisque les règles ne doivent absolument pas perturber les enjeux de chaque scène. En effet, ces enjeux déterminent le bon enchaînement de l'intrigue et doivent servir d'implication et de justification aux scénarios plus classiques qui seront joués plus tard dans *Dearg*. Chacune des nombreuses sessions de jeu des focus se présentent donc comme des scènes théâtrales semi-improvisées (ou semi-scriptées, selon le point de vue), scènes où l'intérêt du jeu ne réside pas dans le plaisir de décider du déroulement de l'histoire, mais de son rendu en terme de pure « forme » ou de roleplay. Pour que cela fonctionne concrètement autour de la table de jeu, le MJ devra sans doute être capable d'impulser les notions théâtrales indispensables pour mettre en avant l'intérêt de cette « forme », ce qui n'est pas donné à tout le monde. Les joueurs, de leur côté, devront être actifs et capables de répondre à ce défi qui sort clairement des sentiers battus. Et pas seulement pour une agréable session de jeu sortant de l'ordinaire, mais bien sur la longueur de nombreuses sessions de jeu (une quarantaine de scènes pour les trois premiers focus). Ce n'est pas facile quand on est habitué au fait qu'une partie de JdR est traditionnellement basé sur le fait de laisser une part du déroulement de l'intrigue entre les mains des joueurs et du hasard.

Autre difficulté supplémentaire, mis à part le joueur interprétant celui qu'on appelle le « personnage principal » (celui dont on joue le focus), tous les autres joueurs doivent laisser de côté leur propre personnage et jouer les seconds rôles de la scène scriptée. Des seconds rôles dont l'identité pourra changer d'une scène sur l'autre. Il est déjà parfois compliqué de tenir un roleplay sur

L'histoire, c'est quoi ?

Attention, spoiler ! Le premier focus de *Dearg* se concentre sur l'enfance du premier PJ qui tombera amoureux de Céliane, de la relation ambigüe avec Mael, également épris de la belle, et des évènements tragiques survenant au retour du personnage au val après qu'il soit entré au service d'un seigneur local.

Le second focus va permettre de suivre l'enseignement suivi par le second PJ à l'université de la magicience de Reizh. Là, le personnage découvre les différents courants philosophiques qui s'affrontent au sein de l'établissement, et plus largement dans le pays, avant de rentrer au val.

Le troisième focus concerne le troisième PJ, dont l'adoption est empreinte de mystère. Un voyage initiatique le confronte à de nombreux évènements qui décideront (ou pas) de son entrée dans le clergé du temple.

plusieurs sessions de jeu, surtout quand l'exigence théâtrale est élevée, alors devoir passer d'un rôle à un autre de manière crédible risque d'être assez délicat. Vous le voyez, il ne sera pas évident pour un MJ de convaincre ses joueurs de l'intérêt renouvelé de l'approche « théâtrale scriptée » sur la longueur, bien qu'alterner les scènes des différents arcs (c'est mon conseil) devrait en partie alléger le sentiment de frustration qui pourrait naître pour les joueurs des seconds rôles qui attendent le tour de « leur » personnage. Si l'ambition de ces focus est de vouloir impliquer fortement les joueurs dans les ressorts de l'intrigue qui éclatera dans le final de la campagne, en mettant en scène le passé des personnages, pas sûr que l'effet recherché est garanti. Encore une fois, la mise en œuvre repose sur une bonne connaissance des techniques théâtrales, ainsi qu'un groupe soudé qui trouvera son intérêt dans ce mode de jeu.

Théâtralité du JdR

Soyons honnête, l'expérience de jeu proposée par *Dearg*, comme les jeux narratifs à leur manière, sort en partie du cadre du jeu de rôle. Mise en place par son auteur avec son groupe et via les nombreuses parties jouées en convention pendant le *Esteren Tour*, cette expérience de jeu fonctionne. Nelyhann, comme certains MJ à l'aise avec les techniques du théâtre, parvient, c'est vrai, à donner naissance à un moment de jeu correspondant à ce que *Dearg* voudrait nous inviter à vivre avec nos propres groupes. L'auteur semble miser sur une sorte de supériorité émotive de cette expérience théâtrale dans le jeu de rôle, ou en tout cas défendre cette idée. L'interrogation demeure néanmoins, car bien que séduisante et surprenante sur le papier, cette supériorité émotive (en terme d'implication et de plaisir d'acteur et de narrateur) reste tout de même à prouver. Après tout, le JdR et le théâtre coexistent depuis de nombreuses années.



Quoi qu'il en soit, si votre groupe apprécie le théâtre, ou au moins le roleplay poussé, ainsi que la narration partagée ou alternée (les joueurs jouant les seconds rôles étant également invités à être des sortes de « metteurs en scène » au même titre que le MJ… tant que le script des évènements n'est pas détourné évidemment), l'expérience *Dearg* devrait vous titiller. Pour une fois, la volonté de proposer un jeu différent, parfois un peu prétentieuse dans le monde du JdR, est totalement justifiée.

Résultat des courses

Vous l'avez compris, *Dearg* est un ouvrage très particulier et sans concession, qui suppose de comprendre la démarche des auteurs, d'adhérer à leur vision et d'être capable de faire jouer le tout avec un groupe motivé sur la durée. Sinon, vous risquez fort de ne pas trop savoir quoi en faire… en attendant les scénarios plus classiques de la fin de la campagne, qui permettront à tous les souscripteurs décontenancés par *Dearg* de ne pas avoir le sentiment d'avoir uniquement souscrit à un très bel objet à ranger sur ses étagères.

Damien Coltice



J'aime

+ Les illustrations couleur, très nombreuses et de très bonne qualité.
+ Des idées très intéressantes sur le papier.

J'aime moins

− L'absence de résumé du déroulé de la campagne au-delà des focus.
− Les sempiternelles notes d'intention, qui donnent parfois une impression de remplissage.

INTERVIEW | AUTEUR ET RESPONSABLE DES OMBRES D'ESTEREN

Nelyhann

Pour l'apologie du dirigisme (mais pas seulement)

Illustrateur et auteur sur Les Ombres d'Esteren*, Nelyhann est également responsable de la gamme pour Agate éditions et auteur principal des scénarios de* Dearg*. Affable, convainquant et enthousiaste, il a accepté sans rechigner de parler de la campagne et de ses particularités, sans jamais prendre ombrage de nos réserves.*



Le livre de base des Ombres d'Esteren



Le Kit d'introduction des Ombres d'Esteren

Casus Belli : Comment avez-vous vécu le formidable succès du financement participatif de la campagne *Dearg* sur Ulule ?

Nelyhann : On a été les premiers surpris par l'ampleur de ce qu'il s'est passé. Bien sûr on avait eu l'expérience des deux kickstarters de la version américaine, mais les USA, c'est tout de même un autre public, une autre densité de population. Finalement, contre toute attente, la campagne *Dearg* a fait mieux que les US.

CB : Pourquoi d'ailleurs être passé sur Ulule pour cette campagne ?

N : À cause de la réalité du monde de l'édition du JdR. Il est impossible de sortir un bouquin de cent pages tout en couleur sans passer par ce modèle de financement participatif. Notre référence en matière de résultat final, ce sont les campagnes *Pathfinder*. On a essayé de s'aligner là-dessus, c'est-à-dire : scénario et aides de jeu, en plusieurs épisodes. Je suis fier des bouquins que l'on a fait. Mais c'est vrai que nous, on avait l'ambition de sortir une campagne sur un registre beaucoup plus haut de gamme [sic], avec une boîte, des aides de jeu imprimées, le bouquin en intégrale en couverture rigide, etc. Vous connaissez les chiffres du JdR. Sortir une campagne comme ça sur le circuit traditionnel, c'est du suicide économique. Alors on a décidé de faire un crowdfunding pour voir si on pouvait y arriver. On a fixé le palier à 15 000 €.

CB : Vous aviez envisagé dès l'origine les différents bonus du financement ?

N : On avait déjà l'idée de faire un nouvel album de musique d'ambiance. De rencontres en rencontres, je me suis retrouvé à discuter avec un chef d'orchestre lyonnais et on a commencé à parler d'enregistrer l'album de notre compositeur qui travaillait uniquement sur ordinateur. Il m'a raconté la réalité d'un enregistrement studio d'une heure avec un orchestre de soixante musiciens. Je lui ai dit que ça me ferait rêver de faire ça. Mais pour l'économie du jeu de rôle, c'était juste impossible de l'envisager. Avec le crowdfunding par contre, pourquoi pas ? Le palier pour l'enregistrement, on l'avait défini à 40 000 €. En comparaison, à l'époque, le Ulule d'*Ars Magica* avait fait 20 000 €. Finalement, on a dépassé les 40 000 € et le chef d'orchestre m'a dit : « si on fait l'enregistrement, il faut faire un concert ». J'ai trouvé ça génial. Et l'histoire a fait qu'on a même pu financer ce concert [NdlR : qui a eu lieu le 30 novembre 2013].

CB : Qu'est-ce que le succès des financements participatifs aux US et en France ont changé pour vous ?

N : Pour nous, en termes d'équipe, le succès du crowdfunding ne change pratiquement rien. Entre l'enregistrement et l'organisation du concert, on en a pour 25 à 30 000 €. Le reste de la somme obtenue, cela permet de finan-



Nelyhann's Digest
Avant de participer activement au projet des *Ombres d'Esteren* en compagnie de l'association ForgeSonges, Nelyhann a débuté dans le jeu de rôle comme illustrateurs pour des jeux confidentiels, comme *Essentia*, puis pour *Aventures dans les mondes intérieurs* chez La Boîte à Polpette et les Ludopathes ensuite, ou *Labyrinth* de chez Icare éditions. Aujourd'hui, il travaille uniquement pour *Les Ombres d'Esteren*.

cer l'édition limitée dont on rêvait au départ. Par contre, cela permet de façon encore plus transparente encore de rémunérer l'équipe. Tout le monde sait qu'on fait ça par passion. On reste dans le registre des droits d'auteur et j'ai toujours voulu que tout le monde soit sur un pied d'égalité vis-à-vis de cela. Avec la conscience très limpide qu'on va se payer un sandwich au bout de deux ans de travail, mais l'histoire montre, et c'est une fierté pour moi, que quand ça commence à vendre beaucoup, et bien les droits d'auteur ça commence à devenir intéressant. Quand tu ajoutes les livres en français, les livres en anglais, plus les PDF, en France ou aux US, on est à 5 ou 6 000 unités quand même. En trois ans évidemment.

CB : Pour être honnête, la rédaction a été très décontenancée par *Dearg*. C'est quelque chose d'assez différent de ce qu'on trouve habituellement dans les scénarios.

N : Pour moi, dire « c'est assez différent », « ça vous a décontenancé », c'est un compliment. Après est-ce que ça vous plaît ou pas, c'est autre chose. Ce que tu constates, c'est qu'on a essayé, sans vouloir réinventer le fil à couper le beurre, de faire quelque chose d'un peu particulier. On est très conscient que même parmi notre communauté, les gens vont se dire « C'est quoi ce truc ? », « Ils sont partis où les gars, là ? » (rires). Mais c'est vraiment assumé. On a la chance, grâce à Valentin, l'éditeur, d'avoir un propos et de pouvoir le porter sans aucune concession. Après, votre retour est intéressant et peut-être qu'au travers de ce premier épisode [NdlR : l'interview a été faite après la sortie du premier épisode de *Dearg*] on ne comprend pas bien encore de quoi il retourne. C'est assez étrange, c'est vrai, mais j'en suis assez content.

CB : Qu'es-ce qui vous a poussé dans cette direction particulière ?

> « Il est impossible de sortir un bouquin de cent pages tout en couleur sans passer par ce modèle de financement participatif. »

N : La première volonté du premier épisode de la campagne, c'est de poser le décor, les pistes pour les meneurs, tout ça dans un esprit « bac à sable ». On part sur quelque chose de très classique : le village. Avec *Esteren*, notre volonté a toujours été de revisiter quelque chose de connu, mais en proposant quelque chose qui est « challengeant » pour les meneurs. Moi je suis un vieux meneur de *Do-D*, donc je connais tout ça par cœur. On a essayé de transcender le genre à notre niveau, de proposer quelque chose d'intéressant.



La deuxième volonté dans *Dearg*, ma question centrale dans l'écriture, c'est comment impliquer les joueurs dans l'histoire, avec la contrainte énorme de m'adresser à six cent MJ. Comment est-ce qu'on propose quelque chose d'impliquant pour chaque groupe à partir du même bouquin, alors que chaque groupe aura ses propres histoires ? Notre réponse à ce problème central, c'est de faire en quelque sorte l'apologie du dirigisme. Vous, à *Casus*, vous savez à quel point c'est décrié. Mais c'est complètement assumé. Pour moi, qu'est-ce qui est dénoncé dans le dirigisme ? C'est de ne pas avoir de liberté d'action, en tant que joueur. C'est écrit à l'avance. Cela va à l'encontre du JdR où prime la liberté. Quand je dis apologie du dirigisme, c'est de la provocation évidemment. C'est vrai que les joueurs vont devoir le jouer pour s'en rendre compte, mais dans *Dearg*, l'enjeu ne se trouve pas dans le déroulé narratif, le « Qu'est-ce qui se passe dans l'histoire ». Ça, c'est plutôt du ressort du suspens, et le dirigisme va l'annihiler. Si je vous dis que nous allons jouer telle pièce de théâtre, c'est dirigiste. Mais l'intérêt narratif se situe ailleurs. Avec nos focus, on va demander aux joueurs de se positionner dans ce qui leur arrive, au niveau subjectif de leur personnage. Comment vont-ils incarner leur personnage à ce moment-là ? C'est vraiment cela l'intérêt. Et d'après nous, c'est une façon de répondre à l'implication des joueurs dans la campagne. Voilà des aventures dans lesquelles, pour vous impliquer, vous allez choisir un thème et une histoire que vous allez devoir intégrer à votre background. Ce que j'espère, c'est que les meneurs vont utiliser l'aide de jeu expliquant comment créer des focus pour leurs propres joueurs, en prenant exemple sur ceux de la campagne.

> « Ma question centrale dans l'écriture, c'est comment impliquer les joueurs dans l'histoire. »

CB : L'approche des focus est très théâtrale finalement ?

N : Tout à fait. D'ailleurs, on est en train d'écrire les scripts de tous les seconds rôles pour faciliter la prise en main. Aujourd'hui, quand tu joues, on estime de façon implicite que chaque joueur est maître des émotions de son personnage. Par conséquence, on suppose que c'est très dirigiste que le MJ dise : « Là tu réagis mal et tu lui mets une claque ». Mais en fait, c'est hyper intéressant. Dans la réalité, l'être humain est passif par rapport à ses émotions. C'est quelque chose qui vient à toi, qui s'impose à toi. Quand vous vous réveillez le matin et que vous pensez à cette fille-là, vous n'avez pas le choix. On ne contrôle pas. En choisissant un focus, le joueur d'*Esteren* va s'imposer des choses. Quelqu'un qui se réveille et qui est obsédé par la vengeance, qu'est-ce qu'il fait avec ça ?

Je digresse, mais un joueur impliqué dans son personnage, il va faire des apartés avec le meneur. Le système des focus n'est que l'accentuation de ces apartés. C'est dans ces moments-là que le joueur va se concentrer sur son personnage et son implication dans le jeu.

Le but de *Dearg*, c'est que chaque joueur, l'un après l'autre, ait droit à son focus. Le but de tout ça, c'est que dans le 3e et 4e épisode on revienne dans le temps présent. Et là, on va faire des scénarios classiques, dont certains sont playtestés depuis l'origine d'*Esteren*. Le but avec le focus sur l'histoire d'amour par exemple, c'est de faire en sorte que le joueur dont le personnage est amoureux de la fille se sente profondément impliqué quand celle-ci disparaît à la fin de la campagne. Les focus ne servent qu'à ça.

CB : Cela ne paraît pas évident pour les seconds rôles de graviter autour du personnage principal de chaque focus…

N : Ce n'est pas évident, c'est vrai. Le principe, c'est de se dire qu'il y a un personnage au centre de l'histoire, les autres devenant des co-meneurs de jeu. On détourne un peu les rôles. Dans les playtests, je m'en suis rendu compte : au début, les gens sont perdus ! Par exemple, prenons un second rôle, le père du personnage principal, alors enfant, qui met une rouste à ce dernier. Les autres joueurs autour de la table jouent le reste de la famille. Au début, ils se demandent quoi dire ou quoi faire. C'est là où, c'est étonnant, on retrouve une sorte de fébrilité, de maladresse, des tous débuts du JdR. On ne sait pas trop comment jouer. C'est assez énorme ! Et après, ils savent, ils improvisent complètement. On s'approche assez nettement des JdR avec narration partagé, des JdR avec meneur tournant, etc. De façon détournée, j'ai envie d'initier les gens à cela. C'est génial en terme d'expérience de jeu, surtout pour des joueurs un peu mature, y'a vraiment matière à s'éclater.

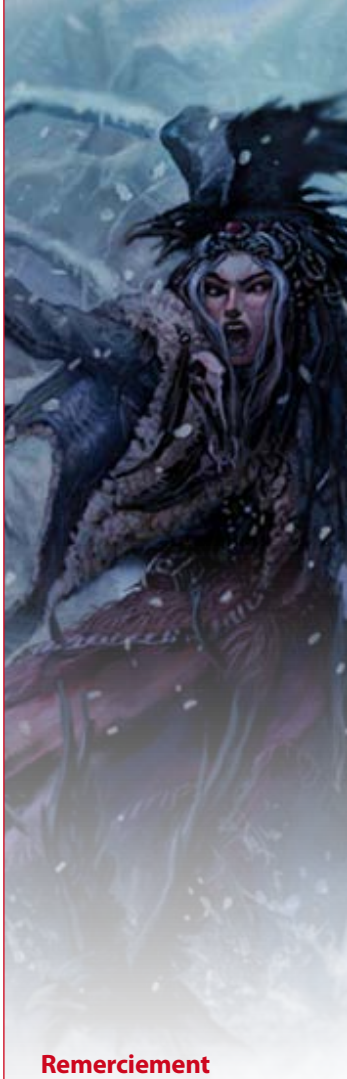
CB : La question que nous nous sommes posés, c'est de savoir si on ne s'écarte pas du JdR pour faire du théâtre, finalement ?

N : Quand tu poses la question, tu sous-entends beaucoup « pour les joueurs classiques ». Mais effectivement, les rôlistes ont plus de facilité et trouvent plus naturel certaines formes de mécanismes. C'est une réalité historique. J'espère qu'on arrivera à faire passer notre vision. Comme tu le disais plus tôt, les gens de la communauté sont assez décontenancés. Au final, ils entendent que tout cela n'empêche pas les points d'expérience et la progression. C'est juste que l'enjeu des focus de *Dearg*, l'adversaire, ce n'est pas celui de d'habitude, ce n'est pas le gros monstre. Il y a bel et bien un enjeu à surpasser, mais différent.

Nos meneurs à l'ancienne ont les mêmes remarques que vous, alors on essaie d'être pédagogique. Ils n'ont pas l'habitude de jouer comme on le leur propose et on doit leur expliquer. Leurs repères sont basés sur l'idée que le dramatique, c'est le suspense. Que le roleplay, c'est avoir le contrôle sur ses émotions. Mais nous, on remet tout ça en question. Ce qui nous a le plus étonné ? Quel est le public qui est le plus été réceptif le plus naturellement ? Ce sont les plus jeunes et les filles. Les filles notamment, parce qu'elles font du JdR par forum, en mode narratif pur, sans savoir que cela en est. Cela fait très longtemps qu'elles font de la narration partagé sur le Net, mais c'est totalement improvisé. Il y a des forums entiers avec dizaines de milliers de messages, que l'on pourrait aussi rapprocher des « fans-fictions ». Les enjeux narratifs qu'elles recherchent, chez nous, ils sont là. Bien sûr, on ne sait pas trop jusqu'où peut aller cette démarche, mais ce qui est beau, c'est que le crowdfunding nous a donné une liberté artistique totale là-dessus. Et puis si ça peut déjà donner des idées aux MJ pour leurs propres parties, c'est déjà une victoire !

CB : Merci à toi Nelyhann pour toutes ces précisions !

Propos recueillis par Damien Cotice



Remerciement
Merci à Nelyhann pour sa sympathie, malgré les critiques que nous avions à lui opposer à propos de *Dearg*. Quand on est auteur, il n'est jamais évident d'y faire face, donc cela méritait d'être précisé !



JOHN DOE | LIVRE DE BASE (VF)

OLTRÉÉ !

Promenons-nous, dans les bois, le méchant loup on pourfendra…

Ceux qui connaissent le travail de John Grümph savent qu'il a toujours oscillé entre jeu à l'ancienne et modernité, avec un attachement certain au « Dungeonverse *» et à ses dérivés. C'est dans cette optique qu'est né* Oltréé !*, un système dédié à l'exploration et à l'aventure !*

Fiche technique

Éditeur • John Doe
Prix constaté • 42 €
Matériel • Livre de 144 pages N&B format A5 à couverture souple, livret de 36 pages agrafées, dépliant de 4 pages, écran souple de quatre volets et 108 cartes à jouer format *Magic*.

Retrouver l'ambiance des anciens univers, apporter des outils pour créer et gérer facilement sa campagne « bac à sable » où l'exploration et la découverte sont les maîtres mots, émuler les sensations des systèmes de jeu à l'ancienne (comme les premières versions de *Dungeons & Dragons*), voilà toute l'ambition derrière *Oltréé* !. Inspiré par des univers de jeu cultes, tels que les *Wilderlands of High Fantasy*, nous voilà plongé dans un univers fantastique, féérique et, comme le dirait son auteur, « émergent »… Et le tout en moins de 190 pages petit format. Le pari est-il gagné ?

Un monde en reconstruction, des héros en reconquête

Oltréé ! est un cousin de *Dungeons & Dragons*, plus proche cependant de l'esprit de ses premiers univers (*Greyhawk* par exemple), que des univers *high-fantasy* plus ou moins récents (les *Royaumes oubliés*, *Golarion*…). Exit donc les armures de plaque complètes, les armes démesurées et ultra stylées, la technologie et la magie transformant parfois l'univers en une incarnation quasiment *steampunk* de la *fantasy* !

Autrefois était l'empire, organisation politique et militaire humaine qui dominait une grande partie du monde connu. Cet État puissant qui a survécu à de nombreuses guerres a construit des cités, des routes et des avant-postes. En raison de contacts difficiles avec les orques, les gobelins et d'autres fées agressives, l'empire a commencé à se méfier de l'ensemble des peuples féériques, y compris les Elfes, les Nains, les Pixies, les Aigles géants… Tous souffrirent des préjugés des hommes et furent chassés par les troupes impériales.

Mais désormais, l'empire n'est plus. Effondré après des invasions barbares dévastatrices, il ne reste plus que des communautés désormais isolées, devant survivre et se reconstruire sans aide extérieure. La vie sauvage a repris ses droits, la plupart des routes ont disparu, et le monde n'est plus qu'une vaste étendue sauvage parsemée de points de civilisation. Derniers vestiges de l'empire, les Patrouilleurs forment une unité d'élite chargée de faire régner l'ordre sur le territoire et de protéger les communautés. Même en l'absence d'un pouvoir impérial centralisé, ils continuent de recruter. Les PJ sont de ceux-là, et cette époque est la leur.

Le monde et le niveau technologique d'*Oltréé* ! sont grandement inspirés de l'Occident médiéval entre le V^e^ et le XI^e^ siècle, la période qui a suivi la chute de l'Empire romain. Ainsi, les combattants

utilisent la lance, le bouclier et l'épée. Haches et masses sont moins courantes, plus rudimentaires et plus exotiques. Les armures sont souvent faites de cuir, l'amure de plaque n'existe pas et on trouve au mieux le « cotel », une sorte de cotte de mailles, ou la « laurique », une espèce d'armure d'écailles.

Et le ð20 ðisparut

Pour réussir une action, rien de plus simple : le joueur jette trois D8 et conserve les deux dés les plus avantageux. Il en effectue la somme et ajoute à cela une Vocation et un Métier appropriés (cf. marge), ainsi que tout bonus pertinent (sortilège, mystère, objet magique, etc.). Le résultat doit être supérieur au seuil de difficulté de l'action. Les trois dés sont explosifs : cela veut dire que si on obtient sur l'un des dés le score maximal de 8, on peut le relancer et lui ajouter le résultat du jet suivant. Un dé, à lui seul, peut donc littéralement crever le plafond en termes de résultat. Sur cette base simple se greffent plusieurs mécanismes permettant d'affiner et de contrôler le résultat.

Le premier dé est appelé « dé de Maîtrise » et permet de définir la qualité de la réussite ou de l'échec. Plus le nombre obtenu est grand, plus on est certain de s'en sortir d'une manière flamboyante. Lors des combats, le résultat de ce dé est aussi utilisé pour définir les dommages d'une attaque réussie. Autant dire qu'un dé de Maîtrise qui explose peut rapidement envoyer un ennemi malchanceux dans l'Au-delà.

Le second dé est appelé le dé de Prouesse, d'une utilisation un peu plus complexe car il permet d'obtenir des effets spéciaux sur son action. Ce mécanisme, proche de la narration partagée, permet au joueur d'avoir une influence sur le déroulement des événements. Selon le résultat de ce dé, il peut décider que le sol se dérobe derrière lui, bloquant ses opposants, que par chance il tombe sur l'objet qu'il lui faut pour escalader un obstacle, qu'un projectile de catapulte fait éclater le mur de sa cellule et lui offre une porte de sortie pendant un siège… Par rapport au dé de Maîtrise, la nuance est la suivante : ici, plus le résultat du dé est bas, plus le joueur peut influencer la narration.

Le troisième et dernier dé n'est jeté que par les joueurs pour leurs personnages, ainsi que par les PNJ « ligués » (c'est-à-dire combattant en un groupe soudé, comme un seul homme). Il s'agit d'une sorte de dé joker : on peut l'utiliser pour remplacer le dé de Maîtrise ou le dé de Prouesse, selon le résultat le plus intéressant. Lors d'un test, la tactique repose sur le fait de décider quand utiliser le dé joker, et quel dé remplacer. Le dé de Prouesse n'activant un effet spécial que grâce à ses nombres les plus bas, alors qu'il faut tout de même atteindre le seuil de difficulté, garder un petit résultat sur ce dé revient à faire un pari sur la réussite de l'action en cours.

Pour leur part, les règles de combat sont issues des principes du vénérable ancêtre. On fait un test de combat contre la Classe d'Armure de son adversaire et si l'on réussit à la dépasser, on applique les dégâts. Le joueur peut utiliser des manœuvres spéciales lui permettant d'établir des tactiques de combat appropriées à la situation, le dé de Prouesse lui offrant de plus des effets hors norme sur les attaques.

Créer et explorer sa région

Une grande partie du livre est consacrée aux outils permettant de créer et d'explorer une région. Avec *Oltréé* !, créer sa région devient facile : on place quelques reliefs sur une carte à hexagones, on saisit ses D8 et on commence à consulter les tables disponibles dans le livre en jetant des dés. Cela peut paraître simpliste, de prime abord, mais le système est d'une redoutable efficacité. À l'aide de tableaux succes- →



Fées et créatures

Le terme « fées » englobe une immense partie du bestiaire d'*Oltréé !*. Ce sont les classiques orques, gobelins, géants (des collines, de feu, des tempêtes…), trolls, ogres, guenaudes et autres aigles géants. Chaque peuple féérique comporte ses petites particularités. Certains Elfes boivent le sang des êtres vivants, les « Nez-de-cuir » – des Nains issus de l'est lointain – portent toujours un masque protecteur, les géant se révèlent parfois être de paisibles bergers, toutes les fées mangent de la chair humaine… Il se dégage de ce bestiaire une personnalité propre et envoûtante. À côté de cela, on trouve des créatures mythologiques : griffons, pégases et autres hydres, sans parler des terribles Dragons ! Et puis, il y a les monstres, ces êtres créés par un dieu maléfique et qui ravagent les terres des mortels. Pas de liste pour eux, mais un système bien pensé qui permet de concevoir des créatures sur mesure.

Ce qui définit le personnage

Le personnage est défini par une série de données primordiales : initiation, motivation, peuple, vocations et métiers.

L'initiation correspond à l'ancienneté du personnage dans la patrouille. Plus il est expérimenté, plus il est compétent, mais il peut moins faire appel à la chance (le joueur a donc moins de cartes d'Exaltation et de Persécution). Les motivations définissent ce qui pousse les personnages à s'aventurer dans les étendues sauvages. Il y a huit peuples jouables : quatre peuples humains, deux peuples elfes et deux peuples nains. Les vocations sont au nombre de trois – Soldat, Voyageur, Érudit – et définissent les capacités de base du personnage, en couvrant l'intégralité des situations (c'est l'équivalent des caractéristiques). Enfin, les Métiers sont des domaines de compétences assez larges permettant de résoudre les actions en conjonction avec une Vocation et un jet de dé. Chaque métier permet d'obtenir de petits bonus : une attaque sournoise avec Assassin, des suivants avec Noble, des pouvoirs avec Prêtre, Druide ou Magicien, des bonus au combat avec Guerrier, etc.

sifs, on remplit petit à petit sa carte, en esquissant toute une région. On y définit rapidement les communautés qui la peuplent, les factions qui s'y opposent, l'évolution de ces dernières, les ruines qui la parsèment et enfin les monstres et menaces féériques qui y rôdent.

Que l'on ne s'y trompe pas : il ne s'agit pas de s'encombrer de tableaux listant tout, de manière détaillée et exhaustive. Chaque tableau, chaque entrée, chaque résultat possible ne propose que des inspirations auxquelles le MJ peut décider de se conformer ou non. Ceci n'empêche pas de placer ses propres créations sur la carte, quand on a une idée précise de ce que l'on veut. En réalité, le côté aléatoire est là pour stimuler l'imagination. Quand le résultat des dés parle d'un communauté de Pixies habitant sur la carapace d'une tortue géante et animée par une volonté de vengeance, ou d'une ancienne tour *sidhe* habitée par des éleveurs de griffons aux aspirations conquérantes, tout cela ne reste qu'un guide. Au MJ de s'en emparer et de créer l'histoire, les motivations ou même les personnages marquants de ces éléments de décor. Ces tableaux s'appliquent à tout, jusqu'à la création des artefacts magiques, l'histoire des ruines ou la création des monstres, enfants du « Père des Monstres ».

La procédure est rapide. Selon la taille de la région, le jeu encourage à créer un nombre limité de communautés, de ruines majeures et de menaces diverses. En effet, c'est en jeu que la région se construit et se remplit réellement, grâce aux joueurs et à leur imagination. Alors que d'autres jeux demandent de créer des régions dans le détail, lors d'un processus de préparation long et parfois fastidieux (ou gratifiant, selon les attentes de chaque MJ), *Oltréé* ! propose d'esquisser les points d'intérêt majeurs d'une zone et de laisser les joueurs remplir les blancs, en concordance avec le MJ.

La « Patrouille » (le groupe de personnages-joueurs) possède sa propre gestion, lors des voyages notamment. Un système de ressources permet de simuler les réserves du groupe, dans lesquelles il faut puiser chaque jour pour se sustenter et survivre : nourriture, bandages, munitions… Ainsi, après chaque combat, on retire des points de ressources au groupe. Autant dire que, rapidement, la survie devient une priorité : on chasse, on dépouille ses adversaires, on fouille d'anciennes ruines à la recherche de trésors que l'on pourra vendre ou troquer dans une communauté proche pour reconstituer ses ressources.

En effet, que serait un jeu à l'ancienne sans l'exploration de « donjons » ? Voilà ce que sont les ruines : des donjons plus ou moins grands, que l'on peut explorer. Au fil des rencontres, au fil des explorations et de l'imagination des joueurs, le MJ est amené à créer ces ruines, à la volée ou non. Explorer ces lieux rapporte des points de trésor que l'on peut échanger ensuite. L'idée est intelligente et permet de simuler le « *loot* » des jeux à l'ancienne : ces points de trésors peuvent être échangés contre des points de Vocation ou de Métier – comme des points d'expérience, en somme ! –, des artefacts magiques ou des points de ressources « immobilisés » (des points devant être échangés ou rapporté à la base d'opération des patrouilleurs dans la région : leur Fortin).

Des cartes à jouer ?

Le jeu est livré avec un set de 108 cartes à jouer au format *Magic*, divisées en trois catégories : Exaltation, Persécution et Patrouille.

Les cartes d'Exaltation et de Persécution représentent, respectivement, les coups de pouce du destin et les coups de malchance. On peut jouer des cartes d'Exaltation pour obtenir un petit effet spécial générique (comme relancer un jet de dés), ou spécifique au peuple du personnage ou à sa motivation. Quant aux cartes de Persécution, elles représentent le classique échec critique. L'une des particularités du système de jeu est de ne plus proposer d'échecs critiques aléa-

toires : le joueur choisit lui-même quand ceux-ci se produisent. En échange, il regagne des cartes d'Exaltation.

Restent les cartes de Patrouille, qui constituent l'un des éléments central du jeu. Lors des phases d'exploration, les joueurs tirent une ou plusieurs cartes. Pour chacune d'entre elles, les Patrouilleurs vivent une petite péripétie, plus ou moins dangereuse : une rencontre, un détour géographique, la découverte d'une ruine, etc.

Quand il tire une carte de Patrouille, le joueur est alors invité à déterminer au hasard la dangerosité de la péripétie, puis de commencer à raconter un peu la scène. Ce petit partage de narration, léger mais bienvenu, permet aux joueurs d'influer de manière ludique sur l'histoire, tout en laissant au MJ le contrôle de la cohérence générale en fonction de ce qu'il a lui-même créé. C'est alors le moment pour lui de mettre en place une rencontre avec un clan ou une créature de son cru, ou simplement d'en profiter pour inventer un lieu atypique et de l'inscrire sur la carte. Le MJ reprend les rênes quand bon lui semble. Ainsi, petit à petit, tous les joueurs peuvent laisser leur empreinte sur la région, sur son histoire et sur ses habitants.

Aventure, nous voilà !

Oltréé ! permet de retrouver le feeling du *D&D* des origines sans pour autant se retrouver prisonnier du carcan des classes et des niveaux, et tout en intégrant des mécanismes utiles comme les prouesses ou les degrés de réussite. Pourtant, ce n'est pas là que réside l'intérêt et le plaisir du jeu.

Sa véritable saveur se trouve dans les outils qu'il nous offre pour mener une campagne bac à sable, de manière simple, réactive, créative et coopérative. Le jeu ne chamboule pas pour autant les rôles du MJ et des joueurs dans un partage total de la narration et du pouvoir autour de la table. C'est un jeu de rôle tout ce qu'il y a de plus conventionnel qui introduit, sur une base oldschool, des mécanismes permettant aux joueurs de participer eux-mêmes à la création de l'univers, et au MJ de gérer facilement les idées des joueurs, de se les approprier et de gérer sa campagne sans avoir besoin de passer des heures à préparer la partie suivante entre chaque session de jeu.

L'une des bonnes idées d'*Oltréé* !, c'est aussi de séparer en deux livres distincts les données nécessaires aux joueurs et celles utiles au MJ. Le Manuel du patrouilleur est un petit livret permettant aux joueurs de compulser toutes les étapes de création de leur personnage (dont les morceaux d'univers directement utiles), tandis que le « Gran' livre » compile le système de jeu, le bestiaire, mais aussi les éléments d'univers à destination des MJ. La fiche de personnage, très pratique, contient toutes les données techniques nécessaires aux joueurs en cours de partie.

Oltréé ! est une véritable réussite et fait partie de ces jeux que l'on ne referme qu'une fois totalement lu, avec une furieuse envie de créer sa propre région et d'y lancer ses joueurs. Le livre est inspirant, l'univers rapidement esquissé mais évocateur, le bestiaire fait marcher l'imagination et les règles sont simples et faciles à assimiler. Que demander de plus ?

Julien Dutel

Le poids de la mort

Il n'est pas exclu qu'un personnage puisse mourir. C'est même probable si les joueurs ne sont pas assez prudents. La mort d'un personnage n'est pas sans impact, cependant. Lorsqu'un personnage meurt, tous ses compagnons reçoivent une carte de Persécution et se retrouvent accablés par le chagrin tant qu'elle n'a pas été utilisée. Cela simule la période de deuil qui suit la mort d'un compagnon. Une fois ce deuil passé, chaque personnage gagne un rang dans l'un des métiers maîtrisés par le défunt. Cela reflète ce que les personnages ont appris à ses côtés. Un personnage peut cependant décider de ne pas être affecté : il gagne alors un point de Déni. Cette jauge monte à chaque fois que le personnage décide de nier la mort de son compagnon, augmentant petit à petit le risque de finir par jeter l'éponge et de se retirer de l'aventure (et donc du jeu).

J'aime :

+ Un jeu qui revisite le vénérable ancêtre de manière efficace.
+ La simplicité de l'univers, facile à adapter à sa sauce tout en restant inspirant.
+ L'univers féérique et son ambiance Haut Moyen Âge.
+ Le partage narratif et créatif induit par le système de jeu.
+ Un livre écrit de manière didactique.

J'aime moins :

− La fragilité de l'ouvrage et de sa couverture.
− Le manque de visibilité des tableaux et encadrés.



LE SCRIPTARIUM | LIVRE DE BASE (VF)

DÉFIS FANTASTIQUES LE JEU DE RÔLE

La boucle est bouclée !

Si, pour vous, Défis Fantastiques – Le jeu de rôle *est synonyme de* Livre Dont Vous Êtes le Héros *(LDVELH) et certainement pas de vrai JdR, lancez 1d6. Si vous obtenez entre 2 et 6, Yaztromo vous explique que vous avez tort et qu'il vous faut quand même lire cette chronique. Si votre jet donne 1, demandez-vous ce que vous risquez à continuer à lire cette critique, hors d'un changement radical d'avis ?**

Le voilà donc, ce fameux *Défis Fantastiques – Le jeu de rôle* (DF), la transposition officielle de la célèbre série éponyme de LDVELH que nous concoctait depuis quelques temps déjà la fine équipe du Scriptarium suite à une souscription Ulule joliment réussie.

Fiche technique

Éditeur • Le Scriptarium
Prix constaté • 39 €
Matériel • Livre de 340 pages N&B, à couverture souple

La forme

En ce qui concerne l'objet, on ne se moque pas du client, même si la très jolie couverture souple n'est peut-être pas le meilleur choix pour un usage intensif. Cela étant dit, l'ensemble est plutôt séduisant et les illustrations (en noir et blanc, hormis pour les introductions de chapitres) raviveront bien des souvenirs chez les lecteurs nostalgiques. La maquette est agréable et aérée, sans pour autant donner l'impression de combler un vide rédactionnel intersidéral. Le ton est clair, propre et efficace, même si l'on peut noter quelques petites coquilles et des erreurs ici et là. Y compris, et c'est le plus gênant, dans les aspects techniques du jeu. Mauvais point également pour les cartes, trop sombres et totalement illisibles, en plus d'être d'une utilité discutable car trop généralistes.

Ce n'est néanmoins pas un problème si vous n'avez pas encore acquis DF. En effet, la première impression étant déjà épuisée, le Scriptarium a rapidement corrigé le tir. Il y a donc déjà deux versions de DF (avis aux collectionneurs…). Pour les impatients, notez que des errata seront mis en ligne prochainement (les cartes y sont déjà).

Le cœur de cible du jeu étant clairement le joueur novice et le nostalgique des LDVELH, vous ne serez pas étonnés d'apprendre qu'un effort certain a été consenti sur l'aspect pédagogique, même si un grand livre de 340 pages n'est peut-être pas la meilleure façon de débuter. Reconnaissons cependant que ce n'est pas tous les jours que l'on nous propose un manuel véritablement complet et doté d'une campagne clé en main.

Naissance d'un héros

La création du personnage ne prend que quelques minutes. Si vous êtes vraiment

* *On rapporte a l'auteur de cette chronique qu'un fidèle lecteur aurait eu quelques poussées d'urticaire face à ses excès de jeunisme. En bon géménée de godinette qu'il est, il demande s'il peut reprendre des patates…*

pressés malgré ce court délai et désirez sauter cette étape, des personnages prêts à l'emploi et des archétypes à personnaliser sont également proposés. Votre personnage est défini par quatre caractéristiques : l'Habileté, l'Endurance, la Chance et la Magie (qui se double d'un pot de points de magie). L'Habilité, qui correspond à ce que vous pouvez/savez faire, est au cœur des résolutions d'actions et du combat ; à côté, les autres caractéristiques ne sont finalement que des « marqueurs ». L'Endurance correspond à la constitution physique et à la résistance générale du personnage. La Chance n'est qu'une jauge fluctuante permettant de se sortir d'un mauvais pas, tandis que la Magie, évidemment réservée, représente le degré d'aptitude d'un personnage et la quantité de sorts pouvant être lancés.

Les personnages étant des héros, ces quatre caractéristiques ont des seuils fixes de départ qui peuvent être augmentés par un pot de 8 points à répartir, avec des limites hautes. Vient ensuite le choix d'une race, lequel offre quelques ajustements gratuits attendus. Trois races sont proposées (Humain, Nain et Elfe). Petite déception sur ce point, *Fighting Fantasy* (voir encadré) en proposait bien d'avantage, races monstrueuses comprises. Un système de compétences et de talents permet d'ajouter quelques bonus aux tests d'actions ou de combat et autorise une gestion des actions sociales de façon relativement cohérente. Reste enfin à peaufiner son cher PJ avec un statut social, le choix de son équipement et ses sorts éventuels. Bref, rien de très novateur mais une création classique et efficace.

Action et baston

Côté résolution d'action, tout se joue avec 2D6 + compétence + bonus/malus de situation, sous une caractéristique (l'Habileté ou la Magie). Un double 1 aux dés est toujours synonyme de réussite, un double 6 marque toujours un échec.

Le combat est quant à lui un peu plus « complexe » (tout est relatif !) : chaque protagoniste fait un test d'action identique (le double 6 étant une réussite automatique et le double 1 un terrible échec). Le plus fort résultat l'emporte. Le vainqueur lance alors 1D6 et regarde à quoi cela correspond en termes de dégâts sur une table dédiée à l'arme utilisée. Le vaincu fait de même sur une table relative à la protection principale portée. La différence indique les points d'Endurance perdus. Rassurez-vous, le matériel n'a pas de points de dégradation et les coups critiques ne sont que très succinctement décrits… Même si tout cela semble logique, j'avoue avoir eu des craintes quant à l'ambiance et au rythme. Elles n'étaient pas justifiées. L'habitude venant, on n'y passe pas trois heures et la notion de « coup spécial » étant abordée, on arrive facilement à des combats assez épiques.

Un mot rapide sur la Chance qui permet d'atténuer les échecs d'une action ou les dégâts en combat par un simple test sous la caractéristique. Quelle que soit l'issue de l'action, un point est automatiquement retranché pour le test suivant. La possibilité de regagner ces points en cours de jeu est cependant une aberration dramaturgique. De même, des tests de Chance doivent être imposés régulièrement sous peine d'en subir un déluge lors de l'inévitable affrontement final.

En définitive, DF ne réinvente pas la roue et c'est tant mieux. Passée une brève période d'adaptation, tout y est simple et de bon aloi.

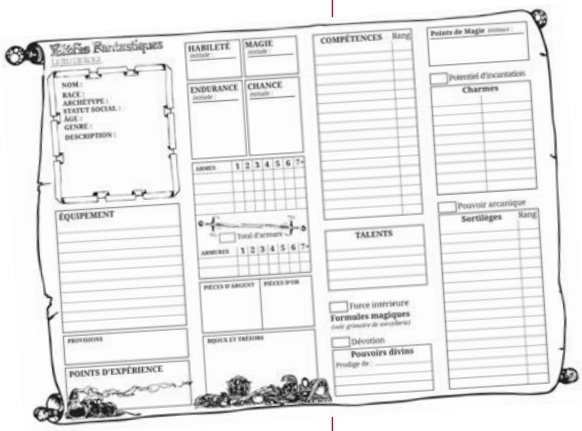
Et pour le reste ?

Dans DF, la magie s'exprime sous trois formes : magie, sorcellerie et prêtrise. Rien de particulier à en dire si ce n'est qu'on dépense des points de sorts (et que l'on peut donc lancer le même sort plusieurs fois). Les mythiques sorts-onomatopées de la série « *Sorcellerie !* » ont été intégrés à l'initiative du Scripta- →

Le futur de DF

Il existe déjà une carte A2 de Titan sur papier vinyle. Bien qu'esthétiquement très belle, son intérêt reste discutable, à moins de vous lancer dans une campagne épique aux quatre coins du monde. Plus utile mais relativement anecdotique sont le set de deux D6 noirs avec des têtes de mort remplaçant les 1 ainsi que le pack de floorplans et de figurines en carton, basé sur la campagne du livre de base.
Pour compléter cette base, un très sympathique écran accompagné d'un scénario ne devrait plus tarder. Atypique, il s'annonce imposant si la version finale correspond au prototype sur trois panneaux format A3 paysage ! Côté livres, on attend pour la fin de l'année la traduction de Titan, suivie au premier semestre 2014 par Out of The Pit. Espérons que Blacksand!, Out of the Pit II et le futur Salamonis suivent ensuite rapidement (Crown of Kings, c'est bon, merci)…

rium. Hurler « BOU », « PUE » ou « ZAP » n'est assurément pas la meilleure façon de convaincre que l'on est sain d'esprit, mais bon, autant assumer…



Une bonne partie de l'ouvrage s'intéresse aussi aux conseils de maîtrise et, de ce côté, c'est une réussite. Même s'ils le sont de façon très générale, de nombreux points sont abordés, démontrant que DF permet non seulement des parties purement PMT mais aussi des aventures plus subtiles, voire carrément de grandes épopées visant une fois de plus à sauver le monde.

DF disposant de son propre monde, Titan. Quelques chapitres lui sont dédiés, brossant à gros traits les grands espaces géographiques, quelques lieux emblématiques (tels que le Port du Sable-Noir), les Dieux, etc. Fidèle à ce que l'on trouve généralement dans un livre de base, c'est correct quoique d'un redoutable classicisme.

Mon plus gros regret reste la partie « monstres », réduite à portion congrue même si l'on a droit à d'intéressantes explications quant à leur conception technique. J'ai par exemple apprécié la lecture des considérations relatives à l'ajustement de l'adversité en fonction du degré de compétences des personnages. Il n'en reste pas moins que le bestiaire proposé est léger, très léger. Certes, le Scriptarium promet une traduction rapide et actualisée du très bon *Out of the Pit*, issu de la gamme originelle, mais il est dommage de ne pas avoir intégré directement les tableaux récapitulatifs que l'on trouve dans l'édition anglaise du jeu. C'est, à mon avis, une grossière erreur, d'autant que le réflexe de beaucoup sera de piocher directement dans les LDVELH, qui ne sont pas parfaitement compatibles.

En revanche, mention spéciale pour l'équipement, les potions et autres objets magiques. Même si l'on ne peut que sourire devant l'avalanche, l'ensemble reste indissociable de la licence (ça manque de clés, tout de même…).

Résonne l'aventure

Le gros plus de cette édition est assurément la campagne 100% française courant sur près de 100 pages, là où la version anglaise du jeu ne propose que deux pauvres scénarios pour le moins indigents. C'est une agréable constante que de voir dans les productions francophones actuelles des aventures détaillées de bonne qualité, voire carrément des débuts de campagnes. Néanmoins, tandis que la plupart ne sont là que pour appâter le badaud en le faisant douloureusement patienter jusqu'au supplément suivant, DF a pris le parti de proposer une campagne complète !

Sans rien en dévoiler, je dirais simplement que j'ai beaucoup apprécié la décision d'en situer l'action en Allansie Antique, bien connue notamment pour sa Montagne de Feu et pour son Labyrinthe de la Mort… De prime abord, j'avoue avoir eu la crainte de subir une resucée des grands classiques, une inquiétude renforcée par les clins d'œil récurrents et assumés qui parsèment l'ouvrage. Il n'en a finalement rien été. Il y a de la nouveauté et l'intrigue de la campagne, assez originale et parfaitement dans le ton, réserve quelques vrais coups de théâtre.

Paragraphe 400

En définitive, DF s'avère donc beaucoup plus intéressant qu'attendu de prime abord, et réussit à conserver la saveur et l'esprit des bons vieux LDVELH d'antan. Le résultat est selon moi bien meilleur que *Loup Solitaire* version OGL. Évidem-

L'esprit LDVELH

Soyons très clairs. Vous jouez comme vous voulez avec DF, mais si vous voulez VRAIMENT jouer dans l'esprit des LDVELH d'antan, il vous faut impérativement respecter les poncifs et clichés du genre. Et pour cela, un lien essentiel et totalement indispensable : *http://wiki.defisdetitan.com/doku.php/miscellanees/cliches*

Faux ðjeun !

Défis Fantastiques – Le jeu de rôle est la traduction du jeu anglais *Advanced Fighting Fantasy* de Graham Bottley, paru chez *Cubicle 7 /Arion Games* en 2011. Actuellement, la gamme comprend *Out of the Pit* (un bestiaire), *Titan* (descriptif du monde), *Crown of Kings* (une campagne très moyenne…) et *Blacksand* (qui décrit le Port du Sable-Noir). Les prochains suppléments à paraitre devraient être le *Hero Companion* ainsi qu'un tout nouveau bestiaire. Depuis peu, les forums bruissent à propos d'un opus en cours d'écriture se focalisant sur la cité-État de Salamonis.

De prime abord donc, on semble découvrir un jeu récent et dynamique sous licence de la célèbre série de LDVELH *Défis Fantastiques/Fighting Fantasy* de Steve Jackson (l'anglais, le fondateur de Games Workshop) et Ian Livingstone (oui, celui de chez Eidos). Il n'en est pourtant rien !

La première mouture de ce JdR, *Fighting Fantasy*, date en fait de… 1984. Écrit par Steve Jackson et paru chez Puffin Book, il est complété en 1985 par *Out of the Pit,* un bestiaire compilé par Marc Gascoigne (*Warhammer*, *Shadowrun*, *Earthdawn* et tuti-quanti…) puis en 1986 par *Titan* (l'atlas du monde) et par la très dispensable campagne *The Riddling Reaver.*

En 1989 est publié une seconde édition du jeu, *Dungeoneer*. Suivra *Blacksand!* en 1990 puis *Allansia* en 1994. Ces trois recueils forment ensemble *Advanced Fighting Fantasy* (AFF), matières premières de la version *Cubicle 7 / Arion Games*.

À noter qu'*Out of the Pit* n'est PAS un supplément AFF et que sa version chez Arion Games est identique à l'édition de 1985 pour des histoires de droits. En d'autres termes, il n'est PAS parfaitement compatible avec la gamme *Arion* ou *Scriptarium*. Graham Bottley a cependant contourné la difficulté en incluant dans la version *Arion* des tableaux actualisant la partie technique des monstres qui n'ont hélas pas été intégrés dans DF.

Le plus surprenant à la lecture de ces premières incarnations est de constater qu'il y avait déjà là toute la quintessence du style *old-school* si apprécié de nos jours. De façon simple, élégante, efficace et sans prise de tête. Au point de se demander pourquoi AFF n'a jamais été traduit alors même que les LDVELH se vendaient comme des petits pains. Certes, les indéboulonnables *Do-D* et *ADo-D* régnaient alors en maîtres et l'arrivée en fanfare de concurrents tels que *L'Œil Noir* explique probablement bien des choses.

À l'exception d'*Allansia*, la gamme ne coûte actuellement quasiment rien (de 1 à 3 £ + frais de port pour chaque volume, en achat immédiat sur la plateforme anglaise d'un célèbre site de ventes aux enchères online). Outre un contenu étonnamment complet (et pouvant être utile pour DF), on y trouvera quelques petites aventures jouables en campagne, avec un Vil et Méchant Sorcier™ très doué pour l'évasion.

Enfin, précisons pour les plus accros que des romans font aussi partis de la licence. D'un intérêt globalement anecdotique, signalons tout de même *The Trolltooth Wars* pour son pitch original (deux sorciers qui s'affrontent avec la ville du Héros au milieu) et le pourquoi de la présence incongrue de clés importantes dans un cachot de la Montagne de Feu…

ment, vous trouverez toujours un vieux ronchon sclérosé ou un jeune loup avant-gardiste verbeux pour chipoter et déblatérer qu'il s'agit là d'un jeu trop simple dans son fonctionnement et doté d'un univers archi classique. Et alors ?

Il faut savoir ce que l'on cherche et ce que l'on veut faire lors de l'acquisition d'un JdR. Pour ma part, cela faisait longtemps que je voulais quelque chose de simple, de sobre, de rapide et d'amusant en termes d'apprentissage, de technique et d'ambiance. Potasser une tonne de livres et de règles est désormais un luxe que seuls les plus acharnés d'entre nous peuvent encore se permettre. Personnellement, je préfère me concentrer sur l'essentiel : l'histoire.

En cela, DF remplit remarquablement son rôle pour du one-shoot ou de petites campagnes, que vous soyez un débutant ou un vieux briscard de retour aux affaires. Un unique livre (ou plutôt deux : le bestiaire, les gars, le bestiaire !!!), 2D6, un crayon à gomme, du papier, quelques bons vieux potes et 5 ou 6 litres de Pschitt Orange. Tout l'esprit des pionniers en résumé…

Philippe Rat

J'aime :
- ✚ La simplicité de l'ensemble.
- ✚ La madeleine de Proust.
- ✚ Une campagne dans un livre de base !

J'aime moins :
- ━ L'absence de bestiaire.



LAPIN MARTEAU | LIVRE DE BASE (VF)

Ryuutama

Il est mignon mon dragon !

Traduction d'un jeu japonais, une première en France, Ryuutama *est le fruit du travail acharné et d'une souscription Ulule de la toute nouvelle maison d'édition Lapin Marteau, dont s'occupe l'un des auteurs de* Casus *: Jérôme « Brand » Larré.*

Du coup à force de copinage, et surtout à grand renfort de biftons violets, nous sommes obligés aujourd'hui de dire tout le bien que nous pensons de ce jeu.

Où le chemin est plus important que la destination

Dans *Ryuutama*, littéralement « œuf de dragon », vous allez explorer un monde médiéval-fantastique qui fait la part belle à l'exploration, aux voyages, aux rencontres et à l'amitié. Ici, pas de complot interplanétaire ni de soixante-douzième apocalypse à stopper. Pensez aux films du genre *honobono** de Miyazaki, tels que *Mon voisin Totoro*, *Le voyage de Chihiro*, *Le Château dans le ciel*, ou encore les films *Stand by me* ou le plus récent *Mud*, et vous aurez déjà une bonne idée de la façon dont doit se dérouler une partie de *Ryuutama*. Même si les combats ne sont pas absents, les PJ auront autant d'expérience pour avoir fait fuir ou défait une meute de loup que pour avoir installé correctement leur campement afin de ne pas se faire attaquer.

Parti pris intéressant autant pour le MJ que pour les joueurs, qui peut s'apparenter au courant « narrativiste », le monde n'est pas défini. C'est au MJ et aux joueurs de travailler ensemble pour faire vivre cet univers, dans lequel ils auront forcément envie d'évoluer puisqu'il correspond parfaitement à leurs attentes. Pour s'entrainer à cet exercice, le groupe peut créer de toutes pièces son village ou la ville dans lequel les PJ ont grandi et ainsi préparer LE voyage de leur vie.

** « qui réconfortent », comme le lait de poule à la cannelle en plein hiver.*

Fermier niveau 3

Pour servir la thématique de l'exploration, les classes de personnages sont très inspirées des jeux vidéo japonais comme *Final Fantasy*. Artisans qui fabriquent et réparent, chasseurs qui traquent et tuent les rations de protéines, fermiers qui dressent les animaux et qui sont très polyvalents, guérisseurs qui… soignent, marchands qui t'entourloupent et te vendent un aspirateur alors qu'il n'y pas de prises de courant dans ce monde, ménestrels qui racontent ou chantent des histoires au coin du feu et enfin nobles qui dirigent la plèbe et qui se battent.

Après avoir choisi sa classe, il convient de savoir comment le personnage peut se sortir des situations compliquées : par la force, l'astuce ou la magie. Chacune de ces trois voies donne des capacités différentes, par exemple des points de vie, un bonus d'initiative ou un grimoire. Dernière étape de la création de personnage, il faut décider qui sera le chef, l'intendant, le cartographe et le chroniqueur du groupe, ce qui laisse normalement

Fiche technique

Éditeur • Lapin Marteau
Prix constaté • 30 €
Matériel • Livre de 200 pages N&B à couverture souple



le temps au MJ pour préparer un bon bœuf bourguignon.

Pas de compétences dans *Ryuutama* : la somme de deux des quatre attributs (Agilité, Esprit, Intelligence, Vigueur), représentés par des dés de 4, 6, 8 et 12 faces permettent de résoudre tous les tests, qui sont liés à un niveau de difficulté. Par exemple, si vous avez 6 en Intelligence et que vous voulez vous orienter dans la forêt la nuit (difficulté 6), vous lancez INT+INT, 2 dés à 6 faces donc, et vous devez faire 6 ou plus. De même, un test d'escalade sur une paroi en dévers par grand froid constitue une action de difficulté 10, et vous lancez AGI+VIG.Comme dans les RPG tactiques, les combats se font sur deux lignes, avant et arrière. Les PJ peuvent utiliser le terrain à leur avantage pour gagner des bonus. Un petit détail qui surprendra les joueurs pendant les premières séances : la perte de point de vie peut être plus violente quand le campement est mal fait et quand les PJ sont gelés que pendant un combat (PJ versus *Wild,* en somme !).

L'expérience qui se traduit en niveaux, sert à changer les dés de vos attributs, à gagner de nouvelles capacités ou encore une nouvelle profession.

C'est simple et efficace.

Demi-dragon, demi-MJ

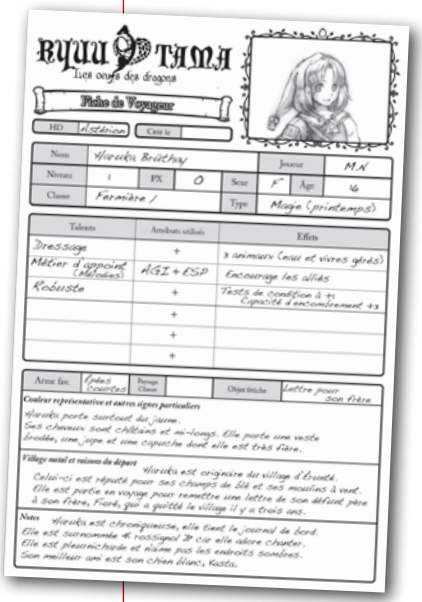
Contrairement à 99,9% de ses homologues, *Ryuutama* est un jeu qui flatte l'ego du MJ en lui proposant d'incarner un personnage, un vrai, avec des points d'expérience et des capacités (les « souffles »), en plus de tout le boulot habituel. L'homme dragon, c'est son nom, est une sorte de demi-dieu, et peut être bleu, noir, vert ou rouge suivant le ton qu'il veut donner à ses récits.

Ainsi, l'homme dragon bleu est un fervent conteur d'histoire d'amour ou d'amitié comme Richard Curtis (fais donc un tour sur Google pour réviser tes classiques, cher lecteur). L'homme dragon noir a plutôt tendance à favoriser la trahison (comme G.R.R Martin). L'homme dragon vert est un fan de quêtes de voyage et d'histoires anciennes (comme Tolkien). Enfin, l'homme dragon rouge privilégie les récits de hauts faits, de héros et de batailles (comme Zack Snyder). Les quatre couleurs ne disposent pas des mêmes capacités et n'influencent pas le récit de la même façon.Mais pourquoi un demi-dieu veillerait sur des fermiers ? La réponse est très simple : il doit nourrir les dragons des saisons, et comme ceux-ci sont plutôt difficiles, un Mc Do ne suffit pas. Il faut leur donner des récits passionnants, d'où son intervention lors de certaines situations (en bien ou en mal), afin que le voyage des PJ continue, que le monde évolue et que tout cela donne lieu à d'autres aventures.

La comfort food du JdR

Si vous recherchez une ambiance qui change du médiéval-fantastique classique, n'hésitez pas à franchir le pas. De plus, *Ryuutama* constitue un bon jeu d'initiation, grâce à ses thèmes proches des RPG japonais et les très bons outils mis à disposition du MJ pour créer ses scénarios (les fiches de structure sont un modèle du genre). Noël arrive, et vous avez forcément quelqu'un dans votre entourage à qui vous voulez faire essayer le JdR. C'est donc l'occasion ou jamais, autour d'un verre de vin chaud et de mignardises aux épices ! Vous ne le regretterez pas.

David Burckle


RYUU TAMA
Les yeux des dragons
Fiche de Voyageur
HD | 1ère édition | Créé le
Nom: Haruka Brailthay | Joueur: M.N
Niveau: 1 | PX: 0 | Sexe: F | Âge: 16
Classe: Fermière / | Type: Magie (printemps)
Talents | Attributs utilisés | Effets
Dressage | + | 3 animaux (ceux et vivres gérés)
Métier d'appoint (Métallos) | AGI + ESP | Encourage les alliés
Robuste | + | Tests de condition à +1 Capacité d'encombrement +3
+
+
+
Arme fav. | Objet fétiche | Lettre pour Son Frère
Couleur représentative et autres signes particuliers
Haruka porte surtout du jaune.
Ses cheveux sont châtains et mi-longs. Elle porte une vaste
broderie, une jupe et une cigogne dont elle est très fière.
Village natal et raisons du départ Haruka est originaire du village d'Ibrunté.
Celui-ci est réputé pour ses champs de blé et ses moulins à vent.
Elle est partie en voyage pour remettre une lettre de son défunt père
à son frère, Fiodr, qui a quitté le village il y a trois ans.
Notes Haruka est chroniqueuse, elle tient le journal de bord.
Elle est surnommée « rossignol » car elle adore chanter.
Elle est plus réservée et n'aime pas les endroits sombres.
Son meilleur ami est son chien blanc, Kasta.

J'aime :

- Le coté *feel good* JdR.
- La mignonitude des illustrations.
- Les règles simples ainsi que les outils et conseils pour le MJ.

J'aime moins :

- L'absence d'une base d'univers et donc de points de repère, qui peut dérouter certains joueurs.



BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER CAMPAGNE (VF)

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

Version « 10e anniversaire »

Qui n'a pas entendu parler de cette campagne mythique ? Écrite pour Dungeons & Dragons *dans un premier temps, elle devient rapidement le « symbole » de la nouvelle vague des aventures pour* Pathfinder *: les « Adventure Paths » en anglais, des campagnes constituées de six épisodes vendus mensuellement.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 59,90 €
Matériel • Livre de 434 pages couleur couverture rigide



Les raisons du succès

Comme *Les Masques de Nyarlathotep* pour *L'Appel de Cthulhu* et *La Campagne impériale* pour *Warhammer*, *L'éveil* (je vais utiliser cette abréviation tout au long de cet article) est devenu après 5 ans d'existence un classique des jeux de rôle d'*heroic-fantasy*. La première raison de son succès, c'est son ampleur, son cadre héroïque et les enjeux à la clé. Les personnages débutent en effet au premier niveau et terminent aux alentours du niveau 18. Autant dire que les donjons, les combats et les pièges en tous genres ne vont pas manquer.

Le grand intérêt de cette campagne est surtout la multiplication des thèmes traités et le lien entre toutes ces aventures, d'abord ténu puis rapidement de plus en plus précis et présent. On va donc enquêter, attaquer des châteaux, défendre des villages, explorer des donjons et vivre des aventures en extérieur, le tout dans un cadre assez simple à suivre : les méchants, même s'ils sont variés, ont toujours des éléments qui permettent petit à petit de rassembler les morceaux du puzzle. Par exemple, dans le deuxième épisode (joueurs, arrêtez de lire, je ne vais pas trop spoiler, mais quand même), vous aurez droit à une enquête en ville, une partie de campagne (eh oui, croyez-moi, ce chapitre de l'aventure sent le pâté. Le pâté de campagne. Bon, je sors…) et une maison hantée. Même quand les combats se font plus massifs comme dans le troisième opus, de petits épisodes riches en roleplay viennent vous rappeler que le *Do-D* de papy c'est bel et bien terminé et qu'on peut aussi réfléchir et pas seulement agiter son d20 avec frénésie. L'intrigue générale est un peu touffue, mais arrive finalement à tenir la route et à mener les joueurs vers un final dont ils se souviendront pour toujours.

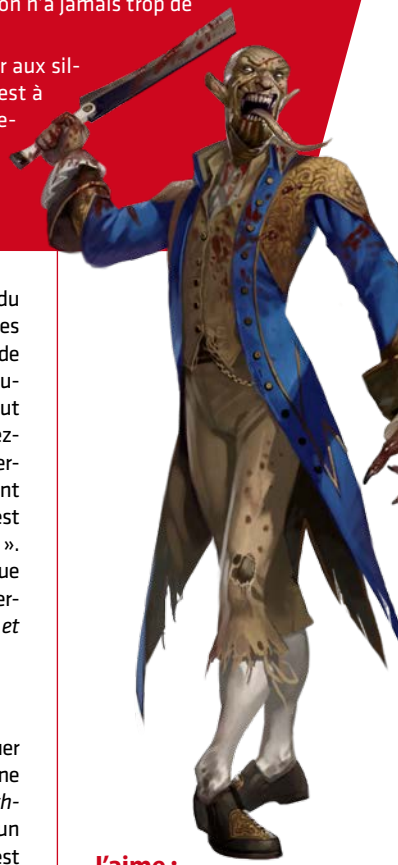
L'histoire en quelques mots

(Attention, léger spoil !) L'histoire débute en Varisie, dans le petit village de Pointesable. Le guide du joueur vous présente d'ailleurs ce petit hameau avec moult détails et on arrive rapidement à se prendre d'affection pour tous les personnages hauts en couleur qu'il accueille (sauf le Cloporte !). Puis les personnages vont se rendre dans la ville un peu plus populeuse de Magnimar, pour finir par sillonner la Varisie en long et en large pour traquer le mal sous toutes ses formes. Ils reviendront régulièrement à Pointesable car il semblerait que le

Une campagne de luxe

En plus de la qualité graphique extrême de cette campagne, des suppléments et accessoires vous permettent de la vivre avec encore plus de plaisir. Dans un premier temps, vous pouvez craquer pour les personnages en carton éponymes et qui regroupent pratiquement tous les adversaires que vos joueurs vont affronter durant 18 niveaux ! *La Boîte à monstres* est un plus si vous voulez vraiment avoir tout sous la main (on n'a jamais trop de goules et d'ogres, je peux vous l'assurer).

Le vrai luxe, ce sont les figurines de *Pathfinder Battle* qui peuvent se substituer aux silhouettes en carton. Évidemment cela va vous coûter très cher, mais le bonheur est à ce prix. Notez la présence de blisters spéciaux comprenant toutes sortes de gobelins dont vous aurez fort besoin dans le premier épisode de la campagne (oui, étonnement, les derniers épisodes sont assez chiches en gobelins).



village abrite bien plus qu'une auberge, une église et une boulangerie (pour ne pas parler d'une verrerie… Mais chut !).

La première scène, toujours très fédératrice, est une fête de village (on se rappelle du début de *La Campagne impériale* qui utilise la même excuse pour rassembler les personnages-joueurs). Le bonheur est toutefois de courte durée puisqu'une attaque de gobelins incite les PJ à entrer dans l'action. Dès les premières rencontres, on se rend compte que « l'ambiance » Paizo est aux manettes. Plutôt que de multiplier des combats similaires, on change de style continuellement : combat dans les rues, personnage à sauver, huit-clos dans une maison (le gobelin dans le placard, idéal pour foutre les jetons à un personnage de niveau 1). Je n'irai pas plus loin, il vous suffira de lire la suite quand vous aurez le bouquin entre les mains !

Le retour des seigneurs des runes

Et voici que Black Book traduit à vitesse grand V la nouvelle version de cette campagne. Cet ouvrage de plus de 400 pages (oui, je vous avais bien dit que cette campagne était épique) améliore grandement l'expérience originale. Déjà, vous avez tout en un seul bouquin, mais ce n'est pas le seul changement. Tout d'abord, toutes les caractéristiques des protagonistes ont été actualisées pour *Pathfinder* (eh oui, la campagne originale, pourtant symbolique de ce jeu, a été écrite avant la parution du *Manuel des joueurs* et contient donc les caractéristiques de *D&D 3.5*). Ensuite de nombreuses illustrations ont été ajoutées. Si vous voulez savoir la tête que peut avoir le Cloporte de Pointesable, plongez-vous sans retenue dans cet ouvrage. Certains textes ont été revus, les annexes ont été modifiées et adaptées. Bref, tout est bien plus facile avec « l'œuvre complète ». Pour reparler des graphismes, notons que la mise en page est dans le ton des derniers ouvrages en date (comme *Armes et équipement* par exemple).

Zéro défaut ?

Non tout de même pas. Il faut bien avouer que le principal défaut de cette campagne est sa longueur. Tous les joueurs de *Pathfinder* (et de D&D) savent que monter un personnage jusqu'au niveau 18, ce n'est pas une mince affaire et le dernier épisode de la campagne peut sembler un peu « too much » pour beaucoup de groupes (surtout lorsque le nombre de donjons augmente et que les combats se font de plus en plus fréquents). Un maitre de jeu expérimenté saura toutefois s'arrêter avant qu'il ne soit trop tard, rapprochant si besoin la confrontation avec le grand méchant. Terminer la campagne au niveau 15 est déjà une performance que je vous souhaite de vivre au moins une fois dans votre vie de rôliste.

CROC

J'aime :

✚ Le cloporte.
✚ Le clop… le côté compilation, pratique et économique
✚ les améliorations apportées par Paizo à la campagne originale.

J'aime moins :

– Le *Guide du joueur édition anniversaire* qui sort en retard de la campagne.



LE 7E CERCLE | LIVRE DE BASE (VF)

Night's Black Agents

Jason Bourne contre Dracula

Après les horreurs tentaculaires de Cthulhu *et* Esoterroristes, *le système* Détective (Gumshoe *en VO) est à nouveau à l'honneur dans* Night's Black Agents, *en vous proposant cette fois d'incarner des agents secrets luttant contre une conspiration vampirique. C'est l'occasion de ressortir votre Walker PPK, vos gadgets et votre pieu en aubépine !*

Fiche technique

Éditeur • Le 7e Cercle
Prix constaté • 46 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 224 pages en couleurs format A4.

Jouer sans vampires ?

Night's Black Agents peut être un excellent support de jeu même si les vampires ne sont pas votre tasse de thé. Le livre inclut de quoi jouer sans surnaturel, ou permet de remplacer les vampires par une menace indicible et tentaculaire, dans l'esprit des romans comme *Le Bureau des Atrocités* de Charles Stross (qui a d'ailleurs donné lieu à une adaptation en JdR du nom de *The Laundry*). Couplé à *Cthulhu* – également traduit par le 7e Cercle –, le jeu devient une excellente alternative au système classique de *L'Appel de Cthulhu* (le *Basic Role-Playing System* de Chaosium), pour *Delta Green*.

Vous étiez un agent de renseignement. Analyste, militaire, hacker ou espion, vous faisiez partie des experts. Puis vous avez été grillé et viré de votre agence. Vous avez ensuite opéré dans la clandestinité, acceptant le sale boulot que vos anciens patrons refusent habituellement, en échange d'une très forte rémunération. Qu'il s'agisse d'espionner un diplomate, d'exfiltrer un prisonnier, de voler des données ou d'assassiner une cible, vous ne posiez jamais de questions…

Ne faites confiance à personne

Un jour, vous avez découvert la terrible vérité : les vampires sont bien réels. Et ils conspirent contre l'humanité. Vous ne pouvez pas faire demi-tour. Ça sera vous ou eux.

Dans *Night's Black Agents*, vous incarnez une équipe d'agents secrets mercenaires qui fait face à une conspiration vampirique mondiale. Votre tâche est de mener des opérations clandestines à travers toute l'Europe pour découvrir l'étendue de l'emprise des vampires sur le monde. Une fois toutes les informations en votre possession, vous pouvez démanteler les cellules adverses et combattre les pions des vampires, qu'il s'agisse de goules, d'organisations criminels ou de cultes infiltrés dans la jet-set. Tout cela en dansant sur le fil du rasoir, entre les représailles des vampires et la menace constante des autorités et agences lâchées à leurs trousses.

Le jeu propose quatre modes de jeu différents pour vivre ce thriller d'espionnage vampirique : le mode Drame, focalisé sur la psychologie des agents, le mode Suspense, réaliste et sordide, le mode Conspiration, focalisé sur les trahisons et faux-semblants, et le mode Enjeux, où les motivations des personnages les poussent à sauver le monde. Des règles optionnelles permettent de mettre en place ces ambiances. Pour s'y retrouver, le livre emploie un système d'icônes très pratique permettant au lecteur d'associer chaque option à un ou plusieurs modes de jeu.

Détectives et espions

Night's Black Agents adapte le système de jeu *Gumshoe/Détective*. L'idée maîtresse de ce système est simple : le plus intéressant dans une enquête n'est pas la collecte des indices, mais ce que les personnages font de ces indices. Le déroulement du scénario ne doit donc jamais caler à cause d'un test de perception raté. Lorsqu'un personnage possède une compétence d'investigation – Médecine légale, Cryptographie ou Interrogatoire, par exemple – et qu'il l'utilise au bon endroit et au bon moment, il découvre les indices nécessaires à la poursuite de l'histoire. Le jeu

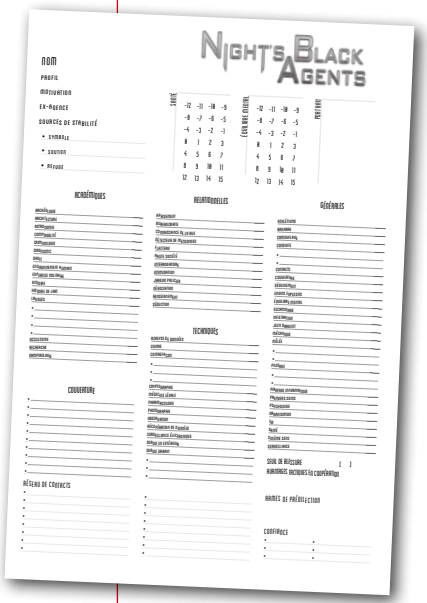
étend également cette logique aux scénarios d'espionnage en rapprochant la surveillance électronique et la filature de l'analyse d'une scène de crime. Ici aussi, ce qui importe ce sont les informations collectées, pas la collecte elle même.

En dehors de ces phases d'investigation, une action se résout en jetant 1D6, auquel on ajoute des points provenant de réserves de compétence, puis en comparant le résultat à une difficulté. Pour gérer les fusillades, poursuites et corps à corps, inévitables dans un thriller, *Night's Black Agents* inclut des règles optionnelles accessibles aux personnages compétents dans ces domaines. Certaines de ces options avancées permettent à un personnage d'utiliser ses talents d'investigation en renfort d'une action de combat, de décrire son action en débitant du jargon technique pour regagner des points de compétence dépensés ou encore de réussir automatiquement une action relevant de la spécialité militaire du personnage, une fois par session.

La vérité n'est nulle part

Night's Black Agents est un jeu qui parle de vampires. Mais de quels vampires exactement ? Les auteurs ont pris le parti de ne pas donner de vérité absolue, mais de laisser le MJ définir lui même les créatures qu'il souhaite opposer aux personnages. Ce qui pourrait paraître comme une faiblesse de prime abord est l'une des grandes forces du jeu. Le livre de base regorge de pouvoirs, de faiblesses et d'idées en tous genres pour que le MJ puisse créer ses propres vampires, dans leurs moindres détails. Pour lui faciliter la tâche, le jeu propose quatre types de vampires : créature surnaturelle issue du folklore, morts-vivants damnés par Dieu, mutant para-biologique ou entité extra-terrestre. À la manière des modes de jeu, chaque règle et pouvoir est ensuite associé à un ou plusieurs types de vampires. Pour rendre le jeu encore plus facile à prendre en main, le livre inclut également des exemples complets pour chacun des types présentés : les descendants de Dracula, des créatures du folklore des Balkans, un virus sorti des labos de l'ex-URSS et des aberrations extraterrestres dignes de Lovecraft.

Le jeu applique la même logique à la conspiration vampirique elle-même. Rien n'est figé et les auteurs présentent une méthode que le MJ peut suivre pour créer une conspiration complète. Une fois construite, la « conspyramide » servira de support au MJ pour prévoir le déroulement de la campagne, mais aussi pour choisir les villes amenées à être visitées par les personnages, ou encore la difficulté de base d'une action dirigée directement contre un membre de la conspiration. Une fois la conspiration créée, le jeu propose deux méthodes permettant de définir la face cachée des villes visitées par les agents : une mise en place sur le pouce, à base de guides touristiques croisés avec des amorces de conflits, ou une création beaucoup plus détaillée. Le livre inclut d'ailleurs plusieurs exemples de villes créées avec la première méthode, ainsi qu'une description complète de la face cachée de Marseille.



Pour compléter ces outils, le livre inclut un scénario d'introduction ainsi que des conseils de maîtrise détaillés sur les ingrédients d'un bon thriller d'espionnage.

En conclusion, ce jeu est presque un paradoxe en lui-même : certes il s'agit d'une boîte à outils très complète, néanmoins tout y est fait pour aider le MJ à s'approprier le jeu afin qu'il puisse se lancer le plus vite possible dans les meilleurs conditions. *Night's Black Agents* est sans aucun doute un excellent jeu de rôle. Ne laissez pas filer l'occasion de mordre à pleines dents dans cette ambiance si particulière !

Julien « Selpoivre » Rothwiller

J'aime :

✚ L'adaptation du système *Détective/Gumshoe* au thriller d'espionnage et à l'action.
✚ L'absence de vérité absolue sur les vampires et le côté boîte à outils du jeu.
✚ Les illustrations intérieures.

J'aime moins :

– Un peu trop d'options à mémoriser et à appliquer, dans les modes Enjeux et Conspiration.



XII SINGES | CLÉ EN MAIN (VF)

L'aventure perdue d'Arsène Lupin

C'est le plus grand des voleurs…

L'inspecteur principal Ganimard, qui fut chargé plus spécialement de cette affaire, avoua qu'il n'en connaissait pas de plus déconcertante. C'est fort comme du Lupin, disait-il, et cependant ce n'est pas du Lupin… […] D'ailleurs, si c'était du Lupin…

– *Maurice Leblanc,* Le piège infernal

Impossible de ne pas connaitre Lupin. Étrangement, ce brave Arsène n'a guère eu de succès en JdR. Tout au plus, à ma connaissance, avons-nous eu droit jadis à une aventure pour *L'Appel de Cthulhu* (*Le Secret d'Eunerville* et *Sur les traces d'Arsène Lupin*), essentiellement connue pour sa lupinesque (voire rocambolesque…) publication quasi simultanée dans *Chroniques d'Outre Monde* (n°19) et dans *Dragon radieux* (HS3). Voilà qui est réparé. Enfin !

Un travail soliде…

Édité chez les XII Singes dans leur fameuse collection *Clé en main*, le travail de Laurent Devernay devait initialement être un recueil de scénarios à paraitre dans l'autre collection phare de l'éditeur, la « *6…* ». Le projet a finalement évolué pour déboucher sur une petite campagne de 5 scénarios.

Pas de background sur l'œuvre de Leblanc ou sur l'époque (les années 20) cependant. À l'heure d'internet et des analyses érudites (voir encadré), l'intérêt aurait été des plus limités, convenons-en. Je ne m'étendrais pas plus sur le système de jeu, commun aux autres jeux de la collection, qui a l'indéniable avantage d'être diffusé gratuitement sur le site de l'éditeur. Notons cependant que les règles ont été légèrement aménagées pour introduire un intéressant système simulant les préparations préliminaires (repérage, filature, acquisition du matériel, etc.) que les personnages peuvent entreprendre avant de se lancer dans l'action proprement dite. Bien vu, ceci évite les longs apartés cassant l'ambiance tout en résolvant rapidement les « obstacles » éculés tels que le sempiternel passage de la patrouille d'hirondelles ou l'errance dans une maison à la recherche de la bonne porte. Et surtout, cela pousse à réfléchir avant d'agir…

La campagne en elle-même est une chasse au trésor, en l'occurrence le fameux Veau d'or cité dans l'Exode. On y joue des personnages prétirés (ayant des objectifs personnels et une « vie » propre, à insérer dans les aventures), convoqués Dieu sait pourquoi par un Lupin fort occupé à jouer les inspecteurs de la Brigade mondaine. Après un scénario d'amorce traditionnel, suivent trois autres aventures pouvant se jouer dans n'importe quel ordre. Évidemment, cette non-linéarité nécessitera forcément un peu de travail de la part du MJ afin de bien lier le tout. Non seulement pour permettre de rattraper ou d'intégrer les boulettes, mais aussi pour faire monter crescendo la tension et surtout pour bien doser la cohérence des réactions de l'adversité. Bons

Fiche technique

Éditeur • XII Singes
Prix constaté • 29 €
Matériel • Folio à couverture souple 16 x 23 cm, contenant un livret de 64 pages N&B et 24 fiches (dont 8 couleurs)

Histoire d'une vie

Notre gentleman cambrioleur national fait partie du club très fermé des personnages fictifs ayant une véritable biographie. La plus connue est certainement celle établie par Francis Lacassin dans le tome 3 de *L'Intégrale Lupin*, parue dans la collection *Bouquins* dans les années 80. Si le sujet vous intéresse **vraiment**, les lupinomanes ne jurent que par l'*Arsène Lupin, une vie* d'André-François Ruaud, chez *Les Moutons Électriques.*

points, nous avons affaire à un auteur qui sait que Paris n'est pas la France et qui a pris le temps de nous concocter quelques petites aides de jeu bienvenues. Le final, quant à lui, est conforme à ce que l'on peut en attendre, quoique peut être trop prévisible en l'état pour des joueurs ayant de la bouteille et un tantinet de réflexion.

Comme souvent chez Leblanc, la situation initiale n'est évidemment que l'arbre qui cache la forêt. En elle-même, la trame se tient et demeure lupinesque même si l'on est plus dans une interprétation « moderne » du personnage, avec une histoire largement portée sur l'action. Il faut cependant convenir que l'interprétation des personnages a fait l'objet d'une attention toute particulière. J'avoue cependant avoir gambergé sur la réelle identité des PNJ, guettant, en vain, l'apparition soudaine de l'Arsène au détour d'une page.

… mais quelques regrets

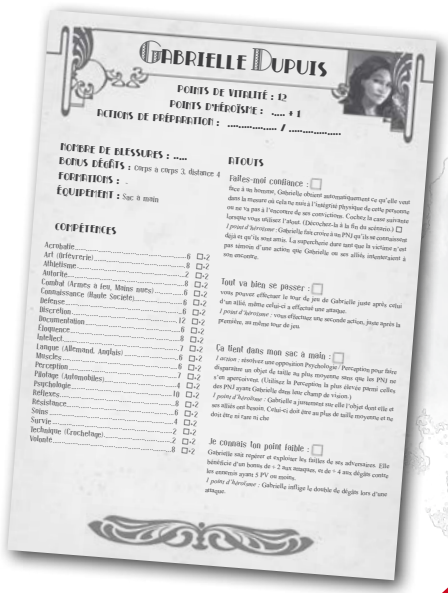
Néanmoins, tout n'est pas parfait, essentiellement à cause des contraintes de place imposées par la collection. Soyons francs, *L'Aventure Perdue* n'est quand même pas tout à fait un *Clé en main*. Si le MJ dispose bien de toutes les informations nécessaires, pas mal d'éléments ne sont qu'effleurés et laissés à son entière interprétation. Pas seulement pour les intrigues personnelles des personnages déjà évoquées (à peine quelques pistes esquissées à la fin de chaque scénario), mais aussi, et surtout, pour ce qui est des manigances, des réactions et du pouvoir de nuisance de l'adversité. Celle-ci apparaît tantôt comme surpuissante et tantôt comme assez dilettante, voir même naïve. Quelques pages de développement sur ces thèmes n'auraient vraiment pas été de trop à mon sens.

Laurent Devernay est aussi un grand amateur de « radium punk » et cela se sent. D'ailleurs, l'adaptation au JdR *Brigade Chimérique*, dont il est l'un des coauteurs, sera on ne peut plus facile. Si effectivement, Leblanc ne se prive jamais de flirter avec la science, il n'en demeure pas moins que le premier joueur amateur de bonnes BD comprendra assez rapidement ce à quoi il a affaire. Très clairement, les sources d'inspiration ne sont pas assez masquées pour des joueurs se tenant un tantinet au courant du « para-JdR ».

Et donc ?

Au final, *L'Aventure Perdue…* est de bonne facture et a l'immense mérite de nous proposer un système simple, cohérent et efficace pour jouer dans l'univers lupinesque. La campagne en elle-même est vraiment des plus intéressantes pour un MJ entreprenant, sachant reprendre à son compte ce qui ne lui convient pas. L'intrigue est riche et il y a vraiment de quoi améliorer et surtout rallonger la sauce, comme en témoignent le scénario à paraitre dans le prochain numéro de nos confrères de D6dent ou celui de Tristan Lhomme dans le présent numéro. Reste le prix…

Philippe Rat



Signé ~~Lupin~~ Attila !

Je ne résiste pas à vous conseiller de vous intéresser à l'un des « modèles » d'inspiration plus que probable de Maurice Leblanc, l'anarchiste Alexandre Marius Jacob. Un gars qui cambriole la demeure de Julien Viaud, alias Pierre Loti, et qui ose laisser ce petit mot ne peut vraiment pas vous laisser indifférent : « *Ayant pénétré chez vous par erreur, je ne saurais rien prendre à qui vit de sa plume. Tout travail mérite salaire. Attila. — P.-S. : Ci-joint dix francs pour la vitre brisée et le volet endommagé.* ».

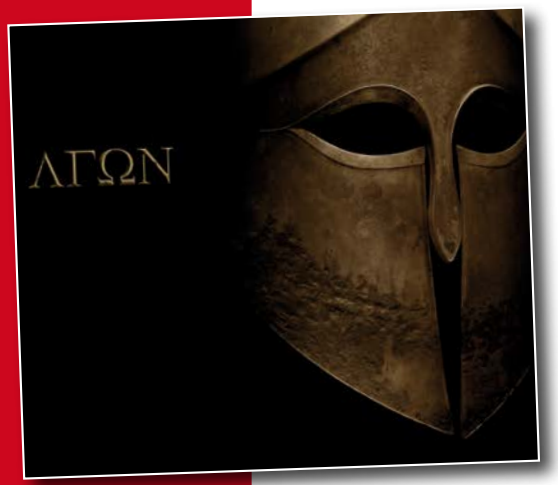
J'aime :

- ✚ Enfin un jdr sur Lupin.
- ✚ Le système des préliminaires à l'action.
- ✚ La facilité de pouvoir ralonger la sauce.
- ✚ Les intrigues personnelles.

J'aime moins :

- ➖ Pas vraiment un clé en main faute de place.
- ➖ Un adversaire un peu inconstant dans ses réactions.





LA BOITE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

acôn

Muscles, monstres et sandalettes

Armez-vous de votre lance, saisissez votre bouclier, aiguisez votre épée, apprêtez votre armure. Soyez prêts, héros, car les Dieux vous réclament. Voici l'occasion de créer votre légende ! Amassez de la gloire ! Faites la fierté de vos ancêtres ! Créez-vous une place immortelle dans le cœur et la mémoire des hommes !

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 25 €
Matériel • Livre de 172 pages A5 au format paysage, couverture souple

La Boîte à Heuhh fait partie de ces éditeurs qui s'échinent à sortir des jeux auxquels on ne s'attend pas et qui nous surprennent toujours. Les voilà qui débarquent avec un jeu qui sent bon la sueur, les corps huilés et le sang de gorgone. Un jeu d'aventure et d'action dans une Grèce mythique fantasmée, légèrement compétitif, en mode « course à la gloire » pour des héros bénis par les dieux.

Mon héros, cette légende

L'auteur l'avoue lui-même, *Agôn* est un jeu qui a été créé comme sa vision très personnelle de *Dungeons & Dragons*. Il en reprend l'essentiel : des personnages aventuriers et aventureux, menant des quêtes pour défaire des monstres et retrouver des objets bénis des dieux, dans une Grèce mythique fantastique. Chaque personnage est sous la protection d'un dieu du panthéon, quitte à n'être parfois qu'un simple pion dans les querelles divines.

Le ton est donné. Ici, pas d'intrigues politiques tortueuses. Il est question de chasser des monstres, de résoudre des énigmes, de briller face aux titans et, qui sait, peut-être même de botter les fesses de certains rejetons divins et se hisser au rang des héros dont le nom résonnera à jamais.

Le gros du système de jeu tourne autour de cette idée : chaque personnage désire connaître la gloire, quitte à éclipser un peu son voisin s'il le faut. Mais cela ne se fait jamais aux dépens des valeurs de base de tout héros, dont la fraternité et l'entraide font partie. Non, ils ne se plantent pas de lames entre les omoplates, ils s'affrontent avec honneur, car la vraie question est de savoir qui est le meilleur !

Un héros se définit principalement par son nom, son dé de nom, son trait héroïque (qui lui donne des bonus sur certains tests) son dieu tutélaire, ses compétences, son destin, sa gloire et sa faveur divine.

À la création, à moins qu'il soit un demi-dieu, le dé de nom du héros est le D6. Il possède aussi des dés dans 16 compétences, de l'épée à la musique, en passant par le savoir, les soins, la ruse ou la lutte. Effectuer un test est simple : on prend le dé de nom, le dé de la compétence et on les jette ensemble. On retient le dé qui a obtenu le score le plus élevé. En face, le MJ jette 2 dés correspondant à la difficulté et retient aussi le plus élevé. Pour réussir un test, le héros doit égaler ou surpasser le résultat du MJ.

Seulement voilà, les choses ne sont pas aussi simples. Car quand le MJ demande un jet de dé, c'est alors un défi, une

Gérer l'opposition

Le MJ n'est pas démuni quand il s'agit de gérer l'opposition des personnages. En fonction du nombre de héros et « d'étapes » scénaristiques, il dispose d'un budget lui permettant de créer des PNJ mais aussi d'avoir une réserve de points pour augmenter la difficulté des épreuves que les héros traversent. Un petit système bien pensé, pas très compliqué à l'usage et un peu stratégique pour les joueurs. En effet, chaque fois que ces derniers décident d'utiliser un interlude pour se reposer, le MJ gagne des points d'adversité…

épreuve qui est lancée et, au terme de cette épreuve, le vainqueur gagne de la Gloire. Et la Gloire, ce sont aussi les points d'expérience du jeu ! C'est donc là que la compétition commence, car qui voudrait laisser son compagnon s'accaparer toute la gloire ? Héraclès désire courir le plus vite possible pour rattraper ce chariot ? Pourquoi serait-il le seul à briller ! Agamemnon peut courir, lui aussi, et il veut courir encore plus vite et mieux que son camarade ! Ainsi, lors d'un défi, toutes les personnes qui désirent participer peuvent le faire. Chacun décrit la manière dont il le fait, chacun lance les dés, et le plus haut score emporte le pactole. À moins d'échouer, personne ne revient totalement bredouille : il y en a juste de moins bredouilles que d'autres.

Les personnages ont plus d'un tour dans leur sac et le système de jeu leur permet de se dépasser en puisant dans d'autres ressources. Le prix de ce petit plus : un peu de fatigue et quelques malus.

Agôn est un jeu qui met aussi l'accent sur la gestion des ressources du personnage. Les échecs et la recherche de l'action d'éclat poussent les joueurs à fatiguer leur personnage, à dépenser de la Faveur divine. Pour regagner des forces, les PJ sont amenés à se reposer lors de petits interludes où ils peuvent lancer des défis de compétences, effectuer des sacrifices ou se soigner. Les défis permettent de remonter les compétences à leur score maximum et les sacrifices de regagner de la Faveur divine. Un personnage qui lance un défi donne aussi l'occasion aux autres de participer. Celui qui remporte le défi peut obtenir un serment de la part d'un autre personnage, qui devra l'aider quand le joueur le désire. C'est aussi ça, la fraternité à la grecque.

À l'ombre de ma destinée

Si les personnages sont pressés de briller, c'est qu'ils n'ont pas tout le temps qu'ils veulent devant eux. Chaque aventure, chaque quête, les rapproche de leur destinée finale: ils ont donc peu de temps pour accumuler de la gloire. Le compteur de Destin commence à 0. Chaque fois qu'un personnage achève une quête, ce compteur augmente d'un point. Le joueur peut également décider d'augmenter le Destin pour obtenir certains effets en jeu, par exemple sauver son personnage de la mort, effacer de la fatigue ou éviter les dégâts d'une attaque. C'est un jeu dangereux, puisque tout personnage qui se retire trop tôt risque de finir oublié de tous. De plus, le système considère que la retraite fait partie du cycle de jeu de la table. Au cours d'une campagne, un même joueur peut parfaitement incarner successivement plusieurs personnages à mesure que ces derniers atteignent leur destinée finale.

Les personnages sont aussi dotés de points de Faveur divine, qui leur permettent d'obtenir des petits effets en jeu, par exemple « ouvrir » un dé (le relancer et l'ajouter s'il obtient le score maximum), ajouter un D6 ou un D8 sur un test, attaquer une seconde fois, etc. L'avantage d'être un chouchou des Dieux sans doute.

Agôn fait partie de ces jeux qui peuvent n'inspirer qu'un haussement de sourcil à la lecture mais qui dévoilent tout leur potentiel une fois la première partie lancée. Il s'agit vraiment d'un jeu qui se découvre… en jouant. L'aspect compétitif peut rebuter certains groupes, mais c'est sans compter la construction même du jeu, qui pousse à une compétition saine, dans la joie et la bonne humeur. On ne se tire pas dans les pattes, on s'amuse à se lancer des défis. La compétition, ici, n'est que pour la forme et nous avons finalement affaire à un mode de jeu assez classique : les joueurs contre le scénario… avec un peu de bravades et de concours de virilité. Si la Grèce homérique vous attire, si *Le Choc des Titans* (le vrai) est votre péplum de référence, n'hésitez pas, tentez l'aventure !

Julien Dutel

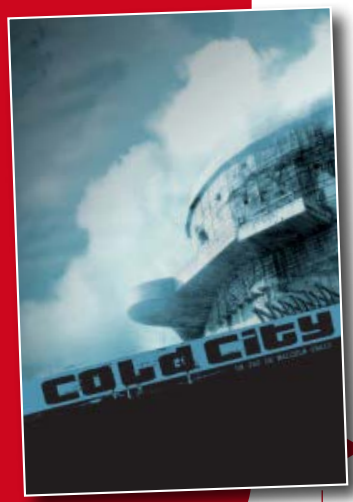


J'aime :

+ Le système simple et ludique.
+ L'univers parlant et facile à résumer.
+ Le côté compétitif pas trop prononcé et très fair-play.
+ La traduction française respectant l'univers de jeu.
+ Les scénarios présents dans le livre, pour une prise en main rapide.
+ Le livre retravaillé depuis la VO, pour le rendre plus didactique.

J'aime moins :

− Un jeu qui n'est pas vraiment fait pour de longues campagnes.



NARRATIVISTE ÉDITIONS| LIVRE DE BASE (VF)

COLD CITY

Tout est affaire de confiance...

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, les troupes alliées ont découvert les expériences auxquelles les Nazis s'étaient livrés : machines étranges, créatures épouvantables, soldats ramenés à la vie...

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 23 €
Matériel • Livre à couverture souple de 160 pages N&B

Hellboy ?

Si l'association des Nazis et des sciences étranges peut évoquer *Hellboy* – l'auteur le cite en référence –, *Cold City* est très loin de son côté pulp. Sa mini-série dérivée *BPRD : 1946*, qui raconte les débuts à Berlin du *Bureau for Paranormal Research and Defense*, pourra en revanche servir d'inspiration directe pour les anglophones.

Reserve Police Agency

Élaborée dans des laboratoires secrets, la « science déviante » incontrôlable des scientifiques du Reich mélangeait technologie et occultisme. Si certains ont pu y voir une ressource stratégique au même titre que l'arme atomique, elle a surtout inquiété. La *Reserve Police Agency* (RPA) a ainsi été créée dans la plus grande confidentialité pour lutter contre les créatures issues de ces expérimentations.

Dans cette chasse aux monstres, le danger n'est toutefois pas toujours là où on l'attend. La RPA est une agence plurinationale, financée et équipée par l'Allemagne, les États-Unis, la France, le Royaume-Uni et l'URSS. Derrière une coopération de façade, chaque pays a ses propres projets pour les artefacts que les agents pourront récupérer. Les agents eux-mêmes ont leurs propres objectifs et leurs propres ambitions.

Les personnages-joueurs La création d'un personnage est simple : le joueur choisit une nationalité, les valeurs des Attributs (Action, Influence, Intellect) et cinq Traits (talents ou particularités qui peuvent être positifs ou négatifs).

Les objectifs nationaux dépendent de la nationalité du personnage ou du service dont il est issu. Ils peuvent par exemple inciter l'agent à détourner les renseignements de la RPA ou à décrédibiliser les agents étrangers. Les objectifs personnels sont propres à chaque personnage et peuvent être liés à sa vie privée (retrouver une maîtresse ou un parent) ou à ses ambitions professionnelles (découvrir des agents infiltrés).

La confiance mesure par une valeur chiffrée les relations qu'entretiennent les agents entre eux. Chaque score est brièvement justifié par leur passé commun et complété par un préjugé basé sur des stéréotypes nationaux (les Américains sont fanfarons, les Allemands travailleurs, les Français couards et alcooliques, etc.) De quoi créer une atmosphère de franche camaraderie dès le départ...

Une poignée de dés

Les objectifs secrets et la confiance, habituellement gérés en marge de la mécanique de jeu, ont ici un véritable impact sur le système. Lors de la résolution de conflits, le pool de D10 à lancer est d'abord déterminé par l'Attribut adapté et les Traits. Si un objectif secret entre en jeu, on double la valeur de l'Attribut. Si on s'appuie sur un autre personnage, *ou si on le trahit*, la confiance permet d'ajouter quelques dés supplémentaires.

Les jets sont faits en opposition et comparés. Le vainqueur utilise les succès obtenus pour acheter des conséquences positives ou imposer des effets négatifs à son opposant. C'est

aussi lui qui décrit l'issue du conflit. Ce sont ces conséquences qui déterminent les changements que vont subir les personnages au fil du temps. Il n'y a pas de notion d'expérience, mais une modification immédiate des valeurs des Attributs, ou des Traits ajoutés (ou supprimés) en fonction du résultat du jet de dés.

Un regret, toutefois : étant donné l'importance des objectifs secrets, il paraît surprenant que l'auteur n'ait pas envisagé leur évolution. Que se passe-t-il quand un personnage atteint son objectif personnel ? Que deviennent les objectifs nationaux si un agent change de bord ?

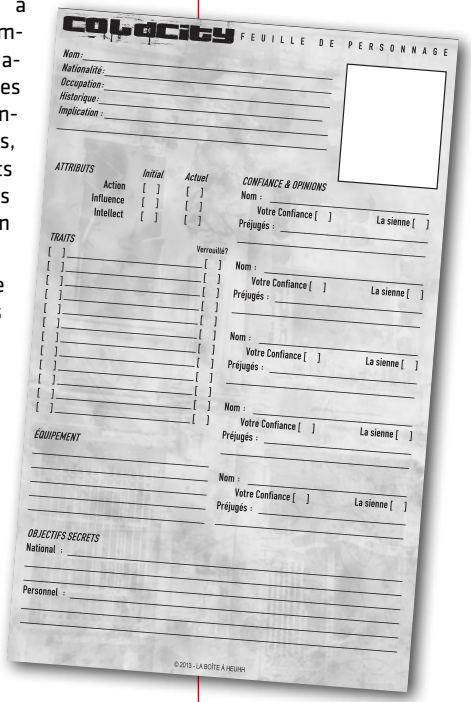
Checkpoint Charlie

La ville de Berlin, divisée en quatre zones d'occupation et ravagée par la guerre, est un cadre très séduisant qui offre de nombreuses possibilités : espionnage, marché noir, secteurs en ruines, vieilles rancunes… C'est aussi le point faible de *Cold City*. La description de la ville se résume à deux plans et cinq courtes pages de descriptions. Il faudra un peu de travail pour la rendre vivante et crédible. La liste d'inspirations peut aider, même si certains livres mentionnés ne sont disponibles qu'en anglais.

Ne vous attendez pas non plus à de longues explications sur la nature des créatures poursuivies. La science déviante est une énigme pour ceux qui l'étudient comme pour ceux qui l'ont créée. Pas de théorie, pas de Mythe ici, mais ce n'est pas nécessaire : il s'agit surtout d'un enjeu pour les nations impliquées. Les machines restent incompréhensibles et les monstres terrifiants.

Premières missions

Le scénario d'introduction et les trois synopsis proposés sont simples, à dessein. Le MJ est encouragé à lier les événements aux objectifs secrets des personnages, et à réserver une scène complète par session à chacun d'entre eux. Si les joueurs sont suffisamment entreprenants, leurs petits secrets et leurs coups tordus compliqueront bien assez la situation.



L'auteur donne de nombreux conseils et propose plusieurs options sur la manière de jouer. Les joueurs doivent-ils connaître les secrets des autres personnages ? Quelles sont les ambiances possibles ? Il suggère aussi de poser directement aux joueurs des questions sur les antagonistes auxquels ils souhaitent faire face, ou le type de scènes qu'ils veulent jouer. Cette préparation, l'utilisation des objectifs secrets pour construire les parties et la possibilité pour les joueurs de décrire comment se termine un conflit font de *Cold City* un jeu véritablement collaboratif. Comme toujours avec ce type de jeu, un MJ expérimenté qui sait rebondir sur les propositions des joueurs est préférable.

Partant d'un thème classique – combattre des monstres pour protéger le monde d'horreurs qu'il ne doit pas connaître –, *Cold City* réussit à se démarquer en l'inscrivant dans le cadre historique de la Guerre froide. Si vous aimez l'horreur, l'espionnage, les relations tendues entre personnages et les jeux basés sur un concept fort, *Cold City* est fait pour vous.

Guillaume Clerc

J'aime :

✚ Un jeu qui donne immédiatement envie de jouer.
✚ Des textes d'ambiances évocateurs.
✚ Les objectifs secrets !

J'aime moins :

– Une description trop succincte de Berlin.



SUPPLÉMENT DE RÈGLES | PATHFINDER (VF)

Manuel des Races

Un guide pour personnaliser votre PJ

« – Dis-voir, cher MJ, j'ai lu le paragraphe sur les gnomes : l'Affadissement, leur mystérieux royaume féerique, tout ça, ça a l'air sympa. Tu pourrais m'en dire plus ?

– Ah, tu tombes bien, je viens juste de recevoir le Manuel des Races. Tu devrais y trouver ton bonheur… »

Indéniablement, le *Manuel des Races (MdR)* va devenir un *blockbuster*. Avec près de 500 pages en couleur, il a pour ambition de donner aux joueurs tous les éléments pour créer leur PJ, tout du moins du point de vue de la race. Potentiellement, cette brique intéresse donc tous les joueurs de *Pathfinder*. Néanmoins, son prix pourra en faire hésiter plus d'un. Le jeu en vaut-il la chandelle ?

Sans plus de suspense, ma réponse est un grand OUI ! Avec le *Manuel des Joueurs (MdJ)* et *Armes et équipement* (cf. p.77), il figure à mon sens sur le podium des ouvrages *Pathfinder* les plus intéressants (sinon indispensables !) pour les joueurs. J'imagine que cette réponse laconique ne va cependant pas vous suffire et qu'il va me falloir l'appuyer de quelques arguments.

En préambule, il faut rappeler que le *MdJ* consacre une page pour chacune des 7 races de base de *Pathfinder*, le minimum syndical pour y lister les traits raciaux de façon lapidaire et décrire en quelques paragraphes leurs caractéristiques physiques et sociales. Si l'on excepte le nom des dieux qui apparaît fugitivement, le *MdJ*, qui se veut un corpus de règles « générique », n'est raccroché à aucun univers spécifique, et donc pas à Golarion, l'univers officiellement dédié à ce jeu. Ainsi, les races décrites dans l'ouvrage le sont sans aucun rattachement culturel, géographique ou historique, ce qui à mon sens constitue un vrai manque, très partiellement comblé par le cadre de campagne *La Mer Intérieure*. Le *MdR* vient heureusement combler ces lacunes.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 59,90 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 476 pages couleur



Races de Golarion

Le *MdR* se compose de quatre chapitres. Le premier (qui est également le plus volumineux avec 310 pages) est consacré aux 7 races de base du jeu, lesquelles sont toutes abordées de la même façon : après une fiche-résumé, chaque race fait l'objet d'une description générale puis de points de règles spécifiques. Les textes sont d'autant plus riches que BBE a eu l'excellente idée de combiner l'ouvrage original *Ultimate Race* avec les petits suppléments dédiés aux races de Golarion (*Elves of Golarion*…) pour fusionner l'ensemble et offrir des textes complets et non redondants pour chacune des races « de base ».

Considérant le volume des textes, je mentirais en prétendant que j'ai absolument tout lu ; face à un tel pavé, il est d'ailleurs souhaitable de s'y prendre en plusieurs fois, en fonction des besoins du moment. Chaque joueur n'ira probablement lire que la partie consacrée à la race qu'il souhaite jouer. Toujours est-il que joueurs comme MJ trouveront dans ce chapitre tous les détails pratiques dont ils peuvent avoir besoin, de l'Histoire de chaque peuple au panthéon de leurs dieux, en passant par leurs relations avec les autres cultures, des éléments géographiques, des personna-

lités… Bien sûr, ceux qui ne jouent pas dans Golarion zapperont.

Qu'ils se rassurent cependant, ces excellents éléments de *background* ne sont pas la seule richesse du chapitre : de nouveaux points de règles spécifiques à chaque race permettent aussi aux joueurs de personnaliser leurs PJ. Ils comprennent bien entendu de nouveaux sorts, traits raciaux (que les joueurs pourront choisir en remplacement des traits standards), dons, archétypes et objets magiques, ainsi que des points de règles plus spécifiques (comme les serments elfiques ou encore l'affadissement et le lancer de sorts tel qu'il s'applique pour les gnomes).

Au-delà des classiques

Si les races de base font l'objet d'un traitement très détaillé, le *MdR* se penche également sur d'autres peuples au travers de deux chapitres. Les « races annexes » tout d'abord, un terme peu inspiré pour regrouper aasimar, drows et autres tieffelins, 14 races que les PJ rencontrent généralement au cours de leurs aventures, mais qu'il leur est également possible d'incarner. N'ayant pas vocation à être exploitées couramment par les joueurs, ces races ne bénéficient pas d'un traitement aussi généreux que les précédentes. Pour chacune d'elles, le lecteur se voit exposer en 6 pages une description générale, des traits raciaux, des traits alternatifs, des options de classes de prédilection, des archétypes raciaux et, enfin, de nouvelles règles raciales portant sur l'équipement, les sorts, les dons et les objets magiques.

Après les 300 pages qui précèdent, cette partie fait pâle figure. Pourtant, elle est amplement suffisante pour permettre aux joueurs de créer des personnages originaux.

Le second chapitre consacré aux « autres races » se penche sur les « races extraordinaires », un titre ronflant pour ouvrir la partie la plus courte du *MdR*. Si les « races annexes » semblent bien légères face aux « races de base », que dire de ces 14 races « extraordinaires » qui sont expédiées à raison de 2 pages par race ? Ce chapitre peut s'avérer frustrant. Il reste cependant logique que ce traitement *light* lui ait été réservé, ces fameuses races étant rares puisqu'il s'agit là des aquatiques, des svirfneblins ou encore des strix pour ne nommer qu'eux. Pour la majorité des peuples de Golarion, certaines de ces races relèvent de la légende, et il est peu probable qu'un PJ appartienne à l'un de ces peuples.

Pour chaque race, le *MdR* effectue une présentation sur le même modèle que dans le chapitre précédent mais de façon plus concise, la place accordée se limitant à deux pages. Ce chapitre est clairement le parent pauvre de l'ouvrage, peut-être le résultat d'un mauvais choix éditorial entre « ne rien faire » et « écrire un vrai chapitre ». Soit ces races sont vraiment rares et on ne propose pas de règles aux PJ pour les incarner, soit on veut proposer une vraie alternative avec des races originales et on se donne les moyens de sortir des sentiers battus (elfes, nains et autres halfelins). Il y avait là un vrai choix à faire et Paizo n'a apparemment pas su se positionner. C'est dommage.

Heureusement, pour ne pas terminer sur une impression mitigée, le dernier chapitre propose un outil pour créer ses propres races. À partir d'un concept de base et d'un niveau de puissance à définir (standard, évolué ou monstrueux), le MJ peut désormais créer de nouvelles races de façon équilibrée en étant guidé étape par étape. Un bel outil, conçu de façon claire et pratique, et accompagné à titre d'exemple de la construction de certaines des races du manuel. Les MJ vont pouvoir jouer à Dieu !

Malgré une petite fausse note, le *Manuel des Races* s'impose comme un des ouvrages « de base » majeurs de la gamme *Pathfinder,* un de ces livres pour lesquels vous pouvez casser votre tirelire les yeux fermés.

Marc Sautriot



J'aime :

+ La richesse des informations, les règles annexes… pour les races « de base ».
+ Le lien fort avec Golarion.
+ La possibilité de créer ses propres races.

J'aime moins :

− Le traitement lapidairedes races « extraordinaires » en comparaison des autres races



NARRATIVISTE ÉDITION | BOÎTE DE BASE (VF)

DUNGEON WORLD

Menez vos donjons comme des voitures volées...

Vous trouvez qu'il a trop de *Pathfinder* et de cloneries dans les pages de *Casus* ? Pour vous, « donjonneux » est synonyme de mauvais rôliste et vous avez arrêté le médfan avec l'acné ? Voici le jeu qui va transformer vos plaisirs coupables en longues campagnes assumées...

Primé à la Gen Con cet été pour la qualité de ses règles, *Dungeon World* est une adaptation du système d'*Apocalypse World* et de *Monsterhearts*, conçue pour ces univers médiévaux-fantastiques où des héros en quête d'or et de gloire affrontent les serviteurs du mal jusque dans les pires recoins des pires labyrinthes...

Alors il y a quoi à l'intérieur de cette boîte ?

Plein de matériel. Jugez plutôt : un feutre, des dés, quatre livrets de personnages, des chevalets, des cartes d'actions et de monstres, un écran, des feuilles de références, le plan du donjon fourni avec le jeu, des figurines en carton, un plateau et un livret de règles. Niveau qualité et utilité, en revanche, il faut bien avouer que cela varie énormément. Ainsi, si je trouve le plan du scénario et les cartes de monstres très utiles, je suis beaucoup moins convaincu par l'utilité du plateau de jeu ou la qualité du papier. Mais peu importe, il s'agit là sans doute de concessions faites pour garder un prix abordable. Après tout, la boîte est remplie et on ne se sent pas floué.

Comment on y joue ?

La base du système reste inchangée. Lorsque les personnages-joueurs échouent ou qu'il ne se passe rien pendant trop longtemps, le MJ donne un coup de pied dans la fourmilière via certaines actions bien précises. Les PJ en utilisent d'autres, en ajoutant 2d6 et le score d'une caractéristique. Cela leur permet de savoir non seulement quel est le résultat de ce qu'ils entreprennent, mais également de relancer l'action en permanence. *Dungeon Word* introduit toutefois quelques changements notables, qui oscillent entre passages obligés (PV, classes, doubles caractéristiques, races, etc.) et ajouts réellement ingénieux, souvent même plus agréables que dans le vénérable ancêtre (alignement, magie, relations, monstres, etc.).

Qu'est ce que cela m'apporte ?

Ceux qui ont déserté les donjons trouveront ici une excellente raison d'y retourner (ou de les découvrir). La question se pose davantage pour ceux qui les arpentent encore. Même si aucun jeu ne vaudra jamais un groupe qui fonctionne correctement, les apports sont réels et se font bien fait sentir, même avec de vieux routards : des PJ plus intéressants et capables d'agir dès les premiers niveaux, un plaisir de progresser pourtant intact, une préparation plus rapide, des alignements et une magie plus efficaces, et, surtout, une partie qui rebondit sans cesse.

Aucune ombre au tableau ?

Oui et non. Oui, parce cette adaptation ne reprend pas les règles définitives du jeu original et qu'il en manque une partie (4 classes sur 8, comment faire ses parties, nombre de petites améliorations). Non, parce que la quasi-totalité de ce qui manque est disponible gratuitement sur le net. De fait, cette boîte prévue pour l'initiation vous sera surtout utile dans ce cadre, ou si vous pensez vous servir de son matériel et du scénario fourni. Dans le cas contraire, vous trouverez les règles à moindre coût sur le site de l'éditeur. Dans les deux cas, il s'agira d'un excellent jeu.

Jérôme « Brand » Larré

Fiche technique

Éditeur • Narrativiste Éditions
Prix constaté • 47 €
Matériel • 64 cartes, 7 dés, 1 plan A3, 1 plateau effaçable, plein de pions, 4 présentoirs, 4 livrets de personnages prétirés en couleur et un livret de règles couleur de 64 pages

J'aime :

+ Un jeu excellent de bout en bout.
+ Des règles libres de droits.
+ La profusion de matériel.
+ Les cartes de monstres et du donjon.

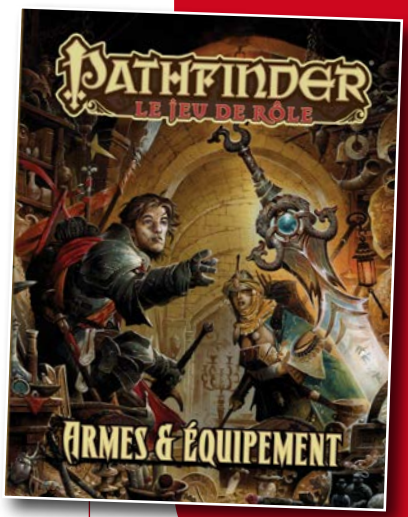
J'aime moins :

- Pas de FdP vierge à part.
- N'avoir qu'une partie du jeu.
- L'écran et la qualité du papier.

BLACK BOOK ÉDTIONS | PATHFINDER (VF)

ARMES & ÉQUIPEMENT

My preciousssssss !



« Lorsque Lurz, Al Azif, Haydar et Hamelin eurent passé la porte du jour et descendirent vers la Ville basse de Katapesh, ils furent émerveillés par les richesses qui s'offraient à eux dans les rues du plus grand bazar du monde… »

À ce moment de la partie, le MJ se demande s'il va parvenir à rendre justice à ce lieu mythique. Sauf s'il dispose d'*Armes et équipement* (*A&E*) !

Traduction du fameux *Ultimate equipment*, auquel BBE a rajouté en bonus le supplément *Artefacts et légendes*, *A&E* rassemble en un seul tome de presque 470 pages une foultitude d'armes, armures, objets magiques, objets divers et variés utiles pour tout aventurier, animaux et moyens de transport, vêtements, nourriture et boissons, poisons (lesquels sont malheureusement traités de façon rapide) et compile les services divers négociables auprès des PNJ. Attention : il ne s'agit pas ici de 470 pages de nouveautés ; *A&E* reprend notamment tout ce qui a été publié dans les précédents ouvrages de la gamme *Pathfinder* en termes d'armes et d'équipements, qu'ils soient magiques ou communs.



S'il est possible de penser un court instant que Paizo a fait du neuf avec du vieux, on réalise toutefois rapidement l'avantage évident que présente ce seul et unique ouvrage pour chercher du matériel. Finies les fouilles dans la myriade de suppléments de la gamme. D'autant plus qu'*A&E* contient aussi beaucoup de nouveautés ! À la limite, on en vient juste à regretter qu'il arrive si tard ; désormais, le *Manuel des joueurs* pourrait s'alléger de 25% et serait plus facile à tenir en main.

Toujours est-il qu'*A&E* est une vraie réussite dans le genre catalogue et permet à tout aventurier qui se respecte de trouver tout ce dont il a besoin. La présentation reprend la nouvelle maquette *Pathfinder* : chaque objet bénéficie d'un paragraphe avec une iconographie claire et parfois une illustration. Il est juste dommage que la présentation devienne un peu austère et aride dans certaines parties du livre en comparaison de ce que propose la section armes et armures, richement illustrée. Les informations restent cependant claires partout et les données pratiques sont récapitulées dans des tableaux techniques.

S'il est un catalogue, *A&E* va plus loin et propose de personnaliser les armes, armures et objets magiques grâce à une grande diversité de matériaux aux propriétés diverses avec lesquels ils peuvent être fabriqués. Enfin, en bonus, les MJ trouveront à la fin de l'ouvrage une annexe qui permet de gérer aléatoirement les trésors des rencontres faites par les PJ.

Cerise sur le gâteau, l'ouvrage se termine sur *Artefacts et légendes*, 60 pages consacrées à des objets légendaires longuement décrits et qui s'attardent sur la façon de les utiliser en jeu. Si certains proviennent de suppléments publiés, il y a tout de même là de quoi inspirer quelques campagnes. Un des livres incontournables de la gamme *Pathfinder* !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 49,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 470 pages couleur

J'aime :

+ Tout le matériel dans un seul livre.
+ Une présentation claire et agréable.
+ La possibilité de créer des objets personnalisés.

J'aime moins :

- Certains « équipements » ne sont que peu développés (les poisons par exemple).
- Le manque (relatif) d'illustrations pour les objets « non belliqueux ».



LES ÉCURIES D'AUGIAS | LIVRE DE BASE (VF)

DON'T REST YOUR HEAD DON'T LOSE YOUR MIND

Encore un peu de café ?

Après un succès critique « indie » aux États-Unis, un pack regroupant *Don't Rest Your Head* et son supplément *Don't Lose Your Mind* est sorti il y a quelques mois chez Les écuries d'Augias. La team Casus a donc pris de la caféine en perfusion avant d'aller enquêter dans les méandres de Mad City, pour savoir si cet univers n'était pas que de la poudre aux yeux, celle volée récemment au marchand de sable.

… I can't get no sleep

Vous avez forcément vu *Fight Club* et entendu le monologue d'Edward Norton sur l'insomnie, ou regardé *Lost Highway*, *L'échelle de Jacob* ou *The Machinist*, avec leurs personnages principaux qui se perdent dans une semi-réalité. Vous lisez *Casus Belli*, et Lovecraft ou Borges ne vous sont pas inconnu. Vous avez donc une bonne idée de ce qui vous attend dans *Don't Rest Your Head*.

Vous y jouez des « Éveillés », des personnes qui souffrent d'insomnies et qui peuvent, grâce à leur privation de sommeil, entrevoir des choses qui leur avaient échappées jusqu'ici. Une allée qui apparaît sur le chemin du boulot. Une nouvelle porte entrouverte dans le couloir de son immeuble. Ce sont en fait des passages pour Mad City (*Dark City* ?), une ville peuplée de cauchemars qui vont s'en prendre à la santé mentale des personnages.

Un, deux… Freddy te coupera en deux

Le système de jeu est simple : on lance des dés à 6 faces correspondant au score de « Discipline », la seule caractéristique/compétence du jeu, et tous les 1, 2 et 3 sont des succès. On peut utiliser son pool d'Épuisement ou de Folie pour améliorer les jets, mais le contrecoup est dangereux. Suivant les résultats des tests opposés à ceux du MJ, le personnage peut s'endormir et attirer les cauchemars (comme dans *Freddy* !), ou devenir fou et perdre des points de Discipline de façon permanente, jusqu'à tomber à zéro et devenir lui-même un monstre.

Pour combattre les monstruosités de Mad City, les PJ disposent aussi d'un pouvoir lié à l'Épuisement, qui reste cependant dans la limite du raisonnable, et d'un pouvoir lié à la folie, qui peut octroyer des capacités dignes des super-héros (le supplément leur est d'ailleurs consacré). Ceux qui ont vu *Les Griffes du cauchemar* comprendront tout de suite ! Malheureusement les exemples divers éparpillés dans le livre donnent l'impression d'un système complexe, qui casse un peu l'ambiance.

L'enfer est pavé de bonnes intentions

Côté MJ, même si la base de l'univers est assez archétypale, il faut s'attendre à un gros travail pour créer des scénarios cohérents (oubliez les campagnes, le jeu ne s'y prête pas). L'objectif est notamment d'arriver à faire en sorte que ses joueurs ne pouffent pas de rire à chaque rencontre avec les « monstres », tous plus grotesques et ridicules les uns que les autres. On est bien loin d'un *Kult* terrifiant.

Le système de jeu, centré sur les personnages, propose une narration partagée et a vraiment été conçu avec l'univers. Il en résulte une expérience de jeu intéressante, à condition que les joueurs soient à 100% dans le même trip que le MJ, sinon gare aux éclats de rire.

David Burckle

Fiche technique

Éditeur • Les Ecuries d'Augias
Prix constaté • 38 €
Matériel • Deux livres au format 16 x 24 cm de 80 (DRYH) et 144 (DLYM) pages N&B

J'aime :

+ Le système adapté à l'univers.
+ La création de personnage qui met tout de suite dans l'ambiance.
+ Les sources d'inspirations qui sont légion.

J'aime moins :

- Le boulot nécessaire pour le MJ.
- Le bestiaire raté qui ne colle pas au reste de jeu.

EDGE | KIT D'INITIATION (VF)

STAR WARS : AUX CONFINS DE L'EMPIRE



L'icence phare dans l'imaginaire des geeks (pardon pour ce terme qui ne veut plus rien dire), depuis presque quarante ans, *Star Wars* débarque à nouveau sur vos tables de jeu, non pas en jeu de carte, figurines ou en peluche Disney mais bel et bien en JdR !

Le retour du Roi

« Si, c'est le d6 qui est mieux !
– Mais non, c'est le d20
qui est mieux ! »

Après avoir écouté les fans de cette lutte très intéressante et sans merci via forums interposés pendant ces dix dernières années, FFG s'empare de la licence et utilise son savoir-faire dans le domaine du jeu de plateau pour lui redonner un coup de jeune, en reprenant les bases du système de *Warhammer 3*. Dans ce kit d'initiation, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour jouer : des règles, un scénar très didactique et les fameux dés qui font toute la saveur du système. Pas de background ici, on parle de *Star Wars*, tout le monde est censé connaître au moins les fondamentaux.

La force des dés

Le système de *Warhammer* (voir CB #2, page 34) est repris dans son ensemble. Pour chaque test, vous lancez donc vos dés verts d'aptitudes (les caractéristiques), plus vos dés jaunes de maîtrises (vos compétences), le tout modifié par des dés bleus de fortune, suivant la situation. Il faut sortir plus de symboles de succès que les dés de difficultés et d'infortunes ne sortent d'échecs. Certains symboles comme les avantages ou la menace viendront modifier vos résultats dans un style qui n'est pas sans rappeler certains systèmes narrativistes, puisqu'ils laisseront la part belle à l'interprétation du MJ ou des joueurs. Le kit d'initiation ne contient pas encore de « classes de personnages », mais le livre de base, encore en anglais pour l'instant, viendra corriger cela.

Chasse à l'homme sur Tatooine

Fourni clé en main, le scénario d'introduction est conçu pour être joué directement. Il permet, lors d'une course poursuite effrénée sur la sympathique planète des sables, d'échapper à un Hutt, de tabasser des Gamoréens, de négocier de l'aide, de voler un vaisseau et de tester le combat spatial contre un chasseur Tie, rien que ça ! Dans ce livret, tout est décrit pour faciliter la tâche du MJ et permettre de tester toutes les situations classiques qui peuvent se présenter en JdR.

Contrat rempli donc pour cette boite qui permettra, sans acheter un seul autre supplément, de se servir du nouveau système FFG, soit pour l'initiation, soit pour occuper les vieux briscards, et de parcourir ainsi une galaxie lointaine, très lointaine.

David Burckle



Aventure gratuite

Vous voulez continuer à jouer ? Disponible sur le site de Edge, l'aventure *Le Hutt a le bras long* est un bon scénario qui prolongera l'aventure du *Kit d'initiation*.

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainement
Prix constaté • 35 €
Matériel • Une boîte bien remplie (livrets de règles, fiches de personnages, plans, dés spéciaux).

J'aime :

+ Le matériel.
+ La qualité des illustrations.
+ Le rapport temps de jeu/prix.

J'aime moins :

- La quantité de dés nécessaires pour faire jouer dans de bonnes conditions.



STUDIO GOB'ZINK | UNIVERS SANS SYSTÈME DE JEU (VF)

La cité sans nom

Dans le Multivers, personne ne vous entendra crier

Il y a quelques années, sur les forums de John Doe Éditions, un univers étrange et atypique émergea progressivement : *La Cité Sans Nom*. Resté longtemps sous la forme de notes éparses distillées sur la toile, voilà que son auteur, fort d'une souscription *Ulule* soutenue par quelques internautes, nous livre une version complète tout couleur, illustrée par Le Grümph.

À jamais prisonniers

La Cité Sans Nom est un lieu étrange. Les voyageurs y sont aspirés, arrivant par les Portes, ou par le Port et la Mer de la Malédiction. Cette cité, plongée dans une nuit perpétuelle et éclairée par une lune immobile, est habitée par une multitude d'êtres issus d'une infinité de mondes. Arrivés dans la Cité sans savoir pourquoi, ils sont incapables de repartir. Les voilà donc plongés dans un monde fait de bric et de broc, où tout le monde recycle autant qu'il le peut pour tenter de construire. Au milieu de ce qui ressemble plus à un bidonville qu'à une cité, trônent huit tours dans lesquelles siègent les êtres les plus puissants de ce monde : les Archimages. Car la magie est puissante dans la Cité, étonnamment puissante. Mages et prêtres sont capables de faire appel à l'énergie qu'elle dégage pour obtenir des effets spectaculaires… mais parfois chaotiques.

Voilà les personnages plongés dans un maelström d'intrigues politiques, de guerres entre bandes rivales, gangs plus importants ou même entre les Archimages. Ce sont les favelas de Rio de Janeiro, les *Five points* de *Gangs of New York*… Les PJ vont devoir survivre et, s'ils désirent tenter de repartir chez eux, en découvrir les plus sombres secrets de cette ville. Et surtout, une fois l'an, ils devront survivre au terrible Carnaval !

La Cité sans Nom est un univers atypique issu d'influences diverses : de *Dark City* à *V pour Vendetta* en passant par *Planescape* ou encore *La Cité des enfants perdus*. Le fascicule est court mais évocateur. On plonge dans la cité et on dévore les pages, assailli de descriptions oscillant entre merveilleux et cauchemardesque. Chaque quartier est décrit sur deux à trois pages, avec sa fonction, son ambiance et quelques habitants remarquables.

L'ouvrage est diablement efficace. D'ailleurs, à la lecture, on ne peut s'empêcher de penser à de multiples références. La description de l'entrée de la ville par le Quartier des Portes m'a immédiatement évoqué l'introduction du jeu *Batman : Arkham City* avec son vacarme, son chaos et sa violence. On pense aux décors de Carro, aux costumes de certains films de Burton… On pense aux jeux *American Mc Gee's Alice* et *Alice Madness Returns*. Et on a envie de plonger les joueurs dans cette ambiance étrange.

La Cité sans nom nous offre un terrain de jeu à la fois fascinant et terrifiant, baroque et poétique, mais surtout un terrain de jeu complet. On nous en donne les clés, et on nous en livre tous les secrets, dont certains sont terribles (comme la réponse à la question : que deviennent les âmes des morts ?). Ces 60 pages renferment des heures de jeu pour tout MJ désireux d'écrire ses propres scénarios, d'autant que le livre est bourré de pistes et d'amorces de scénarios. Un coup de cœur, qui a en plus un incroyable avantage : n'être rattaché à aucun système (mais bourré de petits conseils pour amender son système favori afin de renforcer l'ambiance).

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • Studio Gob'Zink
Prix constaté • 8 € en pdf, 12€ en impression à la demande sur *www.lulu.com*
Matériel • Livre de 60 pages couleur en pdf, noir et blanc en impression à la demande, couverture souple

J'aime :

+ L'ambiance sombre et étrange.
+ Un univers complet en 60 pages.
+ La navigation sur le PDF, rudement bien pensée.
+ Les cartes de monstres et du donjon.

J'aime moins :

- Les deux « maxi-scénarios », un peu trop synthétiques.

BOÎTE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

MONSTERHEARTS

Bit-lit garantie sans vampires scintillants!

Prêts à mordre à pleines dents dans des histoires de vampires amoureux, de loups-garous lycéens et de cheerleaders démoniaques ? Si vous pensez pouvoir faire mieux qu'une certaine romancière mormonne, c'est le moment de plonger dans *Monsterhearts* pour le prouver ! Avouez-le, vous en mourriez d'envie depuis trop longtemps…

Cœurs à vif

Monsterhearts vous met dans la peau d'adolescents monstrueux qui tentent de survivre aux périlleuses épreuves de la vie quotidienne dans un lycée américain ordinaire. Vampire, goule, reine du lycée ou simple mortel épris d'un loup-garou, votre personnage cumule les problèmes de l'adolescence avec ceux liés à sa nature surnaturelle. Comment trouver un cavalier pour le bal de fin d'année lorsque le souvenir de votre propre mort vous hante ? Comment échapper à cette brute de quarterback sans perdre le contrôle et dévorer son cœur ? Comment réviser son examen de biologie alors que le Roi des Fées vous demande à sa cour ?

Monstrueuses romances

En mêlant horreur et troubles de l'adolescence, le jeu a un potentiel scénaristique quasi inépuisable. Les personnages sont non seulement confrontés à leurs propres démons, mais aussi à un monde adulte impitoyable qui les considère comme des monstres. C'est d'ailleurs là que réside toute l'horreur du jeu, dans ce décalage permanent entre leur nature monstrueuse et la normalité oppressante du monde qui les entoure. L'horreur y est personnelle et intime. C'est là que le sujet réellement traité par le jeu apparaît. En jouant sur les codes de la *bit-lit* et d'œuvres telles que *Buffy*, *Carrie* ou *Dawson*, *Monsterhearts* évoque en réalité la difficulté d'accepter les changements dans son propre corps ou les souffrances qui accompagnent la découverte de sa propre homosexualité dans le monde des *High Schools*.

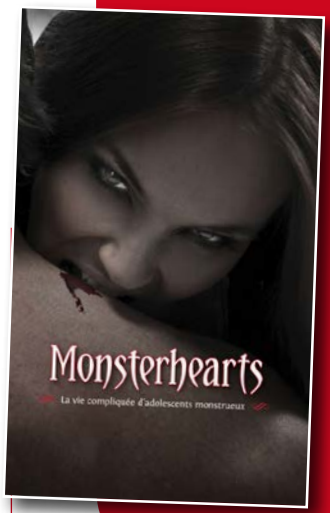
Premiers pas au lycée

Monsterhearts adapte le système d'*Apocalypse World* (cf. *CB #6*) aux histoires d'ados monstrueux. Il reprend ainsi certains principes, dont une création collective du cadre de jeu, tout en présentant un texte plus clair et mieux organisé que son aîné. Au cours de la première séance, les joueurs créent leur PJ, définissent leurs relations et les PNJ qui les entourent en remplissant un plan de classe. Aidé par une multitude de conseils et d'exemples détaillés dans le livre, le meneur est chargé de poser un maximum de questions fortes pour générer des amorces d'histoires.

Les capacités de chaque archétype de personnage sont décrites sous la forme d'actions résolues par un jet de 2D6 + une caractéristique. Ces actions peuvent être spécifiques à un archétype ou ouvertes à tous, comme « rembarrer quelqu'un », « allumer quelqu'un » ou « contempler l'abysse ». Les actions sexuelles, qui se déclenchent lorsque votre personnage couche avec un autre, sont également présentes et plus que jamais d'actualité. Seule ombre au tableau : la règle permettant de représenter les relations entre les personnages est meilleure que dans *Apocalypse World*, mais elle reste abstraite et froide à mes yeux. Cette petite faiblesse n'empêche néanmoins pas la réalisation de *Monsterhearts* d'être excellente sur le fond comme sur la forme.

Je vous encourage vivement à jeter un coup d'œil à *Monsterhearts*, même si la *bit-lit* n'est pas votre tasse de thé à première vue. Vous y trouverez une excellente boîte à outils vous permettant de vivre de passionnantes histoires d'amour et d'horreurs adolescentes.

Julien « Selpoivre » Rothwiller



Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 23 €
Matériel • Livres A5 de 176 pages N&B à couverture souple

The Blood of Misty Harbour

Ce court supplément pour *Monsterhearts* est idéal pour se lancer rapidement. Il présente une campagne complète en trois épisodes mettant en scène une poignée de personnages prétirés face à de lourds secrets de famille et à un culte inquiétant qui refait surface dans une petite ville américaine. La version française inclut l'Ombre, l'Ophidien et la Selkie, des archétypes additionnels à l'origine diffusés uniquement en PDF, ce qui en fait un complément essentiel au livre de base.



7E CERCLE | FANTASYCRAFT (VF)

Guide du compagnon, T1

« Et j'vous mets quoi ma bonne dame ? »

Ce premier supplément *Fantasy Craft* en français se compose de deux parties bien distinctes. On y trouve d'abord la description d'un monde original, Tuwa, aux accents de shamanisme et de fin du monde. Un univers mourant, envahi par des démons qui en épuisent les ressources. Les PJ y incarnent des héros tentant de sauver leur monde, corps et âme, malgré la mauvaise volonté de certains de ses habitants, résignés et apeurés. Malheureusement, cette présentation ne fait qu'une trentaine de pages. Le reste de l'ouvrage est consacré à de multiples options techniques : nouvelles spécialités, dons divers, races mineures, options de campagne et même des « actions avancées » permettant de donner plus de relief au combat. Si vous aimez la technique, allez-y. Les amateurs d'univers de jeux ne devraient pas non plus bouder trop vite ce supplément : Tuwa mérite d'être découvert.

Julien Dutel

Prix constaté • 19,50 €
Matériel • Livret de 84 pages N&B, couverture souple



SUPPLÉMENT | MOURNBLADE (VF)

Écran du MJ

Une boîte bien remplie

Pour le prix d'un supplément, nous avons droit ici à une boîte reprenant l'illustration de la 1ère édition française de l'ancêtre *Stormbringer*, trois livrets (130 pages en tout), une jolie carte des Jeunes Royaumes, un écran de jeu dont l'illustration est plutôt réussie (pas assez « elriquien » peut-être ?) et une bourse de dés orientés Chaos (pas du Q-workshop, mais sympas !). Le livret des PNJ est le plus gros et décrit avec soin de nombreuses personnalités tirées des romans notamment, statistiques comprises. Celui des créatures et des poisons se révèlera vite indispensable et comble le léger manque de monstres du livre de base. Le troisième comporte deux scénarios basés sur de bonnes idées. Le premier sera vraiment trop linéaire pour des joueurs aguerris, et les deux nécessiteront du travail pour exploiter à sa juste mesure cette intéressante toile de fond.

Damien Coltice

Prix constaté • 36 €
Éditeur • Les Sombres projets
Matériel • Une boîte rigide contenant 3 livrets couleur, un écran rigide 3 volets format à l'italienne, une grande carte des Jeunes Royaumes et un set de dés *Mournblade* offert.



SUPPLÉMENT DE CONTEXTE | SHADOWRUN 4 (VF)

Seattle 2072

Emerald City Blues

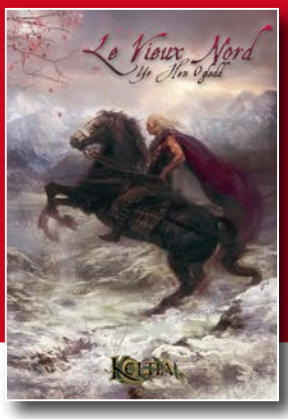
Mêlant la complétude des précédents *Guides de Seattle* aux intrigues de la 4e édition, ici développées et conduites jusqu'en 2072, ce supplément est un cadeau fait aux fans de la licence comme aux néophytes. Présentant par le détail (et en couleurs) la superbe *Emerald City*, *Seattle 2072* remet à jour les informations que connaissent depuis près de deux décennies tous les runners qui se respectent. Le supplément présente des tonnes de lieux, de PNJ, de décors et d'infos pratiques. Il le fait efficacement, et on parcourt avec plaisir les différents quartiers du Plexe au fil des pages, découvrant au passage sa pègre (gangs et mafias), sa politique, son économie (et donc ses corpos), des pans de son histoire et un aperçu des intrigues qui agiteront certainement la cité dans les années à venir. Deux *Shadowrun Missions* (qui suivent immédiatement celles du *Kit du Runner*) viennent compléter l'ouvrage avec une soixantaine de pages d'aventures.

Stéphane Gallot

Prix constaté • 44,90 €
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre à couverture souple de 264 pages couleur







KIT D'INITIATION | BROKEN WORLD (VF)

KIT D'INTRO

Prometteur

D'une qualité d'illustration supérieure à ce que proposent la plupart des créations françaises actuelles, ce kit de démo gratuit présente le premier univers français *Pathfinder compatible*, *Broken World*. Classique, il possède néanmoins des spécificités, comme les fleuves forgés, des bras de mer qui isolent et relient les différentes îles-continents et où la magie entropique est loi. Plus cosmétiques mais sympathiques, la présence de nouvelles races (elfe des étoiles, homme-serpent) ou celle des tatouages nains. Présentation du monde, des dieux, ajouts de règles (magie entropique), personnages prétirés, tout y est, même une aventure. Si le format *Pathfinder* n'est pas complètement reproduit, ses marges à la *Casus*, son bestiaire et sa thématique « pirates » en font un début dépaysant, qui donne surtout envie d'en savoir plus sur le *Cadre de campagne* du monde brisé, un ouvrage de 300 pages normalement disponible en PDF à l'heure où vous lirez ces lignes.

Damien Coltice

Éditeur • Oh My Game
Matériel • 22 pages couleur
Prix constaté • Gratuit sur le site de Black Book Éditions.

SUPPLÉMENT DE BACKGROUND |KELTIA (VF)

AVALON & LE VIEUX NORD

Dans les brumes d'Avalon

Après l'écran de *Keltia*, voici *Avalon* et *Le Vieux Nord*, qui fort originalement, décrivent la partie nord d'Ynis Prydein pour l'un et Avalon pour l'autre ! Ce dernier est cependant plus largement consacré aux lieux liés aux dieux et à la magie, tels que l'Autre Monde et, outre Avalon, la cité de Kêr Is, en Armorique.

Dans chaque livre, les lieux, leurs peuples et personnalités importantes, leurs rapports à la magie et au surnaturel, leurs créatures, etc., sont décrits en 40 à 50 pages ; suivent 20 à 30 pages de scénario qui se déroulent dans ces contrées et qui font partie de la campagne de *Keltia*. L'ensemble est présenté de façon très aérée, avec peu d'illustrations, qui sont au demeurant d'excellente qualité (à l'image du livre de base).

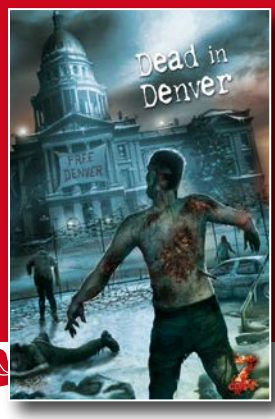
Fort agréablement, Neko et sa bande prennent le temps d'expliquer leur univers, qui a le grand mérite de passer à la trappe la vision du roman chevaleresque pour nous ramener vers les légendes « celtiques ». Malheureusement, le format de 72 pages ne leur permet pas ensuite d'entrer dans les détails, et il est très frustrant de voir des lieux légendaires comme l'Autre Monde et Avalon expédiés en quelques pages. De même, *Le Vieux Nord* ne fait qu'aborder dans les grandes lignes les quelques royaumes qui ne figurent pas dans le livre de base.

Les scénarios sont également décevants. Le premier scénario d'*Avalon*, qui peut être joué en one-shot, est très basique (mais idéal pour des joueurs débutants). Quant à ceux de la campagne de *Keltia* (un par supplément), ils sont ambitieux et promettent de grands moments aux joueurs… à condition que le MJ les développe sérieusement, car ils se contentent essentiellement de décrire de façon détaillée des scènes clés, et expédient le reste par quelques grandes indications.

En conclusion, deux chouettes suppléments qui laisseront cependant du travail au MJ.

Marc Sautriot

Prix constaté • 21 €
Éditeur • 7e Cercle
Matériel • Livre à couverture souple de 72 pages bichromie



SUPPLÉMENT | Z-CORPS (VF)

Dead in Denver

Resident Denver !

Voilà le troisième supplément de la gamme *Z-Corps*, consacré à la semaine 10, ainsi qu'à la ville de Denver. Toute la première partie du supplément concerne la ville, les communautés, les bandes et les PNJ qui la hantent, ainsi que l'avancement de la chronologie. On a aussi droit à un nouveau type d'Hostile, qui fait furieusement penser aux créatures issues de *Resident Evil*.

Le scénario permet enfin aux personnages-joueurs de prendre part aux événements importants de la timeline. Pour cela, ils doivent participer à une opération de sauvetage qui ne sera pas forcément de tout repos. Attachez vos ceintures, on entre enfin de plain-pied dans *Z-Corps* !

Certains pourraient reprocher au scénario une linéarité apparente (inhérente à ce genre de campagne, cependant), mais les options sont nombreuses et le livre regorge d'accroches qui permettront de s'en émanciper.

Julien Dutel

Éditeur • Le 7e Cercle
Matériel • Livre de 88 pages en bichromie, couverture souple.
Prix constaté • 24 €



AIDE DE JEU | HEROES FORGE (VF)

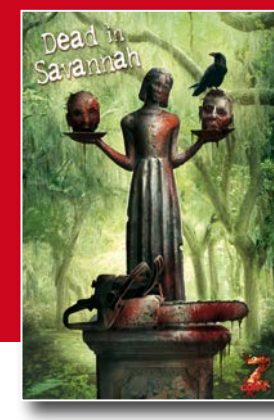
Générateur d'historique

Gratuit et excellent

Alors qu'ils lancent par ailleurs un univers *Pathfinder compatible*, les gars de Oh My Game nous gâtent avec une aide de jeu générique médfan qui devrait intéresser tous les MJ de *Pathfinder* (et les autres). Suite à un tirage de 9 cartes disposées en 3 rangées de 3, on révèle la première rangée et le joueur choisit une carte sur laquelle une ébauche d'évènement permet de développer son background, en discussion avec le MJ. On révèle ensuite la 2e rangée, puis la 3e. À la fin, le MJ réparti des avantages et inconvénients en rapport les 3 évènements étoffés, selon des règles définies. Fun, bien foutu, très joli visuellement, ce *Générateur d'historique* en PDF gratuit a de quoi séduire et donnera un peu de nouveauté à vos créations de personnage. Petit bémol, il faudra imprimer et découper les cartes. Bref, vous l'avez compris, il ne reste plus qu'à demander à cor et à cri une version imprimée de cette première aide de jeu réussie.

Damien Coltice

Éditeur • Oh My Game
Matériel • PDF de 46 pages paysage
Prix constaté • Gratuit sur le site de Black Book Éditions.



SUPPLÉMENT | Z-CORPS (VF)

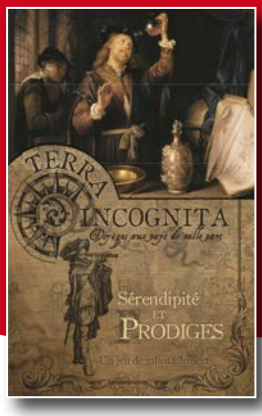
Dead in Savannah

La Horde !

Savannah, citadelle entourée d'Agent gris, dernier bastion et quartier général des Z-Corps. Dans ce quatrième supplément, suite directe de *Dead in Denver*, les événements passent à la vitesse supérieure. La description de la ville est succincte mais efficace, avec ses lieux (à l'intérieur des murs ou à l'extérieur), ses protagonistes et ses moyens de défense contre les hordes d'Hostiles. Le gros de l'ouvrage est consacré à un scénario dans lequel les personnages vont être confrontés au terrible passé de Bryan Clark, dirigeant de One World et créateur des Z-Corps. Dans cette course-poursuite frénétique, les PJ vont plonger corps et âme au cœur de la conspiration. L'histoire comporte ici aussi son petit lot de linéarités (sans être un chemin de fer pour autant), mais il n'est pas dénué d'intérêt et le MJ y trouvera de nombreuses possibilités pour se l'approprier, à l'aide des données présentes dans le reste du supplément notamment. Z-Corps confirme ici son statut de techno-thriller sur fond de zombies.

Julien Dutel

Éditeur • Le 7e Cercle
Matériel • Livre de 80 pages bichromie, couverture souple
Prix constaté • 23 €



SUPPLÉMENT | TERRA INCOGNITA (VF)

SÉRENDIPITÉ...

Des secrets !

Au fur et à mesure des publications, *Terra Incognita* dévoile un background toujours plus riche. Et c'est peut être là que le bât finit par blesser : même si tout cela est passionnant, on finit légitimement par se demander comment utiliser tous ces secrets en jeu... Heureusement, le supplément ne se limite pas qu'à cela. Un chapitre décrit les différents types de contrées mystérieuses qu'explorent les PJ. Bien que (trop ?) générique, il fait le tour du sujet. J'ai aussi bien apprécié l'approfondissement des deux dernières grosses coteries (la Vrai Foi et l'Église du Dieu-Soleil), ainsi que les deux nouvelles Figures que sont le Veneur (chasseur de bestes) et le Collectionneur, avec son très inspirant Cabinet de Curiosités. Coté Prodiges, tout devient plus clair et il est toujours agréable d'en avoir de nouveaux – un mineur et un majeur – pour toutes les Figures parues à ce jour. Enfin, la campagne des *Indes Célestes* continue avec deux nouveaux scénarios plutôt réussis. Au final, un supplément convainquant à destination des inconditionnels du jeu.

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes
Matériel • Livret 16 x 23 cm à couverture souple de 112 pages N&B.
Prix constaté • 25€



SUPPLÉMENT | TERRA INCOGNITA (VF)

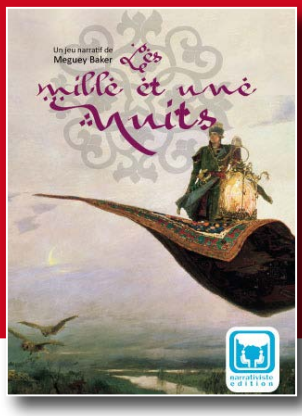
LE MERCURE CÉLESTE

Arabia Felix

Parallèlement à sa gamme générale, *Terra Incognita* se voit doté d'une nouvelle série de suppléments sous la forme d'une « gazette » censée être éditée par Daniel Defoe. Le but de cette collection est de fournir de petites aventures autonomes dans les *Pays de Nulle part* tout en ouvrant le jeu à de nouvelles plumes. Sous-titré *Arabia Felix,* ce premier volume est la reprise du scénario intitulé *Un sinistre voyage,* disponible au temps de la version amateur du jeu. Ambiance *1001 nuits* donc, avec une présentation « bac à sable » (forcément !) de *l'Arabie Heureuse* qui se focalise sur quelques lieux, personnages et éléments d'ambiance avant d'attaquer le scénario proprement dit. *Le Mercure Céleste* répond particulièrement bien à ce que j'attendais pour le jeu : un bon et solide scénario d'aventure (même si une réelle nouveauté aurait été préférable pour un premier volume), du vrai dépaysement et surtout du matériel démontrant qu'il n'est nul besoin de connaitre tous les tenants et aboutissants du jeu pour y jouer. Enfin !

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes
Matériel • folio à couverture souple 16 x 23 cm de 32 pages N&B.
Prix constaté • 9,90 €



JEU DE BASE (VF)

LES MILLE ET UNE NUITS

Des contes dans un conte

Ce jeu narratif vous propose de plonger dans les intrigues de palais entourant les contes des Mille et une nuits... tout autant que dans les contes eux-mêmes. Chaque joueur incarne un courtisan, et chacun va tour à tour raconter une histoire ou être un personnage dans celle d'un autre, créant une mise en abîme originale. Afin d'accomplir leur ambition, d'obtenir leur liberté ou bien d'éviter d'être décapités, les courtisans du sultan vont se prêter ensemble à l'exercice délicat du conte, à l'instar de Shéhérazade. Cela leur permettra d'exprimer pleinement leurs ressentiments et leurs désirs, choses impossibles au palais. Outre un nom, un rôle et des habits typiques, leur description prend pour base les cinq sens et la définition des jalousies envers les autres personnages. Ce jeu est tout indiqué si vous êtes inspiré par l'ambiance fantastique des contes arabes, les belles illustrations et que vous aimez raconter des histoires !

Vincent Carluer

Éditeur • Narrativiste Éditions
Matériel • Livre illustré A5 couleur 90 pages
Prix constaté • 19 €



WAVGAMES.FR | ACCESSOIRE

BOÎTE COLLECTOR D'OLTRÉÉ

Du sandbox en boîte !

Oltréé ! possède déjà conquis sa petite communauté de fans sur Internet, ce qui permet une émulation créative impressionnante. Ici, c'est un créateur d'accessoires de jeu en bois qui s'est mis au travail, et voilà que débarque une boite collector remplie de pions et d'accessoires pour symboliser les points de vie, de mana, de blessure, de ressource... La boîte est accompagnée de plaquettes pour quatre joueurs, de dés, de médaillons représentant les rôles dans la patrouille, de roues pour garder une trace des changements climatiques et du passage du temps, ainsi qu'un ex libris signé John Grümph. La finition est belle, avec des parties aimantées pour retenir le tiroir d'accessoires. Un superbe objet limité à cinquante exemplaires, utile en jeu et idéal pour les collectionneurs ! Notez qu'une version vide non collector et des kits du joueurs sont disponibles indépendamment. Tout cela est disponible chez www.wavgames.fr.

Julien Dutel

Éditeur • wavgames.fr
Matériel • Plein de choses !
Prix constaté • 139 €



SUPPLÉMENT | WASTBURG (VF)

CARDOCHE PARTOUT, JUSTICE NULLE PART

Il est à toi ou à moi, ce background ?

Ce premier supplément confirme pleinement tout le bien que je pense de *Wastburg*. La première partie est une grosse aide de jeu introduisant le concept de background partagé. Le groupe peut ainsi imaginer par lui-même l'environnement dans lequel il va évoluer : le quartier, la garde, les contacts, les antagonismes, les affaires en cours et même l'argot local, tout y passera au cours d'une cession dédiée (rigolade garantie). Un gros scénario occupe le reste du livret. L'histoire est bonne, inspirée et évidement dans l'esprit du jeu. Certes, les râlistes trouveront que 9,90 €, c'est bien cher pour 32 petites pages et une « couverture » franchement cheap. C'est un fait. Cela dit, le contenu justifie pleinement l'investissement, dès lors que l'on s'attache au seul rapport qualité/prix. C'est dense (et écrit petit !), bien rédigé et joliment illustré (Rolland Bathélémy, le retour !). Et surtout, il n'y a rien à jeter.

Philippe Rat

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livret A5 à « couverture » souple en N&B de 32 pages
Prix constaté • 9,90 €



DELTA GREEN | SUPPLÉMENT (VF)

TARGETS OF OPPORTUNITY

Antagonistes poulpiques

Ce livre regroupe quatre dangereux groupes qui peuvent chacun faire l'objet d'une campagne de *Delta Green*. Vos bleus de PJ n'ont pas connu le charme des visites de leurs ancêtres Marines à Innsmouth ? Vous pouvez désormais les envoyer à Black Cod en Alaska, dans une communauté sympathique qui fera passer ses cousins d'Innsmouth pour du menu fretin. Si vos PJ préfèrent l'ambiance de la Nouvelle-Orléans, ils pourront se frotter à la famille DeMonte, ses sorciers vaudous et ses zombis. Comme dans l'affaire Greenberg de *Casus* première génération ! Vous pourrez également leur mettre des bâtons dans les roues avec les Disciples du ver et ses junkies illuminés, ou avec le Culte de la transcendance, qui n'accueille que des Patrick Bateman en puissance. En plus de ces adversaires très coriaces, vous pourrez aussi utiliser le M-Epic, l'équivalent canadien de l'agence Delta Green.

David Burckle

Éditeur • Sans Détour
Matériel • Livre à couverture rigide de 288 pages N&B
Prix constaté • 42 €

ACHETEZ VOS JDR FAVORIS EN VERSION PAPIER OU PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE DE BLACK BOOK ÉDITIONS

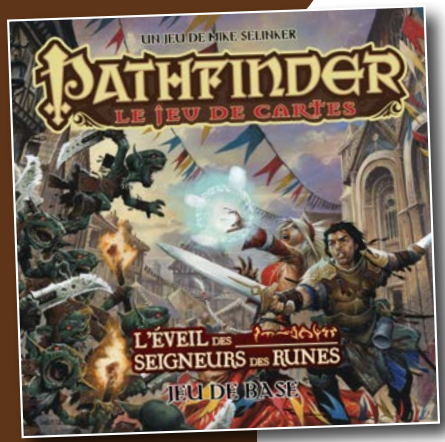
www.black-book-editions.fr

DÉCOUVREZ NOS COUPS DE CŒUR JDR DU MOMENT !



LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ

ACHETEZ DEPUIS CHEZ VOUS TOUS VOS JEUX DE RÔLE FAVORIS, EN VERSION *COLLECTOR*, *PAPIER* OU *PDF*, ET PROFITEZ DES PACK PRÉCO BBE (PRÉCOMMANDE AVEC PDF OFFERT)



JEU DE CARTES ÉVOLUTIF (VF)

PATHFINDER LE JEU DE CARTES

En français dans le texte, ou plutôt sur les cartes

L'arrivée de Pathfinder Adventure Card Game *(PACG) à la* Gen Con *fut sans conteste un événement. Hormis les 600 exemplaires vendus en quelques heures, c'est surtout un nouveau concept ludique innovant qui vient de sortir, caché comme il se doit sous la pelisse d'un énième jeu de « deckbuilding ».*

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Boîte contenant 5 dés et près de 500 cartes de jeu dont la première aventure *Les Offrandes Calcinées*.
Prix constaté • 59,90 € + 19,90 € par extension (de personnages ou d'aventures)



En effet, même si PACG est bien un jeu de *deckbuilding*, il n'est vraiment pas que cela, comme vous allez pouvoir en juger en lisant la suite de cet article.

Un système de base très simple

Le système de jeu de PACG est fort simple. Armé d'un deck de 15 cartes qui contient des cartes de base correspondantes au personnage que vous incarnez (un magicien a des sorts, un guerrier des armes et des armures et un roublard des objets et des alliés, entre autres), vous allez visiter des lieux (des donjons, mais pas que, les lieux comprennent aussi des églises, magasins et autres forêts) et rencontrer soit des embûches (pièges, monstres et catastrophes diverses), soit des avantages (armes, sorts, alliés, etc.).

Chaque carte comporte une ou plusieurs valeurs ainsi que les caractéristiques ou talents qui s'y rapportent. Deux exemples (imaginaires) :

- Un sort de magicien comprend la valeur 6 et les termes « Arcane » et « Intelligence ». Le personnage qui le rencontre doit lancer son dé d'intelligence (avec son bonus fixe d'arcane). S'il fait au moins 6, il ajoute le sort à sa main, sinon il est détruit (le sort, pas le personnage !).

- Un gobelin a une valeur de 8 et le terme « Combat ». Le personnage qui le rencontre doit lancer son dé de combat (le dé exact et ses bonus dépendent du moyen de combat choisi : arme de contact avec la Force, arme à distance avec la Dextérité, sort avec l'Intelligence, etc.). S'il fait au moins 8, le monstre est retiré du jeu (donc du paquet d'où il est sorti). Sinon le monstre inflige des dégâts au personnage et ricane en retournant se mélanger dans son paquet.

On peut difficilement faire plus simple, mais le jeu recèle tout de même pas mal d'originalités. Par exemple, la gestion du deck est primordiale ! Car le deck, c'est la vie (oui, le gras aussi). Vous avez une main de quelques cartes (entre 4 et 6) et 15 cartes en tout. Si à un moment de la partie vous devez piocher des cartes et qu'il ne vous en reste plus, vous êtes mort (voir marge). Il y a plusieurs façons de jouer les cartes (selon ce qui est écrit dessus). Du moins contraignant au plus contraignant, cela donne ceci :



- *Montrer une carte* : vous la sortez de votre main, vous l'utilisez et elle y retourne ensuite. Nickel ! Pas de perte de PV. Exemple typique : une arme ou une armure utilisée par un personnage qui sait s'en servir.

- *Recharger une carte* : vous la sortez de votre main, vous l'utilisez et elle va ensuit sous votre paquet. Pas de perte de PV mais il vous faudra attendre un « paquet » de temps avant qu'elle ne revienne dans votre main. Exemple typique : un allié dans le deck d'un personnage très charismatique.

- *Défausser une carte* : vous la sortez de votre main, vous l'utilisez et elle est ensuite défaussée. Perte sèche de 1PV mais soin toujours possible (les sorts de soins vous permettent de faire passer des cartes de votre défausse vers votre paquet). Exemple typique : un objet utilisé par un personnage qui ne sait pas s'en servir.

- *Enterrer une carte* : vous la sortez de votre main, vous l'utilisez et elle est ensuite écartée de votre deck pour toute la partie. Elle ne retournera dans votre deck qu'en fin d'aventure. Perte sèche de 1PV, impossible à soigner. Exemple typique : un objet ou une capacité qui ne fonctionne qu'une seule fois par jour dans le jeu de rôle.

- *Bannir une carte* : vous la sortez de votre main, vous l'utilisez et elle est ensuite retirée du jeu. Perte sèche de 1PV, impossible à soigner. Exemple typique : tout ce qui se boit, se mange ou se consomme, comme une potion par exemple.

Pour finir ma présentation du système de jeu, chaque personnage possède un type de dé associé à chaque caractéristique (et des bonus fixes selon ses compétences). Un barbare lance par exemple un D12 pour tester sa Force (avec un bonus de 3 si c'est →



La mort me va si mal

Il est évident que PACG gagne à être joué en campagne, car l'intérêt majeur du jeu est de bichonner le deck de son personnage avec des cartes glanées au fur et à mesure des aventures. Néanmoins, le challenge serait bien simple si la mort n'était pas permanente. Eh oui, comme dans un jeu de rôle, si votre personnage meurt lors d'une aventure, vous perdez toutes les cartes et toutes les coches gagnées lors de toutes les parties que vous avez jouées. Franchement, je n'avais pas ressenti un tel stress dans un jeu de plateau depuis les parties de *Magic* avec mises en 93. Reste qu'il souvent possible, voire souhaitable, de mettre un terme à un scénario mal engagé pour le reprendre plus tard. Quelquefois, il faut tout de même prendre des risques et je peux vous assurer que retourner une carte dans ces moments là pour se trouver nez à nez avec un géant des collines ou un piège explosif, ce n'est pas du tout agréable.

C'est pas tout ça, mais mon destrier lourd est garé en double file

Une partie de PACG dure toujours 30 tours, quelque soit le nombre de joueurs. Seul, le joueur doit explorer 30 cartes (trois lieux) pendant ces 30 tours. Facile. À quatre joueurs cependant, ce sont 60 cartes qui doivent être explorées en 30 tours (un peu plus de 7 tours par personnage). On imagine donc que l'ambiance du jeu dépend vraiment du nombre de joueurs à la table. Solo, on peut prendre son temps, mais toute erreur se paye cash. À quatre, c'est plus simple (chaque personnage va là où il est le plus fort) mais il faut trouver des moyens d'explorer plusieurs fois par tour, ce qui conduit quelquefois à un peu trop de précipitation. Je crois que le nombre idéal de joueurs est 3 ou 4… mais c'est vous qui voyez.

un combat). En revanche, un lanceur de sorts a 1d4 en Force, mais se rattrape en Intelligence ou en Sagesse. Les dés utilisés dans le jeu sont le D4, le D6, le D8, le D10 et le D12, ce qui représente une progression relativement régulière. Vous noterez un absent… Mais oui, ce système de jeu n'utilise aucun D20, ce qui est en comble pour une adaptation de *Pathfinder* !

Mais avec tout ça, on fait quoi ?

Une fois les personnages choisis et les decks construits (avec la possibilité d'utiliser des decks pré-construits ou de les concevoir soi-même), il ne reste plus qu'à « créer » l'aventure. Je mets le terme « créer » entre guillemets parce qu'on reste tout de même dans un jeu plus technique que narratif. La plupart des scénarios ont le même but : trouver et tuer le boss de l'aventure. Ce dernier est aidé de sbires moins puissants, qui doivent vous donner du fil à retordre. Chacun de ces personnages est planqué dans un certain nombre de decks de 10 cartes.

Par exemple, lors d'une partie à 3 joueurs, le scénario sera constitué de 5 lieux. Quatre de ces lieux contient un sbire et le dernier le boss. Évidemment, vous ne savez pas qui se cache où. Votre seule information, et elle est importante, c'est la composition de chaque paquet (dans ses grandes lignes : si on vous dit qu'un paquet contient 3 monstres, vous ne savez pas si ce sont de minuscules gobelins ou des ogres).

Pour trouver le boss il faut « fermer » les paquets en rencontrant toutes les cartes qu'elle contient, ou en combattant les sbires qui vous permettent de fermer un lieu qui contient encore des cartes. Défaire les embûches ou récupérer les trésors, telle est votre mission. Et ce, en temps limité bien entendu (voir marge). De plus, si le boss est trouvé et vaincu mais qu'il reste encore des paquets ouverts, il s'enfuit dans un des decks restants. Un vrai cauchemar… Les boss sont de vraies savonnettes ! La chasse au méchant demande donc aux joueurs un vrai sens stratégique et aussi, malgré tout, un peu de bol.



Je vous voir venir

Elle est bien bonne celle-là. Car je vous entends chez vous, là, au moment où vous lisez ces lignes. Vous vous dites : CROC essaye de nous vendre le jeu du siècle alors que c'est juste un jeu de cartes avec des dés. Mais malheureux, ça n'a rien à voir ! En effet, à la fin de la partie, il y a le moment où chaque joueur survivant met toutes ces cartes sur la table, et là, la grande braderie commence.

En effet, chaque joueur ne peut conserver à la fin de la partie que 15 cartes réparties précisément, en fonction de son personnage (X cartes d'armes pour le guerrier, Y cartes de sorts pour les magiciens, etc.). Il y a de grandes chances que votre deck ne soit donc plus légal. Cependant, toutes les cartes que vous avez gagné pendant la partie peuvent être données à vos compagnons d'aventure (je ne l'ai pas encore précisé, mais évidemment PACG est un jeu coopératif). Ces échanges et tractations constituent l'un des moments les plus sympas de la partie, alors que chacun essaye de renforcer son personnage en « essayant » des combos à l'aide des cadeaux de son adversaire. Je me suis traîné durant toute l'aventure ? Je vais ajouter des éclaireurs qui me permettront d'explorer plusieurs fois par tour. Une ombre a failli me faire la peau ? Il me faut absolument une arme magique. J'ai failli y passer en rencontrant un monstre puissant dans la bibliothèque ? Je vais ajouter le sort d'invisibilité trouvé par le roublard dans le donjon…

Et ce n'est pas tout. Chaque scénario gagné vous permet d'améliorer votre personnage en « cochant » des bonus, capacités spéciales et compétences, directement sur sa carte. Bon, les plus maniaques utiliseront des pochettes afin de ne pas écrire sur les cartes, mais le concept est là ! Mieux encore, au bout d'un moment, après moult aventures, le personnage peut se spécialiser (deux choix). D'ailleurs, en parlant d'aventures…

L'éveil des seigneurs des runes

Le jeu de base de PACG contient trois scénarios d'initiation (enfin, le dernier se termine quand même avec un boss dragon, excusez du peu) et un premier pack contenant les cinq premiers scénarios de la campagne classique de PACG. Régulièrement, vous pourrez trouver dans toutes les bonnes boutiques cinq scénarios supplémentaires qui vous permettront de vivre un épisode de la campagne (par exemple, avec le premier vous pouvez vivre les aventures décrites dans *Les offrandes calcinées*).



Évidemment, le fait de plonger les joueurs dans cette campagne a des avantages et des inconvénients. Pour les fans, c'est un peu la madeleine de Proust ultime, parsemée de fragments de crystal meth. Pour les autres, c'est peut-être un peu moins intéressant (perso, j'ai quand même sniffé toute la boite !) et pour les futurs joueurs de la campagne, c'est même carrément un souci : ça spoile à longueur de cartes et cela peut casser le plaisir de la découverte lors des parties.

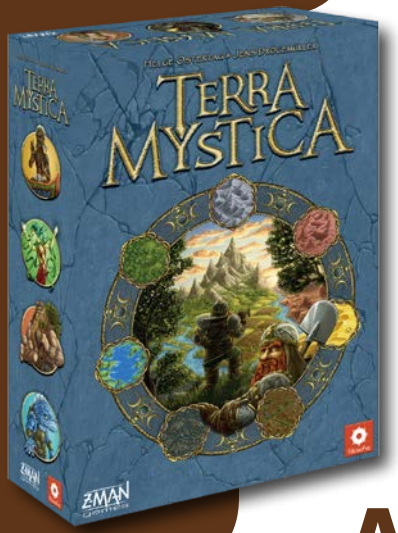
Notez qu'en même temps que le jeu de base, un pack de 4 personnages supplémentaires (paladin, barbare, etc.) vous permettra de choisir parmi les 11 classes de personnages de base du jeu de rôle *Pathfinder*.

Et je suis certain que si le succès est au rendez-vous, Paizo et BBE pourront nous régaler chaque année d'une nouvelle campagne (et que les alchimistes et autres cavaliers viendront nous faire un petit coucou d'ici là).

CROC

Dernière minute

La sortie en VF de la boîte de base et des premières extension est prévue pour le début d'année 2013 mais incorporera les nombreux errata remontés en VO par les fans depuis la Gen Con.



JEU DE PLATEAU

Terra Mystica

Succès mérité !

Quel est le jeu qui, fort d'un discret tirage de 2000 exemplaires, s'est épuisé en moins de trois jours lors du salon d'Essen 2012 ? Se pourrait-il que ce soit ce même jeu qui, une fois réédité et localisé dans 6 pays différents, s'est retrouvé à nouveau en rupture de stock un mois après sa sortie ? Bon, ok, j'arrête de faire mon Julien Lepers, la réponse est dans le titre de cet article...

Fiche technique
Éditeur • Filosofia Entertainment
Auteurs • Helge Ostertag et Jens Drögemüller
Durée • 30 min/joueur
Âge • 13+
Nombre de joueurs • 2 à 5
Prix constaté • XXX €



Alors, d'où nous vient cette bombe ludique qui fait battre la chamade aux petits cœurs des pousseurs de pions ? À l'origine de *Terra Mystica,* on retrouve deux auteurs allemands qui ont déjà concocté chacun de leur côté *Das Zepter von Zavandor* et *Kaväi*, deux jeux dans la plus pure tradition germanique, à base de cubes en bois, de gestion à s'exploser les neurones et de graphismes... aux qualités discutables. Devant le petit succès d'estime de leurs premières créations, Helge Ostertag et Jens Drögemüller se réunirent dès 2006 pour commettre *Guru*, un jeu sorti dans l'indifférence la plus totale.

« Patience est mère des tortues » dirait Maitre Splinter : c'est donc sept ans plus tard que les auteurs d'outre-rhin explosent la baraque avec un titre tonitruant qui démontre de façon magistrale toute l'étendue de leur talent.

Terra de Johnson

L'action de*Terra Mystica* se déroule dans une contrée où chaque parcelle de territoire va devenir le théâtre et l'enjeu d'une lutte acharnée entre des peuplades spécialistesde la terraformation. Oui, vous savez, ces techniques issues de la science-fiction dont l'objectif est de transformer en un clin d'œil une surface hostile en un havre de paix propice à une vie saine et paisible.

Chacun des 2 à 5 joueurs va ainsi prendre les rênes d'un des quatorze peuples et tenter de s'installer sur un lopin de terre, à la simple condition que ce dernier corresponde au type requis : depuis les montagnes appréciées des nains jusqu'aux déserts recherchés par les nomades, en passant par les plaines pour les halflings, etc.

Si le terrain convoité n'est pas à la convenance du peuple, la terraformation fait alors son apparition. Mais, évidemment, et c'est l'un des piliers mécaniques de *Terra Mystica*, ce petit tour de passe-passe a un coût...

Le cycle infernal

La mécanique toujours pertinente de *Terra Mystica* repose sur le cycle de terraformation, qu'illustre un cercle composé avec les sept types de terrains. Chaque peuple possède un terrain de prédilection : pour terraformer une case de type différent, le joueur doit lire le coût sur le cercle et payer un coût qui dépend de la distance séparant son terrain natal de celui à terraformer. Plus c'est éloigné, plus la terraformation est coûteuse. Et plus c'est coûteux, plus c'est long

Cette mécanique impacte directement la lecture du plateau de jeu et le placement de chaque joueur : « *si je construis ici, ça me coûte plus cher mais je bloque*

mon adversaire… Là, c'est plus rapide, mais je risque de m'isoler Mais si je… ». Ajoutez à cela deux petites règles pour rendre ce moment encore plus délicat – toute implantation sur une case s'avère définitive, et vous ne pouvez construire qu'en étant adjacent à un de vos bâtiments – et d'un jeu de gestion déjà tendu, vous glissez vers un jeu de placement sous haute tension !

Cogitation Landò

Hop là ! En deux temps, trois mouvements, le thème s'est rapidement étiolé pour laisser place à des considérations techniques qui fendent le cœur des férus de belles histoires. Car *Terra Mystica* n'est aucunement un jeu où l'on s'amuse à suivre les épiques aventures des gentils peuples de la terraformation. *Terra Mystica* est un jeu de gestion où les joueurs doivent prendre plaisir à se faire des nœuds au cerveau afin de gérer au mieux leurs constructions, leurs ressources et leurs pouvoirs.

Certes, le tout est servi par un thème qui rend l'ensemble plus accrocheur, plus vraisemblable, mais le propos principal reste bel et bien de prendre plaisir à réfléchir intensément. Gestion, tension et réflexion : si ces trois mots ne vous effraient pas, vous pouvez continuer votre lecture. Pour les autres, merci d'avoir tenu jusqu'ici.

Fourberies en coin

Et l'interaction dans tout ça ? Comme souvent dans les productions à l'allemande, elle n'est jamais frontale : pas de pif, pas de paf. À la place, les joueurs participent à une subtile course de tous les instants : course à l'emplacement, course à l'action spéciale réalisable une fois par tour et qui fout en l'air toute la stratégie du voisin, course à l'école de magie pour être mieux placé que les autres… Lorsqu'on maîtrise un minimum le jeu, il devient ainsi assez courant d'entendre un joueur pester suite à l'action d'un adversaire. Pour renforcer les interactions, les auteurs ont pensé à tout : s'implanter près des adversaires permet de récupérer des points de magie lorsque ces derniers terraforment à côté.



Par petites touches, la mécanique générale du jeu vous guide ainsi subtilement vers des constructions à proximité de vos voisins, mais qui dit voisins trop proches, dit emmerdes pas loin… De l'interaction, oui, il y en a. De l'interaction vicieuse même. Mais de l'interaction toujours courtoise, avec petits sourires en coin de rigueur…

You needò it !

Je n'ai malheureusement pas la place pour vous détailler les nombreux petits mécanismes qui brillent par leur finesse, mais sachez que la richesse de ce jeu est tout bonnement ahurissante. Avec quatorze peuples différents, chacun jouissant d'un *gameplay* spécifique, il vous faudra au moins une bonne trentaine de parties pour commencer à cerner les subtilités de chaque tribu. Et, chose étonnante, chaque joueur n'ayant qu'une action à effectuer à son tour, l'ensemble s'avère extrêmement fluide. Certes, lors des premières parties, l'*analysis paralysis* peut s'inviter à la table (commencez donc par jouer à 3, maximum 4), mais une fois les bases connues, la cohérence du système vous explosera à la tronche telle une machette lancée par Danny Trejo. Vous l'aurez compris : *Terra Mystica* est un jeu précieux, que tout adepte de stratégie et de finesses mécaniques se doit de posséder.

Manuel Rozoy





J'aime :

✚ L'extrême tension des parties.
✚ Pas le droit à l'erreur.
✚ Un pur jeu de stratégie.
✚ La fluidité.
✚ 14 *gameplay* différents, un par peuple.

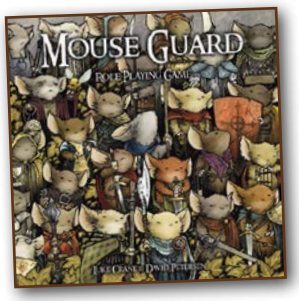
J'aime moins :

- Le jeu à 5 joueurs, trop long.

BD

DES SOURIS ET DES COMICS

L'idée de proposer des comics mettant en scène des souris ne date pas exactement d'hier. La faute en incombe principalement à Walt Disney. Nous allons ici nous intéresser à un sous-genre encore plus particulier : les souris dans un univers médiéval-fantastique (ou presque).







Des souris et des épées

Les deux séries concernées par cet article sont *Mouse Guard* et *The Mice Templar*, essentiellement en VF.

Mouse Guard est assez bien établie en France grâce à la traduction de Gallimard qui propose une magnifique édition dans un format respectant celui de la VO. Il y est question d'une confrérie de souris dans un monde peuplé par des animaux doués d'intelligence. Liées par un serment, ces souris ont pour rôle d'aider leurs congénères à survivre malgré des conditions parfois difficiles (climat, prédateurs, etc.). Chaque protagoniste est caractérisé par ses propres aspirations et valeurs, ce qui a orienté cette série vers une adaptation en JdR motorisée par une version simplifiée de *The Burning Wheel*. Luke Crane en personne est aux manettes de la version originale où Sous nos latitudes, après le vif succès rencontré par la campagne Ulule, l'édition française devrait arriver cette année chez Footbridge et proposera entre autres une boîte bien remplie. Ce sera l'occasion de découvrir une campagne exclusive et le rendu étonnant des notions de mission et d'évolution des personnages, un point parfaitement retranscrit de la BD vers le jeu.

Mice Templar est bien différent. La série reprend les codes classiques du médiéval-fantastique et plusieurs incontournables du genre : un jeune héros qui découvre le monde, une ancienne prophétie, un mentor mystérieux, une quête initiatique, un ordre disparu de héros, etc. L'une des particularités du comics est de mettre l'emphase sur le cycle jour/nuit. En effet, les souris ne sortent que la nuit afin de se prémunir des nombreux dangers qui rôdent une fois le soleil levé. Ce principe pourtant très simple apporte une dynamique très intéressante et prometteuse aux récits. L'édition française, assurée par Milady, ne compte pour l'instant qu'un seul tome. Du côté de la VO, le troisième volume (cumulant plus de 300 pages) a été publié très récemment après une longue attente de presque quatre ans. Le premier tome se distingue entre autres par son contenu additionnel. On découvre en fin d'ouvrage des articles, cartes et illustrations venant renforcer la cohérence de l'univers et développer sa mythologie. Une véritable mine d'informations pour qui voudrait en savoir plus et, pourquoi pas, se pencher sur une adaptation en JdR.

Dans les deux cas, le parti-pris de mettre en scène des souris apporte de nombreux éléments très intéressants. Il s'agit pour commencer d'envisager le monde sous un autre angle, où tout semble forcément beaucoup plus grand. Pas besoin d'aller piocher dans un bestiaire fantastique pour alimenter les péripéties : les souris ont suffisamment de prédateurs naturels pour cela. Des fourmis rouges aux belettes en passant par les rats et les chouettes, il n'y a même pas besoin de chercher du côté des chats (qui pourraient tenir dans ces univers un rôle proche de celui des dragons dans les autres œuvres).





Des souris et des dés

L'adaptation de *Mice Templar* en JdR peut s'avérer un peu délicate. Le premier réflexe est de reprendre *The Burning Wheel* version *Mouse Guard* par simple mimétisme. Des souris ? Du med-fan ? A priori, on est bons. Je recommande pourtant d'aller chercher plus loin.

Pour adapter *Mice Templar* tel quel, le système importe finalement peu. On y trouve très peu de magie. Même si l'on trouve quelques rares objets magiques, les dieux, très présents via les croyances, restent lointains. La composante mystique est assurée par la prophétie, appuyée par des rêves et autres visions. L'omniprésence des rats, massacrant et réduisant à l'esclavage les souris, rend l'univers très sombre, bien au-delà du fait que les histoires prennent essentiellement place la nuit. L'erreur est peut-être justement de vouloir en faire un jeu à part entière alors que la perspective d'un univers partagé *Mouse Guard*/*Mice Templar* est beaucoup plus intéressante. Le second est une version beaucoup plus sinistre du premier, presque un futur post-apocalyptique ou un royaume qui aurait sombré.

Moyennant quelques adaptations, il est possible de fusionner les deux œuvres afin de faire de *Mice Templar* un recoin peu recommandable de l'univers de *Mouse Guard*, un lieu idéal pour une campagne. Il y serait question d'une région où les membres de la garde ont disparu, tombés face à une menace sans précédent : une organisation intelligente et implacable des rats, ligués derrière un meneur charismatique. Les souris de cette contrée vivent dans la peur, ne sortant qu'à la nuit tombée. Parmi elles se trouvent quelques anciens gardes anonymes. Leur organisation n'est plus qu'une légende pour faire rêver les souriceaux au coin du feu. Les souris qui n'ont pas été réduites en esclavage sont malgré tout forcées à baisser l'échine devant leurs oppresseurs rats. Depuis leur arbre, protégés par des chouettes, les prophètes attendent celui qui réalisera la prophétie ancestrale. Ce jeune élu devra être guidé pour mener à bien sa quête et enfin libérer la région. Les gardes des régions voisines oseront-ils s'organiser pour le protéger et le mener vers ce combat qui fut déjà perdu par le passé ? Quelles seront les conséquences sur les autres régions ? Paradoxalement, cette zone abandonnée par les gardes est également la dernière où la présence des anciens dieux reste palpable, le dernier lieu où les traces du passé sont encore visibles. Ces germes d'une magie antique ne pourraient-ils pas bouleverser les autres territoires ? La victoire ponctuelle du mal ne risque-t-elle pas d'inspirer les autres ennemis de la garde ? Ne pourraient-ils pas s'organiser eux aussi afin d'assurer la mainmise de leur engeance sur l'ensemble des territoires ? Alors qu'une lueur d'espoir renaît chez certaines souris, le monde est sur le point de basculer. Reste à savoir s'il penchera du côté de la lumière ou des ténèbres.

Laurent Devernay





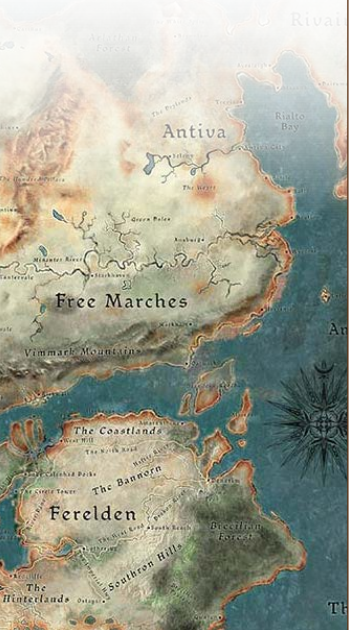
ARTBOOK JEUX VIDÉO

DRAGON AGE : THE WORLD OF THEDAS VOLUME 1

In death, Sacrifice !

En 2009, Bioware lançait une nouvelle franchise qui allait rapidement s'imposer dans le monde du jeu vidéo. Après un premier volet fort apprécié nommé Origins, suivi de son add-onAwakening et d'une tripotée de contenu téléchargeable payant, vint Dragon Age 2, un jeu largement décrié, tout du moins pour son gameplay. L'ensemble fut accompagné d'une pléthore de produits dérivés : romans, jeux de rôle, comic books, et même une web-série produite par nulle autre que Félicia Day... Cet univers n'a pas laissé indifférent.

Fiche technique
Éditeur • Dark Horse Books
Matériel • Livre de 184 pages couleur, couverture rigide
Prix constaté • $39,99



Artbook or not artbook ?

Dark Horse nous a habitué, ces derniers temps, à reprendre des licences phares du jeu vidéo (comme Bioshock Infinite, ou *Darksiders*, par exemple) et à proposer de magnifiques artbooks reprenant les artworks et concept arts issus du processus de création du jeu. C'est cependant un tout autre produit qui sort aujourd'hui pour *Dragon Age*.

Autant le dire d'emblée, les 184 pages de ce livre sont magnifiques, émaillées d'artworks et d'illustrations inédites. Mais il s'agit surtout d'une énorme compilation d'informations relatives au continent de Thédas. Les amoureux de cet univers devaient jusqu'alors se contenter de rassembler les Codex, ces textes d'ambiance que l'on découvre au fil du jeu. Ils ont désormais un véritable ouvrage en main leur permettant d'appréhender facilement les bases de cet univers. Sans entrer dans les détails, le livre passe en revue les données principales : contrées, climat, géographie, traditions, religion (majoritairement celle du Créateur), les engeances, les divers peuples et, évidemment, les fameux Gardes des Ombres. Les textes sont inédits et l'ouvrage





est parsemé de codex spécialement rédigés pour l'occasion. Le tout est complété par une préface de David Gaider et Mike Laidlaw, respectivement *lead writer* et *creative director* de la franchise.

Et le jeu de rôle ?

La question est légitime : les informations présentes dans ce livre sont-elles redondantes avec celles présentes dans les différentes boîtes du jeu de rôle de Green Ronin Publishing ?

La réponse doit être nuancée : partiellement, oui. Si l'on n'est pas intéressé par un système de jeu dédié, on peut tout à fait utiliser le livre de Dark Horse comme un supplément de background et jouer dans l'univers de *Dragon Age*. Mais si *The World of Thedas* brosse un portrait plus large de l'univers du jeu, il est aussi bien plus grossier.

En réalité, chaque gamme issue de la licence *Dragon Age* possède et dévoile son lot d'informations inédites. La gamme de jeu de rôle propose, pour le moment, des points de focalisation précis : on en apprend beaucoup sur les nains et leurs traditions, sur les gardes des ombres, sur Ferelden… Bien plus que dans l'ouvrage de Dark Horse. Mais ce dernier évoque des pans de l'univers encore laissés à l'abandon par le jeu de rôle, comme les contrées hors de Ferelden ou les mœurs de la Chantrie. Les deux ouvrages sont donc complémentaires et loin de se faire concurrence, d'autant qu'ils ont été écrits dans deux optiques différentes : compiler des informations pour l'ouvrage de Dark Horse, et offrir du matériel de jeu pour celui de Green Ronin.

Que vous souhaitiez jouer dans Thédas, ou que vous soyez simplement un fan de cet univers, cet ouvrage est à posséder. Une véritable réussite. Dont on attend avec impatience la suite.

Julien Dutel

Le saviez-vous ?

Thedas, ce nom étrange, n'est pas sorti de nulle part. Il s'agit en réalité du nom de travail qui était employé à l'époque pour désigner l'univers de Dragon Age, son nom de code en quelque sorte. Étrange acronyme ? En effet, ou presque, puisqu'il s'agit simplement de la contraction de THE Dragon Age Setting.

FIGURINES JDR

Pathfinder Battles

La marée plastique prépeinte

Depuis notre première présentation des figurines prépeintes Pathfinder Battles*, l'eau a coulé sur les ponts et de nombreux sets sont désormais disponibles dans nos contrées. Petit retour sur les deux derniers sets en date, qui partagent les mêmes qualités et défauts que leurs prédécesseurs : qualité de sculpture et de peinture, jouabilité, mais prix élevé.*



We be gobelins

Ce premier display contient 24 boosters de figurines, à l'unité exclusivement. Sept des douze gobelins composant ce set et que vous piocherez aléatoirement (sauf si vous achetez le display entier pour 60 ou 70 €) sont des peintures différentes de figurines déjà disponibles dans d'autres sets (notamment celui de *L'Eveil*) et les cinq dernières sont de nouvelles sculptures. On reconnaîtra notamment les gobelins tirés des scénarios *Nous, gobelins 1* et *2*. Parfait pour qui veut se construire une horde de gobelins, ou les collectionneurs qui veulent absolument Mogmurch. Pour les autres, passez votre chemin !

Après s'être essayé à une formule proposant deux types de boosters (grands et standards) à pratiquement 600 €, avec le set de *L'Éveil des Seigneurs des runes*, Paizo semble avoir trouvé son rythme de croisière avec une formule ne proposant plus qu'un seul type de booster (avec moins de figurines de taille TG ou plus, du coup), mais permettant d'afficher un prix inférieur à 500 €. Tout cela reste très cher pour les étudiants, certes, mais ce n'est pas non plus un prix scandaleux pour posséder 130 figurines prépeintes de grande qualité avec l'assurance (99% de chance) de toutes les avoir en achetant la totale.

Legends of Golarion

Ce set est inhabituel puisqu'il n'est pas centré sur une *Campagne Pathfinder* comme les autres, mais plutôt sur l'ensemble des campagnes. On trouvera donc dans *Legends* de nombreuses figures désormais célèbres du monde de Golarion, à commencer par quelques stars, comme Iléosa, la magnifique reine de Korvosa dans *La Malédiction du Trône écarlate*, l'excellent gang des couteaux que l'on aperçoit sur la couverture du *Recueil d'Absalom*, les Akata du *Retour des ténèbres*, des hommes-serpents de *Serpent's Skull*, le roi Iroveti de *Kingmaker*, et quelques pièces maîtresses de toutes beautés : le démon de Pointesable, bien affreux, les sublimes djinns de *L'Héritage du feu* (ouah la Marid et l'Effrit !), et l'exceptionnel dragon vert (la figurine spéciale de la série). Ce dernier, déjà sublime en illustration dans le *Bestiaire Pathfinder*, est vraiment très beau.

Legends of Golarion est un set très varié et finalement plus classique, donc plus facile à utiliser en dehors d'une stricte *Campagne Pathfinder*. Autant dire qu'il s'agit de celui que je vous conseille de





pas louper si vous êtes avant tout un joueur ou un MJ qui privilégié l'intérêt de la jouabilité devant la qualité propre de chaque sculpture.

Skull'n Shackles

Skull'n Shackles, c'est un peu l'inverse de *Legends*. En effet, les figurines sont tellement originales et liées à la campagne du même nom que ce set servira plus difficilement à la table de jeu en dehors d'un contexte « pirates ». En revanche, les sculptures sont sublimes et leur diversité en fait une série très attirante !

Tout d'abord, les pirates sont nombreux, beaux et variés malgré quelques visages féminins généralement ratés lors de la mise en couleur. Les Sea devils sont vraiment bien typé, tous comme les nombreux requins ou rats garous (ces derniers étant évidemment parfait pour du *Warhammer*). On appréciera ensuite les fantômes pirates, avec leur effet de transparence, ou les requins (normaux et marteaux), classiques mais diablement efficace. Enfin, on termine avec le clou du spectacle, la Shimerae (ma préférée), sorte de panthère dont le dos est garnis de tentacules mangeurs de chair, la Matrone, bedonnante à souhait, le démon cyclope très élégant, et bien sûr la très impressionnante dracoliche (la figurine spéciale de la série), qui saura faire trembler vos PJ lorsque vous la sortirez sur la table de jeu.

White Dragon Evolution Pack

On finit en douceur avec le premier pack « évolution » imaginé par la team Paizo. Simple et efficace, on retrouve dedans trois dragons blancs respectant scrupuleusement le design de Wayne Reynolds tiré de la première *Campagne Pathfinder*. Ils sont beaux, mais de taille M, G et TG. Cela donne un peu l'impression qu'il manque le dragon de taille Gig, mais à ce prix là, on sait ce qu'on achète (pas de booster pour ces trois dragons, fort heureusement).

Au rythme où sorte les figurines prépeintes *Pathfinder*, les étagères de certains vont vite commencer à saturer (à condition d'avoir les moyens !). Et dire toutes ces figurines n'ont été imaginées que pour un usage : le JdR.

Damien Coltice



Undead Horde

Ce second display nous propose cette fois des figurines de morts-vivants, toujours en booster à l'unité. Huit des douze figurines du set sont des peintures différentes de classiques des autres sets (la Lady ghoul de *Skull'n Shackles,* le Wraith de *L'Eveil*) et les quatre restantes ne sont pas inoubliables niveau sculpture. Ce set permettra de se composer une petite horde de morbacks sans se prendre la tête, mais cela n'ira pas plus loin.





JEU VIDÉO

THE LAST OF US

L'apocalypse selon Naughty Dog

Avec leur trilogie Uncharted, les concepteurs avaient placé la barre assez haut. Dire que ce jeu était attendu par la communauté de joueurs de PS3 relèverait du doux euphémisme. Enfin, The Last of Us a débarqué en juin…

Fiche technique
Développeur • Naughty Dog
Éditeur • Sony Computer Entertainement
Plateforme • PS3 exclusivement
Prix constaté • 59 €



Le jeu est sorti après une campagne de médiatisation intense, de critiques dithyrambiques et de buzz positif presque sans précédent. Comment un jeu avec un gameplay déjà vu et un scénario assez classique peut-il faire autant l'unanimité ? Tout simplement grâce à une alchimie au dosage parfait qui ne peut que plaire, comme *E.T.*, *Indiana Jones* ou *La Grande Boucle* au cinéma (un intrus s'est glissé dans la liste, sauras-tu l'identifier ?).

World War C

Dix ans qu'on nous saoule avec les zombies et autres infectés. Films, jeux vidéo, BD, romans, JdP, JdR : ils sont partout, tout le temps, jusqu'à l'overdose et sont donc devenu logiquement insupportables. Pourtant, au milieu de ce manque cruel d'imagination, il y a le cordyceps. Un champignon parasite qui s'attaque aux araignées et aux insectes, et qui est même capable de contrôler son hôte pour le diriger vers un endroit où il pourra mieux s'épanouir. Naughty Dog a eu l'idée perverse de le faire s'attaquer à l'homme et le résultat ne se fait pas trop attendre dans TLoU : c'est l'apocalypse.

Welcome to the real world

Après une scène d'intro qui met tout de suite dans le bain, l'arrivée de l'infection dans une petite ville du Texas et la fuite éperdue de Joel et de sa famille, le joueur découvre le monde vingt ans plus tard. L'armée est toute puissante, la ville de Boston a été découpée et sécurisée (ou presque), et la survie se fait au jour le jour. On comprend vite que Joel, le personnage principal, n'est pas un bon samaritain. Il se retrouve pourtant vite « passeur » de la jeune Elie, qu'il doit remettre à un groupuscule d'écoterroristes pour qu'ils puissent trouver un moyen d'éradiquer le cordyceps.

(*Attention spoiler* !!!) Tour de force scénaristique (ou paresse ?), Elie est évidemment le seul porteur sain. Un plan ne se déroule jamais sans accros et nos deux « héros » vont être propulsés d'un bout à l'autre des États-Unis, traversant de nombreuses épreuves qui vont les rapprocher, comme dans tout les bons *survivals*.

La Force ou l'Astuce ?

Utilisant la vue à la troisième personne, le jeu alterne les phases d'infiltration qui permettent de terrasser un adversaire en un coup après l'avoir repéré au son tel la chauve-souris lambda, l'exploration qui se réduit à suivre des « couloirs », c'est-à-dire des cartes où il n'y a au final qu'un chemin, et les scènes de combat classique, que l'on résout à grands coups de tuyaux



ou avec des flingues/pompeux/lance-flammes.

Le seul point faible est le gameplay, ce qui est embêtant pour un… jeu. Même si on est loin d'un *Heavy Rain*, (qui est un bon film interactif mais un jeu très ennuyeux), et alors que l'éditeur vantait les nombreuses possibilités de fuite ou d'élimination de ses ennemis par la ruse, la réalité est peu décevante. Certaines scènes ne peuvent d'ailleurs pas être résolues autrement que par un bain de sang. On a aussi droit bien sûr aux désormais traditionnels QTE* qui n'apportent rien. Comme dans le *Resident Evil* d'il y a 17 ans, vous pouvez aussi combiner du matériel glané çà et là, bricoler vos armes pour les améliorer, fabriquer vos cocktails molotov vous-même et surtout produire vos propre kits de soins et couteaux, seuls objets indispensables pour finir le jeu.

* *Quick time event* : ces scènes figées où l'on doit enchaîner croix/rond/carré/triangle pour obtenir un certain effet.

Love is all

Alors, avec de tels défauts, comment les hordes de journalistes et le public ont pu être autant émerveillés par ce jeu ? En deux mots : écriture et personnages. Attachants, intelligents, les deux héros sont dotés d'un vrai passé, d'un caractère et de motivations à faire pâlir la plupart des personnages des films d'aujourd'hui (sauf *Mud*, faut pas déconner), et il est inutile d'avoir lu l'intégrale de Jung pour comprendre comment leur relation peut être aussi forte. Même s'ils ne font que traverser un scénario un peu prévisible et de nombreuses *cut-scenes* accompagnées de dialogues souvent émouvants, ces deux personnages font désormais partie de la pop culture, comme Riggs et Murtaugh, Sonny et Ricardo ou Indy et Demi-Lune.

David Burckle

J'aime

+ Les personnages attachants.
+ Un jeu immersif.

J'aime moins

- Encore des zombies !
- Encore des QTE !
- Un gameplay qui ne va pas au bout de ses promesses.



JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

NETRUNNER

Cèderez-vous à l'appel de la Matrice ?

***Netrunner* est un jeu de cartes évolutif qui vous propose de vivre les combats opposant un pirate informatique solitaire et une méga-corporation toute puissante à grand renfort de programmes informatiques et d'accessoires high-tech.**

Lutte virtuelle

Le jeu est totalement asymétrique (chaque camp possède ses propres types de cartes) et se révèle aussi tactique (bluff) que stratégique (mise en place de « forts » informatiques imprenables ou piratages longuement calculés). L'intérêt du jeu n'est toutefois pas là. La véritable prouesse de l'auteur (R. Garfield, également coupable des célèbres *Magic, the Gathering* et *King of Tokyo*, entre autres) est d'offrir ici un jeu d'une richesse énorme tout en restant toujours proche de l'ambiance cyberpunk dont le jeu est tiré. Les vieux fans du *Neuromancien* de Gibson et les (plus très) jeunes adeptes de *Matrix* trouveront là de quoi épancher leur soif de combats virtuels entre le petit poucet pirate et l'ogre corpo. Le pirate doit installer des programmes dans son ordinateur, acheter du matos et tenter d'infiltrer les serveurs de son adversaire afin d'exposer ses plans à la vindicte populaire. De son côté, la corpo doit protéger lesdits serveurs à l'aide de GLACE (des programmes hostiles dont le but est de repousser voire de tuer les pirates), gagner de l'argent et surtout mettre à exécution les plans machiavéliques qui lui apporteront la victoire.

17 ans plus tard…

Attention, même s'il y a eu un lifting et de légères modifications, il s'agit de la réédition d'un jeu des années 90 et les règles datent de cette époque : mots clés, calculs à rallonge et procédures de jeu complexes. Vous êtes prévenus, il s'agit d'un grand jeu mais on est loin de la simplicité d'un *Warhammer Invasion* ou d'un *Star Wars JCE*. Dans le même ordre d'idée, le thème du jeu risque de repousser le débutant non averti qui préfèrera peut-être casser du monstre à coups d'épées (laser ou non) plutôt que se pâmer devant une console, un module d'extension cybernétique ou un programme de 200 Go.

Dans la plus pure tradition des jeux de cartes FFG, le jeu est appelé à recevoir régulièrement son lot de nouvelles cartes : dès que les decks ronronnent un peu, une extension sort et permet de s'ouvrir de nouvelles possibilités. Chic et pas (trop) cher. Les deux premiers « pack de données », Tout le premier cycle est dispo en boutiques et le deuxième cycle a déjà un pack de données dispo !

Croc

Le saviez-vous ?

(L'encart qui vous permettra de briller la prochaine fois que vous passerez dans votre boutique de JdR)

Aussi improbable que cela puisse sembler aujourd'hui, Richard Garfield ne s'attendait pas du tout au succès colossal de *Magic, the Gathering*. Initialement, celui-ci avait conçu *Magic* dans le but de financer un jeu de plateau dont personne ne voulait à l'époque : *Roborally*.
Récompensé depuis par quatre Origins Awards, celui-ci a prouvé que Mister Garfield est assurément l'homme aux mains d'or du milieu ludique.

Fiche technique

Éditeur • FFG/Edge Entertainment
Joueurs • 2
Matériel • 248 cartes, divers marqueurs, règles du jeu
Prix constaté • 39,90 €

J'aime :

✚ L'ambiance parfaitement rendue.
✚ Le jeu asymétrique.
✚ Les mécanismes de jeux riches.

J'aime moins :

- La complexité des règles.
- Le monde des pirates informatiques peu accessible aux néophytes.

La carte disparue

Lors de sa sortie en 1996 en version originale, *Netrunner* proposait 374 cartes dans son jeu de base. À son arrivée sous nos latitudes, la version de base ne comptait plus que 373 cartes, la carte *Investment Firm* ayant disparu lors de sa traversée de l'Atlantique.

JEU VIDÉO ONLINE

Le MOBA pour les nuls

Phénomène en pleine explosion dans l'e-sport (le sport sans effort en gros), le MOBA (pour *Multiplayer Online Battle Arena*) est à l'origine un dérivé d'une carte créée pour *Starcraft* premier du nom et qui a vite donné lieu à une carte de *Warcraft 3 : Defense of the Ancients* (DotA pour les intimes), qui a rencontré un franc succès.

Le principe est simple : deux équipes composées de plusieurs héros aux pouvoirs et techniques différents doivent s'affronter pour s'emparer de la base adverse, le tout en 30 ou 45 minutes environ. Chaque joueur contrôle un seul personnage et doit utiliser ses capacités pour causer un maximum de pertes chez l'adversaire, aidé par ses fidèles « minions » ou « creeps », des créatures très faibles mais produites à intervalle régulier et qui parcourent le champ de bataille en suivant un chemin défini. Chaque « kill » d'un héros adverse, qui reviendra quelques secondes plus tard, ou chaque « last hit » (le coup fatal) porté sur un minion produit de l'or, lequel sert à acheter de l'équipement pour améliorer son héros. Dans chaque jeu, les cartes possèdent des sortes de « checkpoint », des tours qui appartiennent à l'équipe adverse et qu'il faut neutraliser avant de pouvoir conquérir la base.

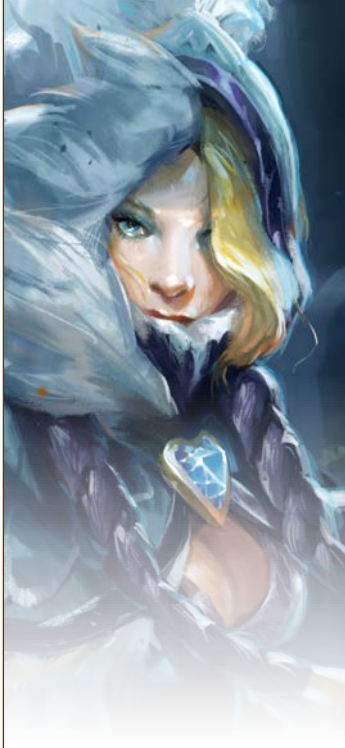
Malgré un principe de base très simple, les combinaisons et la stratégie s'avèrent les maîtres mots des MOBA. Pas de place pour l'improvisation. Les rôles dans les équipes sont définis : tank pour encaisser, soutien pour aider ses alliés, « jungler » qui file d'un bout à l'autre de la carte pour désorienter l'ennemi et se jeter sur les adversaires quand ils s'y attendent le moins, et enfin « carry », littéralement celui qui *porte* la partie grâce à ses talents permettant de tuer rapidement les champions adverses. Gare aux noms d'oiseaux qui voleront à la moindre erreur de « pick up » (la sélection de son personnage) ou pour une faute en jeu.

Si les MOBA se ressemblent, ils partagent aussi une population qui ferait passer les trolls de forums ou de MMORPG pour des poètes, et les chansons de rap *west coast* pour des déclarations d'amour. Âmes sensibles s'abstenir.

Pour la petite histoire, le développement de ce mode de jeu s'inspire fortement de la création du JdR par Messieurs Gygax et Arneson : au lieu d'une armée entière à gérer, les créateurs de cette carte sont partis du principe que l'on pourrait tout autant s'amuser avec un seul personnage, lequel prendrait des niveaux et gagnerait des capacités au fil des joutes. Merci le JdR !

David Burckle





MOBA les plus courants actuellement

League of legend (Lol) : « *fast, fun and furious* » pourrait être la devise de ce MOBA qui rassemble 50 millions de joueurs !!! Il compte parmi les plus faciles à prendre en main. Semi-gratuit (ou semi-payant, question de point de vue), il propose chaque semaine une sélection réduite de personnages accessibles sans avoir recours aux achats.

DOTA 2 : évolution du *Defense of the Ancients* premier du nom, le gameplay y est plus exigeant que dans Lol. Gratuit, seuls les « skins », de nouveaux designs pour les héros, entièrement facultatifs, sont payants.

+ *Heroes of Newerth* : un clone de DotA. Payant.



JEU VIDÉO

HEX : SHARDS OF FATE

Jeu vidéo, JCC et MMORPG sont dans un bateau...

Fort de leur expérience dans le domaine des jeux de cartes, avec notamment le JCC *World of Warcraft* et de nombreux jeux de construction de decks, Cryptozoic sort ici des sentiers battus en mêlant plusieurs genres qui, à première vue, n'avaient pas grand-chose à voir.

Le concept de *HEX*, mélange de jeu de cartes à collectionner et de jeu massivement multi-joueurs, a séduit un grand nombre d'adeptes via un Kickstarter à succès en juin dernier.

Une base classique et solide

HEX est avant tout un JCC qui, s'il est numérique, exploite des mécanismes archi-connus du genre : le joueur dispose de ressources, qu'il utilise pour invoquer des créatures et des sortilèges, et cherche à éliminer le champion ennemi. De fait, la prise en main est très rapide, à dessein. Le jeu n'est toutefois pas une adaptation d'un JCC existant, et cela lui permet de se démarquer, par l'ajout de plusieurs concepts typiques des jeux vidéo, des RPG et des jeux en ligne.

Ainsi, les joueurs peuvent faire évoluer leurs cartes, soit en accumulant de l'expérience, soit via un système de gemmes qui transforment les effets ou les capacités des cartes elles-mêmes. Chaque carte conserve un historique de la manière dont elle est jouée, avec un système de récompenses et de badges. Les boosters, outre des cartes, peuvent contenir de petits bonus cachés que le joueur utilisera pour améliorer son deck : équipement, cartes spéciales, etc.

De plus, le joueur crée son champion, en choisissant parmi six classes et huit races, avec une emphase sur quatre de ces huit races dans le premier set de cartes. Ce champion a lui aussi des capacités qui peuvent être utilisées pendant la partie, et il peut évoluer avec le temps.

Trois jeux en un

HEX propose trois expériences de jeu radicalement différentes. En solo (PvE), le jeu se rapproche d'un RPG grâce à ses mécaniques d'expérience, d'équipement et d'évolution du deck. Le joueur peut explorer des donjons afin de récupérer gemmes, équipement ou nouvelles cartes, en affrontant des défis ou des puzzles spécifiques, qui mettent ses talents de construction de deck à contribution. Cryptozoic annonce en outre une IA performante, avec notamment un système de caractérisation des champions ennemis.

Entre joueurs (PvP), les parties sont celles d'un JCC typique, avec un mode très compétitif, basé sur un équilibre entre les différents decks et un système de tournois permanents. Des modes plus avancés (tournois drafts, par exemple) seront aussi disponibles.

Enfin, à plusieurs, les joueurs peuvent effectuer des raids. L'expérience se rapproche du système de donjons, avec des puzzles ou défis à accomplir de manière coopérative, qui requerront des decks construits spécifiquement pour chaque raid.

Un nouveau genre ?

Ajoutez à cela un système de guildes, d'échanges de carte et de jeu organisé, et vous avez un mélange inattendu et surprenant, qui pourrait bien changer la façon de concevoir les JCC. Pour Cory Jones, *HEX* est clairement le précurseur d'un nouveau genre, et jusque-là la communauté des joueurs semble lui avoir emboîté le pas.

Thom'

Fiche technique

Éditeur • Cryptozoic Entertainment
Plateforme • PC/Mac (Android et iOS prévus plus tard)
Prix constaté • $10 le Starter, $2 le booster.

J'aime :

+ Une jouabilité immédiate.
+ Un gameplay transversal !

J'aime moins :

- Pas grand chose...

SÉRIE TV

STRIKE BACK

Au service de Sa Majesté !

Aussi évidente que semble l'alliance du genre action/espionnage et du petit écran, leur mariage n'a pas produit que des merveilles, bien au contraire. En revanche, quand la sauce prend, le résultat est un pur bonheur. Tout comme en JdR…

Trois saisons meurtrières

Créée en 2010 par la chaîne britannique Sky 1, la série *Strike Back* est inspirée du roman éponyme de Chris Ryan. Initialement centrée sur le personnage de John Porter, un ancien SAS chargé de mener des opérations spéciales d'infiltration (libération d'une journaliste en Irak, évasion d'un soldat anglais au Zimbabwe…), la série change de ton lorsque l'acteur Richard Armitage, qui incarne Porter, s'engage dans le tournage du *Hobbit* (dans le rôle de Thorin), et lorsque Sky 1 cède la série à la chaîne américaine Cinemax (HBO).

Dès lors, *Strike Back* devient un mélange de *MI-5* et de *James Bond* : les intrigues sont toujours basées sur les problématiques du terrorisme et de l'armement, mais l'accent est mis sur les scènes de *gunfight* et les poursuites endiablées. Le tout étant ponctué de scènes de sexe que regretteront probablement les esprits chagrins.

Autre nouveauté de la saison 2 : le développement d'un arc narratif. Porter meurt en révélant l'existence du *Projet Dawn*, une arme de destruction massive conçue par le terroriste Latif. Les nouveaux héros de la série, Stonebrige, un sergent SAS, et Scott, un ex-Delta Force, courent après Latif à travers le monde, de l'Inde à la Hongrie en passant par l'Afrique du Sud et le Soudan, dans le but de neutraliser le terroriste. Au passage, ils doivent aussi infiltrer une bande de mercenaires irlandais, libérer un médecin détenu par un chef de guerre soudanais, etc.

Au cours de la saison 3, diffusée en juin dernier sur Canal +, la section 20 tente de récupérer des détonateurs nucléaires provenant de l'ancien empire soviétique et achetés par un industriel sud-africain. La traque démarre en Somalie, se poursuit au Niger et en Algérie, puis en Afrique du Sud. Les héros doivent affronter un chef de guerre somalien, des terroristes d'Aqmi, et surtout le redoutable mercenaire Matlock, trouvant ponctuellement l'aide d'une troupe de berbères et croisant à l'occasion la route du Mossad.

James Bond contre Dr CO

Les intrigues sont bien ficelées et faciles à adapter en scénario de JdR, chaque saison pouvant constituer une belle campagne. C'est l'occasion de dépoussiérer votre bon vieux *James Bond 007* (cf. le *Portrait de famille* dans *CB#5*) qui est particulièrement pressenti pour jouer ce type d'histoire, mais c'est également l'occasion de tester nos *Chroniques Contemporaines* et d'éprouver notre moteur de jeu en mode action.

L'adaptation littérale de la série oriente naturellement de telles parties vers des séances à 1 MJ et 2 joueurs mais il est assez aisé d'augmenter le nombre de joueurs en s'inspirant du rôle des autres membres de la section 20 qui interviennent dans chacun des épisodes (quitte à leur donner un rôle plus important que ce qui est vu à l'écran).

Enfin, même si vous n'adaptez pas cette série pour vos parties, elle contient tout de même une belle galerie de personnages et des décors superbes que vous pourrez sans mal réutiliser dans de nombreux jeux.

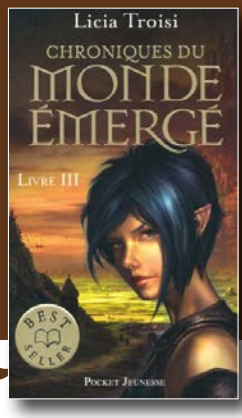
Marc Sautriot

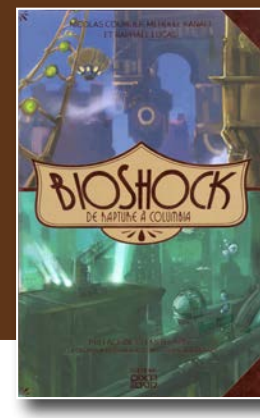


Diffuseur • Sky 1 et Cinemax (HBO)
Diffuseur France • Canal + et NRJ 12

J'aime :
+ Les intrigues, les personnages, la réalisation.
+ Le rythme.
+ Les superbes décors.

J'aime moins :
- Euh… rien en fait !







ROMAN

CHRONIQUES DU MONDE ÉMERGÉ

Heroïc fantasy spaghetti

Première trilogie (sur trois) se déroulant dans le Monde Émergé, les *Chroniques*… sont avant tout le récit des aventures de Nihal la guerrière et de Sennar le magicien dans un monde où un Grand méchant, le Tyran, fait la guerre aux peuples libres depuis 40 ans, et est sur le point de gagner. Mais une prophétie a annoncé sa perte… L'univers, peuplé d'humains, de fées, de gnomes (qui tiennent cependant beaucoup des nains « classiques » de l'héroïc fantasy) et de dragons montés par des « chevaliers du dragon », fleure bon le *Do-D*. Du déjà-vu donc, a priori. Mais sur cette base classique, Licia Troisi a construit un univers solide avec une intrigue sympa ; le vernis manichéen cache des personnages plus complexes qu'il ne semble de prime abord ; les méchants ne le sont pas « parce que », et les « gentils » ne le sont pas toujours forcément. Bref, ce sont là de bons petits romans pour vous accompagner en vacances cet été et vous donner quelques idées à ressortir lors de vos prochaines parties !

Marc Sautriot

Éditeur • Pocket Junior (poche)
Auteur • Licia Troisi
Prix constaté • 8,10 €

ROMAN

BIOSHOCK : DE RAPTURE À COLUMBIA

Big Daddy is home !

Bioshock est décidément une saga qui fait couler de l'encre. En trois jeux, elle a su s'imposer comme une véritable référence, et ce malgré un second opus un peu en deça du premier. Mais Bioshock c'est aussi une histoire complexe et un univers passionnant. Voilà ce que « *de Rapture à Columbia* » nous propose d'explorer. Au cours de ses 200 pages remplies à ras bord de texte, on nous raconte tout. La genèse des jeux, leur construction, mais aussi leur histoire, leur univers… Le livre comblera les fans désirant découvrir les coulisses de la création de la saga. Mais l'ouvrage présente aussi un historique complet de Rapture et un résumé exhaustif de l'histoire des deux premiers jeux. Une manne d'informations pour un meneur de jeu qui désirerait lancer les joueur dans cet univers atypique et étrange. Autant le dire, le prix en vaut la chandelle.

Julien Dutel

Editeur • Éditions Pix'n Love
Matériel • Livre de 200 pages Noir et Blanc, couverture rigide, format A5
Prix constaté • 22 €

SÉRIE TV

THE AMERICANS SAISON 1

Une étude en rouge

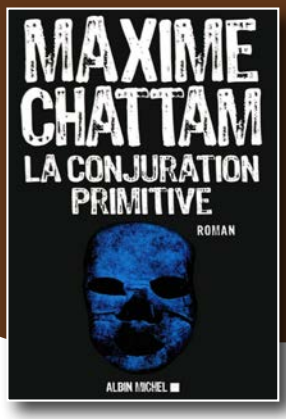
Suivre le quotidien d'un couple d'espions russes infiltrés depuis près de 20 ans sur le sol américain, le tout au début des années 80 alors que Reagan intensifie le rythme de la guerre froide, voilà ce que propose *The Americans*, une des meilleures séries ayant fait ses débuts au premier semestre 2013.

Avec Keri Russel et Matthew Rhys dans les rôles principaux, le show fait preuve d'une intelligence remarquable, présente le monde en nuances de gris et attache le spectateur aux deux camps en lice pour qu'aucune victoire ne soit totalement satisfaisante. Conçue par un ancien agent de la CIA, la série est à ne manquer sous aucun prétexte.

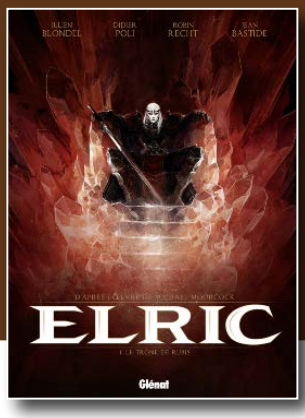
Petit plus : au milieu d'un setting complet où les personnages à reprendre sont nombreux, les rôlistes curieux pourront voir ce que donne l'emploi de la compétence Déguisement par des maîtres dans cet art.

Stéphane Gallot

Diffuseur • FX
Auteur • Joe Weisberg
Saison • 13 épisodes







ROMAN

La conjuration primitive

Quand les psychopathes prolifèrent…

La conjuration primitive commence de façon très classique : un gendarme sollicite l'aide d'un profiler renommé pour l'aider à dénouer une série de crimes énigmatiques. Maxime Chattam pose pourtant rapidement ensuite les spécificités de son intrigue : plusieurs criminels sont à l'œuvre un peu partout en France : deux tueurs en série au style différent, un pédophile et un *spree killer*, qui signent tous leurs crimes d'un symbole, *e. Entraînant les enquêteurs du fin fond de la France à la Pologne en passant par l'Écosse, évoquant les premiers hommes et les nazis, le scénario, plein de rebondissements, parvient à surprendre le lecteur habitué au genre. Quant aux personnages, gentils comme méchants sont intéressants et ne tombent pas dans le poncif américain des flics névrosés et des tueurs à la Hannibal Lecter. Bref, un superbe thriller qui fera une excellente inspi pour *COPS*, *Cthulhu* et *L'Appel de Cthulhu* (en l'état sans Cthulhu), *RIP* et pour tout autre jeu d'investigation.

Marc Sautriot

Éditeur • Albin Michel
Auteur • Maxime Chattam
Prix constaté • 22,50 €

JEU DE SOCIÉTÉ (VO)

Firefly

I aim to misbehave…

L'éditeur avait prévu quelques centaines d'exemplaires en avant-première à la *GenCon*, partis en quelques minutes dans une cohue indescriptible. J'ai réussi à mettre la main sur l'un des précieux objets et à l'essayer… Vous êtes le capitaine d'un navire de classe Firefly. Pour l'emporter, vous allez devoir trouver un équipage, accomplir des missions et maintenir le vaisseau en état de marche. Les missions consistent à aller d'un point A à un point B. Leur succès dépend des compétences de l'équipage (combat, tech et négociation). Il faut gérer le carburant, la menace de l'Alliance et des Reavers, mais aussi le moral de l'équipage. Quelques planètes sont des centres de commerce où l'on peut dénicher matériel ou personnel afin d'accomplir des missions plus ardues. Au début de chaque partie, on détermine le scénario de la partie, avec ses objectifs et missions spécifiques. Six scénarios sont fournis, dont celui de la partie en solo. Cela dit, un plus indéniable : il est très simple de créer soi-même des scénarios additionnels. La mécanique du jeu est simple, l'ambiance de la série globalement bien rendu, et si on peut regretter son côté assez aléatoire, le jeu reste très divertissant.

Thom'

Éditeur • Gale Force Nine
Joueurs • 1 à 4

BD

Elric

Adaptation réussie

Une préface dithyrambique de Michael Moorcock ne suffit pas à faire un bon ouvrage dans l'univers du célèbre Elric le nécromancien et de sa démoniaque épée *Stormbringer*, loin s'en faut ! Alors pour réussir cette adaptation du Cycle d'Elric intitulée *Le Trône de rubis*, il a fallu une sacrée de dose de travail d'adaptation et pas moins de 3 dessinateurs, excusez du peu ! Julien Blondel (l'auteur du jeu de rôle *Vermine*) signe pour son retour à la BD un scénario clair et bien mené porté par un trio visuellement très dynamique. Ce premier tome se focalise surtout sur les décors et les évènements décadents en Melnibonée, entre trahison du frère et les inévitables invocations d'esprit élémentaire et de démons sans qui notre albinos ne serait pas Prince. On espère que la suite nous permettra de découvrir d'autres paysages des Jeunes royaumes.

Damien Coltice

Éditeur • Glénat
Auteurs • Julie, Blondel, Didier Poli, Robin Recht et Jean Bastide
Prix constaté • 14,90€



BD

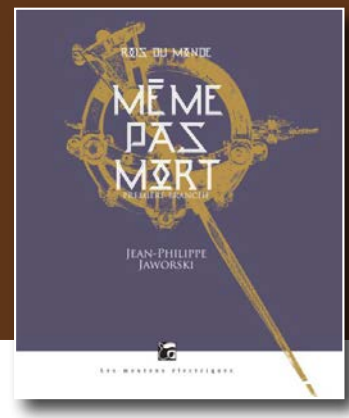
Long John Silver Guyanacapac

La mystérieuse cité d'or !

Sans pour autant créer une suite de *L'île au trésor*, Dorison et Lauffray en ont repris deux personnages phares, le fameux pirate qui donne son nom à la série et le docteur Livesey, afin de composer cette aventure qui reprend à merveille tous les codes classiques des histoires de pirates. Lancée par l'intermédiaire de la manipulatrice Lady Vivian, une noble ruinée obligée de partir à la recherche d'un mythique trésor inca, cette série s'achève de façon grandiose avec ce tome 4. Mis à mal par une terrible tempête, son équipage décimé suite à une mutinerie menée par Silver, le navire des aventuriers s'enfonce dans la jungle amazonienne. Là, les survivants doivent affronter un ennemi inattendu avant de prétendre au fabuleux trésor de la cité perdue de Guyanacapac. Au-delà de son graphisme somptueux et de son scénario très bien huilé, cette BD constitue une superbe source d'inspi pour *Pavillon noir* et, pourquoi pas, pour *L'Appel de Cthulhu*.

Marc Sautriot

Éditeur • Dargaud
Auteurs • Xavier Dorison & Matthieu Lauffrey
Prix constaté • 13,99€



ROMAN

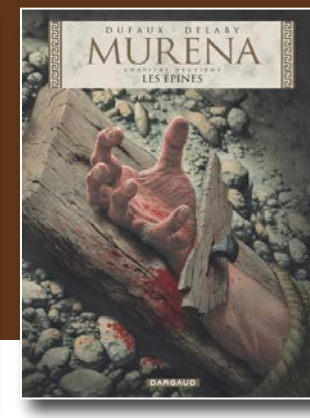
Même pas mort

Rencontre celtique

Après avoir écrit l'un des meilleurs roman de *fantasy* français, Jaworski nous offre avec *Même pas mort* le premier tome d'une trilogie consacrée à l'âge de fer et aux celtes intitulée *Rois du monde*. Le récit de la vie de Bellovèse, fils du roi Sacrovèse tué par son beau-frère, s'appuie sur les rares données historiques remontant à cette époque largement sous-exploitée en roman. On y retrouve la patte inégalable de l'auteur, entre anecdotes passionnantes, utilisation habile de la magie de l'époque, et richesse de l'écriture. Les joueurs de *Keltia* y trouveront de nombreuses idées pour émailler leurs descriptions ou façonner de nouveaux scénarios en exploitant directement certains épisodes de l'épopée de Bellovèse. *Même pas mort* n'a pas le souffle ni l'appétit de *Gagner la guerre,* du fait notamment d'un héros beaucoup moins truculant que Don Benvenuto, mais cela n'en reste pas moins un roman d'une grande qualité dont la suite pourrait réserver d'agréables surprises !

Damien Coltice

Éditeur • Les Moutons électriques
Auteur • Jean-Philippe Jaworski
Prix constaté • 23€ grand format



BD

Murena T.9 – Les épines

L'histoire de Néron revue

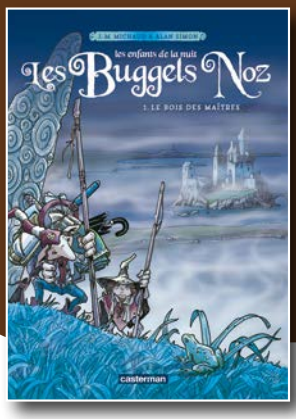
Après un premier cycle machiavélique dont le scénario entremêlait habilement intrigues politiques, assassinats sordides, histoires d'amour et combats de gladiateurs, Jean Dufaux peine à maintenir l'intensité de son récit et à captiver l'attention du lecteur. La lecture n'est cependant pas désagréable, d'autant plus que le récit est illustré avec talent par Philippe Delaby qui réalise une fois encore des planches magnifiques.

Après avoir causé le grand incendie de Rome, Murena veut en parler à Néron pour empêcher la sombre machination ourdie par un proche de l'empereur, tandis que Pierre est accusé avec des dizaines de chrétiens. Les différents protagonistes ont des relations complexes qui apportent un peu d'incertitude aux événements.

Malgré ses défauts, l'album est plaisant à lire et propose de nombreux visuels pour toute partie de JdR se déroulant dans un univers antique ou médiéval-fantastique.

Marc Sautriot

Éditeur • Dargaud
Auteurs • Jean Dufaux/Philippe Delaby
Prix constaté • 11,99€







BD

Les Buccels Noz

Le bois des maîtres

Enfants de la nuit, les Buggels Noz sont de sympathiques petites créatures qui vivent cachés des humains au cœur de Brocéliande. Un mystérieux complot menace désormais leur existence et va les amener de découvertes en découvertes, à un rythme échevelé. Ce qui change dans cette série de *fantasy* est qu'elle se déroule de nos jours et que deux mondes se trouvent subtilement mêlés, autorisant l'usage intensif de l'humour et de clins d'œil, tout en nous offrant une histoire pleine de suspense. Tout est réuni pour le succès de cette BD. Au dessin, on retrouve Jean-Marie Michaud, déjà auteur de nombreux albums, tandis qu'au scénario, il s'agit d'une première remarquée pour Alan Simon, auteur-compositeur connu des amateurs de musique celtique-rock, qui nous montre une nouvelle facette de son talent. Découvrez absolument *son univers musical, notamment Excalibur II*, primé aux Prog awards, qui tient une place de choix dans ma discothèque. En attendant un CD des Buggels Noz ?

Olivier Guillo

Éditeur • Casterman
Auteurs • J-M Michaud & Alan Simon
Prix constaté • 10,95€

BD

Elfes, T2 – L'Honneur des Elfes sylvains

Rencontre en terre inconnue

Après un premier opus réussi sans être inoubliable, voici venu le second tome de la série *Elfes*. La valeur de l'équipe aux commandes est certaine, le travail est là, les idées sont bonnes mais il manque quelque chose pour être emporté. Ceci dit, les dessins sont superbes, le travail de narration est accompli avec sérieux et l'histoire se déroule sans accroc. Plus intéressante et entrainante que la trame précédente, l'aventure suit ici les pas de Llali, jeune noble partie seule dans les bois pour implorer les elfes d'aider sa cité au nom d'antiques alliances n'ayant plus cours. En chemin, la belle apprendra plus qu'elle ne le souhaitait, découvrira l'histoire des mésalliances passées et entrera dans la légende, tout ça en 56 pages. On attend le futur tome 3 en espérant que la fresque apporte une vue d'ensemble valorisante où l'œuvre totale serait plus que la simple somme de ses parties.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Auteurs • Jarry, Maconi & Saito
Prix constaté • 14,30€

ARTBOOK JEU VIDÉO

The Art of Remember Me

Futur imparfait

Une nouvelle fois, Dark Horse a récupéré une belle licence de jeu vidéo pour sortir un artbook : *The Art of Remember Me*. Mais quel ouvrage ! Rempli à ras bord d'artworks, il dépeint Paris dans un futur proche, un Paris transformé qui ne va pas sans faire penser, parfois, à *Blade Runner*. Outre les inspirations visuelles, le livre est truffé de petits textes de l'équipe créative, expliquant ses choix et sa démarche. Une réussite visuelle, provoquant l'inspiration dès les premières pages tournées. Amateurs de JdR d'anticipation, de cyberpunk ou autres, n'hésitez pas un instant. Ce beau livre a toutefois un défaut : on hésite à le montrer à des joueurs en cours de partie, de peur de l'abimer. Un vrai bonheur pour ceux qui aiment ce type d'ouvrages.

Julien Dutel

Éditeur : Dark Horse Books
Prix constaté : $39,99
Matériel : 184 pages couleur, couverture rigide

UN MAL POUR UN BIEN

Ce scénario est conçu pour faire logiquement suite à l'aventure D4 - Affamés sont les morts, *qui est issue du* Recueil du Val de Sombrelune. *Elle peut cependant être jouée indépendamment et être aisément adaptée adaptée à des personnages d'un autre niveau en ajustant la difficulté des tests et le FP des monstres.*

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR — CASUS BELLI

En quelques mots...

Engagés pour mettre fin aux attaques d'un monstre rôdant dans et autour du village de Nid-du-Faucon, déjà affligé par plusieurs drames, les PJ vont vite comprendre que la situation est plus complexe qu'elle le semblait de prime abord.
La forêt et le temple local cachent bien des secrets et le monstre, qui réapparaît chaque nuit, se révèle être un gardien laissé des siècles plus tôt pour protéger un dispositif de défense antique. Un gardien qui ne trouble les habitants que pour permettre l'accomplissement d'un mystérieux rituel…

Note aux MJ : *pour laisser 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 • Scénario semi-ouvert

PJ • 4 à 5 aventuriers de Niveau 8

MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

DÉCOR DE L'AVENTURE

En Andoran, qui n'a pas entendu parler de la ville de Nid-du-Faucon et de sa dangereuse forêt au cœur du mystérieux val de Sombrelune ? C'est un bastion reculé de quelques 1 400 âmes couvert de sciure et bâti sur une colline abrupte. C'est une des plus anciennes communautés de bûcherons encore en activité dans la nation et appartenant au Consortium du bois. La plupart des villageois ne se soucient que des quelques pièces qu'ils reçoivent en échange de leur travail éreintant. Le peu de confort dont ils disposent leur est précieux.

Dans cette ville dépourvue d'espoir, certains rêvent pourtant d'un grand destin et d'un avenir meilleur. Les aventuriers de passage sont une source d'inspiration pour les plus jeunes et leurs récits pleins de combats et de merveilles en font rêver plus d'un. Ainsi, deux jeunes gens, Lek et Bart, décident un beau matin de se lancer à l'aventure et d'explorer les infâmes bois de Sombrelune. Un sac jeté sur l'épaule, les deux compères s'enfoncent dans la forêt et disparaissent. Une semaine s'écoule avant que Bart ne revienne, boitant et portant le corps sans vie de son compagnon. Lors de son témoignage, le village découvre avec stupeur la présence d'un tumulus à distance dans les bois, ainsi que celle d'un monstre le défendant âprement.

La forêt de Sombrelune abrite en effet bien des secrets dans ses sous-bois. Non loin du Creuset de Droskar, un ancien tertre abrite un autel, dernier vestige marquant un emplacement magique d'une grande importance. Il y a bien longtemps, un cercle de puissants membres de la Croisade Étincelante dissimula l'un des sceaux confinant le Tyran-qui-murmure dans sa prison sous les ruines d'un ancien monastère nain à la lisière de la forêt de Sombrelune (voir l'aventure *D4 - Affamés sont les morts* dans le *Recueil du Val de Sombrelune* p.152). Les croisés étaient conscients des terribles conséquences que le bris du sceau aurait sur la région si une telle catastrophe devait survenir. Les effets exacts demeuraient imprévisibles, mais chacun savait que l'influence de l'énergie négative se ferait fortement ressentir. Aussi décidèrent-ils de bâtir non loin du monastère un autel dissimulé sous un tumulus qui, par le biais d'un rituel, permettrait de canaliser un flux d'énergie positive agissant comme une sorte de dispositif de sécurité pour contrer le mal. Malgré toute leur bonne volonté et des années de recherches magiques, les puissants mages ne purent se soustraire à l'ignoble obligation d'un sacrifice humain. Un croisé dévoué se sacrifia pour la bonne cause et le rituel fut accompli dans les règles, sanctifiant les lieux. Si la menace du bris d'un sceau devait se concrétiser dans un futur lointain, une brèche s'ouvrirait de manière fugace sur le



plan de l'énergie positive, libérant une vague d'énergie suffisamment forte pour déferler sur plusieurs kilomètres à la ronde, repoussant les morts-vivants et revigorant les créatures vivantes.

Pour protéger les lieux et leur œuvre, les croisés façonnèrent enfin un gardien magique animé par la magie du sanctuaire et doté d'une grande vigilance. Pour que celui-ci soit capable de résister à une vague d'énergie négative, les croisés optèrent pour la solution la plus sûre, acceptant de le créer à partir du plan de l'Ombre même si cela allait à l'encontre de leurs principes fondamentaux. Tel était le prix pour la sécurité du lieu et les membres de Croisade Étincelante acceptèrent de s'y soumettre sans sourciller. Un mal pour un bien.

Les croisés de cette époque sont morts depuis fort longtemps mais le gardien est toujours présent et veille sans relâche.

Lorsque Lek et Bart ont découvert ce lieu et pénétré dans le site magique, ils ont été immédiatement confrontés au gardien du tertre. Tandis que Bart tentait de tuer la créature, il ne pouvait deviner que le sang de Lek sur l'autel et sa mort dans le tertre marquerait le début du rituel de purification, un rituel qui ne se terminerait qu'en plaçant le corps de son ami sur l'autel. Le gardien est là pour protéger le site et faire en sorte que le rituel s'accomplisse jusqu'au bout. Il n'abandonnera en aucun cas avant que le corps soit remis sur l'autel.

Pourtant, Bart parvint à s'échapper et à ramener le corps de Lek en ville. Sans le savoir, en agissant ainsi, il a attiré le monstre à Nid-du Faucon.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Depuis le retour de Bart, un monstre rôde à Nid-du-Faucon et plusieurs personnes ont fait sa malheureuse rencontre. Les PJ peuvent être des natifs de Nid-du Faucon ou des aventuriers de passage. Peut-être même qu'ils sont à l'origine de →

toute cette histoire, ayant excité le sens de l'aventure de deux jeunes nigauds en racontant leurs derniers exploits à Bart et Lek. Selon les souhaits du MJ, Bart et Lek peuvent être les rejetons de personnalités de Nid-du-Faucon voire les enfants des PJ, ces vieux aventuriers. Quelle que soit la solution retenue, les habitants se sont regroupés et ont décidé de trouver des mercenaires capables de protéger Nid-du-Faucon du monstre qui rôde la nuit et tue leurs concitoyens. Après plusieurs rencontres avec ce rôdeur, le groupe devrait réaliser que l'histoire qui leur a été servie initialement présente des zones d'ombre et, vraisemblablement, un secret. L'enquête mène ensuite les PJ à l'église d'Iomédae. Dans les soubassements de l'édifice, ils devront affronter un gardien protégeant le secret derrière ces attaques : le sang de Lek a réveillé une créature qui ne pourra être arrêtée qu'en ramenant le corps sur l'autel du tertre, ce qui permettra l'accomplissement du rituel des croisés. Les PJ vont donc devoir rapporter le corps jusqu'au tumulus pour le déposer sur l'autel contre la volonté des villageois. Lorsqu'ensuite le rituel s'achève, une vague d'énergie positive déferle sur la région, revigorant toutes les créatures vivantes sur plusieurs kilomètres, affectant tous les morts-vivants et annulant tout autre effet causé par l'énergie négative (comme celle libérée par le sceau confinant le Tyran-qui-murmure ; voir l'aventure *D4 - Affamés sont les morts* dans le *Recueil du Val de Sombrelune* p.152). Malheureusement pour les PJ, elle est suivie par une créature extraplanaire bien plus puissante que le gardien du lieu.

PARTIE1 : LE RÔDEUR

La ville de Nid-du-Faucon est très calme et silencieuse lorsque les PJ la traversent. La peur a envahi les murs et les habitants ont fortement ralenti leurs activités quotidiennes. Aucun rire d'enfant ne résonne dans les rues comme à l'habitude et les poules et cochons errants ont été rentrés. Des détritus commencent à s'amonceler dans les rues désertes. Les habitants observent les éventuels visiteurs cachés derrière leurs volets clos et les quelques villageois visibles pressent le pas d'une maison à une autre, se hâtant de terminer leurs préparatifs avant la nuit.

Une fois les PJ identifiés comme de simples voyageurs, malgré la peur, les habitants se montrent accueillants et, si les PJ le souhaitent, ils peuvent effectuer des achats chez divers marchands ou s'installer à l'auberge du *Canard Assis*. Là, les rumeurs relatives aux troubles récents sont sur toutes les lèvres et chacun est prêt à raconter ce qu'il sait au sujet des attaques. Dans les minutes qui suivent l'installation des PJ à l'auberge, le prévôt Deldrin Baleson, un halfelin, arrive accompagné d'un de ses adjoints. Les deux hommes ont les traits tirés par la fatigue. Le prévôt se présente et serre la main aux PJ avant d'entrer dans le vif du sujet :

« Nous avons des problèmes. Il y a deux semaines, deux jeunes gens, Lek et Bart, sont partis sur un coup de tête dans la forêt de Sombrelune pour chasser et jouer aux aventuriers. Nous préférons généralement éviter de pénétrer trop profondément dans la forêt, mais il s'agit de bûcherons vigoureux capables de se défendre. Il y a un peu moins d'une semaine, Bart est revenu en ville en portant le corps de Lek et il racontait des choses terribles au sujet d'un monstre dans un tertre.

« C'était déjà un drame terrible bien sûr, mais ce ne fut que le début de nos problèmes. Rapidement ensuite, quelque chose s'en est pris à nos animaux. Nous avons retrouvé

Nid-du-Faucon

Ville inhabituelle (Consortium du Bois) ; **AL** NM
Limite de po 1 500 po ; **Revenus** 40-550 po
DÉMOGRAPHIE
Population 1 400
Type isolé (humain 94%, halfelin 3%, demi elfe 1%, elfe 1%, autre 1%)
PERSONNALITÉS IMPORTANTES
Maillet Thuldrin Kreed LM humain expert 3/roublard 4 (Maillet du Consortium du Bois)
Magistrat Vamros Harg NM halfelin aristocrate 2/ensorceleur 5 (élu des magistrats)
Prévôt Deldrin Baleson LN halfelin expert 3/guerrier 3 (prévôt du val de Sombrelune)
Chef Jaurpaye « Jour-de-paye » Teedum LM humain moine 2/guerrier 3 (chef du Consortium du Bois)

nos chiens égorgés et nos vaches presque coupées en deux. Au début, nous avons pensé à un loup, un gros, comme un worg. Puis nous avons trouvé les pauvres Estenons. »

Il marque une pause paraissant affecté…

« Nous ne savons pas ce qui leur est arrivé. Le jeune couple devait sans doute revenir de la grange après avoir rentré le foin. On les reconnaissait difficilement après ce qu'ils avaient subi. Lui était totalement déchiqueté tandis que le corps de sa femme était comme brûlé par de l'acide.

« Après cela, nous avons pris des mesures sérieuses. Nous avons posé des pièges près du lieu de l'attaque et nos meilleurs chasseurs se sont dissimulés tout autour de la ville. J'effectuais moi-même des rondes. Mais après que la chose a tué Phil et Jéro Vyrrian, j'ai demandé à nos concitoyens de revenir et de s'enfermer chez eux. Depuis, nous n'avons plus eu de nouveaux morts. Mais la chose laisse parfois des traces de griffes sur nos portes. »

« Nous avons demandé de l'aide à Olfden mais leurs moyens sont limités et seul Orégent ou Augustana pourrait nous apporter une aide suffisante. Notre ville est isolée et ne semble pas être une priorité pour Son Excellence Codwin 1er. La population est prête à payer jusqu'à 1 000 po par personne (max 5 000 po) si un groupe parvient à résoudre le problème. »

Une fois la réunion terminée, et si les PJ acceptent d'aider la population, Deldrin propose de leur montrer les différents lieux des attaques puis leur souhaite bonne chance. Il part ensuite effectuer sa ronde afin de vérifier que le couvre-feu est bien respecté avant de retourner chez lui pour protéger sa famille.

TRAQUER LA BÊTE

Le prévôt a donné carte blanche aux PJ, mais il leur intime d'agir le plus rapidement possible et leur recommande de se rendre sur le lieu de l'attaque la plus récente, à proximité de l'échoppe du maréchal-ferrant, à l'entrée nord-ouest de la ville. Sur place, un test de Survie (DD 27) est nécessaire pour découvrir d'étranges traces laissées par un quadrupède assez gros, des empreintes s'approchant vaguement de celles d'un loup. Une piste peut être suivie depuis le site de l'attaque. Celle-ci décrit des cercles à l'intérieur de la ville, tourne longuement autour temple d'Iomédae mais ne s'approche jamais de ses murs. Le DD pour repérer ces empreintes est réduit de 5 points pour chaque jour successif que les PJ passent en ville.

Créature : La bête qui rôde à Nid-du-Faucon est un Prédateur d'Ombre (voir encadré). Il s'agit d'un Dogue d'Ombre (*Bestiaire 2*, p.101) évolué et modifié magiquement par des mages au service de la Croisade Étincelante. Son seul but est de défendre le tumulus sacré auquel il est lié et de faciliter l'accomplissement du rituel qui doit s'y dérouler. Il se rend en ville deux heures après la nuit tombée et se déplace lentement entre les maisons, humant l'air et émettant quelques grognements.

Malheureusement pour les PJ, la mise à mort du Prédateur d'Ombre ne l'arrête pas pour autant. Lorsque la créature est tuée, son corps prend immédiatement la forme d'un nuage de fumée noire. Celui-ci vole en ligne droite à une vitesse de 45 m par round jusqu'à une clairière dans les profondeurs de la forêt, là où se trouve le tumulus. Le tertre abrite un autel couvert de mousse en son centre. À chaque coucher de soleil, La magie imprégnant le site génère un nouveau Prédateur d'Ombre si le précé- →



dent a été détruit. Ce processus ne peut être arrêté qu'en complétant le rituel que Bart et Lek ont accidentellement amorcé. Les PJ peuvent tenter de suivre le nuage de fumée jusqu'au tertre avec un test de Survie (DD 27) (dont la difficulté est réduite à DD 17 si Bart leur indique la direction).

Lorsque les PJ tueront le Prédateur d'Ombre pour la première fois, ils s'imagineront sans doute que le danger est passé et voudront probablement récupérer leur récompense. Dans ce cas, les villageois sont ravis et commencent à préparer des festivités. Le prévôt demande aux PJ de profiter de la ville et de son hospitalité pour quelques jours, le temps que la somme de la récompense soit réunie. La nuit suivante, le monstre fait pourtant sa réapparition, rôdant autour du temple (ou du cimetière, si le corps de Lek a déjà été transféré au mausolée) en attaquant les passants.

Pour éviter toute velléité de « farming » de la part de vos joueurs, qui pourraient être tenté de tuer la créature à répétition, les PJ ne touchent l'intégralité des XP que pour les deux premières rencontres avec le Prédateur d'Ombre. Ils ne reçoivent ensuite que la moitié des points (voire moins si vous le souhaitez) lors des rencontres ultérieures, la tactique restant toujours la même.

PARTIE 2 : ENQUÊTE SUR L'ORIGINE DU MAL

Le sang de Lek sur l'autel et sa mort dans le tertre ont amorcé le début du rituel de purification. Celui-ci ne pourra être achevé qu'en déposant son corps sur l'autel, ce qui ouvrira une brèche entre le plan matériel et le plan de l'énergie positive. Le non-accomplissement du rituel provoque un déséquilibre entre les plans, une instabilité que le Prédateur d'Ombre tente de rétablir en rapportant le corps sur l'autel. Ce déséquilibre, que

PREDATEUR D'OMBRE

Dogue d'Ombre évolué FP 8

Cette créature musculeuse possède l'apparence d'un grand loup dont la fourrure absorbe la lumière et attire les ombres autour d'elle. Le prédateur est doté d'une mâchoire surdimensionnée remplie de multiples rangées de dents. Cette gueule crache un jet d'acide mêlé à un mucus collant.

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M, NM
Init +9 ; **Sens** vision dans le noir 36 m, vision nocturne, odorat ; **Perception** +18

DÉFENSE
CA 20, **contact** 15, **pris au dépourvu** 15 (+5 Dex, +5 naturelle)
pv 104 (8d10+60)
Réf +12, **Vig** +10, **Vol** +8
Capacités défensives fusion avec les ombres ; **RD** 10/magie
ATTAQUE
VD 15 m
Corps à corps morsure, +16 (2d6+7/19-20 plus croc-en-jambe) et 2 griffes, +15 (1d8+7)
Attaques spéciales
Hurlement (rayon 90 m ; terreur (DD 17) pendant 2d4 rounds)
Crachat immobilisant et corrosif (projection à 30 m, utilisable tous les 1d4 rounds, 10d6 acide, Réflexes DD 15, ½ dégâts ; mucus avec effet de *toile d'araignée* (1 cible seulement), Réflexes DD 15, annule)
Pouvoirs magiques (NLS 10 ; concentration +13)
À volonté - *localisation de créature*

STATISTIQUES
For 20, **Dex** 21, **Con** 21, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 14
BBA +8 ; **BMO** +11 ; **DMD** 22
Dons Arme de prédilection (morsure), Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion), Vigilance
Compétences Acrobaties +18 (+22 pour sauter), Discrétion +18, Intimidation +16, Perception +18

soulignent les signes précurseurs de l'ouverture d'une brèche entre les plans, risque d'attirer l'attention de créatures originaires du plan de l'énergie positive...

Malheureusement, après sa présentation dans l'église sanctifiée de Iomédae, le corps de Lek a été placé dans un mausolée du cimetière, lequel est sous l'effet d'un sort de *sanctification* depuis que des morts-vivants sont sortis de terre (cf. *D4 - Affamés sont les morts* dans le *Recueil du Val de Sombrelune*). Comme le sort empêche le Prédateur d'Ombre d'approcher, chaque nuit la créature revient et, tandis qu'elle tournait jusqu'à présent autour de l'église, elle rôde maintenant le long du cimetière, testant les limites du sort, et s'en retourne dans les bois juste avant le lever du jour.

Les PJ devraient rapidement comprendre qu'il ne s'agit pas d'un simple monstre errant et que la force brute n'est pas la bonne solution pour mettre un terme à ses visites meurtrières. La suite de l'enquête appartient aux PJ qui pourront suivre diverses pistes avant d'arriver à la conclusion que le corps de Lek doit être ramené sur l'autel.

À L'AUBERGE

L'aubergiste entend malgré lui bon nombre de discussions derrière son bar, et il a entendu Bart déblatérer ses histoires de monstres durant des heures au cours des derniers jours. Si les PJ ne l'ont pas déjà interrogé, il suggère aux aventuriers d'aller le voir et, si possible, de trouver un moyen pour l'empêcher de venir boire au moins pendant quelques heures.

UN, DEUX, TROIS, NOUS IRONS AU BOIS...

Si les PJ se rendent dans la forêt et suivent les traces du Prédateur d'Ombre ou la direction indiquée par Bart, ils finissent par découvrir le tumulus (voir Partie 4). →

Note

Si le corps de Lek est détruit pour une raison ou une autre, le Prédateur d'Ombre se focalise dès lors sur une personne de son sang. Son nouvel objectif devient d'attraper cette personne pour la ramener dans le tumulus et la tuer sur l'autel. Vous pouvez faire en sorte que Lek soit le fils d'une personnalité de Nid-du-Faucon (ou le fils d'un aventurier) pour rendre la situation plus dramatique.

ÉCOLOGIE
Environnement tous
Organisation sociale solitaire
Trésor aucun

POUVOIRS SPÉCIAUX
Crachat immobilisant et corrosif (Ext). Le Prédateur est capable de produire deux substances nocives qu'il peut cracher une fois tous les 1d4 rounds avec une force terrible à une distance de 30 mètres, au prix d'une attaque de contact à distance. Si le test est réussi, l'attaque se traduit par :
- un jet d'acide infligeant 10d6 points de dégâts d'acide ; un jet de Réflexes (DD 17) réussi permet de les réduire de moitié.
- un mucus immobilisant fonctionnant sur le même principe que le sort *toile d'araignée* (mais ne visant qu'une seule cible). Un jet de Réflexes (DD 17) réussi permet d'en annuler l'effet.

Fusion avec les ombres (Sur). Le Prédateur peut disparaître dans les ombres, gagnant ainsi un camouflage total. La lumière artificielle ne l'empêche pas d'utiliser ce pouvoir. Seul un sort de *lumière du jour* peut y parvenir. Le Prédateur peut utiliser ce pouvoir à volonté.

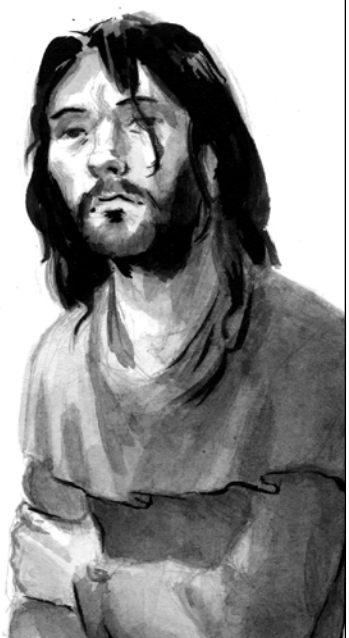
Hurlement (Sur). Le hurlement du Prédateur d'Ombre agit sur toutes les créatures dans un rayon de 90 m. Celles-ci doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine de subir un effet de *terreur* pendant 2d4 rounds (sauf Extérieurs Mauvais). Effet sonore mental de peur. Toute créature ayant entendu le hurlement, qu'elle ait réussi ou non son jet de sauvegarde, est ensuite immunisée au hurlement pour une durée de 24 heures.

Tactique : Le Prédateur d'Ombre est un chasseur hors pair qui traque les créatures empêchant l'accomplissement du rituel de purification. Il se montre implacable et acharné dans l'accomplissement de ce devoir et attaque toute créature qui s'interpose entre lui et sa cible. Il devient moins agressif dès que le corps destiné au rituel est activement ramené vers l'autel. Autrement il combat jusqu'à la mort.

BART

Même s'il a ramené le corps de Lek jusqu'à Nid-du-faucon, Bart (rôdeur 4, humain (m), LB) fait un piètre héros, de ceux que l'on pourrait aisément confondre avec un mendiant. Jeune homme assez costaud, à l'épaisse chevelure brune et aux yeux bruns bouffis et rougis par l'alcool, il porte des vêtements qui empestent la bière et sont maculés de boue et de vomi. Personne ne lui en veut mais lui se tient pour responsable de la mort de Lek, étant celui qui a lancé l'idée de partir à l'aventure dans les bois. Il passe maintenant le plus clair de son temps à boire dans les tavernes ou assis dans l'herbe devant le mausolée où repose le corps de son ami.

Si les PJ le questionnent au sujet de ces douloureux événements, Bart répond d'une voix empâtée et avec des paroles confuses mais se montre ravi de leur raconter son histoire. Le souvenir du tumulus est gravé dans sa mémoire et il peut décrire de manière détaillée ses colonnes noires entourant un autel. Il décrit également la créature si les PJ en font la demande, l'évoquant comme une sorte d'énorme loup démoniaque aussi noir que la nuit et capable d'une résistance surnaturelle devant ses coups d'épées. Si les PJ lui demandent d'indiquer l'emplacement du tumulus, même dans son état d'ébriété avancée, il se souvient assez clairement du chemin et peut dessiner un plan sommaire. Un test de Survie (DD 17) reste toutefois nécessaire pour suivre correctement ses indications. Si les PJ tentent de le convaincre de les y mener, Bart les supplie de ne pas le forcer à retourner là-bas. Seule la réussite d'un test de Diplomatie ou d'Intimidation (DD 17) permet de le contraindre à venir mais, même dans ce cas, il refusera obstinément de combattre et fuira au premier signe de danger.



DAME CIRTHANA

Dame Cirthana, la prêtresse locale, est la seule à nourrir quelques soupçons sur ce qui se trame dans la cité. Après que les croisés aient caché l'un des sceaux confinant le Tyran-qui-murmure sous le Creuset de Droskar et aient secrètement bâti le « tumulus de sécurité » dans la forêt, une église dédiée à Iomédae fut érigée à Nid-du-Faucon. Par précaution et pour éviter de propager une mauvaise image du culte, le secret du tumulus (et de son rituel impie requérant un sacrifice humain) fut oublié, mais des pictogrammes décrivant les différentes étapes du rituel furent gravés dans la plus profonde des cryptes de l'église. Ce lieu et le secret qu'il renferme sont révélés à chaque nouveau prêtre natif de Nid-du-Faucon devenant le dirigeant de l'église. Là encore, un gardien protège les lieux et le mot de commande pour le contrôler est donné au prêtre uniquement.

Dame Cirthana se retrouve dans une position délicate. En effet, révéler l'existence du rituel du tumulus et suggérer d'y ramener le corps de Lek serait une véritable hérésie, ce qui aurait pour conséquence de lui faire perdre une grande partie de ses fidèles. Les temples des autres religions font peu de concurrence à celui d'Iomédae, mais la prêtresse peine toutefois à convertir les villageois. Par ailleurs, depuis le début des attaques, l'affluence à l'église n'a jamais été aussi forte. Elle espère donc qu'un haut responsable du culte répondra bientôt à ses requêtes et prendra les choses en main. En attendant, elle fait des sermons et exploite la peur ambiante à la gloire d'Iomédae : « *Tout ceci est le prix que nous payons pour notre manque de foi. Prions Iomédae de nous déli-*

vrer de ce mal. Prions pour son pardon. »

Un test de Psychologie (DD 17) face à Dame Cirthana permet de réaliser qu'elle est plus nerveuse que vertueuse. Elle demeure néanmoins totalement dévouée à sa cause et, à moins que les PJ ne réussissent à la convaincre qu'ils ont découvert son secret ou qu'ils en ont été informés par les Hauts Responsables de son église, elle refuse de révéler quoi que ce soit sur le rituel ou le tumulus de la forêt. Ces éléments mis à part, elle apprécie leur présence à sa juste valeur et se montre disposée à apporter son aide au groupe s'ils rencontrent des problèmes en ville.

LE PRÉVÔT DELDRIN BALESON

Deldrin Baleson n'a pas grand-chose à ajouter pour compléter ce qui a été appris précédemment. Si on lui parle de Dame Cirthana, il avoue ne pas croire à l'idée que ces meurtres soient un jugement d'Iomédae. Il connaît Dame Cirthana depuis son enfance et estime par ailleurs que ses propos et sermons actuels sonnent faux. S'ils ne l'ont toujours pas constaté, le prévôt peut également faire remarquer aux PJ que les traces du Prédateur d'Ombre se concentraient autour du temple et maintenant autour du cimetière.

PARTIE 3 : L'ÉGLISE D'IOMÉDAE ET LE MAUSOLÉE

Construite selon un plan centré, c'est une magnifique bâtisse blanchie à la chaux surmontée d'une coupole. Il s'agissait à l'origine d'un temple d'Aroden bâti en 3830 par les croisés venus dans la région pour dissimuler l'un des sceaux confinant le Tyran-qui-murmure dans sa prison. Lorsque deux ans plus tard, Iomédae devint une déesse à part entière, son culte supplanta celui d'Aroden. L'édifice fut remanié et devint ainsi une église d'Iomédae. En réussissant un test de Perception (DD 15), les visiteurs peuvent d'ailleurs remarquer quelques restes de bas-reliefs érodés dédiés à Aroden, encore visibles dans un coin à l'extérieur de l'édifice. L'église est décorée avec quelques tapisseries et chandeliers dorés pour une valeur totale de 300 po mais reste le temple modeste d'une communauté de bûcherons.

Durant la journée, l'église est ouverte et les fidèles viennent pour prier, s'entretenir avec Dame Cirthana et pour écouter ses sermons, lesquels attirent d'avantages de monde depuis les attaques.

À la nuit tombée, la porte de l'église est verrouillée (Crochetage (DD 20)), et lorsque tout le monde est enfermé chez soi, il arrive que Dame Cirthana se rende dans la crypte secrète (voir ci-dessous) avec une lanterne pour contempler les pictogrammes gravés sur les murs. Elle le fait en ce moment pendant environ 1 heure chaque nuit, cherchant désespérément une alternative pour mettre fin à ces attaques. Elle passe le reste de ses nuits dans ses quartiers (l'équivalent d'un presbytère), une maisonnette constituée d'une unique pièce située à proximité de l'église. Dans la soirée, il y a 30% de chance par heure qu'elle retourne à la sacristie pour y récupérer quelque chose qu'elle a oublié.

1. La sacristie

À l'intérieur de l'église, une porte mène à une annexe. C'est dans ce lieu que Dame Cirthana gère ses affaires, se prépare aux cérémonies liturgiques et s'entretient en →

privé avec certains de ses fidèles. La pièce sert également de réserve et on y trouve des cierges, de l'encens, des habits de cérémonie et des linges.

Sous une tunique blanche est dissimulé un coffret (Crochetage (DD 25)) dans lequel la prêtresse conserve l'argent de la quête (l'équivalent de 88 po en pièces de cuivre et d'argent).

2. L'autel

Dans la nef octogonale, l'autel sacré destiné aux offrandes à Iomédae peut pivoter et donne ainsi accès à la crypte dans les fondations de l'église. Un test de Perception (DD 22) réussi permet de découvrir la cache et son mécanisme d'ouverture. Si Dame Cirthana s'y trouve, l'autel laisse place à un petit escalier s'enfonçant dans le sol.



3. La crypte

Une petite crypte de 3 x 3 m. Une table sacrée recouverte par un linge blanc retombant jusqu'au sol trône au milieu de la crypte. C'est là que le corps de Lek était déposé et qu'il a subi un sort de *préservation des morts* avant de rejoindre le mausolée. Sous le linge et la table se trouve une dalle amovible bien ajustée dissimulant une ouverture menant dans la crypte secrète. Un test de Perception (DD 22) est nécessaire pour la repérer. Il faut ensuite réussir un test de Force (DD 17) pour déplacer la dalle. Dessous, une échelle de bois descend dans l'obscurité.

4. La crypte secrète

Les murs de cette crypte circulaire sont recouverts d'étranges pictogrammes gravés dans la pierre. La crypte est restée intacte après la transformation du temple d'Aroden en église consacrée à Iomédae. Elle renferme un grand secret, les pictogrammes décrivant pas à pas le rituel des croisés et la raison de son existence. On y voit une représentation d'un sceau brisé et d'une allusion à Tar-Baphon. Des ombres et des monstres sont également visibles en grand nombre. Viennent ensuite des prêtres d'Aroden encapuchonnés, en cercle dans un tumulus où ils sacrifient un individu sur un autel. Après décryptage, d'autres éléments montrent ce qui pourrait ressembler à une sorte de portail s'ouvrant au-dessus de l'autel. Enfin, les dernières inscriptions dépeignent la destruction des monstres, des blessés qui semblent se relever et une grande fête parmi les fidèles. Si l'on excepte la dernière partie dont elle est absente, une créature ressemblant au Prédateur d'Ombre apparaît dans chacun de ces tableaux et y semble docile.

Si les PJ pénètrent dans la pièce lorsque Dame Cirthana s'y trouve, elle se montre embarrassée et très en colère une fois la surprise passée. Elle ordonne aux PJ de quitter immédiatement l'endroit au risque d'y laisser la vie. Seule la réussite d'un test de Diplomatie (DD 25), la faisant passer d'un statut Inamical à Amical, peut alors la calmer. Dans cette situation, elle accepte de raconter l'histoire du tumulus et de son rituel ainsi que sa crainte que l'unique solution soit le retour du corps de Lek au tumulus pour arrêter les attaques du prédateur.

CRÉATURE

Quand les Croisés bâtirent ce temple pour Aroden, ils décidèrent de garder la crypte intacte comme un avertissement destiné aux générations futures au sujet du tumulus et de son gardien. Ne souhaitant pas que le secret de ce terrible rituel soit dévoilé inutilement ou tombe en de mauvaises mains, ils décidèrent de

créer un gardien pour protéger cette pièce. Avec l'aide d'artisans nains, les mages dévoués à Aroden au service des Croisés fabriquèrent un golem mécanique. Sous la forme d'une masse formée de plaques de métal et d'engrenages, le golem se tient replié au centre de la crypte et se mets à grincer et à cliqueter tout en se déployant pour attaquer dès qu'un individu pose un pied dans la pièce sans prononcer le mot de commande « Xirez » (le nom du mage qui l'activa lors de sa création). Dame Cirthana est la seule à connaître ce mot de commande. S'il est actif plus d'un round sans qu'elle soit parvenue à le désactiver, elle-même n'est plus capable de lui ordonner de s'arrêter. Le golem combat jusqu'à la mort mais ne sort pas de la pièce.

Golem mécanique. *Bestiaire 2,* p. 148 ; le temps a amenuisé la magie animant le golem, aussi n'a-t-il plus que 104 points de vie.

Si un combat a lieu entre le golem et les PJ en la présence de Dame Cirthana, elle fait en sorte de rester en dehors du combat tout en essayant de convaincre les PJ de fuir. Elle n'attaque le golem en aucun cas mais tente d'aider les PJ qui semblent en mauvais point.

LE DILEMME

À partir du moment où les PJ découvrent l'origine des attaques ou lorsque Dame Cirthana leur dévoile ses secrets, les aventuriers se retrouvent face à un dilemme. La meilleure solution est de ramener le corps sur l'autel pour finaliser le rituel commencé, mais un tel outrage sera insupportable pour la population, et en particulier pour les fidèles d'Iomédae. Même pour Dame Cirthana, pourtant très au faîte de tous les tenants et aboutissants de cette histoire, cette option reste difficilement envisageable. La profanation d'une tombe est un terrible sacrilège, d'autant plus quand le corps doit ensuite être utilisé pour un rituel obscur.

Pour les parents de Lek, le projet dans son ensemble est hors de propos. Leur attitude devient Inamicale à la seule évocation de cette alternative.

Si les PJ souhaitent raisonner la population à ce sujet, un conseil réunissant les habitants est organisé et ils doivent réussir un test de Diplomatie (DD 25 minimum) pour convaincre les villageois et emporter la majorité, notamment par l'adhésion de Dame Cirthana et du prévôt Deldrin Baleson, des figures locales suivies par ces temps troublés. En cas d'échec, la population s'oppose aux PJ et un garde est placé devant le mausolée.

Une autre solution consiste à voler le corps dans le mausolée, ce qui est assez facile comme personne ne sort la nuit, sauf si un garde est présent suite à l'échec d'une concertation. Les villageois étant peureux et souhaitant avant tout que le prédateur cesse de rôder, ils pourraient fermer les yeux sur la disparition du corps jusqu'au retour des PJ. Seuls les parents de Lek ne seront apaisés qu'après le retour du corps de leur fils. Si un villageois est sérieusement blessé durant le vol du corps, à leur retour du tumulus, les PJ doivent cependant faire face à une foule en colère fermement décidée à les lyncher, quels que soient les résultats de leur action.

LE CIMETIÈRE ET SON MAUSOLÉE

Le cimetière est un petit lopin de terre rocailleuse situé à plusieurs centaines de mètres au nord du village. Le sol y est maintenant sous l'effet d'un sort de *sanctification* depuis que les morts sont sortis de terre (voir l'aventure *D4 - Affamés sont les morts* dans le *Recueil du Val de Sombrelune*). L'herbe envahit pro- →

Derniers hommages

Le corps de Lek a d'abord été placé dans la crypte de l'église durant 2 jours pour être accueilli par Iomédae et recevoir un sort de *préservation des morts*. Puis il a été déplacé au cimetière pour être déposé sur la table centrale du mausolée. La tradition veut que les funérailles du défunt aient lieu une semaine après le dépôt du corps dans le mausolée. Lorsque le jour arrive, tout le monde est invité à venir se recueillir avant que le corps soit définitivement placé dans une des niches. Ce jour-là, les éloges de la prêtresse paraissent précipités et elle semble nerveuse. Dès la population dispersée, elle vérifie plusieurs fois que la dalle de pierre qui ferme l'entrée est bien en place avant de partir.

gressivement les lieux mais de nombreuses tombes et des stèles de bois éparses sont partout visibles.

Le cimetière est gardé et entretenu par Verrin Tieruk, un homme dans la trentaine, petit et mince, portant un manteau élimé, qui vit dans une cabane juste en bordure. Sa voix rauque et sa posture voûtée lui donnent l'air d'être âgé avant l'heure et beaucoup le considèrent comme un simple d'esprit voire comme un attardé. Il est assez agité et en proie à la panique depuis le début de cette histoire de monstres rôdant autour de son cimetière. Une fois apaisé, il explique qu'il a déjà entr'aperçu et entendu le monstre alors qu'il se déplaçait près de sa cabane. La bête ressemble selon lui à une sorte de gros loup « *noir comme l'encre* ». Après que les morts se soient extirpés de terre, un événement qui ne date pas de si longtemps, cela fait beaucoup pour lui et pour son esprit fragile.

Un petit mausolée trône au centre du cimetière. Son entrée est fermée par une lourde dalle de pierre (test de Force (DD 17)) et un garde stationne devant ou dans ses environs si l'intentions de profaner le corps de Lek a été publiquement évoquée (profil du Garde, *Guide du Maître* p.290).

À l'intérieur, des niches creusées dans les murs accueillent de nombreux ossements. Il n'y a aucun objet de valeur, Verrin les ayant déjà tous subtilisés. Au centre, le corps de Lek repose sur une table de pierre. Il est sous l'effet d'un sort de *préservation des morts* qui ne doit prendre fin qu'au jour de ses funérailles.

PARTIE 4 : LE TUMULUS

Dissimulé dans l'épaisse forêt sous une végétation dense, le tumulus ressemble à une simple butte pour toute personne non avertie. Son entrée est camouflée par un gros rocher couvert de lierre et s'ouvre sur un étroit passage envahi de toiles d'araignées. À l'intérieur, le sol est jonché de pierres qui se sont détachées des parois et le passage obscur débouche sur un cercle de pierres noires entourant un autel couvert de mousse.

Cet ancien site érigé par les croisés est destiné à ouvrir une brèche sur le plan d'énergie positive.

À l'intérieur du tumulus, aucun indice n'indique l'existence d'un rituel ou la façon de le mener à son terme.

Créature. Si les PJ se rendent au tumulus avant le coucher du soleil et qu'ils ont tués le Prédateur d'Ombre la veille, le tumulus n'est pas gardé avant la tombée de la nuit. Au crépuscule, des ombres se dessinent et convergent vers l'autel pour prendre la forme du Prédateur d'Ombre, qui tente ensuite de chasser et de tuer les intrus. Si le Prédateur est déjà sur place, il attaque immédiatement tout individu pénétrant le tumulus.

Rapporter le corps de Lek est la meilleure solution pour calmer la créature. Si les PJ déposent le corps sur l'autel, le Prédateur d'Ombre recule dans le couloir de l'entrée. Il est également possible de terminer le rituel en effectuant un autre sacrifice humain sur l'autel. Si le corps de Lek a été détruit pour une quelconque raison, la seule façon d'apaiser le Prédateur d'Ombre devient dès lors la mise à mort d'une autre personne dans le tumulus puis le dépôt de son corps sur l'autel. Le rituel peut ensuite s'achever.

Une fois le corps de Lek en place sur l'autel, une boule de lumière apparaît, flottant à 3 mètres au-dessus de l'autel avant de s'étendre lentement jusqu'à prendre une taille de 3 mètres de diamètre. Après quelques rounds d'immobilité, la sphère d'énergie blanche explose soudain en une puissante vague qui déferle sur les environs. Toutes les créatures situées à



moins de 9 mètres de l'autel doivent réussir un jet de Réflexes (DD 25) ou être renversées et assommées par la déflagration. La vague d'énergie positive s'étend jusqu'à plus de 10 kilomètres, revigorant tous les êtres vivants et repoussant les morts-vivants durant 24 heures (voir encadré).

Ce phénomène accompli, la sphère d'énergie disparaît pour laisser la place à deux curieuses créatures également jaillies de la faille interplanaire, des phœnix anthropomorphes entourés par un halo radieux et portant une lance à la lame sculptée dans un étrange cristal. Il s'agit d'un couple de Jyoti attiré par la perturbation du plan et qui a été happé par la brèche. Promptes à la colère et xénophobes, les créatures se montrent agressives et passent à l'attaque sans donner l'occasion aux PJ de lancer les hostilités. Les Jyoti détestant les créatures natives du plan des Ombres, si le Prédateur d'Ombre est toujours vivant après la déflagration, ils s'en prennent en priorité à lui.

Jyoti (2). *Bestiaire 2*, p.180

Trésors : Outre leur *lance +1*, les Jyoti possèdent tous deux un magnifique collier et des bracelets pour une valeur totale de 1 200 po.

CONCLUSION

L'aventure s'achevant avec l'accomplissement du rituel, si le Prédateur d'Ombre est toujours vivant, il s'apaise et se fond dans les ombres, veillant à nouveau sur le lieu. Si les PJ n'ont pas commis d'actes inacceptables en ville, les habitants de Nid-du-Faucon les remercient chaleureusement pour avoir mis fin aux tourments causés par le prédateur. L'afflux d'énergie qu'ils ont ressenti dans leur corps et qui a traversé toute chose vivante est perçu par beaucoup comme le pardon d'Iomédae et Dame Cirthana s'empresse d'exploiter cette interprétation des choses pour gagner quelques paroissiens.

Si les PJ racontent ce qui s'est produit au tumulus et mentionnent l'apparition des Jyotis, des inquiétudes se font sentir chez certains notables de la ville et des bruits commencent à courir en ville. Car si de nouveaux monstres ont été attirés par la brève ouverture du portail, est-ce que d'autres ne vont pas survenir par la suite ?

Pierre Balandier
***Illustrations** Maxime Teppe*

Effets du rituel

Bien qu'ayant des effets bénéfiques, la vague d'énergie positive n'est pas pour autant sans danger pour les plus exposés.
Dans un rayon de 9 mètres, les cibles exposées ont les oreilles qui sifflent, les muscles qui tremblent et les os qui semblent vibrer sous l'effet du brusque afflux d'énergie. Les créatures touchées ainsi gagnent toutefois 1 point de Constitution qui s'ajoute immédiatement à leur score de caractéristique.
Jusqu'à 36 mètres de rayon, la vague confère également à toute créature 3d10 points de vie temporaires supplémentaires ; les créatures touchées doivent toutefois réussir un test de Vigueur (DD 24) ou être aveuglées pendant 1d10 rounds.
Durant 24 heures, les sorts de *soins* voient leurs effets augmentés comme s'ils étaient lancés avec le don Quintessence des sorts. Durant ce même laps de temps, le renvoi et la destruction de morts-vivants bénéficient d'un bonus de +10 au test visant à déterminer les dés de vie affectés. A contrario, les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie négative sont affaiblis et nécessitent un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) pour être utilisés.
Le rituel du tumulus a été conçu pour ne fonctionner qu'une seule et unique fois afin de contrer les effets néfastes consécutifs à la destruction du sceau confinant Tar-Baphon. Il peut cependant être effectué une fois par an.

UN SCÉNARIO POUR COBRA SPACE AD. CASUS BELLI

JACKPOT !

Un meurtre mystérieux, une demoiselle en détresse, les manigances des la Guilde des Pirates, des jeux truqués… Nos Héros sauront-ils jouer les bonnes cartes ?

En quelques mots…

Sur Terre, dans une arène clandestine de duels, deux concurrents tombent, raides morts. Le gérant de l'évènement, furieux et déshonoré, engage le groupe pour trouver le commanditaire du sabotage. Tout accuse une charmante demoiselle prénommée Séréna. Mais cette dernière se défend et se dit victime de la Guilde...

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • 4 à 5 Héros débutants ou légèrement expérimentés
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

BANDE-ANNONCE

Acte I. Sur Terre, dans une arène clandestine de duels, deux concurrents tombent, raides morts. Le gérant de l'évènement, furieux et déshonoré, engage le groupe pour trouver le commanditaire du sabotage. Tout accuse une charmante demoiselle prénommée Séréna. Mais cette dernière se défend et se dit victime de la Guilde !

Acte II. Séréna a contracté des dettes en cherchant à retrouver son petit frère disparu, Hector. Elle implore le groupe de lui venir en aide. La piste l'avait conduite sur la Lune du Destin, un petit astre dont les coordonnées se trouvent entre les mains de Joe Hammerbolt, le dirigeant de la station orbitale Las Vegas.

Acte III. Après une visite sur la Lune du Destin, nos héros découvrent son horrible secret : Hector y règne en maître. Pour pallier sa malchance aux jeux, il a libéré le génie Galtan qui a fait de lui le **Maître des Jeux**… Ce vœu, interprété par la malice du Génie, a transféré l'esprit d'Hector dans une machine à sous qui détermine chaque jour le destin des habitants de la Lune.

INTRODUCTION

Terre. Nous sommes dans l'Arène des Duels, une entreprise illégale de divertissements mettant en scène les meilleurs pistoleros de la galaxie. Ce vaisseau arène est actuellement posé sur une île de la mer Egée, dans une crique qui est parfois utilisée par Zahora lors de ses passages sur la planète Bleue.

Aujourd'hui le soleil haut perché éclaire à merveille le stade à travers son dôme de plexiverre. Confortablement installés dans les gradins, les Héros assistent à l'enthousiasme général. Le grand favori, Shadow, un Mastodonte avec la particularité d'être aussi vif que puissant, vient de remporter sa 29ème victoire consécutive. La foule est en délire, le champion défile devant ses admirateurs quand, au même moment, de sublimes serveuses circulent dans les allées en proposant des rafraîchissements.

Le présentateur, Marco Une-Main, un Canard, reprend la parole. Il parle dans le micro fixé sur son moignon : « *Mesdames, messieurs. Vous l'attendiez, le choc des titans… le combat du siècle… la reeeencontre incroyaaaable ! Shadow, ancien tireur d'élite, affrontera aujourd'hui, son maître, celui qui lui a tout appris jadis. J'ai nommé… Alcyooooon !!* »

L'hystérie gagne les gradins et les Héros comprennent que cet évènement promet un spectacle unique en son genre. Apparaît au bout de l'arène, un humain à la tenue irréprochable. Sa taille, ceinturée par deux holsters aux armes couleur rouille, et sa démarche gracile, finissent d'impressionner la foule. En face, Shadow s'arrête net. La caméra zoome sur son expression désappointée. Le



favori ne semble pas avoir été mis au courant de cette rencontre, mais finit par se plier à la règle. Il s'installe dans la ligne de mire de son nouvel adversaire et se contente d'un salut condescendant.

Le silence réclamé par le présentateur gagne alors difficilement l'assemblée. Le millier de spectateurs, au bord de l'implosion, se contient tandis que les paris se multiplient en coulisses. Shadow et Alcyon prennent leurs postures de duellistes, sans jamais se quitter du regard. Les secondes s'étirent jusqu'à se muer en une excitation mêlée de frustration. C'est alors que chaque adversaire porte une main à son arme, dégaine, et tire ! Les duellistes s'écroulent au sol.

L'arbitre intervient sans délai, il constate, étonné, qu'aucun des deux duellistes n'a été touché par les tirs.

ACTE I : Double K.O

Le silence prend la foule. Le présentateur, ne sachant que faire, se risque à quelques pointes d'humour. Seul le patron de l'arène réagit et lance l'incroyable numéro des danseuses de Vénus pendant que des médecins retirent les corps des duellistes. À la suite de quoi un Reptilien isolé se lève et jette un « Remboursez ! ». D'autres le suivent dans cette fièvre et tiennent à leur tour des propos plus ou moins virulents.

Aux Héros d'adopter l'attitude de leur choix. Rester ici et se mêler à la brouille ou s'isoler dans les couloirs.

Scène 1 : Saisir l'opportunité

Pendant que le ton monte dans les gradins, Jul se présente discrè- →

Casting

Achille le Grand Maître des Rencontres
Krüger
Séréna
Joe Hammerbolt
Clovice
Hector le Maître des Jeux

Décors

Terre
Station orbitale Las Vegas
La Lune du Destin

Décor : l'Arène des Duels

Cet immense stade accueille l'un des derniers divertissements à la mode et propose aux prétendants au titre de meilleur tireur de la galaxie de s'affronter. Les duels sont retransmis sur différentes chaînes de télévision illégales, une couverture médiatique permettant à une filiale interne à l'entreprise d'établir des paris à vaste échelle.

Les duels vraiment intéressants se déroulent à tirs réels tandis que ceux des amateurs, plus nombreux cependant, se font avec des armes paralysantes.

Un Héros peut envisager participer à ces affrontements moyennant une participation :

- 5 diamants rudimentaires (5 DR) pour un duel non mortel, le gagnant gagne l'équivalent de 1% du montant total des paris
- gratuit pour un duel mortel, le gagnant gagne l'équivalent de 3% du montant total des paris.

ACHILLE
PNJ – Acolyte / Neutre / Coriace

À la tête de l'entreprise, Achille se fait appeler le Grand Maître des Rencontres. Ce vieil humain obèse aux bras mécanisés arbore toujours un air amical. Mais derrière cette posture engageante se cache un négociant hors pair.

Pour engager les Héros, il proposera un tarif maximal de 10 diamants semi-purs (10 DSP) pour l'ensemble du groupe (à titre indicatif, cela représente le prix de la tête d'un tueur recherché par la Police).

MA : 3

Jobs : Joueur (2-Pro), Marchand (3-Expert), Escroc (2-Pro)

Pulp : 4

Points forts : Gueule, négoce, Contacts avec la pègre.

Accessoire : Bras cybernétiques : Punch +2 (Bagarre uniquement)

Santé : 2

JUL
PNJ – Homme de Main / Neutre / Coriace

Androïde loyal vêtu d'une cravate et d'un chapeau haut-de-forme. Il se fait passer pour un majordome pour cacher ses talents de combattant.

MA : 2

Jobs : Porte-flingue (2-Pro), Majordome (1-Apprenti)

Pulp : 1

Points forts : Bagarre, défense totale, attaque acrobatique.

Accessoire : Mains d'acier extensibles (portée Proche). Jul peut agripper un ennemi avec ses mains extensibles, puis, par le jeu de puissants ressorts, projeter son corps sur l'adversaire maintenu, la tête en avant pour infliger d'effroyables coups de boule. Dégâts : + 2 points de Fatigue, -1 point de Santé en mode Bagarre létale. Sur une QR Héroïque ou Légendaire, la cible subit en plus l'Etat Sonné pour 1d6 tour ou minutes.

Santé : 1

Protection : 1

tement aux Héros. Il vient de la part de son patron, désireux de s'entretenir rapidement avec eux pour un sujet de la plus haute importance. Il y a de l'argent à se faire.

Le bureau d'Achille révèle un goût certain pour la gloire. Les murs sont ornés de photos holographiques prises avec des célébrités, dont une avec un certain Cobra, portant la mention *Interdit aux duels*.

Cigare au bec, le patron les accueille pendant que l'androïde surveille l'entrée. Pressé et énervé, Achille ne perd pas de temps. Avec ce double-meurtre, sa réputation est en danger et son commerce risque d'en pâtir. C'est pourquoi il souhaite rapidement découvrir le (ou les) meurtrier(s) et le nom du commanditaire.

Achille ne compte pas sur l'efficacité de la Police de l'Espace, d'autant que son business est illégal et qu'il craint une descente, il préfère s'en remettre à des forces indépendantes – la **réputation** de nos Héros a globalement joué en leur faveur. Le patron pense que le criminel a agi de l'intérieur du stade. Son instinct lui joue très rarement des tours, c'est pourquoi il a ordonné à ses hommes de verrouiller les accès du bâtiment. Le temps presse et il ne pourra contenir la foule indéfiniment.

Scène 2 : Sur les traces de l'empoisonneuse

Pour représenter la dégradation de l'ambiance, estimez que chaque piste explorée aggrave la situation d'un cran. Si au départ certains spectateurs paraissent juste interloqués, ils glissent progressivement de la frustration à la colère (« Les duels seraient-ils truqués ?! »). Marco Une-Main tente de ramener le calme, mais le piège se referme sur Achille qui a cru bon de contenir le public dans les murs de son stade, générant de fait une incompréhension supplémentaire.

Libre au groupe de se diviser sur plusieurs fronts. Par exemple un Héros avec un **Job *ad hoc*** en relations sociales (**Diplomate**, **Ex-Champion de Sport** ou **Artiste**) apprécierait d'être sous les projecteurs pour rassurer les spectateurs pendant que ses amis tentent de débusquer le meurtrier. Du reste, Jul accompagne le groupe et Achille se tient au courant, via un communicateur et toutes les dix minutes, de la progression de l'enquête. Voici les pistes les plus pertinentes que les joueurs emprunteront.

Les corps : ils sont désormais dans le cabinet médical, avec des spécialistes de Véga en train de se disputer sur les raisons de leurs morts. Avec un **[Test de Job *ad hoc* à la médecine]**, ils déduisent qu'un poison semble à l'origine des décès en lisant les relevés d'analyse. S'ils ne sont pas versés dans le domaine, un **[Test de Psyché par défaut]** peut permettre d'entendre les spécialistes évoquer cette possibilité.

Les parieurs : une mystérieuse inconnue (Séréna) a parié 30 diamants semi-purs sur Shadow. Une somme qu'elle n'a pas avancée puisqu'elle a laissé en gage, les passes de son vaisseau. Ce vaisseau lui a été confisqué puisqu'elle ne dispose pas de cet argent. Elle est donc coincée dans les lieux.

Les caméras de surveillance : **[Test de Job *ad hoc* à la sécurité (Porte-flingue ou Policier)]**. Près d'une des sorties de l'arène qui donne vers les hangars, un Canard aux airs faussement embourgeoisés s'offusque de la fouille corporelle d'un garde et commence à rameuter toute une partie du service de sécurité. Une ravissante demoiselle (Séréna) profite de l'esclandre

pour passer les portes et rejoindre les hangars.

Le groupe peut retrouver le Canard en observant les gradins à travers les puissantes caméras de la régie. Celui-ci essaie désespérément de passer inaperçu. Son nom est Léon, il a été payé par Séréna, qu'il ne connaissait guère, pour chahuter les gardes et se faire rosser devant une des sorties. Il a remarqué un tablier de cuisine qui dépassait dans le sac de Séréna, mais n'a pas osé l'interroger davantage.

Si un Héros observe attentivement la vidéo, il remarque d'autres individus suspects, dont un Jupitérien en robe de bure dont les yeux sont uniformément rouge, et qui suit de près l'inconnue.

Les vestiaires : tous les pistoleros n'ont évidemment pas les mêmes privilèges. Les plus populaires accèdent à des loges privées quand les autres s'entassent dans des salles communes. Mais ça n'a pas empêché certains anonymes de subir le même sort que Shadow et Alcyon. Du témoignage de certains concurrents,



ces victimes avaient partagé le même déjeuner que les deux tireurs.

La cuisine : c'est Galar, un immense Humain braillard, qui assure la gestion du service. Sa voix puissante et son tempérament de feu le rendent insupportable. Aujourd'hui, un commis répondant à la description de Séréna s'est chargé du déjeuner des célébrités. Son travail bâclé lui a cependant valu un renvoi presque immédiat.

Lors des échanges avec Galar, un Héros remarque l'attitude suspecte d'un autre commis, un jeune garçon nommé Tommy qui, s'il est interpellé, fuit à toutes jambes. Rattrapé et interrogé, celui-ci avoue avoir remarqué Séréna en train d'empoisonner la nourriture destinée à Alcyon. Le garçon voulait prévenir son chef, jusqu'à ce qu'un Jupitérien au regard de braise l'intercepte, recueille ces informations et s'en amuse. Puis, l'étranger lui a ordonné de mélanger la nourriture à celles de Shadow, en échange de quoi il le récompensera lors d'un rendez-vous secret tenu à l'espace de stockage du sous-sol.

Scène 3 : Sauver la coupable

À l'entrepôt souterrain, Séréna se trouve en bien mauvaise posture. Elle a été capturée par Krüger, le Jupitérien aux yeux rouges. Il travaille pour la Guilde et avait pour mission de ramener cette fugitive. Au moment où les Héros apparaissent, Krüger vient de donner une puissante gifle à Séréna, qui tente de se justifier et s'en prend une nouvelle. L'intervention de nos Héros risque toutefois de changer les plans du pirate.

Krüger : il ordonne aux Héros de décamper sans délai, s'ils ne veulent pas avoir à se frotter à la Guilde ! Jul, évidemment, les encourage à accomplir ce pour quoi ils sont payés, devant le regard implorant de Séréna.

En cas de confrontation, Krüger abois à ses hommes d'ouvrir le feu, et, si les choses tournent mal pour lui, décidera de fuir pour prévenir son maître sur Las Vegas.

Les révélations de Séréna : si la confiance est établie, elle se fend de quelques confidences. Séréna recherchait son frère Hector, disparu il y a 7 mois après son passage à la station orbitale Las Vegas. Là-bas, un habitué du nom de Joshua l'a rencardé pour quelques dollars. Il lui a donné l'emplacement d'une lune à quelques parsecs de là, appelée la Lune du Destin. Elle se rendit aussitôt sur place et faillit se faire capturer par la Guilde à cause de ses questions embarrassantes, mais elle parvint à s'enfuir de justesse. Krüger l'a pris en chasse depuis.

Séréna supplie les Héros de l'aider et promet de trouver un moyen ou un autre de les récompenser. Hector est la seule famille qu'il lui reste depuis l'assassinat de leurs parents, par l'Homme de Verre.

Le poison qu'elle a mis dans la nourriture d'Alcyon était destiné à assurer la victoire de Shadow. Ainsi, les gains des paris auraient permis à Séréna de racheter sa liberté avant de retourner chercher son frère.

Interroger un pirate survivant : si l'un d'eux a survécu, il avoue, après promesse de le laisser en vie, travailler pour Joe Hammerbolt. Un **[test d'Intellect par défaut]** ou via une **Spécialité Contact *ad hoc* à la pègre**, révèle qu'il s'agit du patron de Las Vegas. Au sujet de l'empoisonnement, Krüger a simplement voulu donner une bonne leçon à Séréna en sabotant ses plans.

Du côté d'Achille : si le groupe s'intéresse au cas de Séréna, Achille retourne sa veste et ordonne à Jul de la récupérer pour regagner l'amour de son public. Il envisage de la jeter dans l'Arène comme cible vivante pour →

un jeu de tir de afin de restaurer son honneur, selon lui, bafoué. Si Séréna reste seule face à son sort, sa peau ne vaudra pas cher. Achille pourrait éventuellement accepter de négocier la vie de Séréna contre une faveur, par exemple que les Héros se battent dans un combat à mort dans l'arène lors d'un prochain spectacle. Il leur fera comprendre qu'il a les moyens de les retrouver (il pourrait alors devenir une **Némésis de classe Acolyte** si les Héros ne tiennent pas parole, lors d'un épilogue à cette aventure par exemple). De toute façon, il est temps de quitter la Terre, les Polices Pod seront là d'une minute à l'autre…

ACTE II : Les jeux sont faits

Trouver les coordonnées de la Lune du Destin sans passer par la station Las Vegas relève de l'impossible. En effet, le mouvement de la lune est erratique et son déplacement dépend d'une force énergétique puissante et autonome. Aucun **Contact** ne peut donc renseigner précisément sur sa localisation. Si les Héros se fient aux coordonnées récupérées plus tôt par Séréna, ils tombent sur un emplacement désert. Avec un **[Test de Job *ad hoc* à la navigation spatiale**

SÉRÉNA
PNJ – Acolyte / Allié / Coriace

Sublime créature de rêve, aux cheveux interminables, aux courbes généreuses et aux yeux azur. Vêtue d'une combinaison de survie très moulante et d'un poncho gris sombre muni d'une capuche, elle passe relativement inaperçue. Sa voix suave cache efficacement sa peur d'être rattrapée par les Pirates depuis sa fuite de la Lune du Destin.

Elle possède un discret anneau d'énergie bleu, à même la peau et caché par ses gants. On y lit un décompte de 1 chaque minute. Sa valeur actuelle est à -67855. Interrogé à ce sujet, elle dira que ce bracelet rend compte de sa dette et des intérêts qui augmentent à chaque instant. Séréna se contente de dire qu'elle l'a obtenu sur la lune, sans plus de précision. Voir encadré acte III – *Un anneau pour les gouverner tous*. Quand nos Héros découvriront sa signification, Séréna se montrera réellement désolée, elle ne voulait pas les faire fuir, d'autant plus qu'ils sont son seul espoir de retrouver Hector.

MA : 3

Jobs : Ranger (2-Pro), Femme fatale (3-Expert)

Pulp : 4

Points forts : Sex-appeal, discrétion, espionnage, pilotage de vaisseau, séduction.

Santé : 2

KRÜGER
PNJ – Acolyte / Aòversaire / Coriace

Ce Jupiterien travaille pour Joe Hammerbolt. Il est atteint d'un vampirisme partiel, dont il tire un pouvoir de régénération. Krüger n'éprouve aucune gêne à la lumière solaire, quand bien même il doit ponctuellement boire du fluide vital pour éviter de faiblir. Son don lui permet toutefois d'aspirer, à vue, du sang pour regagner sa Santé, un Pouvoir qu'il jumelle avec sa Spécialité de combat au corps à corps. **[Techniquement, chaque QR Héroïque ou Légendaire qu'il obtient en Bagarre lui permet de drainer grâce à la morsure 1 point de Santé ou 2 points de Fatigue, à l'appréciation du MJ]**

Le pirate n'hésitera pas à sacrifier ses subordonnés s'il est en danger. Krüger est en permanence accompagné de six mercenaires

MA : 2

Jobs : Assassin (2-Pro)

Vilenie : 4

Points forts : Gueule, Punch, bagarre, pister.

Pouvoir : Vampirisme (1 point de Vilenie par utilisation).

Santé : 2

ou l'informatique], leurs ordinateurs de bord confirment, d'après la disposition des champs de poussières, le passage récent d'un corps spatial de la taille d'une lune.

Scène 1 : Vertiges et lumières

Selon si les Héros décident de se faire remarquer à l'arrivée sur Las Vegas plutôt que d'opter pour une approche discrète, ils auront rapidement affaire aux agents d'Hammerbolt. Un passage incognito donnerait l'avantage de la surprise et inspirerait l'étonnement chez les Pirates. Qui serait assez fou pour venir les défier chez eux ?

Des bunny-girls souriantes aux tenues très échancrées et au décolleté vertigineux s'affairent à tous les coins du casino. Elles sont aux petits soins avec les habitués de la maison, évoquant des parties privées aux montants vertigineux tout en versant des coupes d'un champagne d'une cuvée exotique rare.

L'endroit regorge de joueurs d'horizons différents. Certains n'ont même aucun lien avec la Guilde, ils viennent s'encanailler, oublier leurs ennuis ou espèrent se refaire une santé financière. Et parfois, le passé vient rattraper certains d'eux. Ce sera peut-être le cas d'un Héros qui reconnaît un des croupiers (un ancien ami infiltré pour le compte de la Police de l'Espace ?). Ce peut également être une vieille Némésis désireuse de changer de vie. Le Héros peut voir en ces retrouvailles une opportunité, surtout avec la **Motivation de Groupe** : ***Les joueurs***, p185 du Guide du Joueur.

Si Séréna accompagne les Héros, elle attire inévitablement l'attention. La sécurité tentera alors de les isoler, évoquant une invitation en bonne et due forme du patron.

Le jeu dans le jeu : si vous souhaitez profiter pleinement du cadre, retardez la rencontre avec les personnages-clés de l'acte. Les Héros voudront peut-être plonger dans cette ambiance et se ressourcer, lancer quelques dés, abattre des cartes, retrouver un vieil ami, séduire une serveuse… C'est aussi l'occasion pour le MJ de jouer un **Focus**.

Scène 2 : Le choix des armes

Deux pistes majeures mènent à l'acte suivant. Subtilité : les Héros peuvent se concentrer sur Joshua pour obtenir les coordonnées de la Lune du Destin. Confrontation musclée : c'est un face à face avec Joe Hammerbolt qui les attend. En cas de confrontation, arrangez-vous pour le laisser en vie, ou au pire, dans le coma, sauvé in extremis par l'intervention d'Hommes de Main armés.

Joshua : on le surprendra à forcer une bunny-girl à s'assoir sur ses genoux alors qu'il joue une passe décisive à une table de poker. Il se prend pour quelqu'un d'important à Las Vegas parce qu'il travaille pour Hammerbolt, mais il ne reste en réalité qu'un larbin privilégié. Son principal avantage est de pouvoir bénéficier des services de l'installation de traçage de la station. Les techniciens, qui pistent la Lune du Destin pour Hammerbolt, délivrent ses coordonnées du moment à Joshua, qui, de retour aux tables de jeux, refourgue à son tour l'information auprès de joueurs repérés à l'avance et intéressés à l'idée de faire fortune sur cette mystérieuse Lune du Destin.

Joe Hammerbolt : la Lune du Destin est pour lui un excellent moyen d'augmenter le nombre de ses esclaves. En effet, quand une personne tentée par l'appât du gain se retrouve piégée sur la lune, elle joue encore et encore, jusqu'à miser des fortunes qu'elle ne possède pas. C'est alors qu'interviennent ses →

agents déployés sur place, en séquestrant la victime à la volonté brisée par le poids des dettes pour la jeter aux pieds d'Hammerbolt qui peut dès lors la manipuler à loisir. De ce fait, le chef des pirates entretient un rapport particulier avec la lune et il ne laissera personne enrayer ce plan bien rôdé.

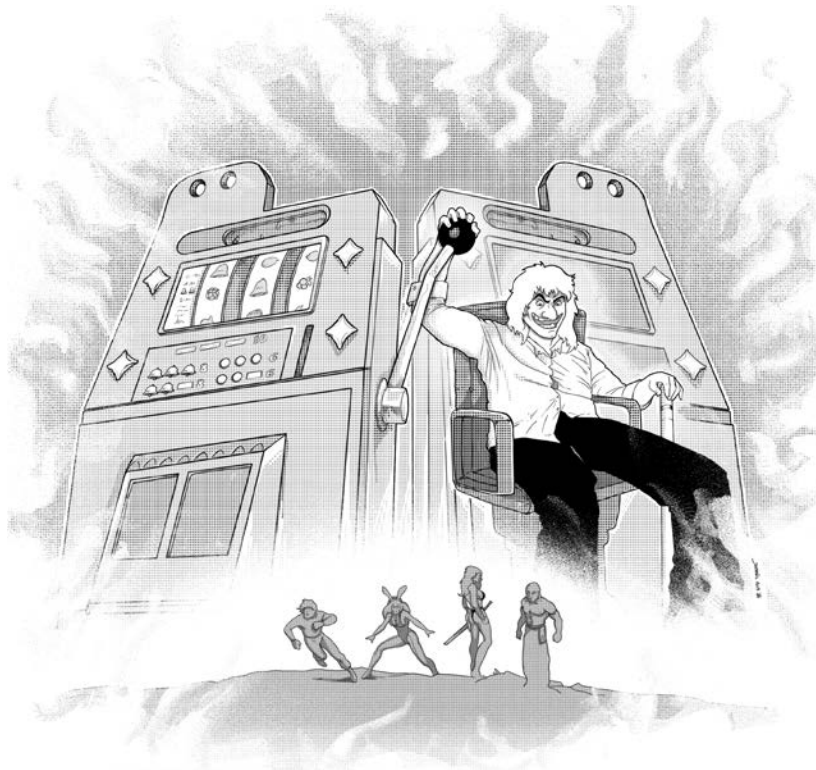
Pour plus d'informations sur la Lune, voir encadré acte III.

Notez qu'un groupe quittant Las Vegas pour se rendre sur la Lune du Destin sans s'être assuré de sa discrétion, verra des vaisseaux de Hammerbolt lancés à ses trousses. **Armez les torpilles !** Si nos Héros remportent cet éventuel combat spatial, Joe se résout à laisser ses agents sur place les cueillir à l'arrivée car il ne prend pas le risque de se rendre lui-même sur la lune depuis qu'Hector s'y est établi.

ACTE III : Nul hasarð

L'endroit ressemble à un casino géant, à ciel ouvert, avec un microclimat, une grande ville et un palais haut perché, tassé par une machine à sous géante dont le levier s'active tout seul. La lune est parfaitement viable, elle possède un spatioport et de grands espaces fleuris. Sa cité recouvre le cinquième de la surface et la nature comble le reste. Toutes les rues comprennent des bornes de jeux, des serviteurs dévoués et des divertissements divers et variés. Considérez la Lune du Destin comme un monde NT4.

En dehors des spécificités de la lune, son économie et l'avarice qu'elle génère, la ville fonctionne comme n'importe quelle autre. On y →



Décor : Las Vegas

Voir GdJ page 77.

JOE HAMMERBOLT PNJ – Grand Vilain

MA : 4
Jobs : Assassin (3-Expert), Pirate (3-Expert)
Vilenie : 7
Points forts : Punch, bagarre, contrôle des poings, intimidation.
Accessoires : Armure (Protection 2, masque filtrant, verres anti-flash) ; Rétro-poings : les poings cybernétiques de Hammerbolt peuvent être projetés à haute vélocité sur une portée Proche, avec guidage télépathique (bonus au Delta +4 pour toucher, 1 tir tous les 2 tours le temps que les rétro-poings reviennent à lui, dégâts : +1 en combat à mort, +3 en Fatigue en bagarre).
Santé : 3

DÉCOR : La Lune du Destin

À l'origine, cette petite planète servait de « casino de campagne » à Joe Hammerbolt. L'endroit permettait également à la Guilde de faire transiter d'importantes sommes d'argent. Jusqu'à ce que Hector s'y implante et en prenne le contrôle. Depuis, les habitants se sont habitués au nouveau fonctionnement de la lune, certains en retirent même une certaine fierté.

PNJ : Hector

Accroc aux jeux d'argent sur Las Vegas, le petit frère de Séréna tomba un jour sur un mystérieux inconnu, qui lui vendit pas cher une étrange bouteille de jade. Cette dernière devait apporter chance et bonheur à son nouveau propriétaire. Quand Hector ouvrit la bouteille, il fit face à Galtan, un génie maléfique qui, par vice, accepta d'exaucer un vœu. Hector souhaita alors « **devenir le Maître des Jeux** ». Mais ce qu'il devînt, il ne s'y attendait pas. Son esprit s'incarna dans une machine de jeux et le génie disparut pour profiter de sa liberté retrouvée. Aujourd'hui, Hector est fixé au dos du trône du Palais des Jeux, d'où il commande à ses centaines de machines. Il a pris goût à sa nouvelle existence et à mesure que la communauté joue, Hector gagne en pouvoir. Il a généré un anneau d'énergie autour de la Lune, qui le connecte désormais au destin de ses habitants.

Un anneau pour les gouverner tous (informations à délivrer par une hôtesse de la scène 1)

La lune est ceinte d'un anneau d'énergie bleu translucide qui la protège des champs d'astéroïdes, brouille les communications et joue un rôle central dans le fonctionnement global. Quand un voyageur passe à proximité de la Lune du Destin, un morceau d'énergie se détache et vient former un discret anneau bleuté à même la peau. Dessus, on peut y lire le montant d'un compte bancaire placé à 10 000 dollars, comprenant les spécificités suivantes :

- ce compte permet ici des achats à des tarifs préférentiels, en biens et en services,
- on peut renflouer ce compte avec son propre argent, depuis le bureau de change du spatioport, mais pas en retirer,
- le compte ne possède aucun plafond,
- un porteur d'anneau avec un compte positif se sent chanceux [Bonus au Delta de +2 en jouant aux jeux de hasard],
- un porteur d'anneau avec un compte négatif se sent malchanceux [Malus au Delta de -4 en jouant aux jeux de hasard], ce qui ne l'empêche pas de pouvoir continuer à miser avec les machines à sous,
- influencer son destin réduit brutalement son compte [Techniquement, cela signifie qu'utiliser une Spécialité pour faire un Volte-face, coûte 2000 dollars, en plus du point de Fatigue],
- il n'y a aucune manière de retirer l'anneau et une amputation ne fait que le déplacer plus haut autour du membre,
- chaque minute de vie consommée coûte 1 dollar (il faut une petite heure pour atteindre la lune à vitesse normale à partir du moment où l'anneau s'installe chez son porteur).

L'addiction aux machines de jeux

Plus un personnage joue longtemps avec elles, plus le gain est important :

Temps de jeu ininterrompu	Gain en dollars	Fatigue encaissée
4 heures	Décompte négatif remis à zéro	1
8 heures	+100	2
13 heures	+1000	3
20 heures	+2000	5
30 heures	+3000	7

JOSHUA
PNJ – Acolyte / Adversaire

Ce blondinet gominé et au sourire éclatant n'est qu'une mauvaise parodie de Cobra. Il drague en inventant toutes sortes d'histoire héroïque autour des tables de jeux et travaille en secret pour Joe Hammerbolt. Sa mission ? Vanter les gains faramineux possibles sur la Lune du Destin pour y envoyer de nouveaux joueurs. Deux gardes du corps (Hommes de Mains) suivent en permanence Joshua.

MA : 2
Jobs : Joueur (2-Pro), Pirate (2-Pro)
Vilenie : 3
Points forts : tricher aux cartes, flairer les pigeons, baratiner les jolies filles.
Accessoire : pistolaser (identique au Scorpio sans la bague, p301).
Santé : 2

trouve des commerces, des activités tertiaires et des entreprises. On y différencie au demeurant facilement les organismes qui peinent à gagner de l'argent de ceux qui prospèrent.

Scène 1 : Bonne rencontre mauvaise fortune

Les Héros sont accueillis comme des VIP. À la descente du spatioport, des hôtesses leur offrent des colliers de fleurs et une d'elles se présente. Il s'agit de **Diana**, une ravissante humaine à l'accoutrement plutôt ostentatoire. Si nos Héros ne l'ont pas encore compris, les signes extérieurs de richesse demeurent ici un moyen très efficace de se distinguer. Elle vante les mérites de la Lune du Destin et leur promet (dés)monts et merveilles.

Diana leur assigne un robot serviteur qui les accompagnera lors de leur aménagement en ville, et leur expliquera son fonctionnement. Si à ces mots les Héros répliquent qu'ils ne sont pas là pour s'installer, ils verront l'hôtesse sourire et lâcher un platonique *« ... mais bien sûr. »*

Si Séréna accompagne le groupe, Diana lui souhaite poliment un bon retour à la maison.

Questionné au sujet d'Hector, Diana fait mine de ne rien savoir. Mais un Héros avec une belle Gueule peut obtenir des indices supplémentaires **[test de Gueule/Sex-appeal par défaut ou avec un Job *ad hoc* à la séduction]**. Elle a déjà entendu le roi murmurer ce prénom, alors qu'il était seul – cette dernière information peut être acquise par l'entremise du PNJ Clovice.

Concernant les pirates, Diana répond que certains demeurent évidemment sur la lune, et il ne vaut mieux pas s'intéresser à eux pour ne pas attirer leur attention.

Ces hyènes de pirates : avec un **[test d'Intellect (pour la vigilance) ou de Psyché (pour l'intuition) par défaut ou avec un Job *ad hoc* à la filature (Porte-flingue)]**, un Héros remarque une bande de malfrats en train de le surveiller du coin de l'œil. Ce sont les agents d'Hammerbolt, épiant le moment fatidique où le compte du nouveau joueur tombera en négatif pour se jeter sur lui.

Si les Héros capturent l'un d'eux et l'interrogent, ils découvrent que la Guilde profite surtout de la malchance qui s'abat sur les joueurs pour procéder à des séquestrations faciles.

Des alliés de circonstance : si le groupe montre quelques velléités à rentrer dans le moule de la Lune du Destin, il attire l'attention de Clovice. Ce dernier tente d'abord de jauger les Héros avant de leur faire confiance. L'Homme-Oiseau projette depuis quelques temps de faire cesser cette mascarade, mais les moyens matériels lui manquent. Il pense que la clé réside dans le Palais des Jeux.

Scène 2 : Les portes du palais

Pour s'inviter au Palais des Jeux, il faut se présenter et proposer un divertissement original au roi – ou avoir quelque chose d'unique à vendre. À l'intérieur, la surabondance de décorations nourrit une ambiance pesante, sans compter la trentaine de pirates qui pullule dans le hall. Certains protègent le trône, d'autres jouent aux machines pour garder leur compte dans le vert. La moindre suspicion fera néanmoins réagir les sentinelles.

Baltazar fait montre d'un orgueil sans égal et son chambellan annonce que le roi accordera une audience seulement s'il est diverti. En allant et venant dans la salle principale, un Héros remarque partiellement

CLOVICE, LE REBELLE
PNJ – Acolyte / Allié

Cet Homme-Oiseau vit en marge de la cité, il fait partie des rares à essayer de changer les choses. Il est reconnaissable par sa crête dorée et connaît quelques sympathisants. Parfois, il donne de l'argent à ceux dont le compte tombe en négatif pour éviter que la malchance ne fonde sur eux. C'est un excellent chasseur, mais son manque cruel d'Alliés l'empêche d'œuvrer en dehors de la surveillance des pirates.

MA : 2

Jobs : Joueur (2-Pro), Chasseur (3-Expert)

Pulp : 3

Points forts : Réflexes, empathie, disparaître dans la nuit.

Accessoire : couteaux de lancer (p309)

Santé : 2

BALTAZAR, LE ROI
PNJ – Acolyte / Adversaire

Choisi au hasard par Hector, il n'a pas de décompte bancaire et perçoit automatiquement une somme de 2000 dollars par jour pour exercer sa fonction. Baltazar est un Mastodonte qui ne dessaoule jamais. Il s'est entouré d'esclaves, de mercenaires et ils aiment les paris stupides. Ses excès lui valent cependant un compte au plus bas, les Héros pourront peut-être profiter de sa malchance prochaine pour accéder à Hector.

Baltazar dépense sans compter, louant les services de la Guilde pour assurer sa protection et organiser d'incroyables fêtes. Il connaît le secret d'Hector et le protègera pour continuer de jouir de ses privilèges.

MA : 2

Jobs : Joueur (2-Pro), Malfrat (3-Expert)

Vilenie : 4

Points forts : Punch, Bagarre, attraper un Homme de Main et s'en servir comme bouclier.

Accessoire : Batte de Rug-Ball avec pointes (dégâts +1, à coupler avec la Fatigue, p311).

Santé : 2

LES HOMMES DE BALTAZAR (x2 par Héros)
PNJ – Hommes de Main / Adversaires

MA : 1

Jobs : Porte-flingue (1-Apprenti)

Vilenie : 0

Points forts : 0

Accessoire : pistolaser (identique au Scorpio sans la bague, p301)

Santé : 1 chacun

une étrange machine à sous fixée à l'arrière du trône. Mais à moins de faire le tour, il n'y a pas de meilleur angle de vue pour tenter quoi que ce soit sans passer par les nombreux gardes.

Si le sujet d'Hector est évoqué, le roi se retient de tout commentaire et demande à son serviteur de congédier le groupe, à moins qu'il veuille amuser Baltazar.

Si Séréna accompagne les Héros, Baltazar oblique du menton et s'enfonce dans son trône. Hector lui ordonne alors discrètement de chasser le groupe hors du palais. Un [Test d'Intellect par défaut] fera remarquer à un Héros que le roi →

bouge les lèvres et semble échanger des mots avec quelqu'un caché derrière le trône. Plus tard, Séréna jurera avoir entendu la voix de son petit frère à hauteur du roi.

Les machines n'en font qu'une : un expert (niveau de Job 3) dans un **Job *ad hoc*** à la technologie remarque que les câbles des centaines de machines de la lune, mènent au palais. Certains ressortent et courent sur les murs des bâtiments, mais tous rejoignent au final le trône du roi. Tirer dans le tas ne résoudra rien, puisque les câbles sont blindés et les pirates interviendront immédiatement, envenimant la situation.

CONCLUSION

À partir de là, les Héros possèdent toutes les cartes en main pour agir. Il semble que le roi connaisse un secret au sujet d'Hector, mais ne veuille le partager. Ce nom court comme une rumeur sur la Lune du Destin, en pointant vers un Baltazar plutôt sur la défensive.

Attaquer en force : loin d'être l'approche la plus subtile, il s'agira là d'une attaque frontale alors qu'Hector actionnera la machine du Destin pour forcer les Héros à abandonner. Le risque est de finir le scénario sur des airs d'apocalypse.

LA MACHINE DU DESTIN

Une fois par semaine, Hector rejoue l'avenir de la lune. Cela se traduit par l'activation de la machine à sous géante posée sur le palais.

Pour représenter techniquement cet aspect du scénario, lancez les dés Cobra et Armanoïde. Le rouge signale une catégorie (Climat, Chance…), et le bleu, une intensité (beau temps, grisaille…). À chaque test, une voix douce s'adresse à la population, lui souhaitant bonne chance avant d'annoncer le résultat sur un ton enjoué.

Cette semaine Hector a tiré un 1-1, ce qui a généré un beau temps. S'il venait toutefois à tricher en réactivant la machine du Destin dans la même semaine, cela produirait un gain immédiat de 3000 dollars sur le compte de chaque porteur d'anneau. Hector en rage d'avance, mais il est préparé à le faire en cas de danger. Il faut un tour de jeu pour relancer sa machine.

1. Climat : 1- Beau temps. 2- Grisaille. 3- Pluie d'été. 4- Neige. 5- Ouragan. 6- Nouvelle terraformation de la Lune.

2. Chance : 1- Le décompte des bracelets est suspendu. 2- Tout le monde gagne 1000 dollars. 3- Un habitant tiré au sort gagne 10 000 dollars. 4- Le roi perd 5 000 dollars. 5- L'air se raréfie et fournir un effort provoque l'encaissement d'1 point de Fatigue supplémentaire. 6- Un virus (une forme aggravée du virus Z) se répand dans la population et provoquent quelques morts.

3. Humeur de la population : 1- Les serviteurs affectés à l'entretien des machines tombent facilement sous le charme des joueurs. 2- Les serviteurs sont serviables et souriants. 3- Les servantes demandent un pourboire au risque de quelques sarcasmes. 4- Des machines au hasard explosent et font perdre le récent gain à son joueur. 5- Toutes les machines s'éteignent pendant une journée. 6- Tout le monde perd 3000 dollars.

4. Monde naturel : 1- La flore s'embellie. 2- La faune se développe. 3- Attaques isolées d'animaux. 4- Les créatures de compagnie s'affolent. 5- Des plantes triplent de volume. 6- Folie meurtrière de la faune et animation magique de certaines plantes.

5. Mouvement cosmique : 1- Reste sur place. 2- Rotation sur elle-même et cycles jouer/nuit. 3- Déplacement d'une année-lumière. 4- Rebrousse chemin. 5- Se cache dans un champ d'astéroïdes. 6- Continue de se déplacer sans logique jusqu'au prochain Mouvement cosmique.

6. Jackpot ! : effectue deux nouveaux tests de Destin, cumulables.

Mission commando : il est possible d'emprunter depuis l'extérieur, des souterrains, le système d'aération, etc. pendant le sommeil des sentinelles. Cela nécessitera certainement de bons niveaux de **Job *ad hoc*** à la discrétion/infiltration. Seul le roi sera difficile à berner puisqu'il dort sur son trône.

Le roi : Baltazar tient à ses privilèges plus que nul autre. Sans cela, sa vie n'a plus de sens, c'est pourquoi les Héros risquent fort de devoir lui passer sur le corps avant d'accéder à Hector.

PNJ – Acolyte / Neutre

Hector : en pleine folie des grandeurs, il ordonne qu'on le laisse diriger SON monde. Il est le Maître des Jeux et sa puissance n'a aucune limite ! Du moins d'après lui. Si les Héros représentent à ses yeux un danger, il triche et active la machine du Destin et réclame leur tête, à commencer par celle de sa sœur chérie.

Si le groupe arrive à le détacher de son socle pour une durée minimum de deux tours **[test de Punch par défaut difficulté -2]** ou si on lui cause 7 points de dégâts, l'anneau d'énergie et son lien avec le destin des joueurs de la Lune se brisent. Entre-temps, rien ne l'empêchera de bluffer et de faire croire qu'en rompant son lien avec le trône, il risquerait de perdre le contrôle de la Lune du Destin et de provoquer sa destruction. Si cela n'émeut pas le groupe, Hector prendra une petite voix robotique implorante et priera qu'on le laisse continuer à vivre son rêve.

Si Séréna est présente, elle ne peut s'empêcher de tenter de le raisonner. À vous de décider, cher Maître de Jeu, si elle y parvient ou non.

Cliffhanger

Dans la mesure où l'anneau magique a disparu, tous les habitants perdent leur compte en banque sur la Lune du Destin. L'économie s'effondre immédiatement, et il vaut mieux que les Héros ne tardent pas trop à décamper si la population découvre que c'est de leur faute. Une bonne centaine d'individus armés et furieux aux basques, sans compter l'outrage fait à Hammerbolt…

Une suite : Séréna a pris ce qu'il restait de son frère avec elle. Hector, blessé et dépossédé de tout son pouvoir, demande pardon et aimerait finalement retrouver forme humaine. En échange, il est prêt à révéler l'emplacement d'un trésor incroyable qu'il a caché dans un astéroïde. Mais d'abord, il va falloir retrouver le génie maléfique et lui faire annuler son vœu…

EXPERIENCE

Acte 1 : 3 XP, 1 par scène.

Acte 2 : 2 XP, 1 par scène.

Acte 3 : 2 XP, 1 par scène.

\+ Challenges de Job

\+ Motivation de Groupe.

Focus : 2 conseillés, 3 si le Maître invoque des Némésis.

Points de Pulp :

1 pour l'aventure complète,

1 si Hammerbolt est vaincu (s'il s'enfuit, tombe K.O. ou subit l'état : Dans le Coma).

Mayhar Shakeri
***Illustrateurs** NC*

LE CULTE DU LOUP

Dès que le fils de Saturne, du haut de sa citadelle, voit ce spectacle,
il gémit et, se souvenant d'un fait récent, encore inconnu,
de l'infâme festin qui se déroula à la table de Lycaon,
il conçoit en son cœur une terrible colère, digne de Jupiter.

- Ovide, *Métamorphoses, Livre I.*

UN SCÉNARIO POUR AGÔN — CASUS BELLI

En quelques mots...

Artémis, la déesse chasseresse, charge les héros de libérer l'île de Kinaros de la malédiction qui la ronge. Celle-ci a pour origine le roi Lycaon, réfugié en ces lieux. Mais pour le vaincre, il faudra que les héros bravent bien des périls, trouvent des alliés, et s'engagent sur les traces d'un titan pour finalement forger les seules armes à même d'affronter la nature réelle de Lycaon. Triompheront-ils avec gloire ou sombreront-ils dans l'oubli ?

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire

PJ • 3 à 5 héros, d6 de Nom (modulable)

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★☆

INTERACTION ★☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆

Une déesse en colère

Le bateau des héros est poussé par les vents jusqu'à une plage de sable noir bordée de toutes parts de bois lugubres et brumeux. Dans un rayon de lune apparaît soudain Artémis, la divine chasseresse, tueuse de loups, au visage farouche et à l'arc immense. Sa parole courroucée couvre le son des vagues :

« Écoutez, ô héros, car les dieux exigent réparation. Autrefois, cette île verdoyante à la nature généreuse était parmi nos chasses favorites. Apollon, mon frère, aimait rivaliser de hardiesse avec moi dans ces terrains giboyeux. Mais l'autorité des dieux a été bafouée, la pourriture s'est installée, et la peur règne désormais entre les augustes cimes autrefois fièrement dressées.

Héros, trouvez l'origine de ce mal et éliminez-le, ou fuyez sans gloire dans l'obscurité, à craindre mon ire... et mes traits. »

Un nuage voile la lune, et Artémis disparaît.

Objectifs de quête

Objectif principal : Artémis veut que vous libériez l'île de sa malédiction

Objectifs secondaires :

1. Traverser les bois maudits
2. Se confronter à Lycaon
3. Récupérer les chaînes de Prométhée
4. Affronter la horde

Budget d'Adversité : [nombre de héros (4) x nombre d'objectifs (4)] x 5 = 80 points d'Adversité (pts d'Adv.)

Cette quête est prévue pour 4 héros. L'opposition de ce scénario utilise la totalité des 80 pts d'Adv. Ajustez-la en fonction du nombre de joueurs à votre table. N'oubliez pas de récupérer des pts d'Adv. quand un héros échoue à une épreuve ou lors des Interludes. Vous pourrez ensuite les employer pour improviser ou corser certaines épreuves et pour améliorer les PNJ. Ceux-ci sont prévus pour faire face à des héros à d6 de Nom. Si ce dé est plus fort, augmentez les scores des PNJ dans les limites imposées, sous peine de les voir balayés par les héros !

Les bois funestes

Derrière les héros, la mer gronde de rouleaux inamicaux, soudainement au diapason de l'ambiance lugubre régnant sur l'île. La plage baigne dans une lumière blême. L'air est épais et puant. Les vagues semblent pousser les héros plus avant vers les bois sombres qui encerclent la plage de sable noir. Des arbres gigantesques aux troncs torturés se courbent jusqu'au sol où de la mauvaise mousse s'amasse entre des souches pourrissantes et des racines glissantes. Des branches sinistres laissent tomber des lianes prêtes à agripper la gorge des héros, profitant d'un faux pas causé par la lumière



incertaine filtrant à travers les feuillages traîtres.

L'hostilité des lieux est palpable. Il faut pourtant trouver un chemin traversant cette jungle funeste.

➔ Épreuve (Obstacle) de Chasse vs opposition 2d8 (2 pts d'Adv.)
Compétences créatives suggérées : Perspicacité (tendre l'oreille), Athlétisme (escalader un arbre pour voir plus loin).

Rappel : c'est une Épreuve d'Obstacle, les héros trouvent la piste quel que soit le résultat des dés (voir p. 41 des règles). Le gagnant est celui qui découvre le ruisseau le premier. Si aucun héros ne réussit l'épreuve, ils errent des heures durant et finissent par tomber sur la même scène, mais les loups ont alors un d8 d'avantage (embuscade).

Les héros perçoivent un gargouillement qui se révèle issu d'un ruisseau aux eaux noirâtres charriant des débris peu ragoûtant, parfois une carcasse déchiquetée. Alors qu'ils s'attardent sur les berges, ils peuvent entendre non loin des grondements et des jappements en amont.

La proie et la meute

Dans une des rares clairières aux alentours, des loups monstrueux s'amusent avec une proie, un enfant qu'ils mordillent et projettent telle une poupée de chiffon. Alors qu'il a roulé sur la rive aux pieds des héros, l'enfant se relève et, après un moment de surprise, leur dit : « Étrangers, j'implore votre aide, ou tout du moins une lame, afin que Phaestos, fils de Talos, montre à ces bêtes que leur règne a assez duré… » →

Les racines du mal

En Arcadie régnait autrefois le roi Lycaon, connu pour son mépris des dieux. Lors d'un festin, il offrit de la chair humaine à Zeus, qui en conçut une vive colère. Zeus le changea en loup et noya sa cité sous un déluge. Devenu mi-homme, mi-bête, Lycaon, après bien des errances, demanda asile aux habitants de l'île de Kinaros, à la culture raffinée et paisible. Mais la malédiction de Zeus était sur lui. Les bêtes envahirent l'auguste cité, les corps des hommes se déformèrent, l'influence de Lycaon grandit, et bientôt il fut le maître de l'île. Ravi d'avoir joué un nouveau tour aux dieux en corrompant une de leurs terres de chasse favorite, Lycaon y installa un simulacre de cour et chassa les rares citoyens qui tentaient encore de résister à la décrépitude. Réfugiés dans des grottes, ces exilés tentent de faire survivre des bribes de leur civilisation désormais perdue. Jusqu'à l'arrivée des héros, missionnés par Artémis.

PNJ : Loups féroces (Séides)

Dé de Nom d10 (Roi Lycaon)
Aréte d6
Habileté d4
Sport d8
Combat d6
Armes : Crocs 2d8 (Épée), Charge d8+1 (Javeline)
Pouvoirs : Armes naturelles Main gauche 2d8 Épée Main droite d10 Nom 2d8 Épée d6 Compétence de Combat Crocs, portée 1 Main gauche 2d8 Épée Main droite d10 Nom d8+1 Javeline d6 Compétence de Combat Crocs, portée 2-4
Coût d'Adversité : 7+1 par Séide supplémentaire (8 loups au total pour 14 pts d'Adv.)
Tactiques et mise en scène
- Les loups sont aussi efficaces au contact qu'à moyenne distance : grâce à leurs Armes naturelles, ils sont autorisés à changer d'attaque (crocs ou charge) selon le positionnement des héros.
- Groupez les loups par 3 ou 4 sur la même bande pour disposer de leurs bonus de ligue (p. 98). Si les héros nettoient le champ de bataille, envoyez tous les renforts d'un coup (quitte à piocher dans votre réserve d'Adversité).

PNJ : Loups féroces (Séiδes)

Ces animaux sauvages se battent de manière remarquablement organisée, profitant des renforts arrivant des sous-bois à l'appel de leurs frères déjà dans la mêlée. Ils luttent jusqu'au dernier, un comportement aberrant pour des créatures sauvages.

Distance de départ : Extérieur accidenté/Lumineux : 6 bandes

Nombre maximum : (Dé de Nom le plus élevé parmi les héros+2) x 2.

Profil en marge ci-contre.

À présent que les râles d'agonie des bêtes mourantes remplacent les hurlements stridents, les héros peuvent entendre des cris étouffés provenant d'en dessous de la dépouille d'un loup. Phaestos est mal en point, la chair percée de morsures et le souffle court.

➔ Épreuve de Soins vs 2d6 (0 pt d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Savoir (identifier des herbes médicinales), Musique (garder le blessé conscient par ses récits héroïques).

Si Phaestos est soigné, les héros ayant réussi l'épreuve obtiennent un dé d'avantage (*Phaestos reconnaissant*). L'enfant leur explique qu'il est un des exilés. Il est à la recherche de son père, parti une semaine plus tôt avec ses compagnons pour occire le Maudit, celui par qui tout est arrivé autrefois. « Les augures ont annoncé qu'il reviendrait à ma famille de nous débarrasser de la malédiction. Les Sages disent que celui qui règne sur notre ancienne cité est la cause de notre déchéance et la source du mal sur l'île ». Tandis qu'il parle, Phaestos taille une branche pour s'en faire une javeline et y accroche finalement le bandeau mordoré qui ceint son front, « comme le font les hommes de ma lignée ». L'enfant n'en sait pas plus.

Si Phaestos trépasse, il laisse échapper quelques pistes dans son délire mortel : « le roi des bêtes, la source du mal... mon père, Talos au bouclier doré... »

La piste des loups remonte le cours de la rivière putride jusqu'à une cité à demi ensevelie sous une végétation malsaine.

De chair impérissable

Sous la voûte végétale s'étend une cité qui fut autrefois époustouflante. Désormais, les rues larges voient leurs pavés soulevés par une herbe piquante. Les frontons fissurés des bâtiments ne tiennent plus que grâce au lierre mauvais qui s'y agrippe. Tout n'est qu'amphithéâtres éventrés, colonnes fracturées, hautes statues abattues. Un silence lugubre et total pèse sur la ville... sauf quelque part au centre des ruines, où des clameurs brutales et des rires grotesques émanent d'un ancien palais en décrépitude. À l'intérieur se tient un abject festin : des parodies d'humains se repaissent de plats emplis de chair humaine dont des loups hirsutes se disputent les restes. En bout de tablée trône un vieillard au regard mauvais, qui porte une couronne de métal terne et abîmée. Ses pieds reposent sur un bouclier de bronze souillé de déjections. À ses côtés, une lance plantée dans le sol porte un bandeau doré à sa hampe. L'identité du plat de résistance fait peu de doute. Phaestos, s'il est présent, n'en a plus le moindre.

Les héros peuvent bien entendu foncer la tête la première, l'arme à la main. C'est une approche valable, mais qui ne rapporte pas de Gloire. Vous pouvez leur suggérer une épreuve de Ruse afin de créer une diversion et d'isoler le roi de sa trentaine de convives.

➔ Épreuve de Ruse vs 2d8 (2 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Puissance (abattre une colonne pour attirer l'ennemi), Éloquence (provoquer la cour), Chasse (installer un piège).

Si tous les héros échouent (ou qu'ils foncent tête baissée), la meute est présente pour les harceler pendant le combat qui suit : donnez un d8 d'Avantage au Roi Lycaon.

Le vieillard se dresse péniblement, tente de soulever le bouclier de bronze sans succès et se rabat sur un pèlta en bois. Il brandit la lance plantée à ses pieds et s'avance vers les héros d'une démarche avinée et peu sûre : « Qui ose interrompre le grand roi Lycaon et sa cour ? Des larbins envoyés par les dieux ? Je vais saigner ceux-là, ma table commence à manquer de victuailles… » dit-il en crachant sur la pointe de sa lance une bave visqueuse et gluante.

PNJ : Le Roi Lycaon (Humain)

Le vieil homme n'est clairement pas à la hauteur face aux héros, et c'est précisément le cas… sous sa forme humaine ! En fait, il n'attend que d'être terrassé pour mieux revêtir son apparence lupine et s'amuser avec ses adversaires.

Distance de départ : Intérieur petit/Lumineux : 3 bandes

Tactiques et mise en scène :

- Lycaon-roi est un piètre adversaire et jouez-le comme tel ; ne dépensez pas de Faveur Divine, n'utilisez pas de compétences créatives autrement que pour augmenter sa défense et forcer les héros à se fatiguer et à dépenser leur Faveur Divine. Ils se retrouveront d'autant plus démunis par la suite !
- Étrangement, les convives restants ne se mêlent pas à ce combat déséquilibré, se contentant d'encourager Lycaon et bloquant les issues (ne pas oublier l'éventuel d8 d'avantage qu'ils apportent toutefois à leur roi).
- Les héros doivent trouver le combat facile. Trop facile.

Profil en marge ci-contre.

Une fois le coup de grâce porté, Lycaon lâche sa lance et titube sur quelques pas jusqu'à heurter un mur derrière lui. Il s'affale alors en fixant les héros d'un œil vitreux… puis s'éteint. Tandis que les héros reprennent leur souffle ou récupèrent les armes de Talos (un bouclier merveilleux !), les convives se répandent en jappements plaintifs et en sanglots affolés… pour s'interrompre brusquement. Tous fixent le cadavre du roi qui se met à grogner. Puis, pris de convulsions, le corps gonfle, la mâchoire s'allonge, des muscles saillent pour déchirer les hardes du roi… et c'est un homme-loup qui se dresse face aux héros, hurlant à la lune, sa cour à l'unisson. Si les héros tentent de frapper la créature, leurs lames labourent son cuir sans laisser de blessure. Comme tout Monstre mythologique, elle est insensible aux armes normales (p. 93). Sa voix désincarnée déclame « Voilà ! Voilà Lycaon-Roi et le *don* que Zeus m'a fait…Courez, gibier, fuyez, mes proies, que la chasse commence !!! »

La meute est lâchée, les poursuivants surgissent de tous côtés, galvanisés par la présence de leur maître invulnérable. Les bêtes aux trousses, il faut fuir à travers bois, vers la lumière.

➔ Épreuve Périlleuse d'Athlétisme vs 2d10 (5 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Lutte (précipiter au sol des poursuivants), Ruse (se soustraire à leur regard), Esprit (garder la tête froide).

Le héros qui gagne l'épreuve est celui qui devance la meute en secourant ses compagnons moins fortunés (ainsi que Phaestos s'il est présent). Ceux qui battent l'opposition →

Lycaon-roi (Humain)

Dé de Nom d10
Aréte Esprit d8, Grâce d4, Perspicacité d8, Puissance d6
Habileté Éloquence d8, Musique d6, Savoir d8, Soin d6
Sport Athlétisme d6, Chasse d8, Lutte d4, Ruse d8
Combat Tir d6, Bouclier d8, Épée d6, Lance d8
Armes : Lance d6d8, Bouclier d8
Armure (plastron de cuir rapiécé) **:** d6 (malus en Mêlée -1)
Pouvoirs : Poison (lance), Résurrection (transformation en loup-garou)
Faveur Divine : 6
Main gauche Nom d10, Bouclier d8, Lance d8
Main droite Lance d6, Compétence d'Épée d8
Lance, portée 2
Coût d'Adversité : 16 (note : l'Adversité n'est pas utilisée au mieux pour ce PNJ mais sera répartie tout autrement pour sa forme lupine !)

parviennent de justesse à échapper aux griffes et aux crocs prédateurs. Les héros qui échouent encaissent une Blessure (Épreuve *Périlleuse*) d'épuisement.

Si tous les héros échouent, ils sont capturés, menés dans une caverne et placés au menu d'un prochain festin. En puisant dans votre réserve d'Adversité, improvisez l'évasion, à travers des épreuves de Perspicacité, de Ruse et/ou de Lutte dont certaines périlleuses.

Note

Dans le cas peu probable où il resterait assez de Faveur Divine aux héros pour invoquer une arme divine capable de blesser un Monstre, lancez un autre combat avec les caractéristiques du loup-garou et de sa meute (voir plus loin). Les héros devraient rapidement réaliser que, sans tous disposer d'une telle arme et sans être reposés avec une jauge de Faveur Divine au maximum, ils courent au massacre.

La vallée perdue

Les héros sortent des bois maudits et retrouvent enfin la pleine lumière qui semblait à tout jamais perdue : le soleil se lève derrière un immense pic rocheux. Les premiers rayons d'Hélios repoussent vers le couvert des arbres la meute des poursuivants qui abandonne la traque en grondant des menaces. Plus loin sur le chemin rocailleux, un petit groupe d'hommes visiblement attiré par le fracas de la chasse s'approche prudemment, toutes lances pointées. Leurs habits sont usés mais leurs lames sont de grande qualité ; certains portent même de superbes boucliers de bronze identiques à celui du père de Phaestos. Ils se détendent un peu en constatant que les héros ne fuient pas la lumière, tout en gardant leurs distances. Les soldats refusent de converser et le signifient sèchement (ils redoutent les étrangers comme la peste). Du geste, ils intiment aux héros de poursuivre leur marche sur le chemin et leur emboîtent le pas. Si Phaestos est avec eux, ils séparent l'enfant du groupe et lui intiment de se taire.

La petite troupe arrive au pied de l'immense montagne dont le sommet tutoie les nuages dans le ciel d'azur. Les héros découvrent un village troglodyte : ouvertures dans la paroi rocheuse prolongées de bannes d'osier tressé, cabanes de bois rudimentaires, grottes aux entrées sculptées rigoureusement. Un petit barrage est dressé au flanc de la montagne pour servir de réserve d'eau douce.

Un vieil aveugle nommé Atreus vient à la rencontre des héros, prévenu par la voix de Phaestos, son petit-fils. Il renvoie alors les gardes, qui hésitent un temps avant de quitter les lieux (si l'enfant est mort, Atreus encaisse douloureusement la triste nouvelle). Affligé d'apprendre le sort réservé à son fils Talos, il invite les héros dans sa cabane et peut éclaircir certains points de l'histoire pour eux.

- Lui et les habitants de ce village sont les survivants de la civilisation des Tarces, jadis puissante et cultivée, qui régnait sur l'île.
- Les Tarces prirent en pitié et accueillirent Lycaon, l'homme-bête, en souvenir de celui qui fut autrefois leur égal, sans prendre gare à l'avertissement divin. Mais le Maudit eut tôt fait d'instiller sa défiance des dieux ; il conseilla, cajola et encouragea l'orgueil et la perversion, corrompant l'âme et le corps. Tandis que beaucoup retournaient à la sauvagerie barbare, quelques-uns tentèrent de résister. Chassés par l'usurpateur, ils se réfugièrent ici, dans les grottes qui servaient de forges aux anciens.
- Les derniers survivants ont parfois à repousser les assauts des hordes de Lycaon, mais celles-ci ne s'aventurent que rarement en terrain découvert et dans les zones où la lumière pourrait les surprendre. Les exilés sont convaincus que c'est l'abandon des dieux qui a causé leur chute et ils cherchent à éliminer la source du mal. Les meilleurs d'entre eux partent en quête pour abattre le monstre mais jamais ne reviennent… et le cercle des vaillants se rétrécit.

La conversation est interrompue par des éclats de voix au-dehors :



l'ensemble des exilés s'est regroupé autour du conseil des sages, alerté par les gardes. Ils prennent à partie Atreus : les héros ne sont qu'une menace de plus, si ce n'est un nouveau tour que les dieux ou Lycaon lui-même leur prépare. « Qui a apporté le malheur sur notre peuple ? Un étranger ayant eu affaire aux dieux, tout comme ceux-ci ! » Certaines voix timides avancent qu'il faut se fier aux augures « N'est-ce pas Phaestos qui les a trouvés, lui dont la famille doit mettre fin à nos tourments ? »

Les héros vont devoir convaincre une foule excitée et prête à basculer dans l'hostilité.

➔ Épreuve d'Éloquence vs d6d8 (1 pt d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Perspicacité (trouver les arguments adéquats), Musique (chanter ses exploits), Puissance (intimider l'assemblée).

Si l'opposition est battue, les partisans des héros finissent par avoir le dessus (sinon les héros sont chassés du village, puis rejoints en cachette par Atreus, Phaestos et quelques dissidents). Les exilés acclament leurs futurs libérateurs ! Reste néanmoins à trouver le moyen de tuer Lycaon. Comment lutter avec des créatures mi-homme, mi-loup ?

Avec des armes en argent, évidemment ! Si aucun des joueurs n'y pense, proposez une Épreuve de Savoir vs 2d6 d'opposition (0 pt d'Adv)... mais si quelqu'un a l'idée en premier, il récolte seul les 2 pts de Gloire pour son héros !

Si les exilés disposent bien des forges de leurs ancêtres, ils n'ont en revanche pas d'argent massif pour fabriquer de telles armes. Atreus se souvient alors de légendes relatant des exploits oubliés datant d'avant l'arrivée des Tarces sur →

l'île — au besoin, lancez une Épreuve de Musique vs 2d8 (2 pts d'Adv.) si les héros tentent aussi de se remémorer des textes anciens. En haut de la montagne, un titan fut autrefois emprisonné par les dieux : on raconte que ses membres étaient entravés par des chaînes d'argent massif supposées garantir qu'il endurerait éternellement son supplice.

Sur les traces de Prométhée

Les légendes précisent aussi que l'ascension de la montagne est interdite à tous, sauf aux dieux et à leurs élus. Sur place, la paroi se révèle effectivement abrupte et balayée par les vents : la promesse d'une escalade périlleuse. Il est néanmoins possible que les héros s'y lancent sans aucune autre préparation.

➔ Épreuve (obstacle) Périlleuse d'Athlétisme vs 2d12 (6 pts d'Adv.) + 2d8 d'Avantage : vent violent, brume poisseuse (2 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : aucune, c'est vraiment les héros contre la paroi. Sauf s'ils trouvent une justification vraiment pertinente.

Avant de s'élancer à l'assaut du sommet, des héros plus circonspects peuvent tenter de déceler un passage, un chemin ou une voie que les dieux auraient laissé (cette épreuve compte pour annuler les dés d'Avantage de la montagne).

➔ Épreuve de Perspicacité vs 2d6 (0 pt d'Adv.) + 2d8 d'Avantage (2 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Savoir ou Musique (se remémorer les écrits).

...comme cet escalier aux marches gigantesques, indiscernable au premier abord mais que l'on peut distinguer lorsque l'on prend en compte ses proportions titanesques ! Les héros ayant réussi cette épreuve peuvent entamer l'ascension dans les conditions énoncées ci-dessus mais en annulant les 3d8 d'Avantage de la paroi et en gagnant eux-mêmes un dé d'Avantage selon leur résultat à l'épreuve de Perspicacité. Gloire à la sagacité des héros !

Après une montée éreintante (n'oubliez pas la Blessure infligée aux héros échouant à l'Épreuve Périlleuse d'Athlétisme), les héros percent enfin le plafond nuageux pour atteindre le haut de la montagne qui baigne sous un ciel bleu immaculé. L'œuvre des dieux est palpable sur ces hauteurs : le sommet est un plateau rocheux lisse, comme si une main divine avait étêté la montagne. Ne subsiste qu'un maigre pic rocheux en son centre, d'où pendent des chaînes immenses que l'éclat du soleil fait miroiter.

Les anneaux d'argent massif sont profondément enchâssés dans la roche (qui est brunie de sang séché par endroits). Il va falloir littéralement les arracher à leur support.

➔ Épreuve (Obstacle) de Puissance vs 2d8 (2 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Esprit (persévérer au-delà de la douleur), Perspicacité (trouver un moyen de faire levier), Grâce (éviter les débris de la roche qui s'effrite).

Si aucun héros ne bat l'opposition, ils parviennent néanmoins à extraire les chaînes mais sont presque ensevelis sous les éboulis du pic rocheux qu'ils font écrouler. Donnez un d8 d'Avantage à l'aigle lors de la scène suivante car les héros vont devoir se positionner au milieu des décombres face à un adversaire volant.

Alors que les héros se remettent de leurs efforts, une ombre passe sur le soleil éclatant et un cri strident leur vrille les tympans. Un rapace monstrueux qui les guettait du haut des cieux fond soudain sur eux !

Note

Un long combat contre l'Aigle du Caucase peut se révéler inopportun, selon vos impératifs horaires ou pour une question de rythme (l'affrontement final contre Lycaon arrive peu après). Vous êtes donc libre de remplacer ce combat par une série d'Épreuves successives : Athlétisme ou Chasse pour échapper à ses serres, Lutte pour le projeter au loin, voire Tir pour le transpercer d'une flèche ou d'une javeline. Improvisez à volonté, vous avez à disposition les 16 points d'Adversité utilisés pour créer Ethon.

PNJ : Ethon, l'Aigle du Caucase (Bête)

Fils de Typhon et d'Echidna, cet animal légendaire était chargé de dévorer le foie de Prométhée, jour après jour. Laissé pour mort par Héraklès après qu'il eût libéré le titan, Ethon cherche depuis à se venger... et les héros feront parfaitement l'affaire !

Distance de départ : Extérieur dégagé/Lumineux : 7 bandes

Tactiques et mise en scène

- L'Aigle utilise son cri strident entre chaque échange (pouvoir de Regard, p. 96) : c'est sa meilleure arme et c'est une attaque « gratuite » systématique ! Il peut en profiter pour insulter les héros : « Héritiers d'Héraklès, maudits humains ! Je dévorerai aussi votre foie !»

- L'Aigle doit choisir entre son attaque à distance ou ses serres à chaque échange, à lui de ne pas se faire coincer au corps à corps lorsqu'il choisit l'attaque en piqué !

- Les héros n'ont pas réellement besoin de terrasser Ethon (sauf pour la Gloire) : s'ils sont mal en point et épuisés après tant d'épreuves, suggérez-leur la fuite (p. 60). Un héros grec choisit ses combats. Artémis n'a rien dit à propos de ce volatile, après tout.

Profil en marge ci-contre.

Alors qu'il périt sous les coups (ou voit ses proies fuir hors de sa portée), l'Aigle pousse un dernier cri assourdissant, une plainte adressée aux cieux. Et subitement s'abat la colère de Typhon, son père ! Des nuages noirs envahissent l'azur, les vents enflent et la pluie se déchaîne. Sa fureur est si grande que les esprits élémentaires prisonniers de la roche se libèrent brusquement pour venir tourmenter les héros. Il va falloir faire preuve de force d'âme et de courage pour traverser ce capharnaüm et redescendre indemnes dans la vallée.

➔ Épreuve (Obstacle) Périlleuse d'Esprit vs 2d8 (3 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Puissance (résister aux éléments), Ruse (se dissimuler).

Les héros qui battent l'opposition retrouvent puis descendent l'escalier titanesque, les autres sont précipités dans le vide (encaissant une Blessure) et font un plongeon dans l'eau du barrage des exilés.

La dernière bataille

Les exilés accueillent les héros avec d'angoissantes nouvelles : la forêt bruisse de menaces, les hordes du Maudit marchent sur le village, ils attaqueront certainement dès cette nuit ! Sans attendre, les forgerons fondent les chaînes de Prométhée afin de fabriquer des armes en argent pour les héros. Mais Phaestos arrive en criant : « Le barrage, il va céder, à l'aide ! » Gonflée par les pluies diluviennes, la rivière menace de déborder, il faut libérer les flots et renforcer le barrage !

➔ Épreuve de Savoir vs 2d8 (2 pts d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Éloquence (coordonner la manœuvre), Puissance (arrimer d'énormes troncs).

Si au moins un héros parvient à battre l'opposition, les flots sont domptés. Sinon, il faut que les forgerons interrompent leur ouvrage et viennent prêter main-forte sur le barrage. Ils n'auront pas le temps de forger plus de deux armes en argent. Les héros devront en appeler à la Faveur Divine pour obtenir d'autres armes bénies par Artémis.

La pluie finit par se transformer en crachin. Les exilés se préparent →

Ethon, bourreau de Prométhée (Monstre)

Dé de Nom d8
Aréte
Esprit d6, Grâce d8, Perspicacité d8, Puissance d4
Habileté
Éloquence d4, Musique d4, Savoir d4, Soin d4
Sport
Athlétisme d10, Chasse d6, Lutte d4, Ruse d6
Combat
Tir d8, Bouclier d6, Épée d8, Lance d4
Armes : Serres (Épée) 2d6, attaque en piqué
(Arc) d12+1, Bouclier (bec)
Armure (plumage touffu) : d6 (malus en Mêlée -1)
Pouvoirs : Coups Multiples, Défense (toujours en mouvement), Regard (cri strident)
Faveur Divine : 6
Main droite
Épée 2d6 Bouclier d8
Défense d8
Défense d8
Main gauche
Nom d8 Épée 2d6 Compétence d'Épée d8 Épée, portée 1
Nom d8 Arc d10+1
Compétence de Tir d8 Arc, portée 5-6
Coût d'Adversité : 16

à l'assaut en allumant des brasiers hésitants et en rassemblant les hommes en état de combattre. Les visages sont longs, les regards emplis de peur. Aux héros de communiquer leur bravoure et de partager les récits de leurs hauts-faits : il faut remonter le moral des exilés et attiser la flamme de la vengeance !

➔ Épreuve de Musique vs 2d6 (0 pt d'Adv.)

Compétences créatives suggérées : Éloquence (enflammer les cœurs), Puissance (faire montre de capacités semi-divines), Grâce (subjuguer l'assemblée).

Les héros qui réussissent à battre l'opposition gagnent un dé d'Avantage « Furie vengeresse des exilés » pour la bataille à venir. Celui qui obtient le plus haut score prend la tête des troupes. Si aucun héros ne bat l'opposition, Lycaon et ses troupes ont un dé d'Avantage « Exilés effrayés ».

Tandis que les héros finissent de rallier les exilés, les forgerons sortent enfin de leur atelier pour offrir aux PJ des armes prodigieuses aux lames et aux pointes d'argent étincelant. C'est alors que monte de l'orée des bois un concert de hurlements de défi et de haine. L'armée de Lycaon déferle sur le camp, les défenseurs s'équipent en toute hâte, les armes des héros rayonnent d'une lumière lunaire comme si Artémis elle-même, déesse de la Lune, guidait leur bras.

Ensuite vient le fracas des armes.

Lycaon-loup (Monstre)

Dé de Nom d10

Aréte

Esprit d6, Grâce d6, Perspicacité d4, Puissance d10

Habileté

Éloquence d4, Musique d4, Savoir d4, Soin d4

Sport

Athlétisme d8, Chasse d6, Lutte d8, Ruse d4

Combat

Tir d6, Bouclier d6, Épée d10, Lance d4

Armes : Griffes et crocs (Épée) 2d8

Pouvoirs : Absorption de vie, Coups Multiples, Perce-armure, Rapide, Défense (vivacité surnaturelle)

Faveur Divine : 6

Main gauche

Épée 2d8 Défense d8

Main droite

Nom d10 Épée 2d8 Compétence d'Épée d10 Épée, portée 1

Coût d'Adversité : 16



PNJ : Lycaon-loup (Monstre)

Cette bête monstrueuse est grande comme deux hommes, avec des membres musculeux et des griffes immenses. Sa gueule aux dents affreuses éructe indifféremment hurlements glaçants et ordres précis à ses sbires. Cette fois, Lycaon n'est pas venu pour le plaisir de la chasse mais dans l'intention de dévorer les envoyés d'Artémis.

Distance de départ : Extérieur dégagé/Nuit : 5 bandes

Tactiques et mise en scène :

- Lycaon-loup est trop confiant et se rue sur les héros… jusqu'à sentir dans sa chair que l'argent forgé à partir des chaînes de Prométhée peut le blesser. Il essaie dès lors de désarmer ses adversaires pour éloigner les armes redoutées.
- Utilisez son pouvoir Rapide (même au milieu d'un échange) afin de reculer/avancer quand c'est au tour des héros d'attaquer.
- Lycaon peut se soigner en infligeant une Blessure. Choisissez le héros qui encaisse le niveau de Blessure et permet d'effacer une case déjà cochée pour Lycaon.
- Les hommes-bêtes concentrent leurs attaques à la sagaie (bonus de ligue) sur les héros les plus dangereux ou vulnérables, un archer sans défense par exemple.
- Si vous avez encore des pts d'Adv. en stock, augmentez le nombre de séides et/ou offrez à vos PNJ des d8 d'Avantage (vision nocturne, légions innombrables, etc.)
- C'est la bataille finale, jouez-la en grand ! Le positionnement des figurines ne doit pas occulter la mise en scène : décrivez Lycaon qui se jette au milieu des héros, les repousse dans les grottes, la façon dont les séides se retranchent derrière une hutte. Combattez sur le barrage, sur les flancs escarpés de la montagne, jusqu'aux rochers dressés sous la lune.

Profil en marge page précédente.

PNJ : Hommes-bêtes (Séides)

Formant la garde rapprochée de Lycaon, ces humains ravalés au rang de bêtes ont la mâchoire prognathe, le front fuyant et des yeux vitreux d'où toute intelligence a disparu. En revanche, leur capacité à se servir de sagaies affreusement effilées est restée intacte.

Distance de départ : Extérieur dégagé/Nuit : 5 bandes

Nombre maximum : (Dé de Nom le plus élevé parmi les Héros+2) x 2.

Profil en marge ci-contre.

Épilogue

Si les héros triomphent de Lycaon, Artémis la Chasseresse sonne la curée, transperçant hommes et bêtes de flèches longues de trois coudées. Alors que les exilés achèvent les suivants de Lycaon, la déesse remercie les héros et les assure de la reconnaissance des dieux… jusqu'à leur prochaine quête.

Les Tarces font également un triomphe aux héros et entreprennent le voyage du retour vers leur ancienne cité, avec à leur tête un jeune roi à la vaillance éprouvée : Phaestos, fils de Talos. Celui qui a ramené les héros ayant mis fin au règne de Lycaon-roi, ainsi que les augures l'avaient prévu. Si Phaestos a déjà rejoint le royaume d'Hadès, c'est son grand-père, Atreus, brisé par la perte de son fils et de son petit-fils, qui prend la tête des survivants, dont l'avenir semble alors des plus incertains.

Emmanuel « Udo Femi » Moreau
***Illustrateur** Syrphin*

PNJ : Hommes-bêtes (Séides)

Dé de Nom d10 (Roi Lycaon)
Aréte d6
Habileté d6
Sport d6
Combat d8
Armes : Sagaies d10+1 (Javeline), Morsure (Épée) 2d6
Pouvoir : aucun
Main droite
Javeline d10+1 Nom d10
Javeline d10+1 Compétence de Combat d8 Sagaies, portée 2-4
Main gauche
Javeline d10+1 Nom d10
Épée 2d6 Compétence de combat d6 Morsure, portée 1
Coût d'Adversité : 6+1 par séide supplémentaire (4 hommes-bêtes au total pour 9 pts d'Adv.)

UN SCÉNARIO POUR ARSÈNE LUPIN — CASUS BELLI

Le mastaba escamoté

Ce scénario conviendra à des joueurs et un MJ ayant un peu de bouteille et à des personnages ayant déjà travaillé avec Lupin.

En quelques mots...

Appelés en renfort par Lupin, les PJ vont devoir aider une jeune femme menacée par de curieux intrigants. L'enjeu ? Un mystérieux objet datant de l'Égypte antique...

Introduction des personnages

Les membres du groupe sont arrachés à leurs affaires par un message de Lupin, délivré en mains propres par un commissionnaire. Il s'agit d'un bref billet.

« Rendez-vous toutes affaires cessantes à Gandreville, près de Dieppe, et mettez-vous à la disposition de Mademoiselle ***Georgina Gaillet****. Je m'intéresse à cette jeune fille. Son grand-père vient de mourir. Elle se sent menacée, protégez-la. Elle me connaît sous le nom de* ***Raoul d'Averny****. Je vous retrouverai là-bas dans quelques jours, nous verrons ce qu'il convient de faire à ce moment-là. »*

Il ne reste plus aux PJ qu'à boucler leurs valises et à sauter dans le premier train. S'ils veulent se renseigner avant de partir, ils apprennent que Gandreville est un gros village mi-touristique, mi-agricole, situé à quelques kilomètres des plages normandes. Il leur faudra trouver un moyen de transport depuis Dieppe.

Pour le MJ : le dessous des cartes

Georgina vient de perdre son dernier parent survivant : son grand-père, **Marcelin Gaillet**. Le vieil homme, reclus dans un manoir proche de Gandreville, était un égyptomane, un doux cinglé convaincu d'être un expert sur l'Égypte antique. Cela faisait quarante ans qu'il accumulait une collection aussi vaste qu'hétéroclite, mais sa véritable ambition était posthume. Il souhaitait être le premier homme depuis des siècles à subir une momification en bonne et due forme, suivie d'une inhumation selon sa version des rites égyptiens. Il s'était fait creuser une vaste tombe dans le parc de sa propriété.

Son décès brutal, huit jours avant l'entrée en scène de l'équipe, n'a surpris personne. Même Lupin ne se doute pas que Marcelin a été empoisonné. L'assassin est dans la place, il s'agit du « professeur » **Soissonnat**, un « ami et collègue » de Marcelin, que ce dernier avait désigné comme devant officier lors de la momification. Un peu plus avisé que Gaillet, Soissonnat sait que parmi les objets destinés à être enterrés avec le corps était le sceau d'un grand prêtre de la XVII^{e} dynastie, un certain **Amonnakht**. L'idée de le voir enterré pour l'éternité l'a poussé à prendre les devants. De son point de vue, le dérober lors de la momification sera moins dangereux que de s'introduire dans la tombe pour s'en emparer. Gaillet a pris grand soin de faire graver une panoplie de malédictions sur les murs de son mastaba normand, et Soissonnat croit au pouvoir de la magie égyptienne.

Soissonnat est un assassin, mais il ne menace pas directement Georgina, du moins pas tant qu'il n'est pas soupçonné de meurtre. Deux dan-

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert

PJ • 4 à 5 PJ débutants ou légèrement expérimentés

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★



gers beaucoup plus voyants rôdent dans le paysage.

Alexandros Dimetrios est un « homme d'affaires » franco-gréco-égyptien mâtiné d'Italien. Depuis vingt ans, il était le contact local de Gaillet, à qui il a vendu quelques belles pièces… mais aussi des caisses entières de babioles sans valeur à des prix scandaleusement gonflés. Il a aidé Gaillet à se ruiner, puis lui a conseillé quelques « amis » qui pouvaient lui prêter de l'argent. Maintenant que la poire est mûre, il a racheté toutes les créances et se prépare à faire valoir ses droits. S'il arrive à ses fins, il deviendra le nouveau propriétaire du manoir de Gandreville… Dimetrios n'est pas un tueur, mais c'est un salaud sans scrupule qui ne recule pas devant l'intimidation. Ce genre de vil spoliateur rastaquouère est exactement le genre de cible que Lupin adore.

La deuxième difficulté vient des autorités. Les enterrements sur des terrains privés, hors des cimetières, sont soumis à une autorisation préfectorale. Mais un enterrement dans un mastaba ? Précédé d'une momification rituelle ? Avant de donner son feu vert, le préfet de Seine-Maritime veut davantage d'informations. Il dépêche donc un émissaire, **M. Vaudreuil**, un imbécile solennel qui, si on ne le travaille pas un peu, refusera d'accéder aux derniers vœux de Marcelin Gaillet.

Gandreville

Gandreville est un petit bourg sans grand intérêt. Si ce scénario se déroule en été, sa population, →

Et Lupin, dans tout ça ?

Gandreville est proche de Dieppe, autrement dit d'Étretat, et donc de l'Aiguille creuse. Lupin garde toujours un œil sur cette région. Gaillet était l'excentrique local, mais ce n'était pas un ermite. « Raoul d'Averny » n'a pas eu de mal à se faire inviter à sa table. Il a trouvé la jeune Georgina fort séduisante, or secourir les demoiselles en détresse fait partie de ses passe-temps préférés.

essentiellement paysanne, se complète de quelques dizaines d'estivants qui profitent du calme de la campagne et de la proximité de la mer.

La mort de Gaillet, et surtout le sort qui sera réservé à sa dépouille, forment la trame de la plupart des conversations. Les bien-pensants raisonnables, emmenés par le **père Émilien**, le curé du village, sont horrifiés par « cet enterrement païen ». Le bon père est secondé par **Joseph Thuilier**, des pompes funèbres Thuilier, qui n'aime pas perdre un marché. L'autre camp refuse par principe que « les gens de la ville » viennent fourrer leur nez dans la manière dont Gaillet a choisi d'être inhumé. Il est mené, discrètement et avec tact, par **maître Woutard**, le notaire. Entre les deux, la majorité silencieuse s'en fiche, mais profite de l'occasion pour dauber sur l'excentricité de Gaillet, sur le mode du « moi, j'dis ça, j'dis ren, mais quand même, un gars qui s'habille en pharaon et veut être enterré dans une pyramide, c'est pas normal, sous nos climats ».

La grand-rue offre plusieurs pensions de famille. Si les personnages préfèrent ne pas séjourner au manoir, ils peuvent s'installer à l'Hôtel des Druides, une monstruosité d'ardoise et de colombages, à un kilomètre du manoir Gaillet. Vaudreuil et Dimetrios y sont tous les deux, le premier dans une suite au premier étage, le second dans une grande chambre donnant sur le jardin, au troisième.

Le manoir Gaillet

Cette grosse bâtisse en briques est une tentative mal inspirée d'un architecte du XIX^{e} siècle pour imiter le style Louis XIII. Une épaisse couche de lierre masque tant bien que mal son échec. Ses premiers propriétaires avaient vu grand : douze chambres, deux salons de réception, une bibliothèque et une salle à manger taillée pour une quarantaine de convives.

L'intérieur est partagé entre les pièces inutilisées, vides et poussiéreuses, ou pleines de meubles couverts de housses, et les pièces à vivre, envahies de bric-à-brac égyptien. Vingt-deux statues d'Horus, dont une seule d'époque. Des bibliothèques bourrées d'interprétations hasardeuses du *Livre des morts* par des auteurs oubliés. Des centaines d'amulettes, de scarabées, des milliers de vases canopes, plusieurs sarcophages, des animaux momifiés… Un antiquaire n'aura pas de mal à réaliser que Gaillet achetait de tout, sans discernement, et que la plupart du temps, il se faisait avoir.

Les communs sont vides et se délabrent doucement (les trois domestiques restants occupent des chambres à l'étage). Une remise, à l'arrière de la maison, a été convertie en « Demeure d'éternité » pour Gaillet, dont le nom posthume sera **Enmoutef**, autrement dit « il ne mourra pas ». Les embaumeurs ne sont jamais très loin.

Tout au fond du parc, une petite colline a été excavée pour construire la tombe. Une antichambre, un long couloir donnant sur plusieurs salles destinées à être remplies de mobilier funéraire, plusieurs fausses portes en pierre pour tromper d'éventuels pillards, sans oublier, dans la pièce principale, un sarcophage en granit breton. Les parois de la pièce principale ont été gravées de prières tirées du *Livre des morts*, mais les couloirs sont nus. Gaillet aurait eu besoin de cinq ans de plus pour tout terminer.

- **Georgina Gaillet**. Blonde, grande, mince, les yeux bleus, une petite vingtaine d'années, Georgina est enchantée de recevoir de l'aide, surtout de la part de Raoul

d'Averny, qu'elle considère comme un « ami très cher », avec cette petite lueur dans le regard qu'ont les femmes lorsqu'elles parlent de Lupin, quelle que soit son identité. Si les personnages lui font bonne impression, elle s'en remet à eux. S'ils lui semblent antipathiques, elle a des velléités d'indépendance et risque de compliquer encore la situation.

- **Félicien et Apolline, vieux serviteurs**. Ce couple sert les Gaillet depuis un demi-siècle. Ils n'approuvaient pas l'obsession de leur maître pour l'Égypte. Ni l'un ni l'autre ne sont en état de jouer un rôle actif dans l'aventure, mais ils peuvent servir de sources d'information… ou de désinformation. Il faudra juste les manier avec précaution.
- **Louis, homme à tout faire**. Grand et costaud, dans la trentaine, ce lointain neveu d'Apolline se charge du jardinage et des grosses réparations. Il connaît la maison mieux que personne, a aidé à creuser la tombe, et ne voit pas d'objection à l'idée de participer aux « rites funéraires », même s'il trouve toute l'affaire ridicule.
- **Antoine Soissonnat, égyptologue**. La cinquantaine voûtée, avec un lorgnon et une barbiche, Soissonnat parle peu, avec de longues pauses pensives, et a du mal à trouver des choses intelligentes à dire sur les évènements postérieurs à la mort de Cléopâtre. Bref, il paraît être un vieil imbécile inoffensif.
- **Hector Leclerc, égyptologue**. La quarantaine bedonnante, avec un pince-nez qui jure avec sa robe cérémonielle en lin plissé, Leclerc est un authentique imbécile inoffensif. L'idée de retrouver les gestes des embaumeurs le fascine. Il ne manque pas d'expliquer aux personnages à quel point le processus est délicat sous ce climat. Tous les soirs, au dîner, il fait un rapport circonstancié aux autres occupants de la maison, qu'ils le désirent ou non.

Au travail !

Les personnages sont libres de gérer la situation comme ils le désirent. De votre côté, ajustez les faits et gestes des PNJ en fonction des souhaits de l'équipe. S'ils ont besoin d'un peu de temps pour monter un plan compliqué, donnez-leur quelques jours. S'ils préfèrent improviser, obligez-les à courir d'une urgence à l'autre.

1. Les tracas locaux

1. Le père Émilien

Sans surprise, le curé de Gandreville mène la fronde contre ce qu'il décrit comme un « enterrement païen ». Les considérations d'hygiène et de tranquillité publique, qui forment la base de son discours, masquent une sincère horreur : Marcelin Gaillet a fait sa communion et s'est marié dans cette église, ses enfants et ses petits-enfants y ont été baptisés. S'il était mort en mécréant, encore, Émilien se serait fait une raison, mais cette mascarade sacrilège le révulse.

Neutraliser le père Émilien est à peu près impossible. S'y risquer est le meilleur moyen de se mettre les Gandrevillois à dos, d'ailleurs. Reste que l'Église n'a plus le monopole des enterrements depuis la Révolution, et qu'en théorie, il n'a pas voix au chapitre. En pratique, bien entendu, les choses sont plus nuancées. Vaudreuil l'écoute avec attention.

2. Joseph Thuilier

Thuilier est un Normand placide, âgé d'une trentaine d'années, avec des manières apaisantes et une voix douce, parfaite pour conso- →



ler les parents éplorés. À en croire les cancans locaux, c'est un avare (exact) qui prend parfois des libertés avec les souhaits des proches. Plusieurs vilaines histoires de cercueils bas de gamme camouflés en chêne massif circulent. Elles sont fausses et, de toute façon, les personnages n'auront pas le temps de les vérifier.

Thuilier est surtout mécontent d'avoir été laissé de côté. Le meilleur moyen de le calmer serait de l'engager comme « consultant » pour qu'il puisse donner son avis sur l'hygiène de la tombe (irréprochable) et participer à l'embaumement (qui l'intéresse, d'un point de vue professionnel).

Les artisans locaux

Gérard Gorgias est charpentier, **Anselme Virquet** maçon et **Maxime Floque** entrepreneur. Tous trois ont travaillé sur la tombe, Gorgias réalisant une partie du mobilier funéraire, Virquet les aménagements intérieurs et Floque le gros œuvre. Tous les trois se présentent fréquemment au manoir, munis d'impressionnantes factures et de longues listes de récrimination. Gorgias est en possession de plusieurs pièces indispensables aux funérailles, notamment un lit et une centaine de figurines de serviteurs, et refuse de les livrer s'il n'est pas payé. La somme qu'il exige, quelques milliers de francs, dépasse les moyens de Georgina, mais n'est pas déraisonnable. Virquet est le plus revendicatif, et pourrait servir de soutien à Dimetrios. Floque est plus calme. Il sympathise avec M^lle^ Georgina et est disposé à lui laisser un peu de temps.

Alliés possibles

1. Maître Woutard, notaire

La soixantaine finissante, voûté, avec un long nez et de grandes mains en pattes d'araignées, maître Woutard n'est pas l'homme le plus agréable à regarder de Gandreville, mais c'est l'un des plus intelligents.

Marcelin Gaillet était à la fois un ami et son client depuis des décennies, et lui a laissé un testament accompagné d'instructions très spécifiques. Il doit veiller à ce que la momification et l'enterrement se déroulent conformément aux souhaits de Gaillet. Une fois les dettes payées, le manoir et le reste de l'argent iront à Georgina, moins un petit legs pour les domestiques. Le contenu de la bibliothèque doit revenir à l'Institut. La collection égyptienne, bien entendu, sera enterrée avec son propriétaire.

Maître Woutard est un voltairien anticlérical à l'ancienne, ravi de contrarier le père Émilien, et prêt à jurer que Gaillet était sain d'esprit – « même si entre nous, j'ai quand même des doutes ».

Il a engagé les **Établissement Darbois & Cie**, des déménageurs de Dieppe, pour remplir le mastaba conformément aux instructions de Gaillet. Les déménageurs arrivent peu deux ou trois jours après les personnages, à bord d'un camion automobile. Ils vont passer trois jours à déplacer des caisses de bibelots et à les installer, sous la supervision du notaire et de Louis. Ils finissent tard et dorment au manoir, Gaillet ayant exigé qu'ils restent sur place pour préserver le secret de la tombe. Aux personnages de trouver des utilisations créatives de leur matériel, camion compris, s'ils le désirent.

2. Marc Eloy, journaliste

Les ambitions de ce jeune pigiste à la *Gazette de Seine-Maritime* vont bien au-delà de son département. Il a entendu parler de l'affaire par un ami (qui pourrait bien être Lupin), et vient y fourrer son nez. Il est sans

Note

Dans le cas peu probable où il resterait assez de Faveur Divine aux héros pour invoquer une arme divine capable de blesser un Monstre, lancez un autre combat avec les caractéristiques du loup-garou et de sa meute (voir plus loin). Les héros devraient rapidement réaliser que, sans tous disposer d'une telle arme et sans être reposés avec une jauge de Faveur Divine au maximum, ils courent au massacre.

doute sur place un peu avant les personnages.

Il est neutre à son arrivée, mais les beaux yeux de Georgina ne tardent pas à le convaincre de prendre fait et cause pour elle. S'il n'est pas prudemment canalisé par les personnages, Eloy donne assez de publicité à l'histoire pour que la presse parisienne s'en empare. Gandreville risque d'être bientôt envahi de journalistes rigolards qui écrivent n'importe quoi et s'intéressent à la vie privée de tout le monde, y compris des personnages. Ils ont une certaine valeur comme générateurs de confusion, et Lupin a toujours entretenu de bonnes relations avec la presse, mais dans l'ensemble, ce sont des nuisances.

Les véritables adversaires

1. Philippe Vaudreuil

- **Qui est-il ?** L'émissaire du préfet de Seine-Maritime, venu examiner la situation avant la délivrance d'une autorisation d'inhumation hors du cimetière municipal. Ce quadragénaire grand et mince porte une Légion d'honneur à la boutonnière, des moustaches cirées et affecte un air martial. Il a des opinions tranchées sur à peu près tous les sujets, un stock d'anecdotes de guerres calculées pour le mettre en valeur, et pas un gramme d'humour.
- **Quand intervient-il ?** Un jour ou deux après les personnages, mais son arrivée, annoncée depuis un moment, empêche Georgina de dormir depuis plusieurs jours.
- **Que fait-il ?** Une fois installé à l'Hôtel des Druides, il conduit une rapide enquête « de situation », allant voir le maire, le curé et le notaire. Il arrive au manoir peu après le déjeuner, a un entretien d'une heure avec Georgina, visite la tombe, puis insiste pour examiner le défunt. La vue du cadavre éviscéré le rend malade. Il refuse une tasse de thé et rentre à l'hôtel, déclarant qu'il rendra son verdict le lendemain matin. Si vous le désirez, dans la soirée, il croise Dimetrios, qui lui expose son affaire.
- **En quoi est-il une menace ?** Il a le pouvoir d'interrompre la momification et de forcer Georgina à enterrer son grand-père au cimetière communal, dans une tombe normale.
- **À quoi est-il sensible ?** Vaudreuil est ambitieux. Il veut faire carrière. Pour cela, il faut qu'il paraisse prendre de bonnes décisions, qu'il le fasse savoir et qu'il évite le scandale. Sur ces bases, interdire l'inhumation est la meilleure solution pour lui. Sauf si…

1) … on lui démontre que cette décision peut donner lieu à un scandale. Cela peut être fait en douceur (« Vous pensez bien que ça n'en restera pas là. Si vous rejetez la requête de M^lle^ Gaillet, nous irons au Conseil d'État… et nous préviendrons la presse ») ou pas subtilement du tout (en s'arrangeant pour le mettre dans une position compromettante et en le faisant chanter. Il a beau être marié, il a un faible pour les jolies femmes).

2) … on lui démontre qu'il peut satisfaire Georgina sans se couvrir de ridicule. Sur ce point, il n'écoutera pas volontiers des inconnus, même persuasifs, mais peut se rendre aux arguments d'une autorité, réelle ou imaginaire.

3) … on lui fait comprendre que sa carrière peut gagner à ce qu'il prenne la bonne décision… que ce soit vrai ou non. →

2. Alexandros Dimetrios

• **Qui est-il ?** Le contact égyptien de Gaillet est un quadragénaire bedonnant, basané, qui abuse de la brillantine et porte trop de bagues. En dehors d'un petit accent difficile à situer, son français est impeccable. Il est l'invité surprise, le créancier impossible à ignorer… bref, la menace la plus évidente.

• **Quand intervient-il ?** Dimetrios s'installe à l'Hôtel des druides la veille de l'arrivée des personnages, mais cela fait plusieurs semaines qu'il est dans la région. Il a fait la tournée des créanciers de Gaillet à Alexandrie, à Dieppe et à Rouen. Il comptait traiter avec le vieil homme. Apprendre sa mort le déstabilise suffisamment pour qu'il perde un jour ou deux à adapter sa stratégie. Il devrait commencer à bouger en même temps que les personnages.

• **Que fait-il ?** Sa première démarche sera pour maître Woutard, afin de faire valoir une créance de 250 000 francs sur la succession. Tous les papiers sont en ordre. Woutard, très embêté, passe au manoir prévenir Georgina. Dimetrios se présente au manoir le lendemain, fait un petit numéro d'obséquiosité menaçante, et menace de revenir avec un huissier si l'argent ne lui est pas versé très vite.

• **En quoi est-il une menace ?** Pour régler les 250 000 francs, il faudra vendre le manoir. Si le manoir est mis en vente, l'inhumation de Gaillet est compromise. Et si Dimetrios récupère l'argent, Georgina est ruinée.

• **À quoi est-il sensible ?** Dimetrios a peur de la justice. Ses manœuvres ont une apparence de légalité, mais si les personnages creusent, ils découvrent dans sa correspondance avec Gaillet de quoi le calmer. Une expertise, même sommaire, des pièces « authentiques » qu'il a vendues à Gaillet montre qu'elles ne valaient pas le dixième de ce qu'il lui a extorqué. En fait, si

Nuisance optionnelle : le professeur Saintignac

Si vous le désirez, Vaudreuil peut arriver avec un expert scientifique sous le bras. Saintignac est un égyptologue respecté, avec de longues années de fouilles dans la Vallée des Rois à son actif. La collection de Gaillet lui inspire des soupirs de pitié, la tombe le fait grimacer, quant au processus de momification, il le considère comme une « navrante mascarade ». Bref, il achève de couler Georgina.

Enfin, c'est ce qui se produira si les personnages le laissent arriver. Saintignac enseigne à Lyon, personne ne le connaît dans la région. L'intercepter entre Paris et Dieppe et le remplacer par un imposteur pourrait être une manière élégante de procéder.

L'entourage de Dimetrios

Dimetrios est flanqué d'un secrétaire-garde du corps, un certain **Boutros** : cent vingt kilos de muscles sanglés dans un costume trop petit et surmontés d'un fez. Boutros ne parle que l'arabe et le grec, plus juste assez de français pour, le cas échéant, faire savoir discrètement aux personnages qu'il déteste son patron et qu'il est prêt à le trahir pour eux.

Plus tard dans l'aventure, Dimetrios fait intervenir **maître Jean Denbien**, huissier de justice à Dieppe. Cet individu jaunâtre et mesquin se présente au manoir en compagnie d'un commissaire de police pour procéder à l'évaluation de la succession. Il reviendra quelques jours plus tard, avec des gendarmes et des déménageurs, pour expulser tout le monde.

Par ailleurs, Dimetrios se met en quête d'un acheteur pour le manoir. Il le trouve en la personne d'un profiteur de guerre, riche et antipathique, nommé **Guy Langlois**. Les deux hommes déjeunent ou dînent ensemble à plusieurs reprises à l'Hôtel des druides. Langlois est une canaille ordinaire, que la guerre a fait passer de la vente de chevaux à la spéculation immobilière. Le faire fuir porterait un coup aux plans de Dimetrios, forcé de trouver un nouvel acheteur.

Porter la guerre dans le camp ennemi

Si les personnages optent pour une « mise à l'amende » de Dimetrios, le centre de ses affaires se trouve à Paris, où il possède un appartement moderne (sans antiquités de valeur) et surtout un coffre-fort somptueusement garni. En l'absence de Dimetrios, l'endroit est occupé par **M^lle^ Jenny Janvier**, actrice sans talent qui règne sur le cœur et le portefeuille de Dimetrios. Jenny ne l'aime pas et le trompe tant qu'elle peut. Rejoindre la liste de ses amants d'un soir est un bon moyen de fouiller l'appartement.

on fait le calcul, c'est lui qui est redevable à la famille Gaillet de 300 000 francs. L'argent est sa principale motivation. Il est prêt à lâcher prise pour un peu moins que la somme qu'il réclame, mais il négocie comme un marchand de tapis. Bien sûr, les personnages peuvent aussi décider de le « mettre à l'amende » et de le renvoyer chez lui avec un bon coup de pied aux fesses. Dans ce cas, ils découvrent qu'il n'est pas aussi lâche qu'on pourrait le croire.

3. Antoine Soissonnat

• **Qui est-il ?** L'un des deux « prêtres » improvisés qui s'occupent de momifier Gaillet, et un vieil ami de la famille. Georgina l'appelle « oncle Antoine ».

• **Quand intervient-il ?** Il est sur place avant l'arrivée des personnages. En fait, il était déjà présent lorsque Gaillet a fait sa crise cardiaque fatale… à laquelle il n'est pas étranger.

• **Que fait-il ?** Il passe ses journées à travailler sur la dépouille de Gaillet, plongeant le corps éviscéré dans des bains chimiques qui sont censés avoir les propriétés du natron, préparant les bandelettes et supervisant le transfert de la collection de Gaillet dans la tombe. Accessoirement, il guette une bonne occasion de s'emparer du sceau d'Amonnakht, qui est enfermé dans un solide coffret métallique avec toutes les autres amulettes qui doivent être disposées sur le corps. Pour l'heure, il repose, bien en vue, à côté du corps, mais Georgina conserve la seule clé, et le rituel interdit son ouverture avant encore une dizaine de jours, lorsque le corps sera drapé dans les bandelettes. Soissonnat a caché le flacon de digitaline dont il s'est servi pour empoisonner Gaillet dans un vase canope inutilisé, dans le couloir du premier étage du manoir. Il a aussi du véronal, un somnifère puissant. Il cherche une occasion pour l'administrer à Georgina, lui voler la clé, dérober le sceau et le remplacer par un autre, sans valeur, puis remettre la clé. Tout cela peut être fait en une heure, à condition de droguer Georgina.

• **En quoi est-il une menace ?** Il n'a pas hésité à tuer pour s'emparer du sceau. S'il doit commettre un second meurtre pour se couvrir, son collègue Leclerc, qui se pose des questions sur l'état du corps, est une victime possible.

• **À quoi est-il sensible ?** La présence des personnages l'incite à faire profil bas… ou à accélérer le mouvement. Après tout, à partir du moment où il y a des suspects plausibles sur place, forcer le coffret devient plus jouable… La perspective d'une accusation de meurtre le panique, mais il est assez malin pour →

À émissaire, émissaire et demi

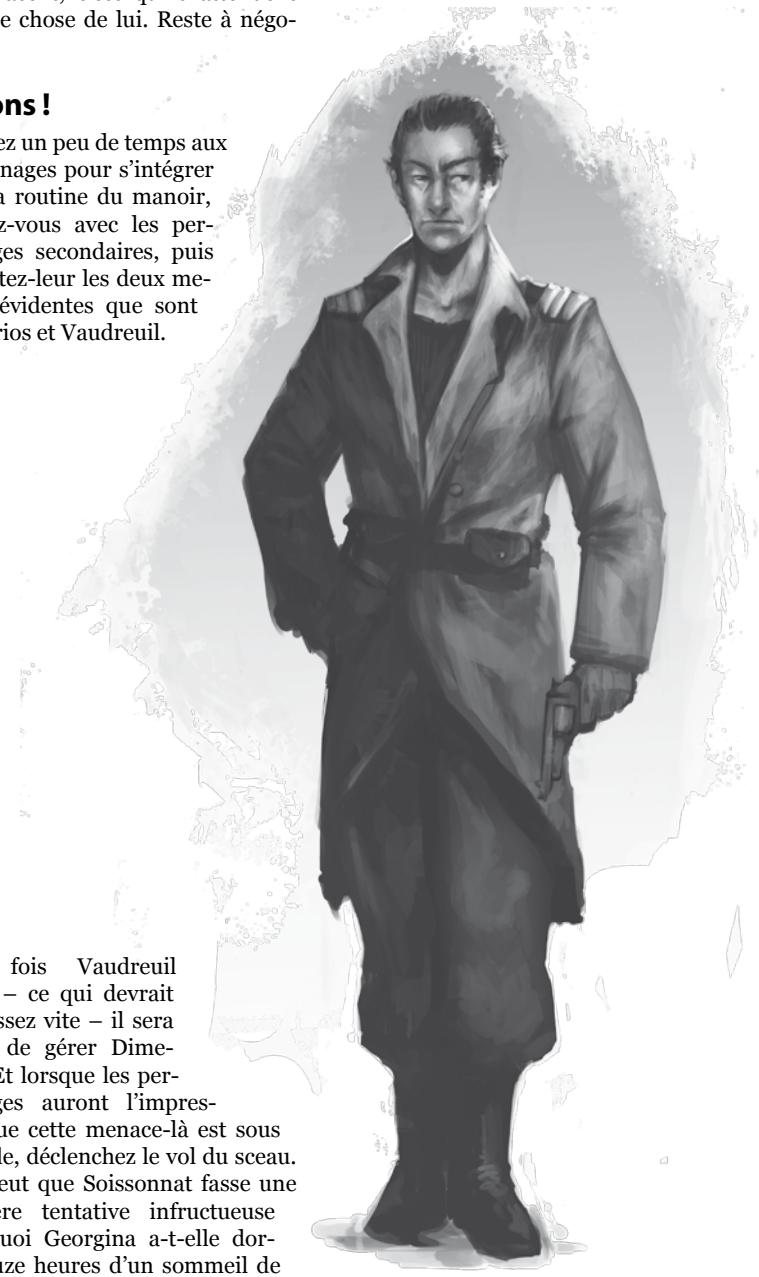
Rien n'empêche un personnage à l'air respectable de se mettre une Légion d'honneur encore plus grosse que celle de M. Vaudreuil et de prétendre qu'il est envoyé par le ministère de l'Intérieur, qui a eu vent de toute cette histoire. Un ordre de mission en bonne et due forme n'est pas très compliqué à falsifier. Vaudreuil vérifiera, mais pour peu que les personnages aient pris soin de travailler un peu leur couverture, elle résistera à un examen superficiel.

Dans ce cas, Vaudreuil et son « homologue » font leur tournée d'inspection ensemble. Vaudreuil est déférent, attentif et très réceptif aux suggestions, pour peu qu'elles soient accompagnées de la perspective d'un poste à Paris. S'équiper d'un faux égyptologue est une bonne idée si Saintignac n'est pas dans le paysage, mais c'est suicidaire s'il est présent. Le professeur connaît tous les égyptologues d'Europe, et le personnage n'en fait pas partie…

comprendre que si les personnages le menacent, c'est qu'ils attendent quelque chose de lui. Reste à négocier.

Actions !

Donnez un peu de temps aux personnages pour s'intégrer dans la routine du manoir, amusez-vous avec les personnages secondaires, puis présentez-leur les deux menaces évidentes que sont Dimetrios et Vaudreuil.



Une fois Vaudreuil écarté – ce qui devrait aller assez vite – il sera temps de gérer Dimetrios. Et lorsque les personnages auront l'impression que cette menace-là est sous contrôle, déclenchez le vol du sceau. Il se peut que Soissonnat fasse une première tentative infructueuse (pourquoi Georgina a-t-elle dormi douze heures d'un sommeil de plomb, la nuit dernière ? Qu'y avait-il dans sa tisane ?)

Le sceau d'Amonqui ?

Le sceau d'Amonnakht est un cylindre de cinq centimètres de long, gravé de hiéroglyphes, taillé dans une pierre bleu-vert. C'est sans doute la plus belle pièce de la collection de Gaillet, mais pour Soissonnat, elle a une valeur encore plus grande. Pourquoi ? Selon vos besoins, ce peut être :

- **Pour compléter sa propre collection**. Soissonnat a racheté la momie d'Amonnakht il y a des années et tente de recréer son environnement. Ce qui n'était qu'un loisir est devenu une passion malsaine.
- **Parce qu'il en a besoin**. Dans ce cas, Soissonnat est membre d'une « loge hermétique de Thot » qui tente de récupérer des objets de magie rituelle égyptienne… pour en faire quoi ?
- **Parce qu'il en a *désespérément* besoin**. Soissonnat n'est pas membre de la loge, mais ses dirigeants le font chanter. S'il ne le leur procure pas, *ils* s'en prendront à sa famille.

Dans les deux derniers cas, il se peut que Soissonnat ne soit pas seul : un ou deux gros bras chargés de l'aider et/ou de le surveiller s'ennuient peut-être dans l'une des pensions de famille de Gandreville.

Brève enquête : la mort de Gaillet

Gaillet a souffert d'une brutale crise cardiaque, peu après le déjeuner, une huitaine de jours avant l'arrivée des personnages. Le médecin de Gandreville s'est contenté d'un examen superficiel et a signé le permis d'inhumer sans difficulté : le vieil homme était cardiaque et suivait un traitement à base de gouttes de digitaline. Personne ne s'est rendu compte que le flacon avait disparu. S'il est retrouvé, Georgina s'étonne qu'il soit presque vide…

Examiner le cadavre soulève quelques difficultés. Si les personnages tentent d'interrompre « les rites sacrés », Soissonnat proteste hautement, Leclerc un peu moins fort. Cela dit, s'introduire dans la remise après la tombée de la nuit est simple.

Le cœur est toujours à l'intérieur du corps et facilement accessible dans la mesure où c'est le seul organe majeur qui s'y trouve encore. Selon Soissonnat, le retirer serait un sacrilège qui risquerait de priver Gaillet de son immortalité. Un examen rapide, et peut-être le prélèvement d'un échantillon de tissu, montre l'empoisonnement.

Forts de cette information, les personnages peuvent jouer les détectives. Le jour de la mort de Gaillet, les seuls occupants du manoir étaient Georgina, les domestiques et Soissonnat…

Du coup, les personnages étant occupés ailleurs, Dimetrios reprend du poil de la bête et s'assure le concours de la justice. Il y a de fortes chances pour que les nuits suivantes soient mouvementées : Soissonnat tente une nouvelle fois de dérober le sceau, les personnages cherchent à examiner le corps de Gaillet, Dimetrios rôde sur « sa » propriété, et ainsi de suite.

Conclusion

Dans un monde idéal, un Vaudreuil manipulé devrait donner son feu vert à l'inhumation, Dimetrios être mis en déroute et Soissonnat démasqué, mais pas forcément arrêté. La créance de Dimetrios devrait être annulée, et les sommes qu'il a extorquées à l'égyptologue restituées (et personne ne protestera si les personnages prélèvent une « commission »)

Quant à la dépouille de Gaillet, dans quelques semaines, elle sera portée en terre par un petit cortège de « prêtres » au premier rang desquels figurera Hector Leclerc. Le mastaba et son contenu seront scellés et oubliés.

Bien sûr, il se peut que ce beau programme ne se réalise qu'en partie. Il est possible que les personnages aient déjoué les deux menaces évidentes sans repérer Soissonnat, par exemple.

Et le sceau d'Amonnakht ? Il peut reposer avec Gaillet ou intégrer les collections de l'Aiguille creuse, voire servir de point de départ à une petite campagne de votre cru.

Tristan Lhomme
***Illustrations** Frédéric Pinson*

Et Lupin, dans tout ça ?

Il a d'autres affaires à surveiller, mais il garde un œil sur les personnages. Si vous l'estimez utile, « M. Raoul d'Averny » passe présenter ses condoléances à Georgina. Il en profite pour écouter le rapport des personnages. « Refaire la Vallée des Rois en plein Pays de Caux, l'idée me charme ! Le vieux Gaillet avait de la fantaisie ! » Selon vos besoins, il peut leur donner des instructions ou les laisser se dépêtrer de la situation comme ils peuvent. Le rendre présent sans pour autant voler la vedette aux personnages, est un exercice délicat. Il n'a rien contre l'idée d'apparaître dans l'affaire, et valide les idées des personnages : lettres aux journaux, carte de visite dans le coffre-fort de Dimetrios, etc.

CHRONIQUES OUBLIÉES

CONTEMPORAIN

Marty : « Hey Doc, reculez, la route est trop courte pour atteindre 88 miles à l'heure ! »

Doc : « La route ? Là où on va, on n'a pas besoin... de route. »

SOMMAIRE

Création de personnage 158
Système de jeu 165
Voies 173
Équipement 183
One-shot 186
Scénario : L'homme... 190

REMERCIEMENTS

À tous les membres du forum de *Chroniques Oubliées* qui nous ont fait part de leurs avis sur la bêta : Stalker, Jarvin, kobbold, nico, Menhir, MRick, XO de Vorcen, Rork, Invalys et Urval. Leurs remarques ont permis d'améliorer le document final.

AUTEUR

Laurent « Kegron » Bernasconi

ILLUSTRATEUR

Willy Favre



Vous souhaitez jouer dans le monde d'aujourd'hui ? Dans un passé pas si lointain ou dans un futur proche ? Ou encore dans un savant mélange de tout cela, façon *Retour vers le futur* ? Après *Chroniques Oubliées Fantasy*, voici des règles pour vous permettre de jouer à l'époque contemporaine. Vous trouverez ici une boîte à outil destinée à créer des personnages sur mesure, adaptés à différentes ambiances de jeu. L'univers de *Chroniques Contemporaines* est un monde similaire au nôtre en de nombreux points, mais il peut aussi parfois grandement en différer en fonction des choix du MJ.

Dans cette première partie des règles, nous vous présentons un monde ordinaire, dénué de magie, de superpouvoirs ou même de héros surpuissants à la Rambo. Un monde un peu banal, il faut bien l'admettre, le nôtre ou quelque chose de proche. Un monde où se faire tirer dessus n'est pas anodin et où il vaut mieux éviter le combat pour rester en bonne santé… Nous ferons une toute petite entorse à ce postulat en donnant aux joueurs un peu de contrôle sur le destin de leur personnage, par l'intermédiaire d'une règle de Points de chance. Elle permettra aux PJ de se sortir des mauvais pas un peu plus souvent qu'un individu lambda, pour leur permettre d'être les héros principaux de l'aventure qui se joue.

Si vous utilisez ce module de règles en l'état, votre thématique de jeu peut s'orienter vers les héros ordinaires (« Votre avion se crashe sur une île déserte… »), les scénarios historiques (l'époque victorienne, les Années folles…), les enquêtes policières, les complots politiques (comme dans la série *24 heures chrono*), etc. Nous n'allons pas spécifiquement vous décrire l'univers de jeu : vous pouvez trouver tous les renseignements nécessaires dans un bon atlas, un livre d'histoire ou sur Internet. Pourquoi ce parti pris ? Parce que cela va nous permettre de vous présenter les règles de base de *Chroniques Contemporaines* en une seule fois, ou presque.

D'autres possibilités vous seront progressivement présentées dans de futurs numéros, par exemple des règles *pulp* pour l'action héroïque, ou des règles d'épouvante pour les ambiances plus sombres, où des choses indicibles tapies dans l'ombre peuvent menacer votre santé mentale. Nous vous présenterons aussi des règles destinées à tous ceux qui souhaitent jouer dans les univers où la magie et les superpouvoirs existent, dans lesquels des êtres surnaturels se dissimulent parmi les humains (démons, vampires, loups-garous …), ou dans des uchronies où l'histoire n'a pas suivi le cours que nous lui connaissons.

MODERNE OU CONTEMPORAIN ?

Une calèche ne vous semble pas être une voiture « moderne » ? Vous avez raison. Toutefois, pour l'historien français, la période dite « moderne » s'étend de la fin du Moyen Âge à la Révolution française. Ensuite débute la période « contemporaine ». Vous comprenez à présent pourquoi cette déclinaison de *Chroniques Oubliées* se nomme *Chroniques Contemporaines* plutôt que *Chroniques Modernes*.

PLAYTESTS

Un grand merci à tous les bêta-testeurs qui nous ont fait part de leurs remarques suite à la diffusion de la bêta de ces règles !

POUR LES DÉBUTANTS

Bien que suffisamment simples pour être utilisées par des débutants, les règles présentées dans ces pages n'ont pas pour vocation d'expliquer ce qu'est le jeu de rôle. Vous ne trouverez pas ici les éléments de base comme la liste des dés utilisés ou l'explication des abréviations usuelles. Ces notions élémentaires ont été présentées dans *Casus Belli #1* et *#2*, tant pour le joueur que pour le meneur de jeu débutant.
Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle (JdR), nous vous conseillons de commencer en tant que joueur plutôt que meneur de jeu (MJ). Si vous souhaitez savoir à quoi peut ressembler une partie, n'hésitez pas à faire une petite recherche sur *Youtube* avec les mots suivants : « Initiation aux jeux de rôle avec des jeunes » ou « **Initiation aux jeux de rôle…** avec des filles… ». Vous pourrez visionner une partie de *Chroniques Oubliées* avec le MJ Pitche (il s'agit de la première édition du jeu, les règles sont très proches).

CREATION DE PERSONNAGE

PERCEPTION OU SAGESSE ?

La Sagesse est une caractéristique un peu étrange, héritée du *Système d20*. Nous l'avions gardée dans un souci de compatibilité pour *CO Fantasy*, mais dans un cadre différent cet argument ne tient plus. Une caractéristique de Perception (PER) semble alors plus adaptée. Bien entendu, vous pouvez garder la Sagesse (SAG) si vous le souhaitez.

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit créer son personnage, en collaboration avec le MJ. Vous trouverez une **feuille de personnage** à la fin de ces règles. Cette feuille est aussi disponible en téléchargement gratuit sur le site Web de Black Book *Éditions* (www.black-book-editions.fr). La création d'un personnage se fait en 13 étapes.

1 · CARACTÉRISTIQUES ET « MOD. »

Le personnage est défini par six caractéristiques (**Carac.**), dont les scores s'échelonnent habituellement de 8 à 18. Les scores de 1 à 7 indiquent des caractéristiques très faibles, 8 à 11 moyennes, 12 à 15 très bonnes, 16 à 19 exceptionnelles, et 20 à 21 surhumaines.

- La **Force** (**FOR**) mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Dextérité** (**DEX**) évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Constitution** (**CON**) représente la santé et l'endurance.
- L'**Intelligence** (**INT**) représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **Perception** (**PER**) représente l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition.
- Le **Charisme** (**CHA**) traduit une forte personnalité, la force de persuasion, mais aussi la volonté.

Pour créer un personnage, lancez **quatre dés à six faces** et faites la somme des trois meilleurs résultats (si le total est inférieur à 8, inscrivez 8), à 6 reprises. Répartissez les scores obtenus dans les différentes Carac. et déduisez-en les Mod.

En jeu, on utilise rarement les valeurs de Carac. mais plutôt les modificateurs (**Mod.**) qui leur sont associés. Les correspondances entre valeurs de Carac. et Mod. se trouvent dans la table des Mod.

CARAC. PAR RÉPARTITION

Cette méthode plus équitable évite les personnages trop puissants ou trop faibles et assure que certains joueurs ne se sentent pas lésés dès le départ. Répartissez 6 pts pour obtenir les Mod. de Carac. compris entre 0 (moyen) et +4 (très élevé). Puis, en utilisant le tableau des Mod., notez les valeurs de Carac. correspondantes (choisissez 3 scores pairs et 3 scores impairs, sans dépasser 18).

2 · TRAITS

Par défaut, les humains ordinaires forment la seule race accessible. Toutefois, le MJ peut autoriser l'accès à d'autres variantes en fonction de l'univers de jeu : les Surhumains (décrits dans un prochain numéro) et même, pourquoi pas, les races de *Chroniques Oubliées Fantasy*.

Un personnage humain de *Chroniques Contemporaines* obtient un Trait au premier niveau (plutôt qu'une capacité raciale, comme c'est le cas dans *CO Fantasy*). Déterminez deux Traits au hasard, éventuellement un dans chaque liste (Action ou Réflexion), et conservez celui de votre choix. En tant que joueur, essayez d'imaginer l'histoire qui correspond à ce Trait.

ACTION (1D20)

1. Ambidextre : le personnage peut utiliser indifféremment sa main gauche ou sa main droite sans pénalité. Lorsqu'il

TABLE DES MOD.

Valeur	1-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21
Mod.	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5

utilise une arme dans chaque main, il reçoit un bonus de +1 en attaque.

2. Acrobate : le personnage reçoit un bonus de +5 aux tests d'acrobatie, d'escalade et d'équilibre.

3. Anguille : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de contorsion et +1 en DEF.

4. Bagarreur : le personnage gagne un bonus +1 aux DM à mains nues et en attaque au contact.

5. Chasseur : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque à distance.

6. Endurant : le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests de fatigue (course, marche, apnée, etc.) et de résistance aux privations (sommeil, nourriture, etc.).

7. Énorme : le personnage ne peut utiliser qu'une seule action de mouvement pour se déplacer à chaque tour. En revanche, il obtient un bonus de +2 aux tests de FOR et aux DM au contact.

8. Jeune : le personnage gagne un bonus de +2 en CON et subit un malus de -2 en INT.

9. Marin : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'orientation et de navigation.

10. Nyctalope : le personnage ne subit pas de pénalité dans la pénombre.

11. Rambo : le personnage retranche 2 points à la FOR minimum nécessaire pour utiliser les armes à feu (ou, si vous n'utilisez pas cette règle, il gagne un bonus de +1 aux DM).

12. Rapide : une fois par tour, le personnage peut couvrir 30 mètres en une action de mouvement.

13. Résistant : le personnage gagne 3 PV supplémentaire au niveau 1.

14. Robuste : le personnage peut transporter une charge deux fois plus pesante que la normale sans fatigue et obtient un bonus de +5 pour essayer de soulever un objet très lourd.

15. Teigneux : le personnage reçoit un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il souffre d'une Blessure grave (ou, si vous n'utilisez pas cette règle, lorsque ses PV tombent en dessous de la moitié de leur score maximum).



MOD. SEULEMENT

En réalité, il n'est absolument pas nécessaire de conserver la valeur du score des Carac. Vous pouvez tout à fait jouer en utilisant uniquement le Mod. de Carac. car on utilise que cela en jeu. De plus, le MJ gère les créatures de cette façon. Cependant, ce n'est pas forcément un avantage avec des débutants. Le GROS avantage du score de Carac. réside dans le fait qu'il est exprimé grâce à une échelle sur 20. Ce score est particulièrement intuitif car il correspond aux notes scolaires. Chacun comprend facilement qu'un score de 15 est excellent, mais un « +2 » correspond à quoi ? Des joueurs débutants pourraient avoir du mal à visualiser les capacités de leur personnage de façon pertinente. Nous vous conseillons donc, à minima, de garder la valeur des Carac. entre parenthèses.

TRAITS SANS HASARD

Au lieu de déterminer des Traits au hasard, le MJ peut suggérer une courte liste à un joueur qui a une idée précise de son futur personnage. Vous pouvez aussi inventer vos propres Traits en rapport avec votre thème de jeu. Ainsi, si vous jouez dans un univers accordant une grande place aux arts martiaux, vous pourriez remplacer « Marin » (par exemple) par **Gun-Fu :** lorsqu'il attaque au contact avec des pistolets, le personnage utilise son ATC plutôt que son ATD (d'après une idée de Nico, sur le forum de BBE).

16. Tueur né : le personnage augmente ses chances d'obtenir un critique au d20 de 1 point (sur 19-20, donc).

17. Vicieux : le personnage obtient un bonus de +2 aux DM lorsqu'il attaque de dos ou par surprise, ou lorsqu'il s'en prend à une victime à terre.

18. Vif : le personnage reçoit un bonus de +3 en Initiative.

19. Œil de lynx : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité visuelle et augmente la portée des armes à feu de 10 mètres.

20. Vitalité : le personnage récupère 1d6 PV supplémentaire par nuit de repos (ou par Point de récupération).

RÉFLEXION (1D20)

1. Autorité naturelle : le personnage gagne un bonus de +5 pour tous les tests d'intimidation et de commandement.

2. Baratineur : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de baratin, ou lorsqu'il veut mentir.

3. Belle gueule : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de séduction.

4. Bonne mémoire : le personnage gagne un bonus de +5 pour se rappeler d'un détail.

5. Caméléon : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés à se faire passer pour quelqu'un d'autre (ou pour un représentant d'une autre profession), ainsi qu'aux tests de discrétion.

6. Cultivé : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests de culture générale.

7. Double nationalité : le personnage parle, lit et écrit deux langues natales. Il possède deux passeports.

8. Expert : le personnage choisit un domaine de connaissance ou un métier. Il obtient un bonus de +5 pour les tests relatifs à celui-ci.

9. Fin psychologue : le personnage gagne un bonus de +5 à chaque fois qu'il essaye de deviner les intentions des gens.

10. Futé : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests réalisés pour « remarquer un détail (INT) ».

11. Logique inébranlable : le personnage peut remplacer son Mod. de CHA par son Mod. d'INT pour tenter de convaincre un interlocuteur, l'intimider ou pour résister à une influence mentale.

12. Nerd : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests concernant les technologies de pointe et les sciences.

13. Noble : le personnage possède un titre de noblesse mineur, ou est issu de l'aristocratie. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA auprès des membres de la haute société.

14. Observateur : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests pour « trouver une preuve (PER) ».

15. Ésotériste : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests de connaissance occulte et de +1 en attaque magique (règles à venir dans un prochain numéro).

16. Oreille sensible : le personnage gagne un bonus de +5 aux tests d'acuité auditive et à tous les tests pour éviter d'être surpris.

17. Riche : le personnage bénéficie du niveau de vie « très fortuné » (règle à venir dans un prochain numéro).

18. Veinard : le personnage gagne 1 Point de chance supplémentaire (si vous n'utilisez pas cette règle, il peut relancer un d20 par jour).

19. Volonté de fer : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour résister à la peur ou aux influences mentales.

20. Vieux : le personnage gagne un bonus de +2 en INT et subit un malus de -2 en DEX.

3 • PROFIL

Dans *Chroniques Oubliées*, le « métier », l'occupation principale du personnage, s'appelle un **profil**. Choisissez celui du personnage parmi les 30 profils clef en main présentés ci-dessous. Les profils sont répartis en trois familles : Action, Aventure et Réflexion. Nous conseillons au MJ de commencer par demander au joueur de sélectionner une seule des trois familles (vous pouvez aussi tirer la famille au hasard en lançant 1d6). Ensuite vous pouvez laisser choisir le joueur ou simplement déterminer le profil avec un d10. Eventuellement, changez ensuite le nom du profil pour qu'il colle mieux à l'ambiance de l'univers de jeu.

ACTION

Dé de vie : d10.

1. Aviateur : armes à feu, corporation (armée), pilotage. ATD +2

2. Baroudeur : survie, voyages, pilotage. ATC +1, ATD +1

3. Spécialiste des sports de combat : corps à corps, exploits physiques, voyages. ATC +2

4. Commando : armes à feu, corps à corps, survie. ATC +1, ATD +1

5. Garde du corps : armes à feu, corps à corps, exploit physique. ATC +2

6. Militaire : armes à feu, corps à corps, corporation (armée). ATD +2

7. Pilote : danger, mécanique, pilotage. ATC +1, ATD +1

8. Pompier : exploits physique, médecine, pilotage. ATC +2

9. Spécialiste des milieux extrêmes : danger, exploit physique, survie. ATC +1, ATD +1

10. Criminel : corps à corps, corporation (crime organisé), danger. ATC +1, ATD +1

AVENTURE

Dé de vie : d8, +2 Points de chance.

1. Archéologue : investigation, sciences, voyages. ATC +1

2. Cambrioleur : corporation (crime organisé), danger, furtivité. ATD +1

3. Chasseur de gros gibier : armes à feu, furtivité, voyages. ATD +1

4. Espion : furtivité, investigation, voyages. ATC +1

5. Explorateur : langues, survie, voyages. ATC +1

6. Humanitaire : médecine, danger, voyages. ATC +1

7. Inspecteur : armes à feu, corporation (loi), investigation. ATD +1

8. Inventeur : danger, mécanique, sciences. ATD +1

9. Journaliste : discours, investigation, voyages. ATC +1

10. Ouvrier : corporation (travailleurs), exploits physiques, mécanique. ATC +1

RÉFLEXION

Dé de vie = d6, +2 points de capacité.

1. Activiste : corporation (syndicats), discours, investigation.

2. Bibliothécaire : corporation (université), investigation, langues.

3. Artiste : arts, discours, corporation (show-biz).

4. Dandy : corporation (aristocratie), discours, voyages.

5. Linguiste : discours, langues, voyages.

6. Missionnaire : corporation (religieux), discours, voyages.

7. Médecin : corporation (médecine), investigation, médecine.

8. Professeur : discours, corporation (université), science.

9. Ecrivain : arts, discours, voyages.

10. Scientifique : corporation (université), investigation, science.

Chaque famille de profil détermine certains avantages : Dé de vie (de d10 à d6), bonus d'attaque (de +2 à +0), Points de chance (famille Aventure) ou points de capacité (famille Réflexion)

CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY

Le premier thème présenté pour les règles de *Chroniques Oubliées* fut celui de la *fantasy*. Afin de proposer une progression des personnages vers un niveau de puissance héroïque et pour rester compatible avec les nombreuses aventures disponibles en *Système d20*, nous avions fait le choix de proposer 5 voies par profil et une progression sur 20 niveaux.
Cependant, la vocation première de CO est l'initiation au JdR, d'une part, et la simplicité d'autre part. Voilà pourquoi, dans les autres univers déclinés, les profils ne comportent par défaut que trois Voies au lieu de cinq dans *CO Fantasy*. Il nous semble que les contextes contemporains ou futuristes se prêtent moins aux surhommes : des personnages de niveau 12 représentent déjà un niveau de puissance réellement hors norme. À part ce détail, la majorité des règles de *Chroniques Oubliées* ne change pas selon le thème. Si vous avez lu *CO Fantasy*, vous serez donc en terrain connu.

PRÉCISION

Les Voies de *Chroniques Contemporaines* ne sont pas exclusivement associées à un profil : tous les profils sont créés à partir d'une base commune de 16 Voies. L'objectif est de constituer une boîte à outil qui permet de construire de nouveaux profils sur mesure (comme vous le verrez dans de prochains numéros de *Casus Belli*).



supplémentaires. Ces paramètres sont expliqués plus loin.

Le profil détermine les trois Voies auquel le personnage a accès. Par exemple pour le profil Action numéro 9, *Spécialiste des milieux extrêmes* (alpiniste, guide en terre hostile, etc.), les voies sont la Voie du danger, la Voie des exploits physiques et la Voie de la survie. Ces Voies sont toutes décrites plus loin.

Les chiffres qui suivent les Voies correspondent aux scores d'attaque de base : ATC pour *attaque au contact* et ATD pour *attaque à distance*. Les profils de la famille Réflexion démarrent avec un bonus d'attaque de base de 0. La règle de progression des scores d'attaque est expliquée au point 9.

4 · VOIES ET CAPACITÉS

Chaque Voie est composée de **5 capacités,** qui s'échelonnent sur **5 rangs de puissance**, de 1 (faible) à 5 (très puissant).

Tous les personnages débutent au **niveau 1** de leur profil. Ils doivent choisir **2 capacités de rang 1** parmi les Voies que propose leur profil. Les personnages dont le profil est issu de la famille Réflexion constituent une exception : ils reçoivent 2 points de capacité supplémentaires, pour un total de 4. Ils peuvent choisir **4 capacités de rang 1 ou 2**.

Important : un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi toutes les capacités de rang inférieur dans la voie concernée. Autrement dit, il lui faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour choisir la capacité de rang 3 dans cette voie.

Il ne peut pas non plus choisir une capacité d'un rang supérieur à son niveau : pas de capacité de rang 4 avant le niveau 4 par exemple. Les personnages dont le profil est issu de la famille Réflexion peuvent dépasser ce seuil de 1 point (rang maximum = niveau +1).

Capacité limitée (L) : certaines capacités sont très puissantes et leur usage est donc limité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule capacité limitée (L) par tour (voir *Le tour de combat*, p.196).

5 · DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

Les Points de vie (**PV**) représentent la capacité à encaisser les dommages et les blessures, à se défendre et esquiver les coups. Au niveau 1, le nombre de PV de votre personnage est égal **au résultat maximum du « Dé de vie » de son profil,** auquel on ajoute son **Mod. de CON**. Parfois, une capacité peut venir modifier ce score. Le Dé de vie du profil est déterminé par la famille à laquelle il appartient : d10 pour l'Action, d8 pour l'Aventure et d6 pour la Réflexion.

Avec les PV maximum au premier niveau, les personnages sont moins vulnérables que dans la réalité. Ainsi, le plus souvent, un coup de fusil n'est pas fatal.

6 • LES POINTS DE CHANCE

Dans l'univers impitoyable de *Chroniques Contemporaines*, les personnages ont parfois besoin d'un petit coup de pouce pour survivre, que l'on simule par l'utilisation des Points de chance (**PC**). Chaque personnage débute avec un nombre de Point de chance qui dépend de son profil et de son score de CHA :

- **Profils d'Action et de Réflexion :** PC = 2 + Mod. de CHA
- **Profils d'Aventure :** PC = 4 + Mod. de CHA

7 • L'INITIATIVE

L'initiative (**Init.**) d'un personnage représente sa vitesse de réaction et sert principalement à déterminer l'ordre d'action des différents protagonistes au cours d'un combat.

Le score d'initiative est égal à la valeur de DEX du personnage, auquel on retranche le Mod. de DEF de toute armure portée. Les armures lourdes n'ont pas le vent en poupe de nos jours. Ce score peut par la suite évoluer indépendamment du score de DEX du personnage, car certaines capacités peuvent le modifier.

8 • LA DÉFENSE

La **Défense** (**DEF**) d'un personnage représente sa capacité à esquiver et/ou à dévier les coups qui lui sont portés. La DEF de votre personnage est égale à **10 + Mod. de DEX + éventuels modificateurs de capacités et d'armure** (voir *Équipement*, p.183).

9 • LES ATTAQUES

En situation de combat, il existe trois types d'attaques : l'**attaque au contact** (poings, couteau, matraque, etc.), l'**attaque à distance** (arc, dague de lancer, arme à feu, etc.) et l'**attaque magique** (sorts et pouvoirs magiques).

Les scores de base d'attaque au contact et à distance sont déterminés par le profil (voir le point 3) auquel s'ajoute un modificateur dépendant du type d'attaque :

- Le **Mod. de FOR** pour les attaques au contact. Certaines capacités peuvent permettre de remplacer le Mod. de FOR par le Mod. de DEX avec des armes légères en attaque au contact.
- Le **Mod. de DEX** pour les attaques à distance.
- Le **Mod. d'INT** pour les attaques magiques (par défaut).

Exemple : *Hans est un personnage de niveau 1 de profil Baroudeur (ATC +1) et son score de FOR est de 14/+2. Son score d'attaque au contact est donc de +3.*

Score d'attaque magique : pour un personnage sans capacité particulière, le score de base est de 0. Le bonus d'attaque magique de base du personnage reste égal à 0 tant que le joueur n'y investit aucun point (voir le point 13, « Progression et niveau »). Certains profils d'utilisateur de magie emploient d'autres Mod. de Carac. pour refléter une magie différente qui ne fait pas appel à l'intellect du personnage.

10 • LES DOMMAGES (DM)

Les dommages (**DM**) occasionnés par les attaques sont obtenus par un ou plusieurs jets de dés, en fonction de l'arme utilisée (voir *Équipement*).

- Le **Mod. de FOR** s'ajoute aux DM des armes de contact.
- Aucun Mod. n'est ajouté aux armes utilisées à distance.
- Lorsqu'une attaques magique bénéficie d'un bonus aux DM, cela est précisé dans la description de la capacité.

11 • L'ÉQUIPEMENT

Chaque Voie permet au personnage de bénéficier d'une liste d'équipement (voir les Voies). Le personnage possède tout ce qui est indiqué pour chacune des trois Voies de son profil. Par défaut,

HIT POINTS

Rappelons que les PV ne sont pas seulement une mesure de la capacité à supporter les blessures mais bien une échelle de puissance remplaçant symboliquement l'ensemble des capacités de défense et de résistance d'un personnage. Le *Système d20* n'est pas « simulationniste », dans le sens où les règles ne cherchent pas à reproduire exactement ce qui pourrait se passer dans la réalité. Il utilise à la place une gestion globale simple, qui nécessite un nombre réduit de jets de dés. Ainsi, l'attaque, la défense, la prise en compte de l'armure et la résistance se fait avec un seul test au d20 et l'utilisation des PV. En anglais, ces derniers sont d'ailleurs appelés Points de « coup au but » (*Hit points*), et non Points de « vie ».

HASARD ET DÉS DE VIE

Le meneur de jeu peut choisir d'assigner un score fixe pour chaque Dé de vie, afin d'éviter que de mauvais tirages ne faussent trop l'équilibre des personnages lors de leur progression, par exemple :
- d6 : +4PV ;
- d8 :+5PV ;
- d10 : +6PV ;

il possède aussi un peu d'argent de poche et de quoi mener une vie ordinaire : un appartement modeste, une voiture banale, etc. Une règle sur les différents niveaux de vie sera proposée ultérieurement.

12 · LA TOUCHE FINALE

Il ne vous reste plus qu'à donner un nom et un peu d'épaisseur à votre personnage pour vous lancer à l'aventure ! Vous pouvez le créer en partant de zéro ou l'imaginer en vous inspirant de personnages issus de BD, de films ou de romans. Les quelques questions suivantes sont là pour vous aider.

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ? Tenez compte de la valeur de FOR du personnage pour déterminer ses mensurations : un personnage avec une haute FOR doit être grand et musclé.

Quel est son âge ? Les personnages dont le profil est issu de la famille Réflexion débutent souvent un peu plus vieux que les autres. Vous pouvez aussi le déterminer aléatoirement :

- **Action** 18+1d6 ans ;
- **Aventure** 18+2d6 ans ;
- **Réflexion** 21+2d6 ans.

De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ? A-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ? Quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ? D'où vient-il ? Quel événement l'a poussé à quitter son foyer ? Quel est son but ? Devenir riche, puissant, célèbre, rendre la (sa ?) justice, servir sa nation, répandre ses idées, percer des mystères, réparer une humiliation ?

NOTE SUR LES LANGUES

Chaque personnage débute en sachant parler la langue de son pays natal. Il peut choisir une langue étrangère supplémentaire par point de Mod. d'INT si son background le justifie. Certaines langues dotées d'une écriture complexes (chinois, thaï, arabe, etc.) nécessitent pour un Occidental l'équivalent de deux langues : une pour savoir la parler, une pour savoir la lire et l'écrire.

13 · PROGRESSION & NIVEAU

Les progrès d'un personnage se mesurent avec **le passage des niveaux**. Un personnage débutant commence au **niveau 1**. En montant d'un niveau, il acquiert de meilleures capacités.

Pour chaque aventure que votre personnage mène à son terme, le personnage peut passer au niveau supérieur. Toutefois, le MJ peut décider d'une progression plus lente si cela correspond à sa vision du monde.

LES EFFETS DU PASSAGE DE NIVEAU

Scores d'attaque : dès le niveau 2 et à chaque niveau pair ensuite, le personnage reçoit 1 point à investir dans un score d'attaque au choix du joueur. À terme, aucun score d'attaque de base ne pourra dépasser la valeur de +6 (avant l'application d'un éventuel Mod.).

Points de vie : après le premier niveau, à chaque niveau pair, le personnage gagne seulement le résultat du Dé de vie correspondant à son profil. À chaque niveau impair, il gagne seulement son Mod. de CON aux PV. La progression normale des PV est stoppée au niveau 10. Au-delà, le personnage gagne seulement 1 PV par niveau si son DV est le d6 ou le d8, et 2 PV par niveau s'il s'agit du d10.

Capacités : le personnage reçoit **2 points de capacité**. Il peut les utiliser pour acquérir *deux capacités à 1 point* (les capacités de rang 1 et 2 coûtent 1 pt), ou *une capacité à 2 points* (les capacités de rang 3, 4 et 5 coûtent 2 pts).

PROGRESSION ET RÉALISME

Par souci de réalisme, certains MJ peuvent décider que les personnages doivent disposer d'un temps d'apprentissage pour acquérir ses nouvelles capacités entre deux aventures (environ un mois en solitaire ou une semaine avec un maître à bas niveau, et bien plus à haut niveau). Il revient également au MJ de ménager des pauses dans la chronologie de sa campagne afin d'obtenir un rythme cohérent, de sorte que plusieurs années devraient être nécessaires pour qu'un héros passe du niveau 1 au niveau 12 !

SYSTEME DE JEU

Avertissement : l'essentiel des règles de *Chroniques Oubliées* est repris dans ce chapitre, mais seul le minimum nécessaire pour comprendre et jouer est présent. Pour des raisons de place, certains détails n'ont pas été développés. Référez-vous au premier numéro de *Casus Belli*, qui présentait les règles communes à tous les univers de CO. Si deux versions des règles entrent en contradiction, la plus récente doit s'appliquer.

LES ACTIONS

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a deux possibilités :

- Il décide lui-même du résultat, généralement lorsqu'il sait que l'action ne peut que réussir ou échouer, et dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- Il a recours à un **test**, si le résultat de l'action est incertain.

RÉSOLUTION D'UN TEST

Pour effectuer un test, le joueur (ou le MJ, selon qui agit) jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le Mod. de la Carac. concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la difficulté du test :

d20 + Mod. de Carac. > ou = difficulté

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de bonus et malus au test en fonction de la situation, et le joueur peut avoir à ajouter un bonus à son résultat en fonction de certaines capacités.

TABLE DES DIFFICULTÉS

Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25

LE TEST EN OPPOSITION

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. **Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.** Si l'un des participants obtient une *réussite*



critique (voir plus loin) et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat de l'adversaire.

SÉRIE DE TEST

Il faut parfois remporter plusieurs tests consécutifs pour réussir une action ou une opposition. Par exemple, dans le cadre d'un bras de fer, si l'épreuve est importante pour l'aventure, il est plus amusant d'exiger trois tests en opposition gagnés consécutivement pour obtenir la victoire. Cela laisse de la place au suspense, aux commentaires des spectateurs, à la tricherie, et le résultat est ainsi moins aléatoire qu'avec un seul lancer de dé ! Cela permet aussi d'aménager des réussites partielles et des échecs modérés.

TESTS EN COOPÉRATION

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (le double s'il fait une réussite critique).

BONUS DE COMPÉTENCES

Vous devez considérer que chaque Voie apporte un bonus égal à son rang pour tous les tests qui concernent une compétence en rapport direct ou indirect avec son nom. Cela est particulièrement vrai pour les connaissances associées à un domaine. Par exemple, un joueur peut ajouter le rang atteint dans la Voie du corps à corps pour savoir s'il reconnaît le champion d'arts martiaux que son personnage vient de croiser.

C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ce bonus. Celui-ci ne peut pas être cumulé avec un autre bonus déjà prévu par cette Voie (ou offert par une autre Voie) : seul le plus haut est pris en compte.

EXEMPLES DE TESTS EN OPPOSITION

- Bras de fer : FOR contre FOR
- Convaincre : CHA contre CHA
- Course à pied : CON contre CON (course d'endurance) ou DEX contre DEX (sprint)
- Immobiliser quelqu'un : FOR contre FOR (il faut au préalable réussir un test d'attaque au contact)
- Jouer aux cartes : INT contre INT
- Ligoter un prisonnier : DEX contre DEX
- Mentir/bluff : CHA contre INT
- Passer inaperçu : DEX contre PER

RÉUSSITE CRITIQUE

Une réussite critique s'obtient grâce à un résultat de 20 « naturel » sur le d20 (sans modificateur), ou lorsque le résultat total obtenu (avec modificateurs) dépasse la difficulté d'au moins 10 points.

Dans une action générique, une réussite critique permet au personnage d'obtenir un avantage supplémentaire (au choix du joueur), en plus de la réussite automatique de son action. Par exemple, le personnage réussit à sauter par-dessus le précipice **et** atterrit debout (test de DEX), ou il repère des traces de passage sur le sol **et** peut déterminer le nombre de personnes dans le groupe pisté (test de PER).

Bien entendu, le MJ peut mettre un veto sur une affirmation qui lui semble injustifiée ou qui porte préjudice à la bonne marche du scénario. Les tests où les personnages résistent ou sont passifs ne se prêtent pas toujours à l'amélioration du résultat par une décision du joueur (par exemple un test de CON pour résister au poison).

En combat, les DM d'une réussite critique en attaque sont doublés (bonus inclus). S'il le souhaite, le joueur peut décider d'obtenir un avantage supplémentaire au lieu de doubler les DM, par exemple désarmer, faire reculer, aveugler, faire chuter l'adversaire, etc. Cette option est soumise à l'approbation du MJ au cas par cas, et dépend souvent de la nature de l'adversaire (figurant ou acteur important).

ÉCHEC CRITIQUE

À l'inverse, pour de nombreux tests, obtenir un résultat inférieur de 10 points ou plus à la difficulté du test se traduit par un échec critique. Le MJ a alors toute latitude pour improviser un effet supplémentaire désagréable pour l'auteur de l'échec. Rien ne l'oblige à le faire, s'il estime que la situation ne s'y prête pas ou le moment mal choisi pour le bon déroulement du scénario.

POINTS DE CHANCE

Les **Points de chance** (PC) permettent aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un petit coup de pouce du destin. Chaque PC dépensé permet d'ajouter **+10 sur le jet d'un d20**. L'utilisation d'un point de chance se fait après avoir pris connaissance du résultat. Vous trouverez d'autres utilisations possibles des Points de chance dans les options *pulp*, dans un prochain numéro.

Réussite critique : comme l'utilisation d'un PC apporte un bonus de +10, si le test était déjà une réussite simple, elle devient une réussite critique.

Les PC se récupèrent seulement après chaque aventure. Si vous jouez une longue suite ininterrompue de scénarios, les PJ récupèrent leur PC toutes les 4 à 8 heures de jeu, dès qu'une pause ou un événement positif leur permet de se ressourcer ou de faire le plein de confiance.

PC et roleplay : les PC sont aussi un outil pour le MJ afin d'inciter les joueurs à faire du roleplay. En effet, le MJ peut récompenser un beau moment d'interprétation du personnage par la récupération immédiate d'1 PC.

ENQUÊTE ET RECHERCHE D'INDICES

Les enquêtes constituent souvent des étapes importantes dans les scénarios contemporains. Pour réussir une scène d'enquête, les joueurs doivent trouver des indices cachés qui les mèneront à la scène suivante ou qui leur permettront d'avancer sur le chemin de la vérité (du moins celle que le scénario veut leur faire croire). Sans les bons indices, si les personnages reviennent bredouilles, toute la sagacité des joueurs peut s'avérer inutile ou même les emmener dans des directions complètement fausses. C'est pourquoi la recherche et la mise en corrélation d'indices est une source de difficulté en jeu de rôle.

Indices évidents : les indices les plus importants devraient être presque immanquables, en particulier pour des joueurs débutants. Il suffira que les PJ se trouvent au bon endroit pour les trouver. Il n'y a alors pas de test à effectuer du moment que le joueur indique que son personnage fait une recherche. Par exemple, s'il est sur une scène de crime, le personnage trouvera automatiquement l'arme jetée derrière le lit si le joueur déclare que celui-ci fouille la pièce.

INDICES ET TESTS

Lorsque les indices sont cachés, il faut faire appel à un test. Les indices sont généralement de trois types, chacun demandant un test sur l'une des trois Carac. mentales (INT, PER et CHA). Le MJ fixe la difficulté du test en fonction de l'évidence de l'indice (voir la table des difficultés). Chercher un indice dans une zone de 25 mètre carrés environ ou interroger une personne prend 2d6 minutes. Si plusieurs personnages font la même recherche, ne lancez qu'une seule fois 2d6 pour déterminer le temps nécessaire, le personnage avec le meilleur résultat au test trouve le premier :

- **Trouver une preuve (PER) :** il s'agit d'une preuve matérielle, par exemple un cheveu, une tâche sur un morceau de tissu, une empreinte dans la terre, etc.
- **Remarquer un détail (INT) :** à l'aide d'un raisonnement logique, le personnage remarque que quelque chose cloche, par exemple un objet déplacé ou manquant, un sens caché dans un message ou des faits contradictoires.
- **Obtenir un aveu (CHA) :** le personnage apprend quelque chose d'un interlocuteur, qui lui livre un renseignement consciemment ou sans même s'en rendre compte.

Pour être certain de ne pas rater un indice, un personnage peut **prendre plus de temps**. Si le personnage multiplie par 10 le temps normal (2d6 minutes x10), le joueur obtient l'équivalent d'un résultat

de 10 au d20 du test de recherche. On appelle cette action « prendre 10 ». Bien entendu, cela n'est pas suffisant pour un indice dont le niveau de difficulté est trop élevé. Dans certains cas, le MJ peut aussi autoriser le personnage à prendre 2d6 heures pour trouver l'indice et accorder au joueur l'équivalent d'un résultat de 20 au d20 du test de recherche (« prendre 20 »).

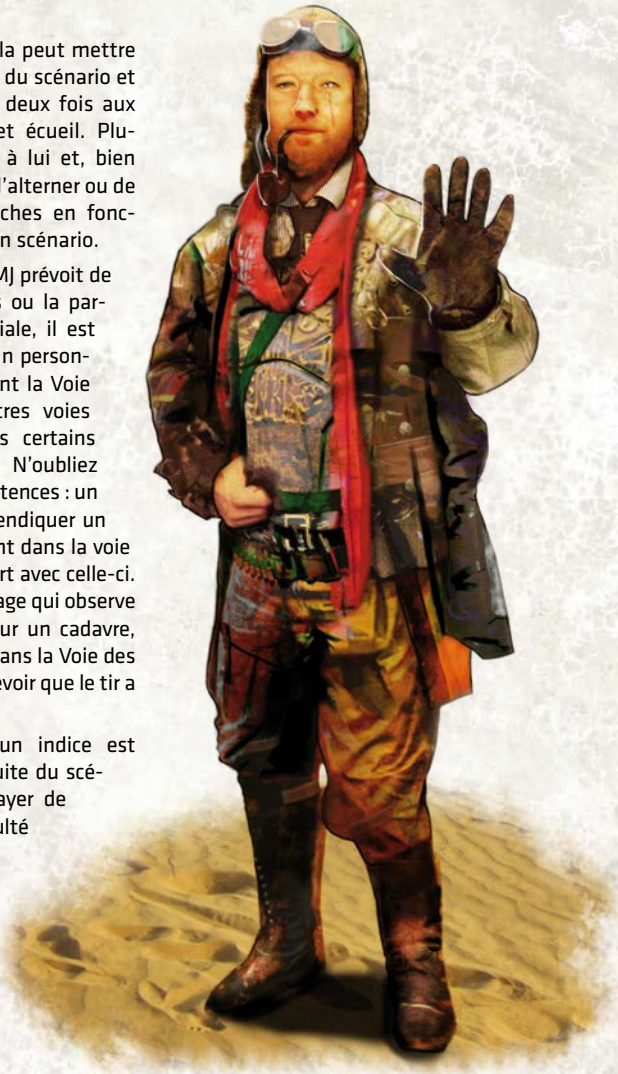
RATER UN TEST

Si un indice est raté, cela peut mettre en péril la bonne marche du scénario et le MJ devrait réfléchir à deux fois aux solutions pour éviter cet écueil. Plusieurs options s'offrent à lui et, bien entendu, il est possible d'alterner ou de mixer différentes approches en fonction des événements d'un scénario.

Les personnages : si le MJ prévoit de faire jouer des scénarios ou la partie enquête est primordiale, il est préférable qu'au moins un personnage du groupe possèdent la Voie de l'investigation. D'autres voies offrent des bonus dans certains domaines en particulier. N'oubliez pas la règle sur les compétences : un joueur peut toujours revendiquer un bonus égal au rang atteint dans la voie pour une action en rapport avec celle-ci. Par exemple, un personnage qui observe une blessure par balle sur un cadavre, pourra ajouter son rang dans la Voie des armes à feu pour s'apercevoir que le tir a eu lieu à bout touchant.

La difficulté : lorsqu'un indice est important pour la poursuite du scénario, le MJ devrait essayer de lui assigner une difficulté inférieure ou égale à 15. Dans tous les cas, au moins un personnage du groupe devrait être capable de réussir le test simplement en pensant à « prendre le temps ». N'hésitez pas également à rappeler aux joueurs la règle de coopération (*CB#2* p179 : bonus de +2 à un partenaire sur un test de difficulté 10 réussi) pour augmenter leurs chances, en particulier lorsqu'ils prennent le temps !

Informer les joueurs : si le MJ annonce la difficulté du test, le joueur sait qu'un échec est survenu et qu'il a manqué un



indice. Son personnage a l'intuition que quelque chose lui a échappé et il pourra revenir plus tard (au moins 1d20 heures) ou encore « prendre 10 ou 20 » si cela est possible.

Impitoyable : la méthode dure consiste à laisser les joueurs trouver des solutions alternatives face à leur échec. Le MJ n'indique pas la difficulté du test et peut même parfois lancer secrètement le dé à la place du joueur, en ne lui laissant ainsi aucun renseignement sur la qualité de sa recherche… Dans ce cas, le scénario devrait prévoir une solution alternative ou une autre façon de se procurer le renseignement par la suite. Sinon, les risques d'échec sont importants.

LE COMBAT

LE TOUR DE COMBAT

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Elle est très utile pour gérer et visualiser le déroulement des affrontements.

SURPRISE

Parfois un groupe peut en surprendre un autre. Pour cela, il doit s'être dissimulé sur le lieu où le combat va avoir lieu afin de tendre une embuscade. Chacun des membres du groupe qui tombe dans l'embuscade doit faire un test de PER de difficulté [10 + Mod. de DEX] des assaillants. Les créatures qui bénéficient d'un bonus de discrétion l'ajoutent à cette difficulté.

La difficulté correspond à une embuscade tendue en forêt à une dizaine de mètres de distance. Le MJ peut assigner un bonus ou un malus en fonction de la distance et de l'environnement.

Chaque créature qui rate son test de PER est *Surprise* à son premier tour de combat (voir la marge « États préjudiciables »).

INITIATIVE

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre les combattants vont agir. Celui qui a le plus haut score d'initiative effectue son (ou ses) action(s) en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs d'initiative. En cas d'égalité, donnez l'avantage aux PJ sur les PNJ. En cas d'égalité entre deux PJ, départagez-les avec le score de PER.

LES ACTIONS

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- 1 action limitée ;
- OU 1 action de mouvement et 1 action d'attaque ;
- OU 2 actions de mouvement.

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action limitée (L) :** utiliser une capacité limitée.
- **L'action de mouvement (M) :** se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, dégainer une arme.
- **L'action d'attaque (A) :** effectuer une attaque normale de son choix.
- **L'action gratuite :** cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement en action gratuite.

Quand un personnage tente d'attaquer un adversaire, il doit effectuer un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise (contact, distance, magique). La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la Défense (DEF) de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages. Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Parfois, un test d'attaque peut subir un malus pour des conditions défavorables. Par exemple combattre dans la pénombre entraîne un malus de -5 en attaque à distance (nuit de pleine lune, ruelle mal éclairée, etc.), de même que

PRENDRE 10 OU 20

Cette règle peut s'appliquer à d'autres tests que ceux de recherche d'indice, par exemple crocheter une porte, grimper une paroi avec du matériel ou encore chercher un renseignement dans une bibliothèque. Elle simule simplement le fait que le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins. Il n'est pas forcément important de détailler les moyens en question, même si une description globale des actions du personnage peut être exigée par le MJ.

tirer sur une cible engagée au corps à corps (le malus n'est que de -2 seulement si la cible est du coté du tireur).

ACTIONS DE TIR

Une attaque simple permet de faire un test d'attaque à distance et d'infliger des DM normaux. Les armes à feu nécessitent néanmoins quelques règles supplémentaires :

Arc de feu (L) : les armes capables de tirer en mode automatique permettent d'arroser une zone de 5 mètres de large lors du tir en rafale. Toutes les cibles sur la trajectoire, même les alliés, subissent une attaque avec un malus de -3 au test d'attaque et aux DM (minimum 1 point). Les armes qui permettent cette action sont signalées par le symbole # dans l'équipement.

Tir visé (L) : le personnage vise plus longuement sa cible, il double la portée de l'arme et peut ajouter son Mod. de PER en attaque ou aux DM de son attaque, au choix. S'il est en appui sur un trépied et/ou en tir couché, il multiplie la portée par 4. Le Tir visé ne peut pas être utilisé avec un tir en rafale (voir équipement).

Portée : les armes de tir ont une portée indiquée à la section équipement, il est possible de tirer jusqu'au double de celle-ci avec une pénalité de -5. Vous pouvez imaginer aller jusqu'à 3 fois la portée si vous le souhaitez, avec un malus de -10.

CHARGEURS ET MUNITIONS

La gestion des munitions peut être un véritable casse-tête : les chargeurs sont différents d'une arme à l'autre, il existe divers modes de tir (coup par coup, rafales courtes, rafales longues...), et chaque arme a sa propre cadence de tir. Nous vous proposons donc de ne pas comptabiliser les munitions. Le personnage peut recharger son arme entre deux actions (après tout, un tour dure 10 secondes), et la règle de l'incident de tir peut simuler le fait de devoir recharger à un moment inapproprié.

Le MJ a cependant toute liberté pour utiliser le manque de munition comme ressort dramatique, lorsque cela peut participer à l'ambiance du scénario (une longue aventure en pleine nature, un huis clos, etc.). En effet, ne pas compter les munitions dans le détail n'empêche pas de comptabiliser le nombre de chargeurs disponibles. Ainsi, le joueur doit enlever un chargeur de son équipement à chaque incident de tir et éventuellement un autre à la fin du combat, sur avis du MJ.

Incident de tir *:* lorsqu'un personnage obtient un résultat très faible au dé d'attaque avec une arme à feu, celle-ci présente un problème. Il faut alors recharger, elle s'enraye ou encore le personnage la lâche et doit la ramasser. Dans tous les cas, le résultat est similaire : le personnage rate son action et doit consacrer une action de mouvement pour rendre son arme à nouveau opérationnelle. Au cours de l'histoire des armes à feu toutefois, la taille des chargeurs, la fiabilité et l'ergonomie des armes se sont progressivement améliorés. Ainsi le seuil d'incident de tir dépend du niveau technologique de l'arme et donc de la période de jeu choisie :

- **Armes à poudre noire :** ces armes à feu primitives suivent des règles particulières, présentées dans *CB #2* p.204.
- **Armes anciennes :** les armes du début du XX^{ème} siècle produisent un incident de tir sur un résultat de 1 à 3.
- **Armes contemporaines :** les armes de 1945 à nos jours produisent un incident de tir sur un résultat de 1 à 2.
- **Armes d'anticipation :** les armes du futur proche produisent un incident de tir sur un résultat de 1 seulement.

CHANGER D'ARME

Ranger une arme à feu pour sortir une arme blanche demande une action de mouvement. L'exception concerne le combat à mains nues, pour lequel aucune action n'est requise. Il est impor-

ÉTATS PRÉJUDICIABLES

Un « état préjudiciable » est un ensemble de pénalités infligées à un personnage :
- **Aveuglé** : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.
- **Affaibli** : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Étourdi :** aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé** : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Paralysé** : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé :** -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris** : pas d'action et - 5 en DEF au premier tour de combat.

ARMURES ANCIENNES

Les armes à feu contemporaines rendent les armures anciennes obsolètes. Le bonus de DEF d'une telle armure est réduit de 4 points contre les armes à feu. En revanche, les bonus de magie sont conservés à l'identique.

tant que le MJ veille à bien faire respecter cette règle : changer d'arme doit rester une gêne.

Cacher une arme : en fonction du lieu et de l'époque, le MJ doit déterminer la taille maximum des armes qu'un personnage peut transporter sans éveiller la suspicion ou susciter l'intervention des forces de sécurité. Le score de DM est généralement un bon indicateur de la taille d'une arme à feu. Par exemple, le MJ peut demander au personnage de faire un test de CHA lorsqu'il croise les forces de l'ordre. La difficulté du test est égale aux DM maximum que l'arme peut infliger (par exemple 2d8=16 pour un fusil d'assaut). Si l'agent cherche activement l'arme, la difficulté augmente de 10.

GRENADES

Lancer une grenade est une **action limitée**. Lorsqu'un personnage utilise une grenade, il vise une zone et pas un individu. Jusqu'à **20 mètres** de distance, le personnage doit réussir un test d'attaque à distance contre une **DEF de 10.** Au-delà, le score de DEF passe à 15 (maximum 40 mètres). En cas d'échec, la grenade explose loin de la zone ciblée et ne produit pas l'effet désiré. Il est possible de lancer une grenade en restant à couvert pour ne pas s'exposer au feu adverse, mais la DEF est alors augmentée de +5. Les grenades ne permettent pas de doubler les DM en cas de réussite critique.

ATTAQUE MAGIQUE OPPOSÉE

Certains pouvoirs (règles à venir) font appel à un test d'attaque magique opposé. Dans ce cas, le résultat de l'attaque n'est pas comparé à la DEF de la cible mais au résultat d'un test d'attaque magique réalisé par la cible. Si le MJ le souhaite, il peut éviter de lancer un d20 pour le test d'attaque magique du PNJ en ajoutant simplement 10 points à son score d'attaque avant de le comparer au résultat du joueur. Il obtient ainsi l'équivalent d'une DEF magique.

RÉSOLUTION DES DM

Quand une attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige en lançant le dé de dommages de l'arme ou du sort employé et en y ajoutant un éventuel modificateur de dommages (FOR au contact). Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché.

Dégâts sans limite : dans *Chroniques Contemporaines*, les jets de DM sont des jets sans limite. Lorsque le joueur ou le MJ obtient le résultat maximum sur un dé de DM, il relance ce dé et ajoute le nouveau résultat au premier. Si c'est à nouveau un résultat maximum, il continue à relancer le dé selon la même règle, et ainsi de suite.

DM temporaires : les attaques à mains nues infligent [1d4 + Mod. de FOR] DM temporaires. Le Mod. de FOR de la cible y est retranché. Les DM temporaires se récupèrent au rythme d'1 point par minute.

INCONSCIENCE ET MORT

Quand un personnage (ou une créature) **tombe à 0 PV** (on ne compte pas les PV perdus en dessous de 0), il tombe au sol, inconscient, et ne peut plus agir. S'il ne bénéficie pas de soins ou d'une aide médicale quelconque dans l'heure qui suit (un test d'INT difficulté 10 suffit), il meurt définitivement. Pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif...

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV, mais pour des raisons de vraisemblance, le délai avant sa mort peut être réduit (s'il est pris dans un incendie, dévoré par un monstre, achevé par un ennemi, etc.).

Si le personnage bénéficie de soins, il reprend conscience au bout de 1d6 minutes avec 1 PV mais reste Affaibli (voir « Blessure grave »).

GUÉRISON DES PV

Les personnages ne récupèrent pas naturellement leurs PV entre les com-

UTILISATION DU D12

Lorsqu'une capacité permet au joueur de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat, il lance à la place deux d12. Le personnage ne peut plus utiliser les capacités qui nécessitent de remplacer l'usage du d20 par le d12 lorsqu'il est victime d'un état préjudiciable qui l'oblige à utiliser un d12.
Enfin, obtenir 12 au d12 n'est ni une réussite automatique, ni une réussite critique. En option, si le MJ le permet, cela autorise à lancer un d20 : le meilleur des deux résultats (d20 ou d12) est gardé. Le résultat du d20 est alors soumis aux règles normales de réussite critique.

BLESSURE GRAVE ET PNJ

Lorsqu'un PNJ (ou une créature) reçoit une blessure grave, le MJ peut effectuer un test de CON. En cas d'échec, il peut tout simplement considérer que le PNJ est mort.



TROIS OPTIONS PLUS TECHNIQUES

Cible proche : avec une arme à feu moderne, un personnage obtient un bonus de **+3 en attaque** lorsqu'il fait feu sur une cible de taille humaine à une distance de moins de 5 mètres. Lorsque les adversaires sont à distance de combat au contact, un « tir visé » devient impossible et les armes à feu lourdes (mitrailleuses) ne peuvent pas êtres utilisées.

Mettre en joue : à son tour, un personnage peut mettre en joue sa cible et attendre, il peut alors tirer à tout moment dans le tour en interrompant l'action de sa cible. S'il est à moins de 20 mètres, il peut mettre en joue un groupe de cibles rapprochées et les « tenir en respect » : il détermine sa cible seulement au moment de faire feu. Cette action peut être accompagnée d'un *Tir visé*.

Désarmer un tireur : un combattant en mêlée peut désarmer un tireur en réussissant un test d'attaque au contact en opposition avec sa cible. Le tireur bénéficie d'un bonus de +5 sur son test s'il tient son arme à deux mains. L'auteur de la manœuvre prend l'arme des mains du tireur s'il obtient une réussite critique (marge de 10). En cas d'échec de la manœuvre, le tireur a le droit de riposter par une attaque gratuite immédiate avec cette arme.

bats. Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage blessé récupère un nombre de PV égal au jet de son **Dé de vie,** auquel s'ajoute le **niveau** et le **Mod. de CON** du personnage (résumé ainsi : D*é de vie* + *niveau* + Mod. de CON).

BLESSURE GRAVE

Lorsqu'un personnage reçoit des DM supérieurs ou égaux à son score de CON en une seule attaque, on coche la case de blessure grave. Le personnage obtient aussi automatiquement une blessure grave s'il tombe à 0 PV (dans ce cas, il perd également automatiquement connaissance, voir « Inconscience », plus bas). Un personnage victime d'une blessure grave est *Affaibli* (il **utilise un d12** pour tous ses tests).

Inconscience : lorsque le personnage reçoit une blessure grave, il doit faire un test de CON difficulté 8 (avec un d12) ou perdre connaissance pour 1d6 minutes. À la fin de cette période d'inconscience, un nouveau test de même difficulté doit être tenté. En cas de réussite, le personnage se réveille, sur un nouvel échec, il reste comateux 1d6 heures de plus. Les créatures du type non-vivant sont immunisées à cet effet comme à tous les effets qui nécessitent un test de CON.

GUÉRISON DES BLESSURES GRAVES

Chaque jour, après une nuit de repos, un personnage peut faire une seule tentative pour guérir une blessure grave. Il doit effectuer un test de CON difficulté 8 (avec 1d12 puisqu'il souffre d'une blessure grave). En cas de réussite, la blessure grave est effacée.

Si le personnage bénéficie d'une hospitalisation ou de soins médicaux efficaces, le MJ peut accorder un bonus de +2 à +5 pour ce test. Si le joueur obtient un échec critique (résultat de 1), le MJ peut considérer qu'une complication survient. Des soins intensifs sont nécessaires ou la blessure s'aggrave et peut éventuellement mener au décès du personnage.

Les créatures non-vivantes ne guérissent pas naturellement, chaque type de créature possède sa propre façon de se régénérer (un vampire doit se nourrir de sang, par exemple).

VOIE DES ARMES À FEU

Équipement : un pistolet et un fusil au choix (en accord avec le MJ), des munitions.

1. Ajuster : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.

2. Joli coup ! : le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement -2 à -5).

3. Tir de précision : lorsqu'il utilise une action de Tir visé, le personnage double les DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique), et s'il utilise un fusil de précision, il ignore le malus de portée tant que la cible est surprise.

4. Tir rapide (L) : le personnage peut effectuer 2 attaques à distance avec une arme à feu automatique – ou semi-automatique – pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Tireur d'élite : le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

VOIE DES ARTS

Équipement : de quoi pratiquer son art, des fringues originales.

1. Formation artistique : le personnage possède une culture générale artistique, il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il développe la pratique d'une forme d'art de son choix (architecture, sculpture, peinture, musique, chant, danse, etc.). Il obtient un bonus supplémentaire de +1 par rang pour tous les tests en rapport avec celui-ci.

2. Inspiration : le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur puissant de motivation et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans la Voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.

3. Imprévisible : les actions du personnage ne sont pas guidées par les conventions ou la logique. L'instinct et l'inspiration du moment lui font souvent choisir des solutions inattendues, voire innovantes. En combat, il ajoute son Mod. de CHA en Initiative. Une fois par jour, il peut effectuer une action improbable que le joueur doit décrire et qui est automatiquement couronnée de succès. S'il s'agit d'une attaque, les DM sont doublés, comme pour une réussite critique.

4. Charisme héroïque : le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

5. Célébrité : le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et lui permet de rencontrer les personnes les plus puissantes. Les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur et sont prêts à lui rendre service. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA, et une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

VOIE DES CORPORATIONS

Équipement : un costume en rapport avec la corporation, un objet symbolique.

Lorsque le personnage acquiert cette Voie, le joueur doit choisir une corporation dans cette liste : armée, loi, médecine, université, pouvoir, crime organisé, show-biz, religion, etc. Bien entendu, le MJ peut créer d'autres corporations, mais il doit s'assurer que leur domaine d'influence soit assez étendu pour justifier l'utilisation des capacités de la Voie.

1. Corporatisme : le personnage connaît les codes et les règles officielles ou tacites du milieu dans lequel il évolue. Il sait reconnaître les membres de sa corporation et interagir avec eux. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

2. Appel à un ami : le personnage connaît de nombreuses personnes capables de lui rendre service dans son milieu. Une fois par jour, il peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Cela nécessite la réussite d'un test de CHA. La difficulté est de 10 si le service est du domaine de la routine (identifier le propriétaire d'un véhicule pour un flic), de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque pour l'ami et de 20 si le service fait appel à une information top secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.

3. 50/50 : le personnage a accès à de nombreuses ressources dans le domaine qui est le sien. Il peut diviser par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à des produits qui ne sont pas en vente libre (objet illégal, prototype, etc.). Le matériel de pointe peut souvent permettre d'obtenir des bonus aux actions de ceux qui l'utilisent.

4. Joker : une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce deus ex-machina. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de sa connaissance qui traînait justement dans les parages, alors qu'un professeur de collège peut faire appel à un groupe de voyous dont le chef fait partie de ses anciens élèves, etc.

5. Mandarin : le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation, son influence est reconnue et il possède une prestance et une confiance en lui qui en font un orateur exceptionnel. Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de CHA et d'INT. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

VOIE DU CORPS A CORPS

Équipement : un poignard, éventuellement une autre arme en accord avec le MJ.

1. Arts martiaux : lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM létaux (par opposition aux DM temporaires). Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 de la Voie et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

2. Arme de prédilection : le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque.

3. Enchaînement : une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.

4. Double attaque (L) : le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Maître d'arme : le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

VOIE DU DANGER

Équipement : une trousse de secours, une corde, un baudrier.

1. Même pas peur : le personnage aime le danger ou sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une porte tandis que le plafond de la pièce descend pour vous écraser, ou sauter par-dessus un précipice. Il gagne aussi ce bonus pour tous les tests de résistance à la peur.

2. Acrobate : le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne reçoit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans la Voie.

3. Ignorer la douleur : une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.

4. Un pour tous : les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il



obtient un bonus de +1 en attaque et en DEF par adversaire à son contact (minimum 2, maximum 4).

5. Au pied du mur : le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

VOIE DU DISCOURS

Équipement : un lot de carte de visite.

1. Beau parleur : le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

2. Provocation (L) : le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle voulait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, sous l'effet de l'énervement. Si une provocation a échouée, toute nouvelle tentative se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

3. Usurpateur : le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.

4. Manipulateur (L) : en parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme/énervé, joyeux/triste, motivé/démotivé, soupçonneux/confiant, terrifié/apaisé, etc.). Il ne peut pas avoir d'influence sur les sentiments comme l'amour ou la haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

5. Charisme héroïque : le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

VOIE DES EXPLOITS PHYSIQUES

Équipement : des vêtements de sport, des haltères ou l'équipement approprié à la pratique sportive choisie.

1. Sportif accompli : le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec une activité sportive (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

2. Spécialité : le personnage acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (jeux de ballon, jeux de raquette, etc.), il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests en rapport avec cette activité (à la place du bonus de rang 1). Le MJ doit déterminer la Carac. principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, le personnage gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DEF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM en mêlée. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

3. Se dépasser : en sacrifiant 1 PV, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore

le résultat. En sacrifiant 1d4 PV, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat.

4. Le geste parfait : une fois par jour, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Indépendamment de ce test, il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (là aussi, une fois par jour).

5. Entraînement de haut niveau : le personnage augmente de +2 la valeur du score de la Carac. qu'il a choisie au rang 2. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.

VOIE DE LA FURTIVITÉ

Équipement : vêtements discrets ou de camouflage, chapeau ou casquette.

1. Discrétion : quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang acquis dans cette Voie.

2. Sens affûtés : pour chaque rang dans cette Voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.).

3. Attaque déloyale : quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (notez que les dés d'Attaque déloyale ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.

4. Embuscade : en quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme *Surpris* au premier tour du combat.

5. Perception héroïque : le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

VOIE DE L'INVESTIGATION

Équipement : une lampe-torche, une loupe, une bibliothèque personnelle sur un sujet précis lié au métier du personnage.

1. Esprit d'analyse : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour chaque test de recherche d'indice (voir les règles à ce sujet).

2. Expertise : le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier en rapport avec sa carrière ou son background. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (ce bonus peut être cumulé avec celui obtenu au rang 1). Voici une liste non exhaustive de domaines possibles : anthropologie, archéologie, astronomie, autopsie, balistique, biologie, chimie (explosifs notamment), cryptologie, cryptozoologie (espèce inconnues), dactyloscopie (empreintes digitales), génétique, géologie, informatique, paléographie (étude des textes anciens), parapsychologie, photographie, psychologie, sociologie, théologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec son background.

3. Recherche rapide : le joueur peut « prendre 10 » au résultat de son test de recherche d'indice en passant seulement [2d6 minutes x2] à chercher au lieu de [2d6 minutes x 10]. S'il choisit de prendre 20, il a besoin de seulement 1d6 heures.



4. Mémoire eidétique : le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou une conversation qu'il a entendu. Cette mémoire exceptionnelle permet aussi au personnage d'obtenir un bonus de +5 sur tous les tests de « culture générale ».

5. Flair infaillible : le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indice et peut garder le meilleur résultat. Lorsqu'il « prend 10 », il peut maintenant lancer un d20 et garder le résultat du dé si celui-ci est supérieur à 10. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un renseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « quelque chose cloche ».

VOIE DES LANGUES

Équipement : des romans en langue étrangère.

1. Langues étrangères : le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans la Voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec un étranger qui parle une langue qu'il ne connaît pas.

2. Histoire et culture : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (cela comprend sa langue natale).

3. Langues mortes : le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, etc.). Il obtient le bonus culturel en rapport avec cette langue comme avec la capacité précédente. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente de +5.

4. Oreille fantastique : le personnage possède un don exceptionnel pour percevoir les sons et leurs nuances. Cela lui ouvre des perspectives bien plus larges que la simple maîtrise des langues, comme par exemple la capacité à analyser la voix de ses interlocuteurs. Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception auditive et de mémoire, ainsi que pour

imiter des sons ou des voix. Il peut aussi détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible, et détecter les mensonges s'il obtient une marge de réussite de 10 points par rapport au résultat de son adversaire.

5. Perception héroïque : le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER et peut désormais lancer deux d20 à tous les tests de PER, pour garder le meilleur résultat. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis. Enfin, le personnage ajoute son Mod. de PER à son score d'Initiative.

VOIE DE LA MÉCANIQUE

É**quipement :** une trousse à outil, une vieille voiture ou une vieille moto.

1. Mécano : le personnage connaît le fonctionnement de nombreux dispositifs mécaniques, des véhicules entre autres. Il obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes.

2. Dégotter du matos : le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicules, armes). Une fois par aventure, après 2d6 heures de recherche, il peut se procurer du matériel lourd, même si cela semble improbable (un avion, une autochenille, une mitrailleuse lourde, etc.). Le MJ peut déterminer les limites du raisonnable en fonction du lieu (par exemple un vieux coucou dissimulé dans une grange).

3. Systèmes complexes : le personnage s'est formé aux nouvelles technologies (électronique, informatique) ou aux technologies occultes (si elles existent dans l'univers de jeu). Il applique dorénavant son bonus de *Mécano* aux tests concernés.

4. Système D : véritable Mike Gyver en puissance, le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le meneur de jeu devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus le personnage ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié. En revanche, quand il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.

5. Customisation : le personnage est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1d6 heures, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +1. Ce peut être +1 en attaque ou aux DM pour une arme, +1 en DEF pour une armure (ou réduire sa pénalité de 1), +1 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant 1 mois, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

VOIE DE LA MÉDECINE

É**quipement :** une trousse de premiers soins, un gros livre sur les médicaments.

1. Secouriste : en passant 5 minutes à soigner les blessures d'un personnage à 0 PV, le personnage lui permet de récupérer 1d4 PV. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.

2. Médecin : le personnage sait diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans la Voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé (soit 2 DV + Niveau + Mod. de CON).

3. Chirurgien : le personnage sait opérer et réparer les organes avec du matériel approprié. Il est aussi formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une blessure grave en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle blessure grave survient, elle ne peut plus être soignée.

4. Frappe chirurgicale : le personnage connaît les points vitaux des créatures terrestres vivantes, il est capable d'utiliser cette connaissance à son avantage. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.

5. Expert : le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 la valeur de son score d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

VOIE DU PILOTAGE

Équipement : un véhicule de son choix (en accord avec le MJ), des gants et un équipement de pilote. Si son véhicule est détruit ou perdu pendant une aventure, le personnage pourra faire l'acquisition d'un véhicule de rechange au niveau suivant.

1. Pilote émérite : le personnage obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de pilotage ainsi qu'en initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, hélicoptère, bateau à moteur, voilier…). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant.

2. Manœuvre d'évitement (L) : en plus de l'action de mouvement nécessaire au pilotage du véhicule, le personnage peut tenter d'effectuer des manœuvres défensives. Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'une attaque vise son véhicule ou un passager à son bord, il peut faire un test de pilotage (DEX) de difficulté égale au résultat du test de l'attaquant. En cas de réussite, l'attaque est évitée.

3. Polyvalent : le personnage choisi un nouveau type de véhicule (voir *Pilote émérite*). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette Voie pour cette nouvelle catégorie. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicules au rang 5. Le MJ doit s'assurer que le personnage fait l'acquisition d'un véhicule du type choisi au cours du niveau où la capacité à été choisie.

4. En un seul morceau : en cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus (même chose pour le véhicule). Il ne subit lui-même que la moitié des DM de percussion seulement.

5. As des as : le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.). De plus, il augment sa valeur de DEX de +2.

VOIE DES SCIENCES

Équipement : deux gadgets high-tech pour l'époque, au choix.

1. Formation scientifique : le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine particulier (biologie moléculaire, génétique, physique nucléaire, etc.) dans lequel il reçoit un bonus de +2 par rang au lieu de +1.

2. Grosse tête : en utilisant son intelligence à bon escient, le personnage peut souvent remplacer un test qui nécessite des qualités physiques

par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver le feu ennemi (test de DEX).

3. Tacticien : le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science. Pensez au Sherlock Holmes interprété par Robert Downey Jr. Il obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.

4. Violon d'Ingres : la curiosité naturelle du personnage lui permet de s'intéresser à de nombreux sujets, parfois très éloignés de la science. Il peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre Voie de son choix (si celle-ci fait appelle à un rang, utilisez le rang atteint dans la Voie des sciences).

5. Intelligence héroïque : le personnage augmente de +2 la valeur de son score d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

Note : alternativement, cette Voie peut être adaptée à un domaine de connaissances non lié aux sciences exactes (les sciences humaines comme l'histoire, par exemple).

VOIE DE LA SURVIE

Équipement : du matériel de camping, de bonnes chaussures et des vêtements de randonnée.

1. Ami de la nature : le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature, il apprend progressivement à connaître la faune, la flore et les dangers des différents milieux naturels. Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.

2. Endurant : le personnage peut couvrir deux fois plus de distance qu'un



personnage ordinaire en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).

3. Milieux extrêmes : le personnage est formé aux techniques de sécurité et de progression dans les milieux difficiles et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade ou canyoning, etc.). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests dans ces milieux, pour la pratique de sports de pleine nature (alpinisme, VTT, ski…), pour l'utilisation de matériel spécifique (les cordes d'escalade par exemple) ou pour les procédures de sécurité.

4. Guide : le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie en nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.

5. Survivant : le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources surhumaines pour vaincre la peur, la fatigue ou les blessures et sortir vivant des pires situations. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une blessure grave, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Carac., au lieu d'un d12.

VOIE DES VOYAGES

Équipement : des cartes diverses, des devises de plusieurs pays et des photos de souvenirs de voyage.

1. Débrouillardise : le personnage obtient un bonus de +1 par rang à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes locales et éviter de commettre un impair.

2. Par monts et par vaux : le personnage devient immunisé au mal des transports et ne subit pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages ou les décalages horaires. Il obtient aussi un bonus de +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyage à dos d'animal et ne subit aucune pénalité pour les chemins défoncés et les pistes rudimentaires.

3. Sens du danger : le personnage a l'habitude des situations tendues, il obtient un bonus de +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. Lorsqu'il arrive dans un lieu, le joueur peut faire un test de PER difficulté 10 (sans le bonus de +5) : en cas de réussite, le MJ doit lui indiquer si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux.

4. Résistance : le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux maladies et aux poisons et il ne subit que la moitié des pénalités ou des DM lorsqu'il est malade ou empoisonné. Il peut manger n'importe quelle nourriture locale comestible sans tomber malade, il est capable de manger ou de dormir deux fois moins que la normale sur de longues périodes et continue à guérir normalement, même dans les pires conditions.

5. Adaptation héroïque : le personnage augmente de +2 ses scores de PER et de CON. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

EQUIPEMENT

LES PRIX

Les prix sont un vrai problème : les choses n'ont pas la même valeur selon que vous jouez dans le monde réel ou une uchronie, selon l'époque ou encore la localisation géographique. Dans les pays pauvres, nourriture et logement sont moins couteux, voire même ridicules si vous vous contentez des standards locaux. En revanche, les objets manufacturés importés sont parfois plus chers que dans les pays développés, surtout si vous êtes sourcilleux sur la qualité ou l'authenticité du produit.

Nous avons donc fixé une valeur pour donner un ordre de grandeur relatif de ces biens et services en Occident, mais vous devrez adapter tous ces prix au contexte local. Ils sont exprimés en dollars virtuels, une monnaie sans existence réelle.

Période ancienne : si vous jouez avant 1945, divisez tous les prix par 10.

Période futuriste : si vous jouez dans un proche futur particulièrement sombre, multipliez les prix de la nourriture et du logement par 2.

Pays pauvre : divisez les prix du logement et de la nourriture par 10, multipliez les prix des objets de luxe par 2.

ARMES A FEU

La difficulté de se procurer une arme à feu varie grandement d'un contexte de jeu à un autre, c'est donc au MJ de déterminer ce qui est en vente libre ou non, ce qui est facile à trouver sur le marché parallèle ou pas.

DM des armes : les DM des armes à feu sont donnés pour le mode de tir le plus dangereux possible, cela signifie que si une arme peut tirer en rafale (symbole #), les DM correspondent à ce mode de tir. Si vous voulez connaître le type de DM au coup par coup, divisez les DM par 2 (lancez un seul dé).

Taser : inventé en 1972, le Taser ne fait son apparition qu'à partir des années 2000. Les DM de cette arme à impulsion électrique sont temporaires. De plus, la victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être *Renversée* et *Etourdie* pendant 1 tour. Le Taser moderne nécessite une action limitée pour être rechargé, le Taser futuriste peut tirer plusieurs fois, comme une arme à feu.

Pistolet léger : ce sont de petites armes, très faciles à cacher, qui tirent des balles de très petit calibre.

Canon scié : le canon scié est considéré comme une arme de poing en combat au contact (voir les règles optionnelles).

Fusil de chasse : le fusil de chasse à canons superposés ou juxtaposés possède les mêmes caractéristiques que le fusil à pompe, mais ne peut tirer que deux coups. Il constitue une exception aux règles de rechargement.

Lance-grenade : tous les personnages (ou créatures) situés dans un rayon de 3 mètres subissent aussi des DM. Ils peuvent cependant effectuer un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Le lance-grenade existe en version un coup sous un fusil d'assaut, ou en version avec chargeur comme une arme à part entière.

VÉHICULES

Non, ce n'est pas un oubli, toutes les règles sur les véhicules et les poursuites seront développées dans un prochain numéro.

Lance-roquette : appelé aussi bazooka, c'est avant tout une arme anti-véhicule. Elle inflige 4d6 DM sur un véhicule en mouvement, le double si le véhicule est à l'arrêt. Les dommages sont également doublés si la cible est un bâtiment. Tirer sur une cible humaine nécessite un test d'attaque similaire à celui d'une grenade et inflige 4d6 DM dans un diamètre de 5 mètres. Tous les personnages présents ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Chaque roquette coûte 500 $. Recharger un lance-roquette nécessite une action limitée.

ACCESSOIRES

Suppresseur de bruit : aussi appelé silencieux, il rend l'arme moins bruyante mais aussi plus encombrante et moins précise. Il donne un malus de -1 en attaque. Prix 200 $.

Harnais : un harnais gyroscopique permet de réduire le Mod. de FOR requis de 4 points pour une arme à feu tenue à deux mains, mais inflige le même malus en Initiative et à tous les tests de DEX. Il coûte 500 $.

ARME	DM	PORTÉE	FOR	PRIX
Taser	1d6°	5	6	300
Pistolet léger	1d6	10	8	200
Pistolet moyen (cal. 38)	1d8	20	10	400
Pistolet lourd (cal. 45)	1d10	20	12	800
Pistolet mitrailleur #	2d6	20	14	1 500
Pistolet mitrailleur lourd #	2d8	20	16	2 000
Carabine à répétition (2)	1d8	50	8	2 000
Fusil de chasse (2)	1d10	30	10	1 000
Fusil chasse gros gibier (2)	1d12	30	14	3 000
Fusil à pompe (2)	1d10	30	10	1 500
Canon scié (2)	1d10	10	12	1 000
Fusil d'assaut # (2)	2d8	50	12	2 000
Fusil de précision (2)	2d6	100	14	5 000
Lance grenade (2)	3d6	40	14	NA
Lance-roquette (L) (2)	4d6	100	16	NA
Mitrailleuse légère # (2)	3d6	50	18	NA
Mitrailleuse moyenne # (2)	3d8	50	22	NA
Mitrailleuse lourde # (2)	3d10	50	26	NA

° DM temporaires
(2) Arme à 2 mains
(L) Arme nécessitant une action limitée pour tirer ou pour être rechargée.
Arme automatique permettant de réaliser un « Arc de feu (L) ».

OPTION FOR MINI

Cette option n'est pas nécessaire pour une partie d'initiation, mais si vous compter jouer plus régulièrement, elle nous semble nécessaire pour garder un peu de cohérence sur l'usage des armes à feu. N'est pas Rambo qui veut…

Si un personnage ne possède pas un score de FOR au moins égal à celui indiqué dans la colonne FOR de la table des armes à feu, il utilise un d12 en attaque au lieu du d20.

Stabiliser : les armes de poing peuvent êtres tenues à deux mains. Cela permet de diminuer la FOR requise de 4 points. Les armes d'épaule bénéficient du même bonus de 4 au score de FOR lorsqu'elles sont utilisées en tir couché ou avec un appui.

Autres époques : ajouter +2 à la FOR mini requise pour utiliser les armes anciennes et retrancher 2 à ces mêmes scores pour des armes futuristes. La technologie permet en effet de créer des compensateurs de recul efficaces.

GRENADES

Se procurer des grenades reste une opération très délicate. En général, il s'agit de « prises de guerre » pour les personnages. Voici les trois exemples les plus fréquents de grenades contemporaines (bien d'autres versions ont toutefois été inventées par l'homme…).

Défensive : la grenade à fragmentation explose en propulsant des éclats de métal qui infligent 4d6 DM dans un rayon de 5 mètres. Les victimes peuvent réaliser un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. 100 $.

Lacrymogène : cette grenade libère un nuage de gaz de 5 mètres de rayon pendant 10 tours. Un personnage (ou une créature) qui reste un tour dans la zone subit une pénalité de -2 à toutes ses actions ; ce malus passe à -4 après 2 tours. Réussir un test de CON difficulté 15 permet de diviser le malus par deux. 50 $.

Offensive : la grenade offensive produit une déflagration destinée à choquer l'ennemi. Elle inflige 2d6 DM temporaires dans un rayon de 3 mètres. Les victimes doivent faire un test de CON difficulté 15 ou perdre leur prochain tour. 50 $.

DYNAMITE

Dépassée depuis l'invention de la grenade, la dynamite peut cependant être une option pour les PJ, même si son emploi en combat est un jeu dangereux. Un bâton de dynamite s'utilise comme une grenade mais nécessite obligatoirement une action limitée pour être allumé et lancé. Si le test d'attaque est un échec critique, l'explosion a lieu à l'endroit où se tient le personnage. La dynamite inflige 3d6 DM dans un rayon de 3 mètres. Les victimes peuvent effectuer un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.

EXPLOSIFS

Si vous souhaitez créer un personnage ou un PNJ qui emploie les explosifs, utilisez la Voie des explosifs du profil d'arquebusier développé pour *CO Fantasy* (*CB #2*, p. 192).

ARMES DE CORPS À CORPS

Un couteau (lame de 10 cm environ) inflige 1d3 DM (1d6 /2), un poignard (20 cm) 1d4 DM. Une hache de 1d6 à 1d10 DM selon la taille. Voir *CO Fantasy* pour les autres armes de contact.

ARMURES

Gilet pare-balle : le gilet pare-balle apporte un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque et offre 5 points de réduction des DM (RD 5) contre les armes à feu, sauf en cas de critique. Prix 400$.

ÉQUIPEMENT DIVERS

Trousse de secours, 100 $: l'usage d'une trousse de secours offre un bonus de +3 aux tests de CON du blessé. Cela peut s'avérer déterminant pour espérer récupérer rapidement d'une blessure grave (reprendre conscience, entre autres).

Vêtements :

- Premier prix : 20 $
- À la mode : 200 $
- Classieux : 800 $
- Luxe 2 000 : $
- Haute couture : 5 000 $

Hébergement et restauration :

- Hôtel minable : 20 $
- Chambre d'hôtel : 100 $
- Hôtel de luxe : 1 000 $
- Suite de luxe : 5 000 $
- Repas rapide : 10 $
- Restaurant : 40 $
- Grand restaurant : 400 $

ONE SHOT : UN SIMPLE ACCIDENT

Cette mini-aventure peut être jouée sans suite pour initier des joueurs au système de jeu Chroniques Contemporaines ou pour permettre à un groupe de se former. Cette rencontre peut également s'intégrer au milieu d'une plus vaste campagne, telle quelle ou au prix de quelques modifications de contexte.

EN QUELQUES MOTS

Victimes d'un accident de la circulation, les personnages réalisent qu'une des voitures impliquées a fini dans un précipice avec ses occupants. Sortant de leurs véhicules respectifs, les personnages peuvent faire le nécessaire pour venir en aide aux malheureux accidentés : trois frères légèrement blessés. Une surprise les attend toutefois car ceux-ci sont armés et ont enlevé une jeune touriste espagnole qui gît toujours attachée dans le coffre de leur voiture.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 3 à 5 PJ débutants
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★☆☆
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ★☆☆

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Pour une première partie, nous vous conseillons d'utiliser les personnages prétirés proposés ci-dessous, vous pourrez ainsi commencer à jouer sans attendre. Recopiez les indications sur une fiche vierge ; le nom, l'âge et le sexe ne sont que des suggestions qui peuvent êtres modifiées. Les Voies indiquée en gras correspondent à celles dont nous avons choisi la capacité de rang 1.

À eux quatre, même s'ils ne se connaissent pas encore, ces personnages forment une équipe taillée pour l'action et l'aventure. Ils sont inspirés d'une célèbre série télévisée des années 80 : *L'Agence tous risque* !

Note : ces profils ne sont pas issus des profils standards présentés dans ce numéro mais ont été créés sur mesure en faisant usage de règles qui seront développées dans un prochain numéro. Si vous ne disposez que de 3 joueurs, retenez que le véhicule de Harry n'est pas indispensable pour l'accident et qu'il s'agit aussi du personnage le moins nécessaire au bon déroulement du scénario.

HARRY

MILITAIRE ORGANISÉ, 38 ANS.

FOR 13/+1, **DEX** 14/+2, **CON** 12/+1,
INT 10/+0, **PER** 13/+1, **CHA** 13/+1.
PV 11, PC 3.

Trait : Autorité naturelle. Voies : **Armes à feu**, Survie, **Corporation** (Armée). Action : d10. +2 ATD. Jumelles, couteau (1d3 DM).

BARNABÉ

CAMIONNEUR MUSCLÉ, 28 ANS.

FOR 17/+3 **DEX** 10/+0 **CON** 15/+2
INT 12/+1 **PER** 10/+0 **CHA** 9/-1
PV 12, **PC** 1

Trait : Robuste

Voies : Corps-à-corps, **Mécanique**, **Pilotage**. Action : d10. +2 ATC. Poing américain (1d3 DM)

LOU

LINGUISTE AZIMUTÉE, 25 ANS.

Né en Chine et vivant en France, Lou est traductrice. Elle sillonne le monde pour pratiquer sa passion, le base-jump.

FOR 10/+0 **DEX** 12/+1 **CON** 13/+1
INT 15/+2 **PER** 11/+1 **CHA** 12/+1
PV 9 **PC** 5

Trait : Double nationalité

Voies : Danger, **Langues**, Investigation. Aventure : d8. +1 ATC. Langues parlées : anglais et italien (INT +2), chinois (trait), espagnol (voie). Parapente, canif

FRED

COMMERCIAL SANS SCRUPULE, 30 ANS.

Représentant d'une grande marque de produits pharmaceutiques (personnage indifféremment féminin ou masculin).

FOR 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 10/+0
INT 10/+0 **PER** 15/+2 **CHA** 17/+3
PV 8 **PC** 7

Trait : Caméléon.

Voies : Discours, **Médecine**, Voyages. Aventure : d8. +1 ATD. Costume, mallette.

En plus de l'équipement indiqué, tous les personnages possèdent un téléphone portable.

ACTION !

Chaque joueur ayant pris connaissance de son personnage, informez-les qu'ils sont au volant sur une route de France dans la région des gorges de la Jonte (près de Millau, célèbre pour son viaduc).

Barnabé conduit son camion pour une livraison, il descend la route suivi par la voiture de Harry, de retour d'une séance d'observation des vautours qui peuplent les falaises du coin. Lou a été prise en auto-stop par Fred, qui rend une visite professionnelle à un client isolé sur le causse. De son côté, la passionnée de base jump doit retourner sur le plateau pour récupérer son automobile, garée près de la falaise dont elle vient de sauter.

Vous roulez sur une petite route de montagne qui monte de la vallée de la Jonte, du nom de la rivière en contrebas, vers le plateau qui la domine, le causse Méjean. Habituellement, il n'y a pas foule sur cette route située dans une région peu peuplée. Pourtant, au détour d'un virage, une vieille berline fatiguée double la voiture de Fred et se retrouve nez à nez avec le camion… L'accident semble inévitable !

Le camion est conduit par Barnabé. Il peut faire un test de DEX difficulté 15 pour éviter la voiture (bonus de +2 pour sa capacité Pilote émérite). S'il réussit, le conducteur en face panique tout de même et met un brusque coup de volant qui le fait chavirer dans le précipice (il n'y a pas de glissière de sécurité à cet endroit). S'il rate le test, le camion percute la berline (qui finit aussi dans le précipice) puis, dévié de sa trajectoire, fonce sur la voiture de Fred ! Les deux passagers subissent 1d6 DM chacun et la voiture encaisse le double (si la voiture subit 10 points de DM ou plus, elle ne roule plus). Si Fred réussit à son tour un test de DEX difficulté 15, les DM sont divisés par 2. En cas de réussite critique, Barnabé réussit à stopper son camion sans risque pour Fred et Lou.

Harry, qui roule derrière doit à son tour faire un test de pilotage (DEX) difficulté 10 pour éviter l'accident. En cas d'échec, il subit 1 point de DM.

Tout échec critique sur un de ces tests signifie basculer à son tour dans le précipice et subir 3d6 DM, ou la moitié en réussissant un test de CON difficulté 15. Le MJ peut également suggérer au(x) joueur(s) concerné(s) la dépense d'1 point de Chance pour éviter la catastrophe.

Décrivez les conséquences de l'accident : tôles froissées contre la falaise, véhicule encastré sous le camion ou en équilibre précaire au bord de la route, craquement des arbres sous l'impact de la chute de la voiture à l'origine de ce chaos… Tous les véhicules étant à présent stoppés, posez à vos joueurs la question rituelle du jeu de rôle : « **que faites-vous ?** »

JOUER LA SCENE

La situation est ouverte et plus complexe qu'il n'y parait car les trois frères dans la voiture en contrebas sont aux abois, leurs réactions peuvent énormément varier selon les actions des personnages. Voici quelques précisions utiles.

Appeler les secours : le téléphone portable ne passe pas dans cette vallée encaissée, mais il suffit de faire quelques kilomètres vers l'aval ou jusqu'au plateau pour retrouver du réseau. Cela demande une dizaine de minutes. Il faut ensuite environ une demi-heure aux secours ou aux gendarmes pour intervenir.

LA BERLINE ABIMÉE

Les frères Pozzi ont une hache sous la banquette arrière, un fusil à

AVERTISSEMENT

Le thème violent de cette rencontre ne la destine pas à de jeunes enfants. Avec un tel public, nous vous conseillons des histoires plus légères et tournées vers le fantastique afin de créer de la distance. Les règles de jeu version « Pulp » vous attendent dans un prochain numéro, et s'accompagneront de leur propre mini-aventure.



CONSEILS AU MJ

N'hésitez pas à rappeler à vos joueurs que tuer quelqu'un, même un criminel, n'est pas bien vu par la loi, sauf si l'on est à ce moment précis en situation de légitime défense (et cette notion varie grandement d'un pays à l'autre)…

LES 3 FRERES

Les frères Pozzi sont des asociaux qui vivent dans une vieille ferme abandonnée sur le causse. Ils se ressemblent assez peu, nés de trois pères différents qu'ils n'ont que peu connu. Ils élèvent quelques moutons, dont certains volés, et font parfois des travaux de maçonnerie au noir. Ce matin, ils sont allés jusqu'à Millau pour se faire payer pour un travail au black, ont bu une bonne partie de la paye et, à moitié ivres, se sont arrêtés pour faire monter dans leur voiture une demoiselle qui faisait de l'auto-stop. Devant leurs mines patibulaires et leur haleine chargée, la demoiselle a voulu décliner l'offre. Le ton est monté et, après une brève poursuite, la jeune femme a fini ligotée dans le coffre.

GUY POZZI

30 ans, pervers et manipulateur

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 4 (10) **Init** 10
Couteau +2 DM 1d4+1
Fusil à pompe +3
DM 1d10+1 (6 coups)

Guy est le chef de la bande. Froid et déterminé, il est prêt à tout pour arriver à ses fins. Sa priorité : se tirer de cette sale affaire le plus vite possible. Son plan : laisser la fille dans le coffre et revenir plus tard la chercher.

pompe et une corde dans le coffre de la voiture (pour le moment bloqué par l'accident et impossible à ouvrir).

Le premier à s'extraire du véhicule est Léo, le plus costaud des Pozzi. Il jure avec vulgarité et ne répond pas aux appels des PJ. Sa priorité est d'aider son frère Guy (le chef de la bande) à sortir à son tour.

LE PRÉCIPICE

Le véhicule est tombé le long d'un ruisseau, 15 mètres en contrebas, seuls les 5 premiers mètres sont verticaux, le reste est en très forte pente. Des arbres rabougris ont amortis la chute et la voiture git sur le toit après plusieurs tonneaux.

Descendre dans le précipice : les personnages n'ont pas de corde à leur disposition, par contre, Lou, si elle y pense, pourrait se servir de son parachute en guise de corde. Le faire en désescalade est très dangereux : test de DEX difficulté 20. 1d6 DM en cas d'échec simple (chute de 3 mètres environ), 2d6 DM en cas de marge d'échec de 10 ou plus (indiquant une chute dès le départ).

Observer les environs : depuis la route, un test de PER difficulté 12 permet d'apercevoir un sentier qui court un peu plus haut en face, caché par la végétation. Il faut traverser le ruisseau et remonter sur une cinquantaine de mètre pour l'emprunter.

Le sentier : vers l'amont (le Causse), le sentier parcourt environ 1 km sur la rive opposée avant d'emprunter un petit pont qui permet de rejoindre la route. Vers l'aval, il mène à un point d'observation sur la vallée avant de plonger vers celle-ci.

LES NÉGOCIATIONS

Dès que Guy est sorti, il interpelle les PJ, en leur demandant s'ils ont une corde. Tony, qui est encore coincé dans la bagnole, se met alors à hurler comme un damné, il vient de reprendre conscience et sa jambe le fait affreusement souffrir. Le gros Léo lui demande vulgairement de la boucler, sans succès. Guy lui fait signe de rester calme et demande aux PJ si l'un d'eux s'y connaît en médecine.

Guy ne souhaite pas que des secours soient appelés, il cherche à partir de là le plus vite possible. En laissant la fille dans le coffre si personne n'est au courant, mais avec elle si les PJ l'apprennent. Son plan varie en fonction des interventions des PJ, et en particulier de Lou.

Si Lou utilise son parachute : il lui demande de remonter son frère blessé dans le parachute puis de l'aider à monter lui-même. C'est alors que Léo demande à Guy **en italien** ce qu'ils font de la fille. Guy lui répond : « Tu restes ici, dès qu'on est parti, tu la récupères discrètement, tu te caches et à la nuit, tu la ramènes à la bergerie ».

Lou, qui comprend l'italien, peut choisir de se taire ou d'intervenir, ce qui risque de faire évoluer la situation vers le conflit. Si elle se tait, Guy insiste pour ne pas conduire immédiatement Tony à l'hôpital. Ce dernier en bave mais il suit la ligne dictée par son frère et confirme que c'est son souhait. Guy signe le constat et demande qu'on le conduise sur le plateau pour qu'il puisse récupérer une autre voiture. Si les PJ font des problèmes ou veulent appeler la gendarmerie, Guy s'énerve et la situation tourne au conflit.

Si personne ne pense au parachute : laissez-les chercher un peu (dans le camion, dans le coffre des voitures). Au bout d'un moment, Guy s'énerve, il a besoin de la corde qui est dans le coffre et la situation tourne au conflit.

LE CONFLIT

Les trois frères, à moitié ivres et du genre crétin, entrent rapidement

dans une spirale de violence sans issue. Léo prend la hache qui traîne dans la voiture pour ouvrir le coffre coincé. Après quelques coups, il s'ouvre en laissant choir une jeune femme bâillonnée et ligotée ainsi qu'un fusil à pompe, une caisse à outils et une corde. La fille est inconsciente et du sang goute de son cuir chevelu. Guy prend le fusil à pompe.

Les frères menacent les PJ de tuer la fille ou tout autre otage descendu les aider si on ne leur obéit pas. Si les PJ ne coopèrent pas, les trois frères n'hésitent pas à leur tirer dessus mais gardent la fille ligotée en vie (« c'est à cause d'elle, tout se foutoir, elle perd rien pour attendre… »).

Si le parachute ou la corde récupérée permet de remonter, ils se hissent un par un. Guy et son fusil le premier pendant que Léo menace la fille ou un PJ de sa hache, et ainsi de suite. Une fois les 3 frères en haut, ils prennent les clefs de tous les véhicules et enferment les PJ dans le camion. Ils repartent avec la voiture d'Harry et se réfugient dans leur bergerie, puis fuient dans le maquis en abandonnant la touriste espagnole morte au fond de leur puits. À moins que les PJ ne les retrouvent avant…

Si les PJ les empêchent de monter sur la route, les frères Pozzi partent par le sentier vers l'amont. Non sans avoir tiré au préalable sur les récalcitrants ou sans avoir exécuté un PJ en otage. Il leur faut 10 minutes pour rejoindre le pont. Là, ils arrêtent la première voiture qui passe et en tuent le conducteur (le vieil Armand). C'est le début d'une longue cavale sanglante.

CONCLUSION

Les PJ vont-ils la jouer finement, aller à l'affrontement ou laisser fuir les frères ? Vont-ils les poursuivre ? La fin est ouverte.

- **La jouer fine :** si Lou s'y prend bien, les PJ peuvent faire mine de se laisser berner par les trois frères. Ceux-ci pourraient par exemple déposer Guy et Tony à leur bergerie sur le plateau puis revenir à la voiture accidentée gardée par Léo afin de lui tomber dessus par surprise et délivrer la jeune fille…
- **Se faire piéger :** si les PJ sont enfermés dans le camion de Barnabé, deux solutions s'offrent à vous.
- **terminer la partie :** c'est la gendarmerie qui vient leur ouvrir plusieurs heures plus tard. Les frères sont déjà en cavale et laissant des cadavres sur leur chemin.
- **prolonger le scénario :** laissez la possibilité aux joueurs de retrouver les fugitifs. Dans ce cas, Armand, un retraité du coin qui passait par là en voiture, les délivre à peine 5 minutes plus tard. Il déteste les Pozzi et se montre prêt à les mener à leur bergerie et à fournir aux PJ deux fusils de chasse pour « délivrer la pôvrette » ! Si les PJ font vite, ils arrivent alors que les trois frères se disputent encore au sujet de la jeune femme… Dessinez le plan de la bergerie pour l'assaut final !

SUITE ET FIN ?

L'otage espagnole se prénomme Mira. Si les PJ l'ont sauvée, son père, un homme riche et influent, pourrait parfaitement fournir aux héros de circonstances une éventuelle aide juridique de haut vol s'ils ont par exemple un peu *dépassé les bornes* pour aider sa fille… En récompense, il leur offre par ailleurs un magnifique voyage vers Hawaï. Ce vol pourrait ne pas être de tout repos. Mais ceci est une autre histoire.

Laurent « Kegron » Bernasconi

TONY POZZI

23 ans, couard et vicieux
FOR +0 **DEX** +3 **CON** +1
INT +0 **SAG** +1 **CHA** -1
DEF 13 **PV** 0 (9) **Init** 10
Couteau +4 DM 1d4

Tony est gravement blessé (il utilise 1d12 pour toutes ses actions). Il devrait normalement rester inconscient mais les Pozzi sont *durs au mal*…

LÉO POZZI

27 ans, violent et bête
FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -1
DEF 13 **PV** 6 (12) **Init** 10
Couteau +4 DM 1d4+3
Hache +4 DM 1d8+3

VOIES DES POZZI

Les Pozzi possèdent tous trois les Voies et le trait suivant :

Dur au mal : lorsqu'ils sont réduits à 0 PV, les Pozzi peuvent faire un test de CON difficulté 12. En cas de réussite, ils peuvent continuer à agir mais sont Affaiblis. Toute nouvelle blessure les plonge dans l'inconscience.

Voie des armes à feu rang 1 (+1 attaque et DM à portée de base)

Voie de la furtivité rang 1 (+2 pour la discrétion)

Voie de la mécanique rang 1 (+2 en mécanique)

SCÉNARIO : L'HOMME DU TRAIN

Destiné à la version contemporaine de Chroniques Oubliées*, ce scénario peut être joué de manière indépendante ou constituer l'introduction d'une campagne. Il demande cependant une bonne préparation et un MJ réactif et désireux de jouer dans une ambiance sombre.*

EN QUELQUES MOTS

Les PJ ont refait leur vie. Les voilà engagés à New York dans le même service d'une multinationale, mais ce qui promettait d'être un emploi stable et sans problème va vite les confronter à une chose terrible, qui hante le métro new-yorkais. Pour ce scénario, il n'est pas forcément utile que les PJ se connaissent. N'hésitez cependant pas à leur créer un petit réseau de connaissances : amis, famille, un enfant peut-être… Il n'est pas non-plus nécessaire qu'ils possèdent des connaissances dans les sciences occultes, ni même qu'ils aient des contacts dans ce domaine.

Fiche technique

TYPE • Scénario semi-ouvert

PJ • 3 à 5 persos

MJ • Expérimenté

Joueurs • Proactifs :)

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★★

Si le début du scénario est basé sur l'ambiance que le MJ saura installer à sa table, les PJ devront rapidement enquêter, puis agir. Diverses pistes sont fournies pour permettre d'étendre le scénario au-delà de son cadre de base.

UN PEU DE CONTEXTE

De nos jours. La côte est, grande marchande de rêves et de désillusions, est aujourd'hui la proie d'une vague de terreur sans précédent. La folie semble s'être emparée du monde. Les nuits sont glaciales, les gens évitent de sortir et partout désormais, on s'enferme à double tour quand l'obscurité arrive. Certains inconscients continuent pourtant leur vie nocturne débridée, ignorant les dangers qui se cachent dans les ténèbres. Les agressions sont légions, et les crimes non élucidés de plus en plus nombreux. Le monde serait-il devenu fou ?

NEW YORK

Le millénaire est passé depuis quelques années et New York va de pire en pire. Autrefois tranquille cité côtière, New York est devenu avec le temps une mégalopole grouillante. Une ville sans doute pas aussi impressionnante que Los Angeles et ses 150 km de profondeur, mais bien plus encombrée. Ce qui fait sa grande particularité, c'est le nombre d'immeubles anciens préservés. Depuis les errances des années 1950, la mairie fait bien plus attention à la préservation du patrimoine immobilier de la ville. Les gens sont pressés le jour, pressés la nuit… La vie nocturne ne manque pas de piquant, de nombreux clubs et centres commerciaux étant ouverts toute la nuit. Une bénédiction pour les créatures de la nuit ! Pourtant, malgré l'activité grouillante, le chômage augmente chaque année un peu plus. De plus en plus de sans logis jonchent les trottoirs la nuit venue. Malheureusement pour eux, nous sommes au début de l'hiver. Qu'adviendra-t-il d'eux cette nuit ?

INTRODUCTION

LIGHTS UNDER NEW-YORK (1/2)

FLASHFORWARD.

25 septembre. New York. Le métro. Sous terre, dans une station désaffectée, ont été installé scène et matériel son pour l'un des plus grands rassemblements électro underground de ces dernières années. Des hommes et des femmes de tous âges dansent frénétiquement, piétinant le sol sale en faisant voler autour d'eux la sueur qui perle de leurs cheveux, alors que leurs têtes s'agitent de droite à gauche et de haut en bas. L'ambiance est sombre, des lasers verts et rouges balayent la foule alors que de la scène vient une fumée blanche épaisse qui envahit petit à petit le parterre. Sur la scène, le DJ est un jeune homme presque



exsangue aux cheveux rasés et aux vêtements dernière mode. Il s'affaire sur les platines, mixant ses vinyles avec célérité.

Les PJ arrivent en vue de la foule, tous ensemble. Les combattants sont armés et prêts à dégainer. Ils traversent la foule à la recherche de quelqu'un. Ils aperçoivent en passant plusieurs scènes atypiques. Un jeune homme encapuchonné tend un sachet plein de petites pilules rondes et blanches à une jeune femme et enfourne dans sa poche une liasse de billets. Une femme est allongée sur une autre femme, les deux se caressent langoureusement, appuyées contre une large enceinte, sans prêter attention à ce qui les entoure. Un homme en bouscule un autre et les deux commencent à se battre à coups de poing. La sécurité intervient vite, sous le regard vide des raveurs qui continuent leur danse transcendantale au son d'un dubstep lancinant.

Après une vingtaine de minutes de recherche, l'un des PJ (de préférence un combattant) s'arrête sur un homme grand et maigre, engoncé dans un haut de survêtement sombre, immobile au milieu des danseurs fous. L'homme se retourne, laissant entrevoir des yeux laiteux et luisants…

CUT.

QUELQUES JOURS PLUS TÔT

UN JOB BIENVENU

Les PJ sont nouveaux en ville. Ils ont tous un point commun : ils ont vécu une expérience traumatisante impliquant soit une mort imminente, soit un phénomène étrange ou occulte de petite ampleur, soit, enfin, la mort brutale d'un proche. Désireux de refaire leur vie loin du lieu de leur trauma, peut-être loin de toute famille, ou auprès de leurs proches, ils ont été recruté au sein d'une agence de travail intérimaire spécialisée dans ce genre de situa-

POUR D'AUTRES JEUX ?

L'Homme du train est un scénario occulte contemporain qui peut être adapté à bien des jeux, comme scénario d'introduction :

Detla Green/Conspiracy X : les PJ peuvent parfaitement être d'anciens membres de services d'État ayant raccroché après un événement traumatisant. Ils ne seront pas contactés par la Fondation mais par des agents de Delta Green/Aegis. Leur profil est parfait pour un emploi dans les services de sécurité.

Esoterroristes : il suffit de remplacer la Fondation par une cellule de l'Ordo Veritatis.

Terreurs : pas de changement majeur à faire.

Night Black Agents : Faites de l'Homme du train un vampire et le tour est joué.

Ce scénario peut aussi être adapté à une version générique du ***Monde des ténèbres*** seconde édition, à ***Hunter the Vigil*** et certainement bien d'autres encore !

LE BUT DE CETTE INTRODUCTION

Cette introduction est assez libre, selon les désirs du MJ et de ses joueurs. Il ne s'agit pas d'ennuyer les joueurs avec des détails de la vie quotidienne au-delà de ce qu'ils peuvent supporter mais, simplement, de créer une vie ordinaire pour leur permettre de commencer en douceur et, surtout, de créer un choc avec l'évènement déclencheur qui suit. Cette partie est volontairement peu détaillée : c'est à vous de voir combien de temps elle peut durer. N'ennuyez pas vos joueurs, faites en sorte que leurs PJ se lient avec certains PNJ, surtout ceux qui sont destinés à mourir (voir les sections « Les victimes de l'homme du train » et « Personnalités de la firme »). Dès que vous sentez qu'ils commencent à tourner en rond, passer à l'évènement déclencheur (« Sur les rails ») : c'est le moment de les réveiller !

tions : **Re-life Incorporated**. Par chance, cette entreprise leur a rapidement trouvé une place appropriée à leurs compétences dans une firme pharmaceutique : **Metagen Pharmaceuticals**. Cette grande entreprise est idéale pour y insérer toutes sortes de profils : sécurité, administration, informatique, médical, scientifique... Et comme la société recrutait pour le service sécurité de l'un de ses étages de recherche, tous y ont trouvé leur place. Si les personnages se débrouillent bien, Metagen est éventuellement prêt à les engager à long terme, avec couverture sociale et dentaire complète. Une véritable aubaine ! Le service travaille actuellement sur le nouveau produit phare de la firme, toujours en développement.

Après un flashforward destiné à installer une ambiance étrange, voilà le moment de poser les choses pour les joueurs. C'est l'occasion de présenter tout le monde, de décrire les personnages, mais aussi de les installer dans leur nouvelle entreprise et dans leurs tâches diverses. Il s'agit aussi de créer une petite routine, de les laisser prendre l'initiative de se créer des connaissances et, si vous le désirez, de commencer à poser de petits antagonismes avec certains des PNJ importants. Le service sécurité est assez large : il comprend du personnel de sécurité compétent, du personnel médical en cas d'urgence, du personnel administratif pour la gestion quotidienne, mais aussi pour faire le lien avec les services RH, la direction, les archives... C'est aussi l'occasion de faire connaissance avec les personnalités importantes du service (voir plus bas), et commencer à prendre la température du lieu. On y travaille dans la bonne humeur, la routine s'installe, tout se passe bien.

C'est enfin l'occasion de rencontrer et de sympathiser avec la première victime de l'évènement déclencheur : **Anton Goods**. Ce dernier, un agent de sécurité sans grandes ambitions, au bord de la retraite, est sympathique, jovial et blagueur. Du haut de son mètre quatre-vingt, derrière une épaisse moustache grisonnante et des cheveux argentés toujours impeccablement plaqués en arrière, c'est un personnage attachant à la vie de famille épanouie, ravi de montrer fièrement les photos de ses petits enfants et de payer un café à son PJ préféré.

SUR LES RAILS

Une fois la routine installée, il est temps d'opérer la première bascule. Tout commence sur les quais du métro, dans la station au pied du siège de Metagen Pharmaceuticals, non-loin de Manhattan. Pour éviter que les joueurs voient venir la scène, n'hésitez pas à faire en sorte que, pendant la partie précédente, les PJ aient l'occasion de se retrouver plusieurs fois de suite sur les quais de cette station. Inutile d'en faire trop : décrivez l'attente, laissez-les un peu parler entre eux, décrivez la rame qui arrive puis chacun rentrant chez soi... S'ils n'ont rien à faire, utilisez une ellipse pour passer la soirée et la nuit. L'important est de ne pas s'appesantir.

Ce soir là, tous attendent le métro, comme d'habitude. La station est agitée, un violoniste joue un air quelconque et rapidement oublié, en espérant récolter quelques pièces. Les gens sont alignés, comme chaque soir, attendant l'arrivée de la prochaine rame. On marche, on parle, on reste silencieux, on bouscule... Une journée ordinaire.

Tout à coup, plusieurs voix s'élèvent au milieu du brouhaha ambiant. Des passants râlent et s'indignent alors qu'on les bouscule. Au milieu de tout cela, la voix peu assurée d'Anton,

paniqué. Il se fraye un chemin dans la foule, percutant les gens autour de lui, regardant en arrière l'air affolé. Ses propos sont incompréhensibles au départ, puis, plus il se rapproche, plus les PJ peuvent se rendre compte qu'ils sont incohérents. Il demande à ce qu'on le laisse tranquille, à ce qu'on se taise, et surtout à ce qu'on l'aide. Un test de Perception difficulté 15 permet de réaliser que l'homme est terrifié. Ses yeux sont injectés de sang, grands ouverts.

Reconnaissant les PJ, il s'approche et les agrippe. Il est pâle et couvert de sueur, les cheveux en bataille. S'ils tentent de le calmer, rien n'y fait. Laissez-les faire un test et s'il dépasse 15, donnez-leur un moment de répit. Anton semble se calmer mais marmonne frénétiquement dans sa barbe. Les seuls mots intelligibles sont « l'homme du train ». Au moment où les PJ pensent qu'ils ont géré la situation, sans crier gare, il échappe à leur surveillance. La rame de métro arrive à toute vitesse et Anton se jette sur les rails.

La foule crie d'horreur. Anton est mort. Un test de Perception (DD15) réussi permet de remarquer un homme, immobile, grand et maigre, portant un haut de jogging, capuche ramenée sur les yeux. Alors que la rame s'arrête en freinage d'urgence, l'homme disparaît dans la foule.

Très vite, les agents de sécurité du métro forment un cordon et regroupent les gens dans un coin en attendant l'arrivée de la police. Si les PJ ne font rien de particulier, ils sont rapidement interrogés et, devenus les témoins principaux de l'affaire, on les emmène au commissariat du district.

PREMIERE BASCULE

Il n'est pas indispensable de faire jouer l'intégralité des interrogatoires du commissariat, mais l'option est envisageable si vous le désirez. Deux options sont à votre disposition. Vous pouvez décider de faire jouer les interrogatoires séparément pour chaque personnage, afin de commencer à faire monter la pression, ou organiser une sorte d'interrogatoire commun de toutes les personnes ayant été témoin de la scène.

Dans le premier cas, il s'agit de faire monter un peu la pression. L'idée n'est pas de jouer les interrogatoires de manière réaliste mais bien de montrer aux joueurs que les choses commencent à dérailler. Les questions sont un peu insistantes, les inspecteurs qui les interrogent semblent les soupçonner d'avoir poussé le pauvre bougre sous le métro. Ne soyez pas en attaque, mais faites en sorte que les inspecteurs multiplient les sous-entendus, posent des questions dérangeantes, mettent les personnages dans une position inconfortable. Peu importe au final, car on les relâche.

Dans le second cas, tous les témoins directs de la scène sont réunis dans une même pièce. La scène n'a pas besoin d'être jouée dans son intégralité, nul besoin de s'appesantir dessus.

Dans les deux cas, les personnages ne sont pas seuls, mais accompagnés de trois autres personnes qu'ils ont déjà croisé dans les locaux de Metagen et avec qui, pour certaines, ils ont certainement déjà sympathisé : **David Demler**, **Jose Campa** et **Patricia Henry.** Les trois futures victimes de l'Homme du train (voir la section « **Les victimes de l'Homme du train** »).

Que cela soit dans la salle d'attente, ou pendant l'interrogatoire commun, les PJ ont tous, à un moment, la même vision furtive. Le temps d'un battement de paupière, tous les témoins présents dans la salle ont soudain une allure maladive, à la limite du cadavérique, leur peau

PNJ GÉNÉRIQUES

Quidam (NC 1/2) : FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +0 PER +0 CHA +0 ; DEF 10 PV 6 Init 10.

Universitaire : même profil mais INT +2 ; Voie de l'investigation et Voie des sciences rang 2.

Garde de sécurité (NC 1) : FOR +1* DEX +0 CON +1 INT +0 PER +0 CHA +0 ; DEF 10 PV 16 Init 10 ; Matraque +2 DM 1d4+2 ; Pistolet moyen +2 DM 1d8+1.

Flic, jeune recrue (NC 1/2) : FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +0 PER +1 CHA +0 ; DEF 10 PV 8 Init 10 ; Matraque +0 DM 1d4 ; Pistolet moyen +2 DM 1d8.

Flic, agent (NC 1) : FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +0 PER +1 CHA +0 ; DEF 10 PV 13 Init 12 ; Matraque +1 DM 1d4+1 ; Pistolet moyen +3 DM 1d8+1.

Flic, inspecteur (NC 2) : FOR +0 DEX +1 CON +1 INT +1 PER +1 CHA +1* ; DEF 11 PV 18 Init 14 ; Matraque +2 DM 1d4+2 ; Pistolet moyen +5 DM 1d8+2 ; Voie de l'investigation rang 2.

est cireuse, leurs yeux rentrés dans leurs orbites. Une vision d'horreur vite estompée. Tous ont été marqués par l'Homme du train et son pouvoir commence déjà à agir sur eux. N'hésitez pas, par la suite, tout au long du scénario, à faire revenir ce genre de visions chez les uns et les autres, de plus en plus souvent, et de plus en plus longtemps. C'est un excellent moyen de mettre la pression sur eux et de les pousser à l'enquête.

MORTS ÉTRANGES À METAGEN

LE MONSTRE : L'HOMME DU TRAIN

La légende urbaine. Dans les gares, près des rails, on dit qu'il faut toujours faire bien attention à ceux qui nous entourent, car dans la foule se dissimule l'Homme du train. Ne le voyez-vous pas ? Avec sa capuche et son manteau ? Ne le voyez-vous pas, marchant à contre courant dans la foule bigarrée de la gare ? Et pourtant, c'est lui qui vous suit, qui marche sur vos pas, doucement, silencieusement. Et au moment où vous vous y attendez le moins, c'est lui qui donne ce petit élan, cette petite poussée qui vous fait trébucher, et tomber sur les rails alors que le train lancé à pleine vitesse n'a plus le temps de freiner pour vous éviter. Ne pas voir l'Homme du train, c'est ne pas prendre garde à la mort qui rôde autour de vous.

La réalité. Derrière cette légende urbaine se cache une vérité bien pire encore. Celui qui se fait appeler



l'Homme du train n'est autre qu'une créature des Mondes souterrains, un prédateur se nourrissant de l'âme et de l'essence de ses victimes. Il hante les mines et les souterrains depuis des centaines d'années. Avec l'avènement des moyens de transports modernes et les chamboulements des lignes souterraines de la côte est des U.S.A, il a trouvé son terrain de jeu idéal : le métro de New York, avec ses tunnels, ses couloirs, ses stations abandonnées. Quelle joie, et quelle facilité pour trouver de nouvelles proies faciles ! Il est rare que ce prédateur au nom depuis longtemps oublié ose se montrer plus haut, vers la surface. Néanmoins, des décennies de chasses et de traques fructueuses ont simplement accru sa confiance. Il semble que sa dernière proie ait involontairement marqué ses prochaines victimes, les PJ eux-mêmes, ainsi que quelques autres passants, qui ont d'ailleurs été convoqués avec les PJ au commissariat.

Quelques informations et rumeurs à glaner concernant l'Homme du train (test d'INT ou de CHA, selon la méthode employée) :

- Jet de 5 ou plus : la légende urbaine de l'Homme du train. C'est l'information la plus simple à trouver, surtout que la situation rappelle fortement la légende.

- Jet de 10 ou plus : certains pensent que l'Homme du train pourrait être un spectre ou un fantôme. En réalité, certains ouvrages mettant en corrélation les légendes urbaines et certains phénomènes et évènements inexpliqués le concernant semblent laisser supposer son existence réelle. Cependant, tous ne s'accordent pas sur la nature de la chose à l'origine de la légende. Si certains penchent pour le spectre d'un homme ayant vécu à l'époque de la construction des premières lignes de métro de New York, d'autres estiment qu'il s'agit d'une créature, à l'instar du Bigfoot. Quelques personnes, enfin, pensent qu'il pourrait s'agir d'être humains reproduisant une sorte de schéma inconscient, des sortes de *copycats* nourris par la légende.

- Jet de 17 ou plus : les témoignages sur l'Homme du train sont parcellaires et lacunaires. Cependant, un universitaire de Columbia, le professeur **Herbert Eisenberg**, professeur d'histoire et d'anthropologie, a écrit un long article sur le sujet. Il semblerait que toutes les apparitions de l'Homme du train aient une chose en commun : toutes se sont déroulées dans des sous-sols, de nuit. Les métros aériens n'ont jamais été concernés. Il semblerait donc que cet homme soit une créature de la nuit.

CONTACTER UN EXPERT

Certains personnages peuvent posséder quelques contacts occultes. Dans ce cas, ils peuvent parfaitement faire jouer leurs connexions et obtenir l'adresse d'un homme spécialisé dans ce domaine : un certain **Priest**.

Priest est un indépendant qui travaille sur les pratiques occultes et la magie. Il possède un éventail de ressources impressionnant et peut être d'une aide précieuse pour obtenir quelques informations. C'est un quadragénaire anglais dans la force de l'âge. Ses cheveux grisonnants et ses petites lunettes en font une sorte d'archétype de l'intellectuel universitaire. Il possède des connaissances solides et il est prêt à faire des recherches pour les PJ, surtout s'ils leur sont recommandés par des contacts communs. Il peut devenir un allié intéressant, même au-delà de ce simple scénario. S'il est traité et écouté avec respect, il aidera sans demander de retour (pour le moment). Il est curieux de nature et sera

MAIS ALORS, JE FAIS TESTER QUOI MOI ?

Dans *Chroniques Oubliées*, il n'y a pas de compétences, alors comment décider quelle caractéristique utiliser pour obtenir des informations sur l'Homme du train ? Cela dépend en réalité de l'action. Si le personnage va chercher des informations dans les livres, les archives, sur le Net, dans une bibliothèque ou dans les archives de la gazette locale, testez l'INT. S'il va écumer les bureaux des universitaire, interroger des gens dans la rue, chercher à entendre des rumeurs auprès des travailleurs du métro, ou autres, faites donc faire un test de CHA.

L'HOMME DU TRAIN - NC 7

FOR +5 **DEX** +5 **CON** +5
INT +2 **PER** +4 **CHA** -2
DEF 15 **PV** 50 **Init** 20.
Mains nues : +8 **DM** 1d6+5
Régénération : l'Homme du train se régénère grâce à l'énergie qu'il vole aux personnes autour de lui (dans un rayon d'une vingtaine de mètres). Le rythme de régénération dépend du nombre de personnes : quelques individus 2 PV/tour (les PJ suffisent), une douzaine de personnes 4 PV/tour, une foule plus importante 6 PV/tour.

Présence débilitante : toute personne qui a été contactée par l'Homme du train dans ses rêves doit réussir un test de CHA difficulté 15 lorsqu'elle est à moins de 20 mètres de la créature. En cas d'échec, elle se sent oppressée, déprimée et nauséeuse pour 1d6 minutes. Pendant toute cette période, elle utilise 1d12 pour ses tests au lieu du d20. Cet effet cesse immédiatement si l'Homme du train voit son énergie siphonnée par le cristal noir.

Étreinte mortelle (L) : lorsqu'il réussit une attaque au contact, au lieu d'infliger des DM, l'Homme du train peut tenter d'immobiliser sa cible en réalisant un test de FOR opposé. S'il l'emporte, au tour suivant, il appose sa main sur la victime et lui injecte son *poison hallucinatoire*. Pendant qu'il injecte le poison, l'Homme du train récupère 10 PV (5 PV s'il est affaibli).

Suite en marge page suivante...

toujours intéressé par de nouvelles découvertes.

Cependant, sentez-vous libre de le remplacer par un contact direct d'un personnage, ou même par le professeur **Eisenberg** cité plus haut. Après tout, lui aussi est un expert et il serait dommage de ne pas permettre aux personnages de profiter des pistes qu'ils peuvent dénicher eux-mêmes. Si vous décidez qu'il s'agit du professeur, laissez-les le rencontrer dans son bureau à Columbia : un vieux bureau tout droit sorti d'un film des années 1930, encombré de papiers et de photos, ainsi que d'objets divers rapportés de voyages d'étude à travers le monde. Ne changez pas le descriptif de l'homme. Vieillissez-le un peu, tout au plus, et donnez-lui une petite touche british guindée pour appuyer son côté universitaire.

LES VICTIMES DE L'HOMME DU TRAIN

LA LISTE DES VICTIMES

Les PJ sont désormais sur la liste des victimes de l'Homme du train. Il est nécessaire d'appuyer sur ce fait : quelque chose d'étrange se passe, les autorités sont incompétentes dans ce domaine. Et les personnages sont en danger ! L'Homme du train les a repérés à cause d'Anton, mais il avait marqué d'autres victimes avant eux et ce sont elles qu'il va chasser en priorité. Pour que cela fonctionne pleinement, n'hésitez pas à lier les PJ à certaines de ces victimes avant même l'événement déclencheur. S'ils ont des affinités avec l'une d'elle, sa mort n'en sera que plus tragique.

David Demler (première victime). Jeune étudiant à la faculté de Columbia, David est un jeune homme de 19 ans, affable, assez grand, voire dégingandé, les cheveux blonds et courts, des lunettes carrées s'adaptant assez mal à la longueur de son visage. David est un étudiant en droit tout ce qu'il y a de plus simple et sympathique. Il reçoit les PJ avec plaisir s'ils ont l'occasion de le revoir, et leur parle librement. Il parle beaucoup, voire trop lorsqu'une situation devient tendue. Il est stagiaire à Metagen depuis quelques mois, dans le département administratif, au service des Ressources humaines. On lui fait souvent faire la navette entre les services, il est donc régulièrement en contact avec les PJ.

Jose Campa (deuxième victime). Cette femme d'une cinquantaine d'années, d'origine portoricaine, semble bien moins sympathique. Elle a un visage fermé et rondouillard, aux traits marqués. Elle ne parle pas beaucoup, mais si on sait la dérider, elle devient tout de suite bien plus aimable. Elle habite dans le Queens, quartier pauvre par excellence, et vit une vie tranquille. Veuve, elle possède des photos de son défunt mari exposées partout dans son appartement, « pour lui tenir compagnie ». Elle fait partie des secrétaires d'accueil de Metagen, et gère les entrées et les sorties du building : elle est donc en contact avec les PJ tous les matins et tous les soirs.

Patricia Henry (troisième victime). Patricia Henry est une serveuse dans un petit rade du Bronx. Noire de peau, la trentaine, elle gagne difficilement sa vie. Elle élève seule sa fille unique, Lily, 7 ans, adorable et terriblement mature pour son âge. Elle vit dans un petit appartement minable mais fort bien aménagé. Il semble que Patricia veuille conserver un endroit calme pour sa fille, même si l'on ne peut s'empêcher d'entendre le voisin hurler contre sa femme. Charmante ambiance ! Pour subvenir aux besoins de sa fille, elle cumule deux emplois. En plus de son emploi de serveuse, elle est aussi agent d'entretien le soir pour Metagen.

LES POINTS COMMUNS

Toutes les victimes travaillent pour Metagen, c'est certainement le point commun le plus flagrant. Toutes sont cependant dans des services différents, et aucune des victimes ne se connait. Leur véritable point commun est leur salaire ridicule. Difficile de subvenir à ses besoins et à ceux d'une famille quand on est si peu payé. Ainsi, quand le docteur Mc Namara (voir plus bas) a annoncé qu'il recherchait des sujets test pour sa nouvelle molécule après avoir reçu l'autorisation d'expérimenter sur les êtres humains, tous les trois sautèrent sur l'occasion. Il s'agissait officiellement de tester les propriétés allergènes d'une nouvelle molécule utilisée dans un médicament d'un nouveau type, une sorte d'aspirine bien plus efficace que l'originale. Évidement, la vérité est tout autre.

QUAND EST-CE QU'ON MEURT ?

L'Homme du train est donc en chasse et il doit se nourrir. Avec un rythme implacable, il tuera tous les deux jours. Chaque mort ressemble à un suicide, mais si on y regarde de plus près, on peut découvrir quelques anomalies. Un expert en médecine légale (test d'INT) qui aurait accès au cadavre (test de CHA difficulté 15, 10 si on propose un pot-de-vin au médecin légiste) permet d'obtenir les informations suivantes :

- Test d'INT de 5 ou plus : des marques sur les poignets indiquent que la victime a subit une très forte pression, certainement lors d'une tentative d'immobilisation. La force de l'assaillant est colossale, certainement équivalente à un bodybuilder de très haut niveau.

- Test d'INT de 10 ou plus : le corps de la victime est saturé de bêta-endorphine et d'adrénaline, ainsi que d'autres substances issue de l'oxydation de certains des éléments composant les methamphétamines, le tout dans des proportions trop importantes.

- Test d'INT de 15 ou plus : sur le torse de chaque victime, on peut trouver trois petites marques de piqûre, presque invisibles. De plus, des traces d'irritations placées de manière régulières autour des trois piqûres donnent l'impression qu'une main a été posée sur le torse, et que la peau a été marquée par des ongles longs.

Les personnages peuvent simplement tenter d'avoir accès aux rapports d'autopsie (test de CHA difficulté 15, 10 si on possède des contacts dans la police ou à la morgue), afin d'obtenir ces informations.

En réalité, l'Homme du train procède ainsi :

- Il immobilise sa victime grâce à sa force colossale.

- Il pose sa main sur la poitrine de cette dernière, enfonçant alors trois petite trompes dans sa peau.

- Il transfère un composé proche des méthamphétamines, stimulant la production d'adrénaline et d'endorphines pour produire un état hallucinatoire mortel pendant qu'il absorbe la vie de sa victime. C'est cette dernière étape qui provoque alors le suicide de cette dernière.

METAGEN PHARMACEUTICALS

Metagen Pharmaceuticals est une firme récente de l'industrie pharmaceutique. Pourtant, en à peine dix ans, elle s'est imposée comme l'une des références incontournables pour les traitements antibiotiques et la thérapie génique. La maison mère et les premiers laboratoires de la société se sont installés dans l'une des plus hautes tours de Manhattan. Son succès fut tel qu'elle a vite pu racheter la tour tout entière (55 étages).

Suite...

Poison hallucinatoire : la victime, prise d'une terreur sans nom, est sujette à d'horribles hallucinations qui finissent par la pousser au suicide après 1d6 tours de délire. Un test de CON difficulté 10 réussi permet de résister à la pulsion suicidaire initiale, mais un second test est nécessaire 1d6 minutes plus tard. La cible subit une pénalité cumulée de -2 pour chaque nuit où elle a été contactée dans ses rêves.

L'Homme du train, affaibli (NC 3)
FOR +3 **DEX** +3 **CON** +3
INT +2 **PER** +3 **CHA** -2
DEF 13 **PV** 30 **Init** 16.
Mains nues +5 **DM** 1d4+3
Dans cette condition (si le cristal noir est brisé), l'Homme du train n'a pas accès à la régénération et à la présence débilitante. Son poison hallucinatoire ne pousse plus au suicide mais seulement à la fuite dans un état de terreur pour 1d6 minutes.

EN TOILE DE FOND

Alors que les PJ enquêtent, une énorme rave se prépare dans une station de métro abandonnée. Il s'agit d'une toile de fond qui n'a d'incidence que sur le décor du début et de la fin du scénario. Cependant, c'est un fil rouge qu'il est nécessaire de maintenir tout au long de la partie, afin qu'il ne tombe pas comme un cheveu sur la soupe. N'hésitez pas à rajouter des détails et des petites scènes se déroulant en pleine rue, par exemple :

- des jeunes dans un café ne peuvent s'empêcher de parler un peu trop fort de l'évènement ;
- des flics arrêtent un futur raveur en pleine rue pour possession de drogue ;
- petit à petit, les stations de métro se remplissent de fêtards ;
- dans une station, plusieurs personnes passent les barrières de sécurité pour s'enfoncer dans un tunnel (et rejoindre la station désaffectée), etc.

PERSONNALITÉS DE LA FIRME

Marcus Nolan. Marcus est le responsable communication de Metagen et gère les annonces officielles de la firme. Il a la trentaine, est plutôt beau, grand, des yeux noirs profonds, brun, et il se comporte comme le jeune cadre dynamique opportuniste qu'il est, avec ce brin d'arrogance qui le rend aisément détestable.

Son rôle : mettre des bâtons dans les roues des personnages. Il marche sur leurs talons dès qu'ils font un pas de travers. Plus les morts s'accumulent, plus il tente de contrôler la situation, médiatiquement. Si des journalistes venaient à s'intéresser aux PJ, il vaudrait mieux faire attention à ce qu'ils pourraient raconter : Marcus n'hésitera pas à leur rappeler qu'ils ont signé un accord de confidentialité en même temps que leur contrat.

Liliam Mc Neel. Responsable de la sécurité, Liliam est un quinquagénaire dans la force de l'âge. Ancien militaire, il s'est reconverti dans la sécurité de pointe et y excelle. Mesurant 1,95 m, il toise les gens d'un air affirmé et sévère. Ses cheveux roux sont maintenant grisonnants, toujours impeccablement coupés très courts.

Son rôle : il dépend des relations que les PJ peuvent établir avec lui. Ca n'est pas un mauvais bougre, mais c'est un homme rigide qui aime faire les choses dans les règles. Si les PJ arrivent à s'entendre avec lui, il peut leur donner de sacrés coup de main, surtout si les cadavres s'accumulent.

Docteur Ernest Mc Namara. C'est le directeur du département Recherche et Développement de la firme. Grand et sec, les cheveux blancs et courts, les yeux noirs cachés derrière ses lunettes ovales et argentées, cet homme d'une soixantaine d'années est l'un des plus éminents cerveaux de la société. Il est admiré et craint par tous, car son avis pèse toujours lourd dans la balance.

Son rôle : après l'Homme du train, le docteur Mc Namara est le deuxième méchant de l'histoire. Plus l'histoire progresse, moins il aime les PJ. Ce personnage est développé plus en profondeur un peu plus bas.

Harold Beeman. Petit quadragénaire rondouillard au crâne dégarni, Harold est le responsable des Ressources humaines. Il est le premier et le dernier employé de la firme que les PJ sont amenés à rencontrer. C'est un homme strict, mais sa petite taille et la sueur qui perle sur son front le rendent ridicule, surtout lorsqu'il se met en colère (ce qui arrive souvent).

Son rôle : une autre épine dans le pied des PJ. Il ne se gêne pas pour leur faire payer toute absence non justifiée.

Lester Anlon. Lester est un jeune chercheur. La trentaine, assez passe-partout avec ses cheveux châtains courts et son visage anodin, il fait partie de l'équipe de recherche du docteur Mc Namara. Il fait aussi partie d'une organisation plus secrète : la « Fondation ». Lester est là au nom de la Fondation pour déjouer les plans du docteur Mc Namara et l'espionner, et fait ses rapports à un certain « Monsieur Storm » (voire la section « **Monsieur Storm et la Fondation** »).

Son rôle : c'est un allié naturel pour les PJ. En réalité, c'est lui qui a besoin d'aide, d'autant qu'il sera victime d'un destin tragique. À l'affut, il se rend vite compte que les PJ sont impliqués dans cette affaire.

Marie Osment. Assistante personnelle du docteur Mc Namara, cette jeune femme d'une vingtaine d'années est timide et réservée. Elle se cache en permanence derrière ses cheveux noirs mi-longs et ses lunettes en forme d'amandes. Elle

pourrait être une source d'information non négligeable pour un PJ amical et persuasif. Elle s'entend très bien avec Lester et n'aime pas trop le docteur Mc Namara (surtout ces derniers temps).

Son rôle : elle peut aider les PJ qui se lient d'amitié avec elle. D'autant que, plus le temps avance, moins elle apprécie le docteur (qui la traite comme une moins que rien). La mort de Lester peut finir de la convaincre.

Henry Flock. Ce vieux sexagénaire bedonnant et fort jovial est l'un des gardiens de nuit de Metagen. Il est aussi certainement le plus ouvert et enclin à apprécier les PJ et à leur parler, voire à leur donner un coup de main.

Son rôle : il peut être un ami, un allié, un indic, etc., surtout si les PJ ont des soucis avec Liliam.

Andrew. Andrew fait partie de l'équipe de nettoyage, avec le vieux Georges. C'est un jeune attardé mental d'une vingtaine d'années, fort sympathique mais ni très discret, ni très malin. Il est parfois même un peu collant, surtout quand il aime bien les gens. Il a le QI d'un enfant de 11 ans et est hébergé dans un centre spécialisé.

Son rôle : c'est un peu le personnage couteau suisse. Il voit et entend beaucoup de choses, mais personne ne le remarque. Il peut servir à attendrir les PJ, à les aider, à leur donner un indice crucial. Ce personnage est fait pour être touchant, et représente aussi l'heureux hasard. N'hésitez pas à en jouer !

LES PLANS DU DOCTEUR MC NAMARA

Officiellement, Mc Namara travaille sur une molécule destiné à remplacer l'aspirine. En réalité, son projet réel est bien plus inavouable. Revenons plusieurs mois en arrière.

L'idée première de Mc Namara est que pour mieux soulager la douleur, il faut induire dans le cerveau l'idée de bien-être et d'absence de douleur. Il travaille sur une molécule révolutionnaire, mais, malheureusement, l'un de ses sujets d'étude se suicide sans signes avant-coureurs. Pourtant, ses recherches ne montrent rien de concluant quant à une conséquence directe et possiblement hallucinogène de l'absorption de sa molécule. En s'intéressant un peu plus à la vie de son sujet d'étude décédé , il se met petit à petit sur la piste de l'Homme du train.

C'est à ce moment là qu'un supérieur appartenant à la branche de Chicago le contacte. Au fait de ses recherches non-médicales, il lui propose de bénéficier d'une équipe d'extraction et de l'un des laboratoires haute-sécurité du niveau -13. Le docteur accepte, sans se poser plus de questions. L'équipe d'extraction fait son travail et capture sans trop de difficulté l'Homme du train. Mc Namara ne le sait pas, mais un occultiste expérimenté a permis la capture en soumettant la créature. Pour cela, il a enfermé un charme de contrôle dans un cristal, qu'il a remis au Docteur. Puis il lui a expliqué comment tuer la créature s'il n'avait plus d'autre choix, en lui donnant un second cristal de couleur noire. Il suffit de briser cet objet pour diminuer considérablement les facultés du monstre.

Une fois la créature en sa possession, le docteur a commencé à se livrer à diverse expériences. La créature, d'apparence vaguement humaine, possède en effet des facultés étranges. En recueillant un liquide sécrété par son cortex cérébral, le Docteur a été en mesure de créer une nouvelle molécule, qui a la particularité de créer une illusion diffuse et agit comme une drogue sur les su-

DOCTEUR ERNEST MC NAMARA - NC6

FOR -1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +4* **PER** +1 **CHA** +3*
DEF 11 **PV** 26 **Init** 18
ATC +0 **ATD** +3 **ATM** +7
Voie de la médecine rang 3 ; Voie du discours rang 4 ; Voie des sciences rang 5 (Violon d'Ingres : Investigation R2) ; **Trait :** mémoire, +5 pour se rappeler d'un détail ; Voie du méchant récurrent rang 2

1. Poudre d'escampette : une fois par combat, à tout moment, il peut effectuer une action gratuite de mouvement de 40 m. Une fois par combat, il peut ignorer les effets néfastes d'une attaque.

2. Chair à canon : une fois par tour, il peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Il gagne un bonus de +5 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

LILIAM MC NEIL - NC 5

Militaire niveau 6
[Combattant Elite]
FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **PER** +0 **CHA** +1
DEF 11 (+3 ATC) **PV** 54 **Init** 16
ATC +7 **ATD** +7 **ATM** +0
Pistolet lourd +7 DM 1d10+3 (+1/20m) ; Mains nues +8 DM 1d6+5
Trait : Teigneux, +1 att/DM si moins de moitié des PV ; Voie des armes à feu rang 3 ; Voie du corps à corps rang 3 ; Voie des corporations (Militaire) rang 3
Si gilet pare-balle : +2 DEF et RD 5 armes à feu

PRIEST/HERBERT EISENBERG - NC 4

Scientifique niveau 8
FOR -1 **DEX** +0 **CON** +0
INT +3 **PER** +2 **CHA** +1
DEF 10 **PV** 22 **Init** 13
ATC -1 **ATD** +0 **ATM** +8
Voie des sciences rang 4 ; Voie de l'investigation rang 4 ; Voie des corporations (occultisme) rang 4 ; **Trait :** Esotériste, +1 en attaque magique et +5 à tous les tests de connaissance occulte.

LESTER ANLON - NC 3

Chercheur niveau 6
FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +3 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 18 **Init** 15
ATC +0 **ATD** +1 **ATM** +5
Voie de la médecine rang 3 ; Voie des sciences rang 4 (Violon d'Ingres : biochimie) ; Voie de l'investigation rang 3 ; **Trait :** Expert +5 en chimie.

jets. À très petites doses, ce produit provoque un état de soulagement qui donne au consommateur l'illusion de ne plus sentir la douleur, en stimulant la création de bêta-endorphine et d'adrénaline. À plus forte dose (et l'on rentre ici dans une application militaire possible), la molécule provoque de terribles hallucinations, dues à une surproduction immédiate d'adrénaline, dépassant de loin la production de bêta-endorphine. Les lésions au cerveau sont irrémédiables.

Depuis quelques temps, les derniers sujets du docteur commençaient à souffrir d'effets secondaires inquiétants : nausées, saignements de nez, démangeaisons, migraines... Il était temps de se débarrasser d'eux, et l'Homme du train était un outil tout désigné. Ainsi pourrait-il se nourrir, et tout obéissant au docteur, il reviendrait pour des tests supplémentaires. Depuis quelques semaines, le docteur est tombé dans une démence profonde, qui ne s'exprime que par de courts (et violents) accès de colère. La créature a maintenant goûté à l'essence des créatures de la surface, et le pire est à craindre si elle devait se libérer de l'emprise de Mc Namara.

ET LES PJ ?

Ils se sont trouvés au mauvais endroit, au mauvais moment. Témoins oculaires, trop curieux au goût de Mc Namara, désormais paranoïaque, ils sont sur sa liste noire. Plus ils fouineront, plus ils seront en danger.

LES ÉVÉNEMENTS S'ENCHAÎNENT

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Ces événements ne tiennent pas compte des actions des PJ. Adaptez le calendrier en fonction de leurs actions !

JOUR 1

Mort d'Anton Goods et rencontre des PJ au commissariat. Dans la journée, David Demler, Jose Campa et Patricia Henry sont passés prendre les résultats de leurs tests. Au commissariat toujours, un policier entre avec un jeune homme aux allures d'un raveur, portant des vêtements à la mode et de nombreux piercings, qui hurle en criant à l'injustice. L'altercation reste anecdotique mais elle pose la situation.

JOUR 1

Premiers rêves des PJ (voir plus bas) : l'Homme du train les sonde un à un... Les premières enquêtes des PJ attirent sur eux l'attention de Lester.

JOUR 3

Mort de David Demler qui saute du haut du clocher de la faculté. Le docteur Mc Namara se dispute violement avec Lester au sujet d'un « projet qui révolutionnera la science actuelle ».

JOUR 4

L'étage « façade » du laboratoire du docteur Mc Namara est placé en en accès restreint, à sécurité maximum. Il faut désormais ruser pour atteindre les laboratoires et les dossiers. Tous les dossiers des patients/cobayes du docteur sont classés « Confidentiels ». Dans la rue, des bigots distribuent des tracts nommés « Dubstop », un pamphlet contre la « Dubstep Parade ». On l'annonce comme la plus grande rave de tous les temps à New York.

JOUR 5

Mort de Jose Campa, qui se tire une balle dans la tête avec l'arme de service de son défunt mari, sur sa tombe. Lester approche les PJ, il leur parle de la Fondation et de Metagen et leur dit qu'il a des preuves. Il leur donne une clé (voir plus bas), leur expliquant qu'ils comprendront tout.

JOUR 6

Mort de Lester Anlon, qui saute par la fenêtre du 32ème étage de l'immeuble de Metagen Pharmaceuticals dans la nuit précédente.

JOUR 7

Mort de Patricia Henry, qui s'ouvre les veines dans son bain, non sans avoir auparavant drogué sa fille.

JOUR 8 ET APRÈS

À partir de ce moment précis, l'Homme du train se met en chasse à la recherche des PJ. Quand ils auront assez avancé pour avoir de sérieux soupçons sur le docteur Mc Namara, l'Homme du train est pris d'une folle envie de se libérer et tue le docteur pour briser le cristal qui le retient prisonnier. La mort de Mc Namara entraîne beaucoup de remue-ménage chez Metagen. Quelques minutes après, des vans noirs marqués du logo CDC* débarquent en grande pompe dans les parkings souterrains de l'immeuble. L'immeuble est mis en quarantaine. Toutes les personnes présentes sont embarquées vers l'hôpital le plus proche. Tout témoin oculaire sera diagnostiqué comme ayant été sujet à des hallucinations par ingestion d'un gaz à basse toxicité. Désormais, c'est aux PJ de terminer la chasse.

* *Centers for Disease Control* : « Centres pour le contrôle des maladies ».

LES RÊVES

L'Homme du train a la capacité de visiter le monde des rêves. Dès qu'il se sent traqué par les PJ, il commence à les visiter la nuit dans leurs rêves, un à un... pour savoir s'ils seront de bons repas. Il peut donc leur parler, les contacter, les menacer, les prévenir... Comme bon vous semble. N'hésitez pas à faire monter la pression, pour qu'ils sentent que les griffes de cette créature se referment sur eux. Plus le temps avance, plus les rêves peuvent se faire réguliers, oppressants et horribles. Utilisez aussi cela comme un ressort pour forcer les PJ à agir et à s'investir, et faites-leur comprendre qu'ils n'en sortiront pas indemnes.

LA CLÉ DE LESTER

Lester a remis une clé aux PJ. Cette clé ouvre l'une des consignes de la gare centrale, dans laquelle se trouvent quelques éléments intéressants. Des dossiers, d'abord, appartenant au docteur Mc Namara et faisant état d'étranges résultats d'analyses. Non seulement le taux d'adrénaline est étrangement haut (un spécialiste pourrait comparer ce taux à une production d'adrénaline lors d'une surconsommation de méthamphétamines), d'où de possibles réaction paranoïaques ou hallucinatoires. De plus, on trouve dans leur sang une substance inconnue appelée « Mediol (Mil) ». La liste exhaustive des patients est également présente, indiquant les cas de décès. Les PJ trouvent aussi une carte avec un nom – Monsieur Storm –, et un numéro de téléphone, qui ne peut être tracé.

MONSIEUR STORM

Monsieur Storm ne désire pas être rencontré au début, mais il peut apporter son aide aux PJ après la mort de Lester. C'est un homme direct, qui n'aime pas les fioritures. De nature taciturne et indépendant, il fait toujours ce qui est le mieux pour son intérêt et celui de la Fondation.

LA FONDATION

La Fondation est un groupuscule de riches illuminés, passionnés par l'occulte. Ils se présentent généralement comme une association de personnes « ouvertes d'esprit », croyant qu'il y

CONTACT

Il est parfois nécessaire de pousser les joueurs. Si l'un des PJ possède de la famille, n'hésitez pas à organiser une rencontre entre ses proches et l'Homme du train. Ce dernier est capable de provoquer des hallucinations, il peut donc forcer une personne au calme. L'Homme du train n'est pas un animal : c'est un être intelligent et joueur, il n'hésitera donc pas à jouer avec les nerfs des personnages pour les isoler de plus en plus et les pousser dans leurs derniers retranchements. Quoi de pire pour un PJ que de voir, en rentrant chez lui le soir, son enfant assis sur le canapé, la créature se tenant calmement derrière lui. Il ne s'agit pas de créer une confrontation mortelle, mais simplement de mettre en scène une situation effrayante. Toute confrontation violente devrait se finir par la neutralisation du PJ et le départ de la créature.

UN AUTRE GRAND MÉCHANT ?

En conclusion de ce scénario, certain PJ pourraient vouloir intenter des actions en justice contre la firme. C'est l'occasion de faire intervenir un grand méchant réellement dangereux : un cabinet d'avocats d'affaire, Milton, Carver & Kraus, spécialisé dans… les affaires bizarres. Peu importe, c'est un cabinet de requins prêt à tout pour faire en sorte que leurs clients sortent blanchis. Ils ont des alliés un peu partout et peuvent constituer un ennemi tout à fait convaincant contre la Fondation, dans le cas où cette dernière vous servirait de « grands gentils ». Rendez-les mielleux, calculateurs, intelligents et froids. Ils n'en seront que plus

a autre chose au-delà de la science, et proposent à leurs nouveaux adhérents de prendre part à l'étude et au combat des forces obscures. Ils possèdent une demeure, en marge de Manhattan, qu'ils appellent le Manoir. Il s'agit surtout d'une toile de fond et d'un ressort scénaristique, au cas où les PJ auraient besoin d'aide et de soutien. À vous de lui donner l'importance qu'il vous semble nécessaire.

LE LABORATOIRE

L'ÉTAGE 32

Le laboratoire du 32ème étage est des plus classiques. Un groupe d'une vingtaine de chercheurs y travaillent pour développer la fameuse molécule aspirine-killer tant convoitée. Dans les dossiers informatiques personnels du docteur Mc Namara, on peut trouver plusieurs références au niveau -13.

LE NIVEAU -13

Sous l'immeuble de Metagen Pharmaceuticals, les sous-sols s'étendent sur douze étages (onze étages de parking et un étage de machineries, aérateurs, chaufferie, et autres).

Il existe toutefois un treizième niveau, un laboratoire confidentiel. On y accède par l'ascenseur en utilisant un code de sécurité de haut niveau. C'est ici que Mc Namara mène ses expériences sur l'Homme du train. On y trouve un immense complexe d'un blanc immaculé, rempli d'instruments de mesure et d'ordinateurs. Trois cuves sont présentes, l'une d'elles abritant l'Homme du train, un être humain immense, maigre et déformé, aux cheveux filandreux et hirsutes.

Une visite du niveau -13 après la mort de Mc Namara révèle un niveau presque en ruine, jonché des corps des assistants. Le cadavre du docteur est enfermé dans une des cuves. À ses côtés, le cristal de contrôle a été brisé en plusieurs morceaux.

Le cristal noir est inconnu de l'Homme du train. Il se trouve dans un petit coffre au fond du laboratoire, avec les notes de Mc Namara (ou dans sa poche, selon vos besoins).

Après la mort du docteur, le niveau est très vite envahit par les hommes du CDC qui mettent tout être vivant en quarantaine. Si les PJ leur échappent, ils se lancent à leur poursuite.

LES NOTES DU DOCTEUR

Les notes du docteur Mc Namara sont complètes et résument les habitudes de l'Homme du train, ses caractéristiques étranges (sans évoquer son côté surnaturel), ainsi que ce qui s'est passé depuis les derniers mois, en fait depuis l'installation du laboratoire confidentiel au niveau -13. Il évoque aussi l'appétit grandissant de son cobaye et son penchant de plus en plus prononcé pour la foule. Il rajoute que l'habitat naturel de l'Homme du train reste les souterrains et qu'il a tendance à y retourner dès qu'il le peut. De là, les PJ devraient pouvoir remonter sa piste. Il évoque aussi l'utilisation du cristal noir, précisant qu'il ne doit être brisé qu'au moment où l'on est certain que l'Homme du train est à proximité, sans quoi son effet serait nul.

LIGHTS UNDER NEW-YORK (2/2)

On les voit depuis le début de ce scenario : les raveurs sont là et organisent l'évènement du siècle. Si les joueurs n'ont pas fait le lien, alors mettez-les sur la trace de la créature. S'ils la pistent, c'est là bas qu'ils la trouveront, ou peut-être qu'une

future victime s'y trouve… D'une manière ou d'une autre, tout les mène jusqu'à cette station désaffectée transformée en nightclub géant.

Reprenez le flashforward au début de ce scénario, accélérez-le un peu, et nous revoilà au moment fatidique du combat. Dès lors que les hostilités sont engagées, c'est l'apocalypse. L'Homme du train n'hésite pas à utiliser les gens présents pour se protéger, et dès les premiers coups de feu, c'est la panique, alors que le dubstep résonne dans toute la station. Il faut que le combat soit confus, chaotique et dur ! En utilisant le cristal, la bête ne devrait pas être bien difficile à tuer. Si le cristal n'est pas brisé… Gare aux PJ, car l'Homme du train possède une force phénoménale.

Les spots éclairent faiblement la station et le calme est revenu. Le vinyl a finit de tourner et ne reste que le silence. Avant même que quiconque ait pu s'approcher pour découvrir le visage réel de l'Homme du train, les hommes du CDC débarquent et neutralisent les PJ à coup de sédatifs.

CONCLUSION

RÉVEIL HOSPITALIER

New York Central Hospital. Les PJ sont réveillés par la douleur d'une aiguille qui s'enfonce dans leur bras. Quelques minutes plus tard, un médecin entre, pour leur annoncer qu'ils ont été victimes d'une fuite d'un gaz possédant des propriétés hallucinogènes, issu de l'un des laboratoires de la Metagen Pharmaceuticals. Quelques heures après, on les laisse partir après avoir procédé à des examens de routine.

METAGEN PHARMACEUTICALS

Les locaux de Metagen ont déménagé. Les PJ arrivent dans un immeuble désert, repeuplé petit à petit par les bureaux de diverses sociétés. Le niveau -13 semble avoir disparu, il n'est en tous cas plus accessible. Les employés de la Metagen ont disparu et leurs appartements sont vides. Il n'y a plus aucune trace de la filiale de New York. À moins que les PJ aient pensé à sauver les documents qu'ils avaient trouvés dans un endroit très sûr, ils sont confrontés à la disparition de toutes les preuves compromettantes qu'ils ont pu récolter.

LES AUTORITÉS

Elles ne désirent pas lever le petit doigt. La faillite de la branche de New York ne les regarde pas, quant aux morts, ils se sont suicidés non?

LES ACTIONS CONTRE METAGEN

Des PJ ayant encore quelques preuves en main peuvent tenter toute action leur semblant appropriée contre Metagen. Autant dire que la firme ne les laissera pas en paix dans ce cas. Elles fera en sorte de rendre leur vie infernale, allant même jusqu'à les mettre en cause dans des affaires louches et falsifiant des preuves s'il le faut.

GÉNÉRIQUE DE FIN

Les PJ retournent maintenant à leur vie de tous les jours. Sans emploi, ils doivent retrouver leurs difficultés quotidiennes. La Fondation leur fournira un travail s'ils le désirent : Monsieur Storm saura bien leur trouver de nouvelles aventures à vivre !

Julien Dutel
***Adaptation technique** Laurent Bernasconi*
***Illustrations** Remton*
http://remton.deviantart.com

CONTINUER L'HISTOIRE : LA FONDATION

La Fondation n'est pas si importante que cela dans cette histoire, mais elle permet de fournir un soutien aux PJ. Dans l'idée où l'on utiliserait ce scénario comme l'introduction à une campagne, la Fondation peut servir d'employeur parfait pour les PJ. Il y a de multiples façons de l'aborder, par exemple :
- Un club de riches philanthropistes obsédés par le surnaturel. Ils suivent les PJ depuis leur « évènement traumatisant » et se servaient de cette affaire pour tester leur abnégation.
- Des chasseurs de fantôme un peu fous qui ont sauté sur l'occasion de voir les PJ enquêter pour en faire des alliés.
- Une entité plus puissante, presque para-gouvernementale, qui compte engager les PJ et qui s'est servi de leur filiale (Re-life Inc.) pour les placer au milieu du maelström…

ET SI LA FONDATION N'ÉTAIT PAS TOUTE ROSE ?

La Fondation peut aussi être une entité plus sombre, avec ses propres projets. Et si cette étrange Fondation était en réalité une entité tentaculaire, détenant en secret de multiples entreprises ? Et si c'était eux qui avaient permis au docteur Mc Namara de capturer l'Homme du train ? Et s'ils étaient de mèche avec Metagen ? Et s'ils possédaient la firme ? Et si leur but était plus sombre et plus terrible que ce que les PJ sont capables d'imaginer ?

Bâtisses & Artifices n°8

LE CIMETIÈRE

Le Champ sacré

Je me souviens du grand cimetière de la Ville. Je me souviens des heures glorieuses, de l'apothéose des cultes, lorsque les Dieux acceptèrent que les fidèles leur rendent grâce dans ce lieu unique. Je me souviens des joies et des peines de ce lieu de mort, devenu lieu de vie.



Je me souviens des Épreuves, des grandes épidémies, des guerres, des luttes de pouvoir intestines et des tentatives d'invasion des forces de l'Obscur. Je me souviens du long déclin, de la décrépitude, de la puanteur et de l'abandon des Dieux. Je me souviens…

L'histoire sans fin

Il fut temps où la Région était encore sauvage. La Ville n'existait pas encore, il n'y avait tout au plus que quelques cahutes frileusement nichées derrière une fragile palissade de bois. Non loin de là, dans la grande plaine, se trouvait un cercle de pierres, à la fois sanctuaire de la Déesse-Mère, passage sacré entre les Mondes, scène des bardes et espace sacrificiel des vates*.

C'était une terre prédestinée, gorgée de spiritualité, et ce même avant l'irruption des Conquérants. Comme souvent dans les légendes, l'ultime combat eut lieu non loin du cercle. Les vainqueurs y honorèrent leurs héros en construisant à leur tour un temple. Dès lors, pour tous, l'endroit devint le Champ sacré.

Passe le temps. La population enfle et prospère, à l'abri derrière de puissants remparts. Autres hommes, autres Dieux, autres rites. Peu à peu, divers lieux de dévotions sont érigés autour du Champ sacré. Les Ducs ont l'intelligence de laisser faire et les Grands prêtres la sagesse d'accepter la cohabitation après des débuts difficiles. Un consensus est trouvé : tout culte considéré comme « bon » ou « neutre » selon les critères ancestraux a droit d'installation dans le respect des autres confessions. Tant bien que mal, tout cela s'organise, les Églises faisant front commun face au Mal et au Chaos. Une *Assemblée des Cultes*, représentative des tous les clergés est instituée par le Duc. Elle est garante de la protection spirituelle de la Ville et de tous ses occupants en cas de nécessité. Charge aussi aux clergés de s'occuper de leurs morts et de veiller aux repos éternels.

Pendant longtemps, le cimetière n'a pas d'enceinte. On imagine les dérives engendrées tant pour le respect des défunts que par les coupables activités s'y déroulant jour et nuit. Les duels sanglants y sont monnaie courante, tout comme la prostitution. Une véritable Cour des miracles, rassemblant les pires canailles et les mendigots de la Ville, œuvrant sous l'égide du *Roi des Rats*, y sévit même pendant quelques temps. Devenu invivable dans tous les sens du terme, décision est prise de murer l'endroit et de le fermer la nuit. Paradoxalement, cela n'améliore les choses, l'endroit restant le refuge des mendiants, des

* Prophète, oracle.



prostituées et des estudiants fêtards qui se laissent volontairement enfermer jusqu'au petit matin.

L'illustration jointe date du temps de la splendeur du cimetière, alors que la Ville et les cultes sont puissants et ont les moyens humains et financiers d'entretenir les lieux. Néanmoins, même à cette époque, l'endroit est peu hygiénique. Son sol se transforme en bourbier dès qu'il pleut et l'on y avale sa dose de poussières en été. Quant aux odeurs… un subtil mélange de toutes sortes d'encens, mais aussi de chairs calcinées et de corps en décomposition. Ajoutons à cela les croassements stridents des rossards (une variété de gros corbeaux teigneux), l'omniprésence de la vermine, le va-et-vient permanent des processions et des enterrements ainsi que les chahuts des bénéficiaires de l'Asile (voir ci-dessous). Et c'est pire encore lors des épidémies et des guerres, qu'elles soient civiles ou menées contre Ceux d'Ailleurs. Des monceaux de cadavres partout, les râles d'agonie, la terre ruisselante de sang souillé, les larmes, la détresse…

Épilogue… Les Épreuves terminées, c'est d'abord l'engourdissement, puis le passage des siècles. Faute de temps et de moyens, ou par négligence, les bâtiments se détériorent. L'époque change, les idées éclairées se répandent, les fidèles puis finalement les Dieux eux-mêmes désertent les lieux. L'endroit devient lugubre, quasi fantomatique et malfamé. On y enterre de nouveau à la va-vite, presque honteusement. Restaurer les édifices reviendrait trop cher, dit-on. On ordonne finalement de raser le « bubon sordide ». Les Milices délogent violemment les gangs d'alter-squats lorsque la Centrale explose. Face à la catastrophe, les bulldozers entassent des dizaines de milliers de morts apportés par camions entiers dans une gigantesque fosse. Aujourd'hui, au centre du périmètre, minuscule à côté des →

bâtiments flambants neufs des Nouvelles Églises, se trouve une simple stèle : *Plus jamais ça !*

L'Asile

Situé au cœur de la Cité, le Champ sacré est enclavé dans une zone très populaire et populeuse du Quartier. Sa fonction est double. C'est d'abord un lieu de recueillement où l'on concentre les morts en leur rendant hommage sous quelque forme que ce soit. C'est aussi un lieu public, véritable foyer social du Quartier. De plus, traditionnellement, c'est ici que les populations les plus vulnérables de la Ville se rassemblent, en cas d'événements graves.

Les Dieux garantissent une protection spirituelle aux défunts, tout en accordant une protection temporelle à ceux qui les honorent. Cette protection est permanente et efficace. Le cimetière et par extension les rues adjacentes sont le théâtre incontournable de rencontres, de promenades, de réjouissances, de petits commerces et de lieux publics ou l'on peut débattre de toutes sortes d'idées, en commentant les édits et les sentences ducales qui y sont proclamés.

De plus, il existe un droit sacré commun à toutes les religions présentes : l'*Asile*. Le cimetière sert de refuge pour toute sorte d'individus ayant plus ou moins quelque chose à se reprocher puisque, juridiquement parlant, la Garde n'a pas le droit d'y pénétrer. Seules les autorités religieuses peuvent ordonner une expulsion. Intra-muros, le cimetière dispose donc de son propre service d'ordre, les « Bondieusards » (voir marge). Précisons cependant que les conditions du droit d'Asile sont assez strictes et, de fait, l'expulsion est toujours possible sous un prétexte plus ou moins anodin. Il ne s'agit pas là de protéger les assassins et les criminels, mais de préserver les plus faibles en leur assurant un répit, voire une assistance. Les Religieux finissent toujours par apprendre le fin mot de l'histoire…

Les lieux

1. Entrée principale. Outre une magnifique grille ouvragée, chaque temple ou bâtiment donnant sur l'extérieur de l'enceinte dispose bien entendu d'entrées dites « Porte de… ».

2. Cercle de pierres. Lieu de culte initial dédié à la Déesse-Mère, l'endroit se trouve dans un petit bosquet de chênes sacrés et dispose d'un labyrinthe rituel souterrain. Deux druides et un vate y officient. Les bardes de passage sont certains d'y trouver assistance et soutien. Deux fois l'an, lors des Grandes foires, des sacrifices animaliers rituels honorent l'ancienne déesse des lieux. L'endroit est un puissant site tellurique et énergétique et permettrait selon les initiés de grandement faciliter certains Hauts-rituels.

Cathbad : *grand et massif, longue barbe blanche. Très charismatique dans sa robe d'une blancheur à faire mal aux yeux. Voix et regard hypnotiques. Sens de l'humour caustique et acerbe. Toujours accompagné d'un animal.* Initié du 9e Cercle, c'est un homme simple qui s'intéresse peu, en apparence, aux affaires de la Ville et de la Région. Il y a peu de chance que les PJs puissent le rencontrer au cimetière en dehors des grandes cérémonies, l'homme étant sans cesse par monts et par vaux.

Emyal, barde : *trentenaire séduisant, habits noirs et boutons d'argent.* Chacune de ses apparitions est un événement. On dit que son chant et sa musique touchent les esprits des morts, même les plus timides et les plus reclus (ce qui est tout à fait vrai). Très étonnamment, le prix de la moindre offrande double sur le marché voisin dès que les pre-

Les Bondieusards

Affectueusement surnommé ainsi par la Garde, cette petite équipe de prêtres multiconfessionnels est chargée d'assurer la sécurité du cimetière. Ils n'appliquent en aucun cas la justice des hommes et sont uniquement chargés d'empêcher les larcins (vols à la tire, incivilités diverses et variées, rixes, etc.). Les prêtres qui la composent ont tous eu une vie avant d'entrer dans les Ordres (prêtres, miliciens, soldats, voire même délinquants repentis pour certains). Le cimetière reste un endroit relativement calme où l'on se tient à carreau. En cas de grabuge, l'équipe est efficacement secondée par les Élus (18). En cas de flagrant délit, le coupable est expulsé manu militari, la Garde se faisant un plaisir de prendre le relais. En cas de fait grave (meurtre, etc.), l'enquête est confiée à la Garde. Enfin, les Bondieusards surveillent discrètement, mais attentivement, les individus louches jouissant du droit d'Asile.

mières notes de sa cithare s'élèvent au-dessus de l'enceinte.

3. Grand temple. Principal lieu de culte de la religion majoritaire de la Ville. De l'insignifiante petite chapelle funéraire du Grand général des Conquérants, il ne reste rien, hormis une stèle anonyme non loin de la crypte ducale située dans les sous-sols. À la place se tient un monumental mastodonte de marbre blanc étincelant et richement orné, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, pouvant accueillir jusqu'à 900 personnes dans sa grande nef. C'est aussi le quartier général régional de l'Ordre des chevaliers d'Azur Croix, la très puissante et redoutée organisation templière du Royaume. Il ne s'agit cependant pas là d'une garnison, mais plutôt d'une sorte de sanctuaire-palais où résident Maître Thibault et son Haut conseil. Deux étages sont consacrés à l'administration de l'Ordre, soit une bonne vingtaine de chevaliers aptes au combat, en plus des scribouillards.

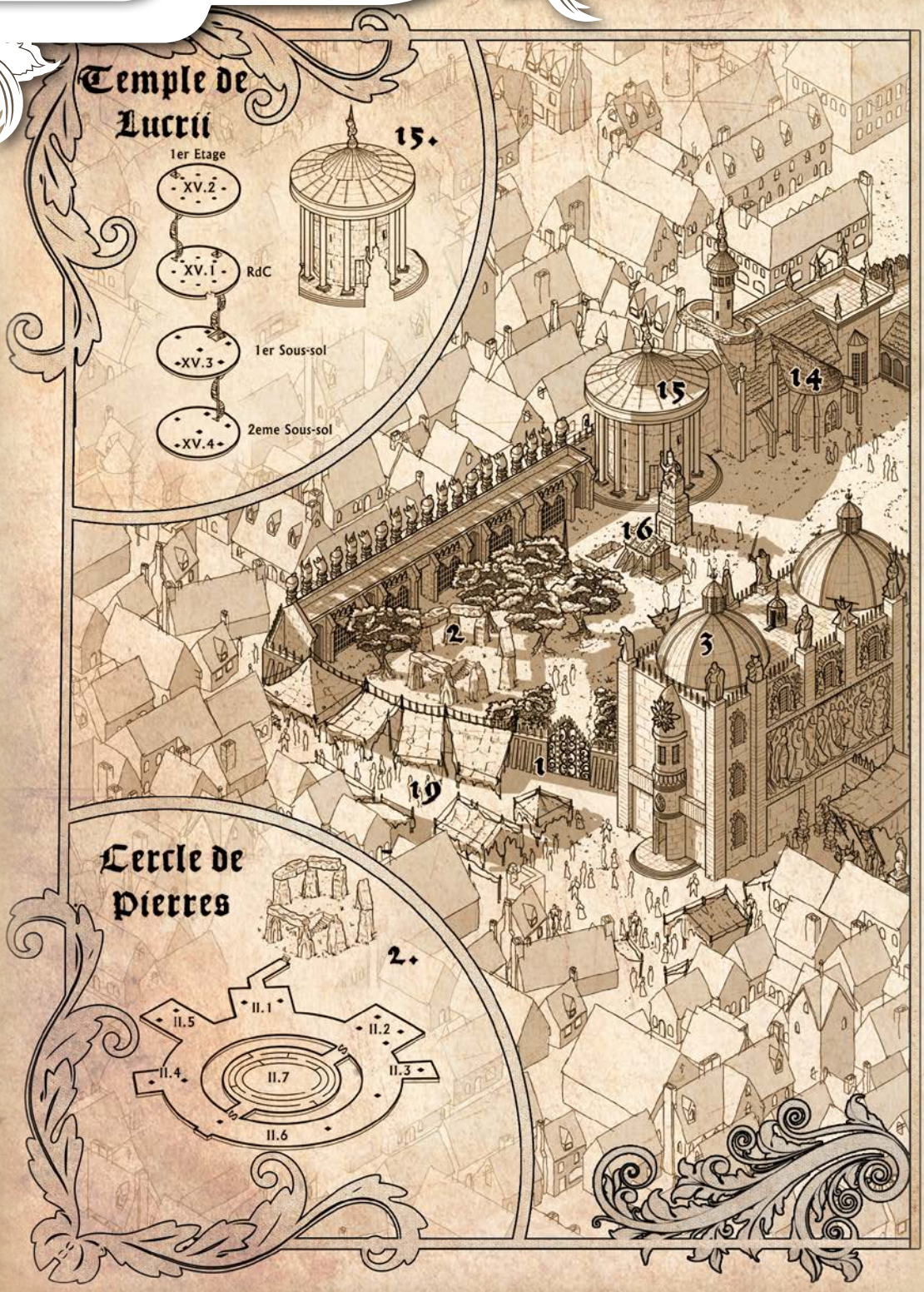
Maître Thibault : *la soixantaine, athlétique, coupe au bol et regard d'aigle. Voix de basse. Trahi par des frissons, des sueurs et par une toux tenace lors de ses crises.* Thibault est le second personnage du Duché, même s'il n'intervient jamais dans les affaires, conformément à la Charte de l'Ordre. Outre ses fonctions religieuses, c'est un très bon diplomate et un administrateur hors pair. Il se murmure d'ailleurs qu'il pourrait un jour accéder à la fonction suprême… si ses crises de sueurs morbides et les délires qui suivent invariablement le permettent. Terrible souvenir d'une campagne dans les Terres miasmatiques, il n'existe à ce jour aucun remède connu par l'infection. L'expédition de Kristoff de Valamoya (voir *CB#3*) pourrait peut-être permettre de découvrir un remède.

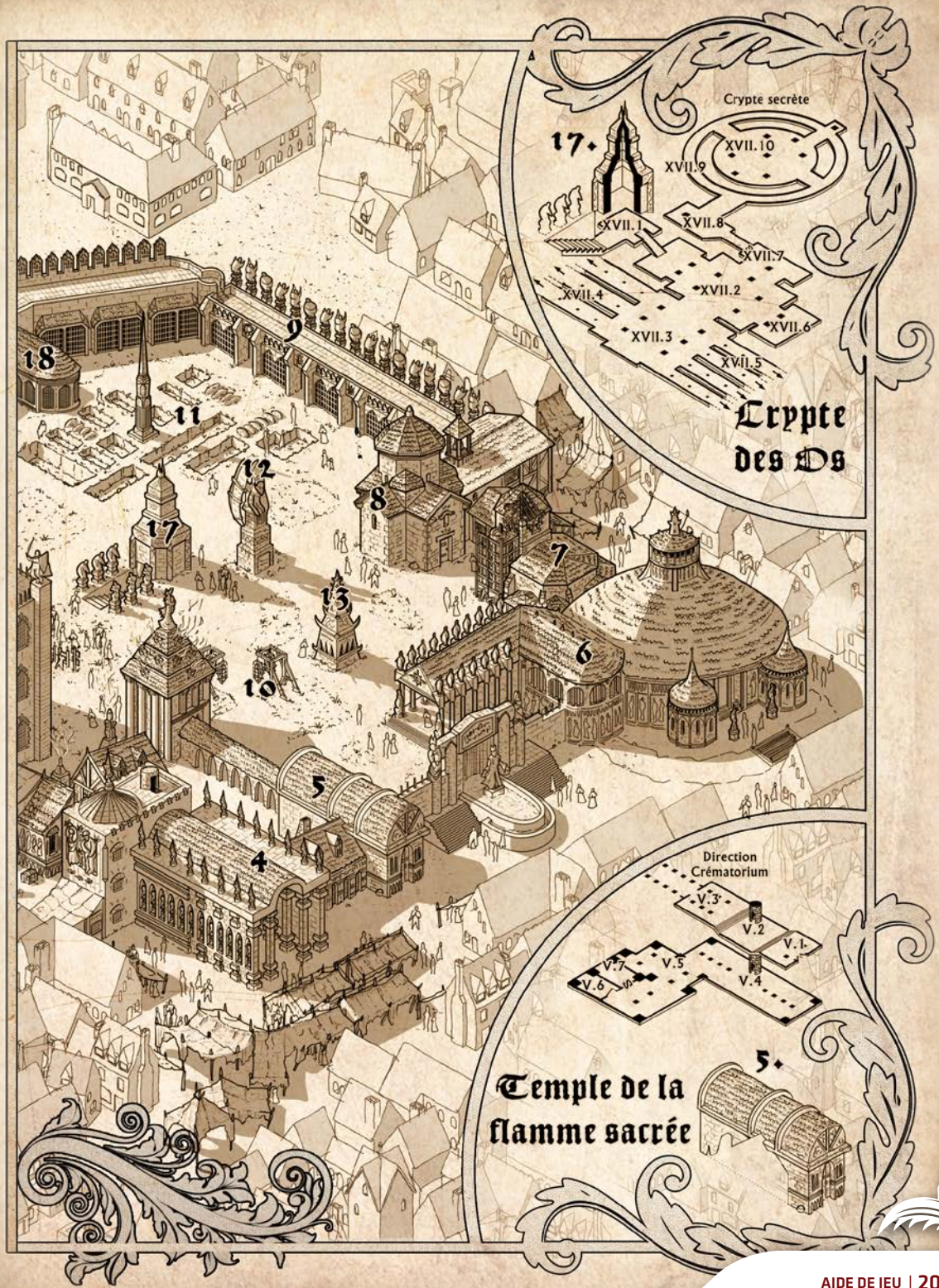
4. Morgue. Rapidement s'est posé le problème du traitement des athées et des « confessions inconnues ». Et puis, il y a aussi les nombreuses victimes des sombres ruelles de la Ville. Jadis, à l'initiative d'Athropia, quelques volontaires parcouraient la ville avec de petits fourgons (les « athropiennes ») pour les rassembler en un endroit unique. L'endroit initial, petit, bondé, lugubre, sans air et sans lumière a fait place à un vaste bâtiment géré par l'Ordre des Macchabées. Les cadavres y sont exposés quinze jours dans des petites chambres froides dotées de regards pour identification éventuelle. Au sous-sol, un amphithéâtre permet aux estudiants en médecine d'assister à des dissections. Les cadavres non identifiés sont brulés au crématorium de la Flamme sacrée.

Bertin, proto-légiste : *la vingtaine, bec de lièvre et traces de véroles. Et bègue !* Bertin est un orphelin recueilli par les Macchabées. Outre ses tâches ordinaires, il n'est pas rare de le voir rôder dans les charniers ou la nécropole. Régulièrement surpris à parler aux défunts, il passe pour cinglé. Cible facile pour les estudiants, il a fini par en savoir largement plus que la plupart et commence à poser les bases pratiques de l'autopsie. Ses marmonnements ne sont en fait que des déductions souvent exactes. L'arrivée de Zatchlas lui ouvre même de nouvelles perspectives avec tous les livres et produits étranges qu'il a trouvés en fouinant chez lui…

Zatchlas, nécromancien : *Severus Rogue de la saga* Harry Potter… Le Duc est pragmatique. Partant du constat qu'il est possible de s'adresser magiquement aux morts, il a embauché discrètement un nécromancien. Juste au cas où… Le tout sous l'étroite surveillance de l'Assemblée des Cultes, bien entendu. En échange d'une relative impunité dans ses activités (loin aux frontières du Duché), Zatchlas se rend donc à la morgue lorsqu'il est convoqué, sans avoir vraiment le choix. Il y organise alors les →

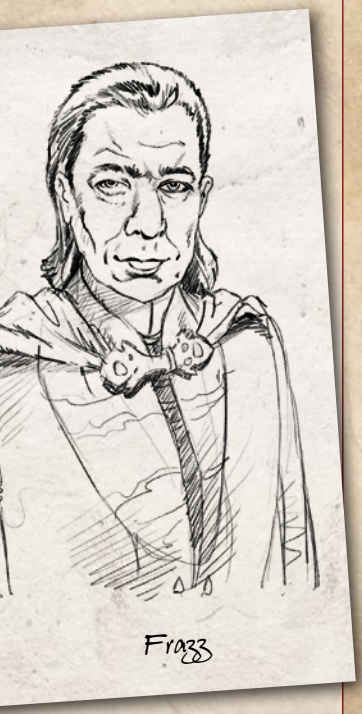



Temple de Lucrii
15.
1er Etage
XV.2
XV.1
RdC
XV.3
1er Sous-sol
XV.4
2eme Sous-sol
15
14
16
2
3
1
19
Cercle de Pierres
2.
II.1
II.2
II.3
II.4
II.5
II.6
II.7


Crypte secrète
17.
XVII.10
XVII.9
XVII.1
XVII.8
XVII.7
XVII.2
XVII.4
XVII.6
XVII.3
XVII.5
Crypte des Os
18
9
11
12
8
17
7
13
6
10
1
5
4
Direction Crématorium
V.3
V.2
V.1
V.7
V.5
V.4
V.6
5.
Temple de la flamme sacrée

La Danse macabre

Liée à la plus grande épidémie de « Grand'mort », sa représentation iconographique en est fortement inspirée. Les religieux de la Danse arborent des ornements liturgiques directement issus des cérémonies communes organisées pour vaincre la « faucheuse aux cloques d'or ». Les douze autres personnages représentés contiendraient des indices permettant de localiser les sceaux protégeant la Ville. Une treizième figure, burlesque, a valeur d'avertissement pour qui oserait se lancer dans la folle entreprise de défaire l'œuvre des Anciens.



rituels nécessaires en compagnie des Hauts prêtres. Tout ceci est évidemment tenu secret, avec un luxe de précautions inimaginables. Zatchlas s'intéresse depuis peu à Bertin : il encourage sa curiosité en laissant trainer quelques petites choses. Ses intentions sont ambigües : évalue-t-il les compétences de Bertin dans un sombre dessein ou est-il simplement curieux de ses méthodes avant-gardistes ?

5. Temple de la Flamme sacrée. Selon le Dogme, le Feu, c'est la Vie ! Ajoutez à cela que l'on vient de la poussière pour retourner à la poussière et l'on comprend que pour beaucoup, il convient d'accélérer autant que faire se peut le processus afin de renaitre au plus vite. En plus, la crémation, c'est pratique et c'est quand même beaucoup moins cher… Bref, le culte est largement accepté dans la Ville. La réalité spirituelle est bien entendue tout autre, de l'ordre du zoroastrisme, mais finalement, peu de gens s'y intéressent vraiment.

6. Temple d'Aquae. L'endroit est surtout connu pour ses aménagements intérieurs qui rappellent des thermes (et qui sont utilisés comme tels, moyennant une obole) ainsi que pour les danses de ses prêtresses lors des cérémonies. On y honore la déesse du Fleuve bordant la Ville, mais aussi tous les Dieux marins du Royaume. Juste à côté se dresse une monumentale fontaine publique à l'eau toujours fraiche et pure.

7. Temple d'Anasplatyrhynchos. En pleine reconstruction suite à un incendie mystérieux (voir *CB#3*), c'est une véritable ruche où s'affairent une quinzaine d'ouvriers sous les invectives et les virulentes insultes de l'acariâtre et tatillon Grand prêtre Manéthon, qui s'est improvisé chef de chantier. Il parait qu'il devient dur de trouver des artisans compétents restant plus de trois jours en place…

8. Dispensaire des Dorés. Dirigé par Sœur Marie des Innocents, c'est le seul endroit de la ville ou les sans ressource peuvent être soignés gratuitement par un corps médical compétent. Dans les faits, on y soigne assez peu et uniquement le matin, le reste de la journée étant dévolue aux visites à domicile. Ce n'est cependant pas un hôpital et, sauf requête expresse du Capitaine du Guet, aucun malade ne peut y séjourner. L'endroit abrite aussi une petite pharmacie.

9. Charniers. Construits à l'intérieur de l'enceinte du cimetière sur des voûtes et arcades gothiques, les sols sont constitués par les dalles mortuaires des gens fortunés et servent de promenoir. On y trouve des bouquinistes et des écrivains publics. Les combles, sur deux étages, servent à stocker les ossements des fosses avant leur transfert dans la nécropole. Les toits sont plats, souvenir des grandes épidémies : on y déposait l'effrayant afflux de cadavres, le temps de les enterrer ou de les brûler.

10. Les Piloris. On y expose à la vindicte populaire les condamnés de la justice implacable du Duc. Il s'agit d'une justice d'infamie où l'on expose les coupables sans risques pour leur vie et cela pour une durée relativement brève (un mois, au pire). Dans le pire des cas, outre les railleries et les vexations publiques, le condamné s'en tire avec de sérieuses courbatures et quelques traces de substances plus ou moins ragoûtantes jetées par les gamins ou les braves gens rigolards. On trouve donc quelques cages suspendues, des carcans et des piloris fixes aux abords et dans l'enceinte même du cimetière.

11. Les fosses. On raconte qu'une fois enterré, il suffit de huit jours pour que les chairs d'un mort laissent la place à un squelette poli comme un sou neuf. C'est très exagéré. En fait, il faut à peu près un an. On a donc creusé

autant de fosses qu'il y a de mois dans l'année, pour les utiliser les unes après les autres avant de les vider. Les corps sont enfermés dans des sacs de toile contenant une mixture qui accélère la décomposition tout en neutralisant au mieux les odeurs. Les fosses servent à tous les cultes enterrant les morts, seule la cérémonie diffère. Les fossoyeurs sont le plus souvent des Élus (voir 18).

12. Culte de Nitouche. Un beau matin, une belle et hardie jeune fille apparut dans un halo jaunâtre au beau milieu du cimetière, pour disparaitre tout aussi mystérieusement. Outre de multiples histoires sur ses exploits, son passage a laissé un culte à base de dragons endormis ainsi qu'un monument à l'endroit supposé de son apparition. Les adeptes s'y rendent régulièrement, espérant, sans trop y croire, son retour.

13. Esplanade. On y trouve quantité de lieux de cultes mineurs, parfois éphémères, où se réunissent les adeptes trop peu nombreux ou n'ayant pas les ressources suffisantes pour édifier un temple. On y rencontre aussi des illuminés et des agitateurs pestant contre tout et n'importe quoi. Quelques remous virulents sont parfois à déplorer.

Frazz le médium. *Le look classieux de Paul Meurisse.* Il s'agit d'un prêtre renié pour avoir proposé des communications avec les défunts, malgré ses dénégations. Échappant de peu au bûcher dans son pays, il traîne dans le cimetière, repérant les riches familles éplorées. Ayant perdu tous ses pouvoirs, tout est évidemment bidon. Les autorités sont cependant perplexes à son égard, car il semble bien qu'il cohabite avec l'esprit d'un mort, un ex-escroc, qui a « le dessus » lorsqu'il monte ses arnaques.

Idèle, « Mamie gâteau ». *Ancienne commerçante de plus de 80 ans, petite et rabougrie, recouverte d'un châle crasseux.* Mamie gâteau vient tous les jours nourrir les rossards qui prolifèrent. On raconte beaucoup de choses sur cette pauvre vieille qui attend tranquillement son heure.

14. Temple du Fauchard. Le dogme intègre l'euthanasie et le suicide rituel. Le culte, qui s'est rapidement développé suite aux épidémies de Grand'mort, n'est pas sans évoquer les pratiques romaines et notamment celles liées à Pluton. Les âmes des morts sont considérées comme des créatures surnaturelles, malfaisantes et très dangereuses. Il est donc nécessaire d'accomplir des rituels, voire des sacrifices volontaires, pour apaiser leurs rancunes ou leurs susceptibilités. Très attentifs aux « signes » et pétris de superstitions, les adeptes sont tout à fait fréquentables au quotidien, même si beaucoup trouvent étrange d'enterrer ses morts de nuit, de s'isoler pour prier plusieurs fois par jour et d'aspirer à devenir un Élu (18).

15. Temple de Lucrii. Lucrii est le Dieu du commerce, de la bonne fortune et des voyages. C'est un lieu extrêmement fréquenté. Les marchands y font des affaires entre eux, les voleurs y remercient la divinité pour avoir échappé au coup qui a mal tourné et les voyageurs lui font des offrandes en espérant arriver à bon port. Il n'y a pas particulièrement de rituels, les prêtres servant plutôt de sages impartiaux et de témoins contractuels. Ce sont eux qui fixent les prix de référence, les taux de change officiels et qui définissent la valeur des poids et mesures de la Ville.

Gildas l'Étourdi, monte-en-l'air. *16 ans, cheveux hirsutes et taches de rousseur, filiforme, vêtu de haillons.* Fils ainé des Philibert, une famille de pauvres hères, Gildas est un acrobate casse-cou qui chaparde de-ci de-là pour survivre. Le Milieu le considère comme un demi-sel sympathique, mais →

Des tombes individuelles ?

Les habitants de la Ville ont un rapport très « médiéval » avec leurs morts. En fait, le corps n'a que peu d'importance. Le souvenir des morts repose essentiellement sur les plaques commémoratives posées dans les charniers ou sur les murs d'enceinte, et il n'y a quasiment aucune tombe individuelle dans le cimetière. Les familles assez riches préfèrent faire construire des caveaux dans leurs propriétés (et encore, bien malin celui qui pourrait garantir qui s'y trouve vraiment…). De plus, les morts-vivants étant une réalité, les cultes prônant la résurrection ne font pas franchement recette !

La nécropole

L'endroit n'est pas décrit ici (pour information, même si cela ne concerne que les Grands Anciens, le *B&A* du n° 45 de *Casus Belli* canal historique était consacré au sujet et s'intitulait *Dans le silence des nécropoles*). Précisons cependant que ce vaste labyrinthe plus ou moins bien cartographié n'abrite que des ossements et des cadavres momifiés bardés de protections. Le risque d'y trouver un mort-vivant est nul, même si les impressionnables sont souvent induits en erreur par les Élus (voir 18), des farceurs, des ouvriers carriers, des petits malins qui ont discrètement et illégalement fait communiquer leurs caves avec le complexe ou d'étranges assemblées aux mœurs plus ou moins douteuses.

peu fiable du fait de ses « absences » répétées au cœur de l'action (il oublie ce qu'il est censé faire en cas de stress). Il traîne souvent au temple, à la fois pour remercier Lucrii de lui avoir sauvé la mise une fois de plus, mais aussi dans l'espoir d'un recrutement pour un coup louche ou une expédition montée par un groupe d'aventuriers.

16. La Recluse. Depuis deux ans, Hermance a choisi de vivre sa foi de façon radicale et ascétique, à la façon des anachorètes. Quasi coupée du monde, elle s'est faite emmurée vivante dans une petite crypte. Une petite ouverture a été pratiquée pour lui permettre de recevoir une maigre pitance. Peu de gens comprennent véritablement l'engagement total de « la Folle des Dieux », mais tous l'admirent. Son exemple pourrait bien faire des émules, par idéal religieux, mais aussi par désespoir ou volonté de faire disparaitre un secret gênant.

Vilmerique, jeune éphèbe muet. *Vingtaine apparente, physique d'Apollon, chevelure blonde ondulée, yeux bleus, dandy à la tenue achronique.* Nul ne connait vraiment ce jeune homme, que l'on voit souvent déambuler sans but entre les tombes et dans les catacombes, toujours à l'aube et à la tombée du jour. Il gratte le sol de sa canne, inspecte les tombes, s'assoit de longues minutes en fixant intensément un point précis. Lorsqu'on lui parle, il répond par signe. Bien des gens ont essayé de le suivre, mais il disparait toujours au détour d'une ruelle. Pour beaucoup, il s'agit d'un poète en quête d'inspiration. En réalité, il est là pour la *Reine Invisible*, une mystérieuse et insaisissable maîtresse du crime. Qui irait faire le rapprochement avec une recluse et son frère, tous deux télépathes ?

17. La crypte des os et la chapelle des cierges. Il s'agit en fait de l'entrée de la nécropole qui court sous l'ensemble du Quartier, et qui s'étend toujours. Si de nombreux endroits dans le cimetière permettent de faire des offrandes aux ancêtres, ces deux salles sont plus particulièrement prévues pour les prières destinées à invoquer l'aide des dieux. La *crypte des os* est une salle souterraine aux murs noir de suie. Le fidèle y apporte un cierge et des ossements de rat. Tandis que la bougie se consume, il prie et adresse sa supplique. Avec la cire liquide, il construit une représentation de ce qu'il appelle de ses vœux en soudant entre eux les os de rat. De longs autels de pierre longent les murs noirs, envahis d'un amoncellement hétéroclite de cierges partiellement consumés et de toutes sortes de sculptures plus ou moins réussies. Les plus fortunés emploient des spécialistes pour créer des représentations saisissantes de réalisme et s'assurer ainsi une chance bien plus importante de prospérité ou de réussite du vœu prononcé. La *chapelle des cierges* est équivalente, mais elle accueille les offrandes en os de rossards.

Les Gaspards. Ce sont de braves gens qui, par nécessité ou par choix de vie, ont décidé de s'installer dans un coin reculé de la nécropole. Il ne s'agit pas d'une Cour des miracles et encore moins d'un regroupement d'asociaux, même si leurs contacts avec l'extérieur sont réduits au maximum. Leur chef se nomme Hildegard. La communauté est pacifique, hétéroclite dans sa composition et ne dérange finalement personne. Les autorités sont au courant de leur présence et les font discrètement surveiller.

18. La loge des Élus. Le Fauchard honore de façon particulière ses fidèles les plus dévots, en leur accordant la faveur de continuer à le servir entre les deux mondes s'ils en font expressément la demande… avant de se suicider rituellement. Leur motivation la plus fréquente est le rachat

de fautes réelles ou supposées, une vision particulière de l'univers, parfois aussi une perversion obscure. Les corps sont conservés intacts dans le temple pendant quelques jours. Par faveur divine, le dévot devient alors une sorte de zombi à qui l'on confie toutes sortes de tâches : curage des fosses communes, surveillance pour éviter le vol des objets sacrés ou les profanations, agrandissement et surveillance de la nécropole, etc. Afin de ne pas effrayer les habitants, les Élus sont habillés de longues robes de bure, portent des gants et une cagoule de cuir dissimulée sous une profonde capuche toujours relevée.

Techniquement, ce ne sont pas des morts-vivants. Ils ne peuvent pas être détecté en tant que tels par un prêtre (celui-ci aura juste un sentiment d'anormalité) ou par un sort/objet de détection, et sont insensibles au Vade Retro. Ils ne quittent jamais l'enceinte du cimetière (mais ils le peuvent) et doivent se conformer à des règles strictes (pensez aux Lois de la robotique d'Asimov). Ce ne sont pas des esclaves et ils conservent toute leur autonomie décisionnelle, même s'ils ne communiquent guère avec les vivants. Pour le reste, considérez-les comme des zombis : ils ne dorment pas, ne mangent pas, se battent de la même façon, etc. Ils « meurent » généralement après un ou deux ans. Avec le temps, ils ont fini par ne plus être considérés comme des aberrations blasphématoires, à tel point qu'ils sont devenus les serviteurs du Cimetière et non plus du Fauchard.

19. Les marchands du temple. Les abords directs du temple sont bondés, les échoppes colorées s'y pressant dans un joyeux désordre. La plupart ne sont que de simples couvertures posées à même le sol. Elles sont protégées du soleil ou de la pluie par de vagues tentures, accrochées à une véritable toile d'araignée de bouts de ficelles. Des dizaines de bibelots s'alignent les uns à cotés des autres : amulettes, statuettes, miniatures et maquettes, encens, bougies, reliques étranges, ossements et morceaux d'animaux, etc. Il y a des spécialistes pour chaque type d'offrandes, et les mêmes objets sont proposés par plusieurs dizaines de marchands, souvent installés côte à côte. Le marchandage est de mise. Les offrandes sont destinées aux morts et elles sont de trois types : celles qui permettent de communiquer avec eux (encens, musique…), celles qui permettent de s'attirer leurs bonnes grâces en leur apportant un bénéfice dans l'au-delà (nourriture, or…) et enfin celles qui permettent de leur demander une faveur. En effet, les âmes des morts sont proches des Dieux eux-mêmes…

À partir de deux pièces de b**ronze !** De nombreux vendeurs proposent des os de rat ou de corbeau. Ces animaux sont symboliquement des messagers qui peuvent communiquer avec les morts. Les rats nettoient les cadavres mis en terre et les corbeaux ceux exposés à l'air libre. On choisira donc les ossements en fonction de l'endroit où repose le mort. Les ossements se vendent pour presque rien, mais les crânes, transformés en sifflets à deux tons ou en ocarina miniature, se monnaient à un prix plus élevé, à prix d'or pour les pièces les plus précieuses. Ce commerce permet à de nombreux musiciens de louer leurs services autour et dans le temple. Ils contactent l'esprit du mort en jouant quelques notes spécifiques à la personne nommée, une sorte de mélodie personnalisée. Le petit instrument fixé à un cordon de cuir devient ensuite une amulette que l'acheteur garde autour du cou pendant sa prière.



Philippe Rat avec un coup de main de la CasBé Team
***Illustrations** Didier Guiserix*
***Sublime plan** Fred Lipari*



PROFESSION MJ

WELCOME TO FIGHT CLUB

Le MJ Only de ce numéro [1] traite de l'une des activités les plus représentées dans nos parties : le combat. Ce ne sera sans doute pas le seul. Pour cette fois-ci, il est surtout question de leur donner un côté dramatique et de les mêler à l'histoire générale. Prêts ? Y a de la rotule qui va voler !

En caricaturant à peine, à l'origine de notre loisir, tout ce qui ressemblait à une intrigue ou à la description d'un univers[1] ne servait finalement qu'à créer de la continuité entre les combats. Exactement comme les premiers JdR eux-mêmes ne servaient au départ qu'à créer de la continuité entre des parties de wargame. Mais tous ces à-côtés ont rapidement gagné en richesse jusqu'au point où certains en vinrent à opposer les combats à toute notion d'ambiance et d'histoire, ou même à s'enorgueillir de faire jouer un scénario qui n'en comptait aucun.

Ces deux extrêmes passent à côté de ce qui fait le sel de notre loisir : mêler l'excitation du jeu à la puissance évocatrice de l'histoire, de façon à ce que les deux se renforcent mutuellement. Mais, ceci est tout sauf évident, car, malgré des qualités bien réelles (notamment une activité et une attention accrues des joueurs), les combats font souvent appel à des règles qui accaparent l'attention de toute la table. L'objectif de cet article est de donner quelques pistes pour faire progresser l'histoire au travers des scènes de combat et non malgré elles.

LES GRANDS PRINCIPES

Avant d'entrer dans le détail, voici six principes qu'il est important de garder en tête. Les techniques présentées dans les pages suivantes ne vous serviront qu'à les mettre en œuvre :

- **Chaque combat doit être mémorable**, c'est-à-dire unique et identifiable. Rien de pire qu'un combat anonyme. Faites en sorte que vos joueurs ne parlent pas de la « baston » d'il y a un mois, mais de la fois où untel a pris une flèche pour sauver tel autre, ou du moment où ils ont délivré le roi. Idéalement, avant de se souvenir qu'ils ont combattu, ils devraient d'abord se rappeler pourquoi, et éventuellement comment…

- **L'intérêt dramatique doit correspondre à l'intérêt ludique.** Cela semble idiot, mais ce n'est pas si courant. Concernant les règles, si les PJ doivent tenir une position, il vaut mieux que les joueurs aient accès aux options tactiques défensives correspondantes (défense totale, couvert, etc.), que ce soit dans le système original ou dans vos règles maisons. Vous pouvez aussi simplement en tenir compte dans vos propres décisions. Peu importe, tant que leur impact est concret et que les joueurs le ressentent. De même, concernant la narration, il vaut mieux éviter les cinématiques où personne n'agit. L'idéal étant de faire passer les mêmes informations au travers de la technique même du jeu et des descriptions.

- **Chaque combat notable doit être une histoire à part entière** avec ses rebondissements, sa montée en tension, son paroxysme, etc.

- **Un combat est un dialogue** ; une exécution un monologue. Non

NOTES

Ce MJ ONLY est une version actualisée et étendue de deux articles parus en 2009 sur le blog http://www.tartofrez.com. Dans la mesure du possible, cet article essaye de rester relativement indépendant du ton de vos parties. Il se concentre sur le fait de rendre les combats un peu plus dramatiques, mais ne s'attarde pas sur les spécificités d'un genre particulier : pulp, épique, réaliste, etc. En attendant d'éventuels *MJ Only* sur ces thèmes-là, c'est donc à vous d'insister sur ce qui vous correspond le plus.

1 Ce n'est d'ailleurs sans doute pas tout à fait anodin si on parle de *background*, soit d'arrière-plan.



seulement les combattants parlent presque toujours, mais vous pouvez ressortir toutes les techniques liées aux interactions ou aux statuts sociaux. Une rixe, c'est au moins deux personnes qui refusent d'avoir tort.

- Chaque échange de coups doit changer la donne. Si le combat n'évolue pas , c'est que ces coups ne méritaient pas d'être décrits ni joués. Qu'ils portent ou pas, rebondissez dessus pour que la situation évolue en permanence. Même un combat qui s'enlise est une nouvelle information qui doit avoir des conséquences.

- Tous les personnages impliqués doivent avoir quelque chose d'intéressant à faire, même si ce n'est que se battre pour sa survie.

Les techniques outillant plus concrètement ces principes sont regroupées autour de deux grandes évidences :

- **Un combat est un conflit**.

- **Une scène de combat est une scène**.

TECHNIQUES : LE CONFLIT

Aussi idiot que cela paraisse, un combat est avant tout une opposition. Cela veut dire qu'on peut le résumer au fait que **quelqu'un veut quelque chose et quelqu'un ou quelque chose d'autre veut l'en empêcher**. La première façon de rendre cela mémorable est donc de mettre en place :

- **des adversaires** intéressants,

- **un enjeu** significatif, lié à un objectif ou une motivation claire,

- **un mode d'opposition**, le plus souvent violent.

QUI COMBAT ?

D'une façon ou d'une autre, les joueurs ne doivent pas être insensibles au destin des combattants. Si c'est assez facile pour leurs PJ, ou leur ennemi juré, il en est tout autre pour un adversaire rencontré pour la première fois. Dans les deux cas, la question à se poser est « *Qu'est-ce que cet ennemi ou cet allié a de spécial, là, maintenant ?* ». Le plus simple est souvent de le singulariser, d'intriguer les joueurs ou de les amener à compatir, selon l'importance que vous voulez donner au PNJ en question.

1) Pour un adversaire inconnu, surtout lorsque celui-ci est un monstre, **le mieux reste de le décrire et de ne pas le nommer**, ou alors seulement aux joueurs incarnant les PJ les plus aguerris : un huma- →

QUELQUES EXEMPLES D'OBJECTIFS ET D'ENJEUX

- **Abattre une cible** (sans se faire remarquer, alors qu'elle est protégée, sans tuer qui que ce soit d'autre, en se faisant passer pour autrui, avant qu'un événement ne se produise, etc.).
- **Capturer une cible** (pour l'étudier, pour la libérer, pour obtenir des informations ou une rançon, pour en priver l'ennemi, avant le jour, etc.).
- **Faire un maximum de dégâts** (pour intimider, pour priver l'ennemi d'un avantage stratégique, pour montrer sa supériorité, pour déclencher une guerre, etc.).
- **Protéger quelqu'un ou quelque chose** (de tous, jusqu'à ce qu'il soit à l'abri, etc.).
- **Tenir suffisamment longtemps** (pour couvrir une fuite, pour que les renforts arrivent, pour qu'un rituel ait lieu, pour que quelqu'un puisse faire autre chose, etc.).
- **S'enfuir avec un objet** ou une information spécifiques.

noïde de deux mètres, à la musculature imposante, au regard mauvais et à la fourrure orange marquera bien plus les joueurs que la simple mention d'un vulgaire hobgobelin.

2) S'il s'agit d'un PNJ quelconque ou d'un monstre courant, **rendez-le unique**. Par exemple, en lui rajoutant :

- Une **particularité physique** : un œil crevé, une mèche blanche, etc.
- Un **trait de personnalité** ou un **comportement surprenant :** un chef de meute, une diction particulière, une intelligence aigüe, un instinct maternel développé, etc.
- Un **objet spécifique** : un kobbold portant le pendentif du fils d'un des PJ…
- Une **réputation** ou un passé : la meute qui a ravagé les trois villages environnants…

3) Pour un PNJ un peu plus développé, en plus des points précédents, vous pouvez ajouter :

- Une **relation qui l'unit aux PJ :** un ancien PJ devenu PNJ…
- Plus précisément, son **statut** par rapport aux PJ, que celui-ci soit hiérarchique, martial, ou même amical.
- Une **injustice** ou une **qualité** qui l'amène à se trouver là (tel PNJ désapprouve son supérieur, mais son honneur le force à le protéger et affronter les PJ).
- Un **style** : la manière qu'a un personnage de se battre le caractérise autant que les mots.

4) Pour un PNJ que vous voulez mettre en pleine lumière, voire même pour les PJ, le plus efficace est sans doute de mêler les deux techniques suivantes :

- **Faire évoluer son comportement au fil du temps**.
- **Créer une apparente contradiction**.

Pour ce second point, formulez le comportement du PNJ par une phrase comportant un « *mais* » : tel PNJ est un prisonnier, mais il défend ses geôliers ; tel autre est un allié, mais il en a marre du comportement des PJ ; le dernier un méchant, mais il se comporte de façon respectable, etc. Cette contradiction pourra vous aider également à introduire un revirement (cf. ci-dessous) ou une dimension plus tragique, par exemple via quelque chose que les PNJ ne préféreraient pas avoir à faire. C'est également la base pour **rendre un PJ, un PNJ ou une scène réellement héroïque** : l'amener à faire quelque chose *malgré* le coût ou le danger.

POUR QUOI ON SE BAT ?

C'est une chose de rendre les combattants intéressants. C'en est une autre que de leur donner de bonnes raisons de se battre. Demandez-vous quelle est la question la plus importante pour un personnage ou celui qui le joue. Dans un combat subi, réaliste, celle-ci pourra être « *Est-ce que mon personnage va s'en sortir* ? ». Ce n'est déjà pas si mal. Après tout, peu de scènes mettent réellement les PJ en danger et cela témoigne à la fois d'un doute et d'un enjeu réels. Mais il est possible de faire bien mieux, comme « *Est-ce que je vais survivre sans trahir mes amis* ? » ou « *Est-ce que je vais convaincre mon fils de rejoindre le côté obscur* ? ».

Au-delà de sa simple survie, un combattant veut obtenir quelque chose (*objectif*), pour une raison donnée (*motivation*), et quelque chose de négatif se produira s'il échoue (*enjeu*). L'affrontement n'est qu'un moyen de savoir s'il arrive à ses fins. L'idéal est de faire varier ces éléments (cf. marge page précédente), non seulement d'un combat à l'autre, mais également au sein d'un même combat, en s'assurant que les enjeux soient assez élevés et les objectifs cohérents avec le reste de l'histoire. De même, quand vous le pouvez, proposez des enjeux momentanés contradictoires et forcez les joueurs à choisir : ouvrir le pont-levis à ses alliés ou se concentrer sur le champion ennemi ? Vaincre son ennemi ou protéger son amant ? Et s'ils ne font qu'un ?

INITITIVE OR NOT INITIATIVE ?

Ces phases préliminaires font que l'on sait souvent qui attaque le premier sans avoir besoin de règle d'initiative. Sans léser les PJ crées pour être rapides, récompensez ceux qui préparent le combat en les faisant agir en premier, ou en laissant le groupe décider s'il a pu se concerter. Cela accélère la partie et pousse vos joueurs à voir les spécificités de chaque affrontement.

Cependant, ces enjeux n'ont d'importance que si les joueurs ont le sentiment de pouvoir perdre, sinon l'affrontement, au moins les objectifs qu'ils se sont fixés. Pour que cela fonctionne, **ils doivent suspendre non seulement leur incrédulité, mais également tout sentiment d'invulnérabilité**.

Concrètement, cela implique les choses suivantes :

- Les combats n'ont pas pour unique enjeu la survie du groupe. Perdre le contrôle d'une partie de la ville, être obligé de fuir, subir une disgrâce temporaire ne sont pas moins intéressants.
- Les enjeux doivent être clairs, sauf rares exceptions.
- Laissez vos joueurs perdre, sans que cela soit humiliant, ni que cela mette fin à l'aventure. La défaite n'est qu'un chemin détourné, plus difficile, mais tout aussi passionnant, avec de nouveaux enjeux et des complications.
- Les combattants qui achèvent systématiquement leurs ennemis doivent être rares, et craints. Si c'est le sport favori des PJ, leurs adversaires en tiendront compte et ne leur laisseront aucune chance.
- Si vous jouez tactique, acceptez que l'issue d'un combat soit déterminée avant le moindre jet de dé.
- Mettez en place des enjeux qui légitiment certains comportements comme la fuite ou la reddition. Le courage et l'héroïsme ne peuvent exister que si la lâcheté est une option viable.

Par exemple, l'objectif de Rocky n'est pas de gagner son combat contre Creed. Il veut juste prouver à tous, surtout à Adrianne et lui-même, qu'il est plus qu'un simple tocard. Pas de question de vie ou de mort ici. Pourtant, l'enjeu est suffisamment important pour que nombre de meneurs rêvent de mettre en scène un combat aussi intense.

COMMENT ON SE BAT ?

Le troisième élément qui caractérise les conflits est la façon qu'ont les antagonistes de s'opposer. Autrement dit, **comment est-ce que l'un empêche l'autre d'arriver à ses fins ?** La violence semble être une réponse évidente, mais elle est extrêmement réductrice, même en combat. Là aussi, mieux vaut privilégier l'intérêt par la diversité.

Tout d'abord parce que **s'opposer à quelqu'un grâce à son savoir-faire martial ne signifie pas nuire à son intégrité physique**. L'objectif peut être d'obliger l'adversaire à cesser le combat sans pour autant avoir à verser le sang, de battre en retraite, de se défendre pendant un temps, ou, plus généralement, d'interdire ou d'enseigner quelque chose sans provoquer de dégâts. Souvenez du premier combat entre Li Mu Bai et Jiao Long dans *Tigre et Dragon*. Ceci permet également de donner tout son sel au choix d'engager réellement les hostilités, par exemple dans des scénarios basés sur des conflits modernes ou des forces d'interposition.

Ensuite, **il est très rare qu'un combat ne consiste qu'en un échange de coups.** Le plus souvent, les adversaires ont l'occasion de s'opposer autrement avant d'en venir aux mains, ou après (cf. marge) : discrétion, stratégie, placement, intimidation, discussion, course-poursuite, fuite, etc. De plus, dans un affrontement un peu complexe ou méritant un éclairage particulier, ces modes d'oppositions n'ont pas lieu l'un après l'autre (auquel cas on parle d'escalade, surtout quand les enjeux augmentent), mais alternent en permanence, et peuvent même être simultanés. **Apprenez à passer rapidement de l'un à l'autre et à varier les enjeux.** C'est crucial pour mettre en place des combats dramatiques, ou un minimum épiques.

Le fameux « *Luke, je suis ton père* ! » de *L'empire contre-attaque* est l'exemple même d'une telle variation. Il s'agit du paroxysme du combat et du film, bien avant les autres échanges de coups →



ou la perte du bras de Luke. C'est loin d'être un cas isolé. Pensez à ces scènes où les héros jouent des poings pour pouvoir ramasser le pistolet qui mettra fin au combat, à ceux où ils jouent à cache-cache entre deux tirs sur un adversaire quasi invulnérable…

ROBIN DES BOIS, PRINCE DES VOLEURS

Dans ce film, le grand combat final est plus ou moins structuré ainsi :
- **Première phase :** affrontement avec les gardes dans la cour pour empêcher la pendaison.
- **Intermède :** le saut en catapulte.
- **Deuxième phase :** combats rapides dans le château et voltige pour arriver avant que le mariage ne soit prononcé.
- **Intermède :** exécution de la sorcière.
- **Troisième phase :** affrontement avec le Sheriff de Nottingham, pour rester en vie.
- **Final :** deuxième mort de la sorcière (gag).

TECHNIQUES : LA SCENE

Les techniques suivantes s'appliquent à toutes les scènes, ou peu s'en faut. De façon étrange, la plupart d'entre nous a tendance à les oublier ou ne pas les adapter dès lors qu'il s'agit d'un combat. Pourtant, elles marchent tout autant que vous ayez un scénario en tête ou que vous improvisiez, ou que vous jouiez à un jeu où les PJ défont des armées entières ou à quelque chose de bien plus intimiste…

QUEL EST LE RYTHME DU COMBAT ?

Prenez tous les combats (hors exécutions) qui vous ont marqué au cinéma ou dans les jeux vidéo. Il est très probable que ceux-ci peuvent être découpés en plusieurs phases. Il devrait en être de même pour vos combats importants. **Donnez-leur au moins un début, un milieu et une fin bien marqués**.

Ainsi, le combat dans son ensemble doit constituer une sorte de petite histoire, ou apprendre quelque chose aux joueurs (cf. *Vouloir - Pouvoir - Savoir* dans notre numéro précédent), qui doivent non seulement avoir à s'adapter d'une phase à l'autre, mais aussi avoir bien conscience que la situation vient de changer. **N'hésitez pas à les entrecouper par autre chose que des échanges de coups pour bien marquer les transitions** (cf. marge).

QUELLE EST SA CHARGE ?

Une autre technique très utile, quoiqu'un peu grossière, est d'alterner la *charge* des scènes. Autrement dit, il s'agit de faire en sorte qu'une phase qui commence bien finisse mal, et inversement. Une victoire inespérée mais bien amère, ou une débâcle totale amenée par un coup de théâtre suffisamment intéressant seront sans doute préférables à des résultats tiédasses, confirmant sans spectacle un rapport de forces déjà connu.

QUEL EST SON OBJECTIF DRAMATIQUE ?

Traditionnellement, en dramaturgie, une scène a un ou plusieurs des objectifs suivants :

- **faire avancer l'histoire** (révélation, péripétie, dénouement, etc.),
- **développer un personnage** (le méchant, un allié important, les PJ, etc.),
- **en mettre plein la vue**.

Si le combat est à votre initiative et que vous ne l'avez pas lancé par habitude ou par facilité, il vous suffit de combiner quelques-unes des techniques ci-dessous, en fonction de la raison pour laquelle vous l'avez mis là. S'il s'est imposé à vous, une bonne méthode peut être de vous fixer un de ces objectifs et de tout faire pour l'atteindre en jeu.

- **Lier les scènes entre elles :** insérez l'explication ou la conséquence d'un élément intervenu plus tôt.
- **Briser le statuquo**. Tout peut arriver, surtout ce qui peut faire basculer un scénario d'un acte à un autre : début des ennuis ou des choses sérieuses, échec qui force à revoir ses projets, solution qui semble enfin possible, etc.
- **Faire parler les PNJ**, pour arriver à un des autres éléments de cette liste.
- **Amener un changement de camp** chez un PNJ, à travers l'action.
- **Intriguer les joueurs :** des alliés ou des adversaires n'agissent pas comme prévu, ils semblent avoir des motivations inattendues, etc.
- **Utiliser le combat comme décor** pour une révélation ou un événement particulier qui prendra alors la forme d'une scène ou d'un scénario classique.
- **En faire le point final de l'histoire**, une sorte de récompense en soi, par exemple en ne jouant pas avec son issue, mais avec sa durée (cf. *Rocky*).

Pour développer un personnage, vous pouvez notamment :

- Là encore, **utiliser le dialogue** et le lier à un autre point de cette liste.

- Mettre en avant **sa personnalité,** révélée par son style de combat.

- Mettre en avant **certains traits spécifiques par le biais de petits événements** : un ennemi intelligent qui ne se laissera pas porter deux fois la même attaque, un autre qui ne respecte que la force, etc.

- Introduire un doute sur la façon dont il est perçu, ses motivations, ou le faire évoluer : un soi-disant boucher qui refuse d'achever ses adversaires ou les laisse se relever, un autre qui accepte d'abandonner son arme ou son armure pour rester sur un pied d'égalité avec les PJ, etc. On obtient souvent un début de revirement grâce à un « méchant » qui refuse d'utiliser un avantage ou un « gentil » qui a recours à un avantage qui n'est pas nécessaire ou moral.

- Le priver de sa façon habituelle de combattre (magie qui ne marche pas, lame qui se brise, arc à la corde mouillée, etc.). Si c'est un PNJ, montrez comment il réagit : abandon, rage démultipliée, etc.

- Multiplier les objectifs secondaires. Le combat est perçu comme un instant de vérité. En forçant un personnage à y faire des choix concrets, on le décrit en laissant une impression bien plus durable aux joueurs.

- Tester ses valeurs et ses relations au travers du combat, en faisant intervenir ses alliés/atouts ou ses adversaires/handicaps, voire en les opposant au fait d'avoir à combattre lui-même…

Pour en mettre plein la vue, vous pouvez notamment :

- Faire évoluer le décor avec le combat (château subissant une attaque, échafaudages en flammes, toit d'un train, barrage en train de céder, etc.)

- Jouer sur la démesure : si vous avez la chance de jouer à un jeu où on peut escalader des titans (à la *Shadow of the Colossus* ou pas), affronter des dragons ou autres destroyers stellaires, profitez-en.

- Insister sur le ressenti des PJ : le bruit assourdissant du fracas des armes, les hurlements qui empêchent de se comprendre, l'adrénaline qui réfléchit à notre place et qui semble arrêter le temps, ces coups donnés et subis dont on ignore les effets, etc. Sans verser dans le gore si vous ne le souhaitez pas, modifiez toutes vos descriptions en fonction de ce que les PJ perçoivent. Surtout, si le combat est une façon de faire passer autre chose, comme dans *Aliens*, où ils servent à instaurer la peur.

- Rendre les choses personnelles et les centrer sur les personnages, quitte à piquer les joueurs au vif ou à taper là où ça fait mal.

- Reprendre les scènes les plus spectaculaires du jeu vidéo ou du cinéma (du *Soldat Ryan* à Michael Bay ou Johnny To).

- Et bien sûr, **utiliser de la musique**[2] qui correspond aux diverses phases du combat…

EN RESUME

Le principal souci des combats n'est donc pas de manquer de techniques pour les mettre en scène, mais d'oublier de se servir de tout ce qu'on connaît déjà. En effet, il ne s'agit finalement que de scènes comme les autres. Tant que l'on s'efforce, par sa préparation ou son improvisation, de garder les six principes du début de l'article en tête, et notamment de mettre en adéquation l'intérêt dramatique avec l'intérêt technique, il n'y a pas de raison que les choses se passent mal.

Jérôme « Brand » Larré
***Illustrations** Gotto*

2 Internet déborde de conseils pour trouver des musiques adaptées à vos parties. Plutôt que de faire la même chose en moins bien, voici deux bons points de départ : http://jdr.la/musique et http://jdr.la/musique2

SHOW TIME

En regardant la *WWE* et les *Chevaliers du zodiaque*, on apprend que :
- Tout combattant a un style, une allure, une musique, un statut, une faction et des coups qui lui sont propres.
- On change de faction uniquement au travers d'un combat.
- Celui qui a le plus grand statut gagne en général. L'outsider gagne grâce à ses valeurs, en trichant ou parce que son statut ou sa faction vient de changer.
- Sauf combat sans enjeu ou sans tricherie, un gentil bat un méchant de même statut.
- Une histoire simpliste suffit à tenir des mois. Même sans diversité dans les coups portés…
- L'avant et l'après-combat importent autant que le combat.
- Un combat est d'autant plus spectaculaire qu'il est anticipé.
- Les commentaires importent autant que l'action.
- Interrompre ou survivre à un coup spécial n'est pas anodin.
- Imiter le coup spécial d'un autre est la pire des ignominies.

Devine qui vient dîner ce soir... n°2

LE TIGRE-GEMME

Extrait des mémoires de la comtesse Henrietta Boccelini

« On ne parle plus que de cela à la cour du prince Octavio et je pense que la plupart des sujets habituels de discussion seront pour quelques semaines relégués aux marches du palais. »

Hier, à l'occasion du 22ème anniversaire de la princesse, la délégation orientale, voulant sans doute améliorer ses relations avec le trône – mais hélas je ne suis point experte en politique – lui a offert un tigre gemme, animal ô combien convoité ces derniers temps. La princesse Constance fut agréablement surprise et je pus me délecter des regards de convoitise des autres courtisanes. Il faut connaître les bonnes personnes, Mesdames, pour acquérir un tel joyau, et celles qui ont pris un malin plaisir à faire courir des rumeurs sur mes accointances vont s'en mordre les doigts pendant longtemps. Un tigre-gemme n'est pas un vulgaire caniche !

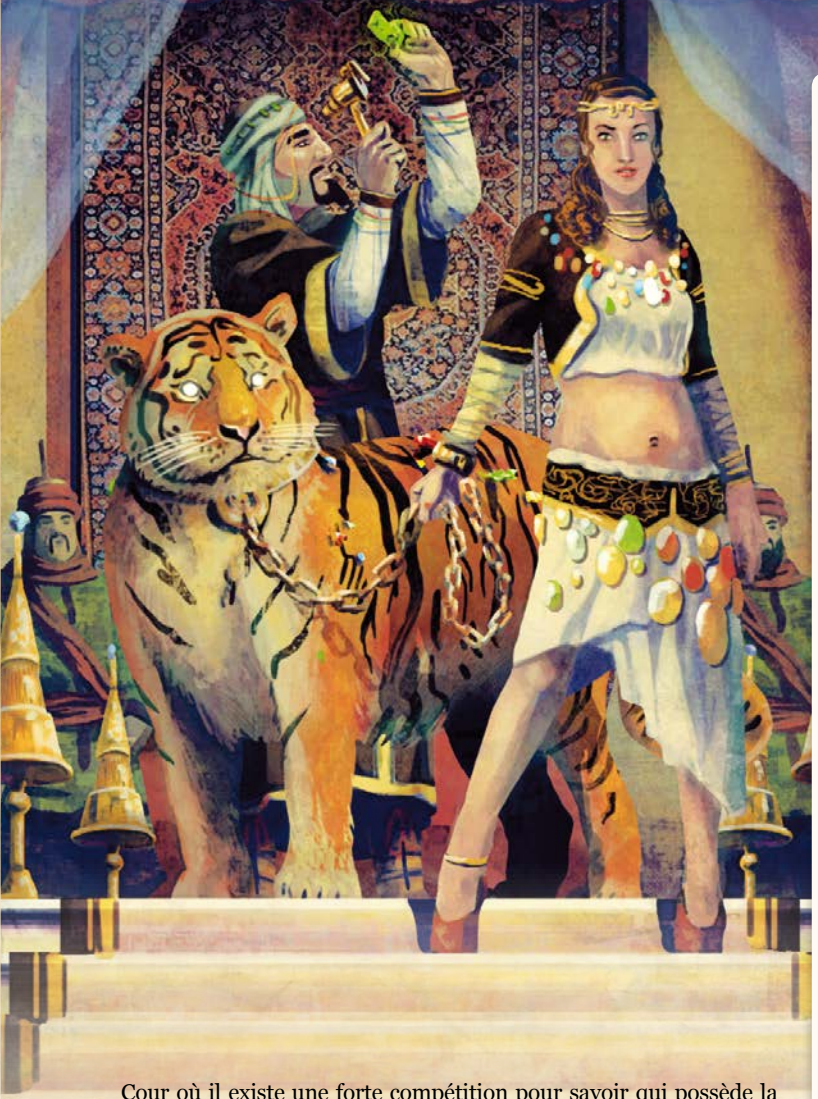
Celui de la princesse était plus petit que le mien, plus jeune également. Il aurait pu passer pour un ocelot aux yeux des ignorants si ce n'étaient ses yeux laiteux sans pupille et les gemmes qui parsemaient son pelage strié.

La première fois que j'entendis parler d'un tel animal, je me fis montrer une gravure et je me souviens avoir alors naïvement pensé que cela était du dernier chic que d'orner son animal de compagnie avec des joyaux multicolores. Quelle ne fut pas ma surprise lorsqu'on me présenta un spécimen de cet animal, et que je m'aperçus que ces gemmes n'étaient point des ornements mais poussaient naturellement entre les poils de l'animal et grandissaient au fur et à mesure avec lui !

Un alchimiste de ma connaissance – il faut toujours en connaître un lorsque l'on fréquente la Cour – me confirma que le « tigre gemme » fabriquait bien de lui-même ces cristaux de grande qualité. Il ajouta, d'un ton confidentiel, que cet animal était également appelé « onirovore » ou « mange-souvenirs » dans les cercles érudits et qu›il était censé absorber les souvenirs – pour les mâles – ou les rêves – pour les femelles – des personnes qu'il côtoyait.

Imaginez mon incrédulité face à ces révélations. Je dus toutefois me rendre à l'évidence lorsque l'adresse de mon tailleur disparut de ma mémoire après une soirée de couture où j'avais sans y prendre garde tenu le tigre trop longtemps sur mes genoux. Une belle émeraude s'était subtilement nichée entre les omoplates du félin qui me regardait de ses yeux vides. Elle se détacha facilement à mon toucher, sans que le tigre en fût importuné le moins du monde. La pierre était tiède dans ma main et on pouvait voir dans ses facettes, si l'on y prêtait attention, se refléter la devanture de ma maison de couture préférée.

Dans les semaines suivantes, je ne pus m'empêcher de l'amener à la



Cour où il existe une forte compétition pour savoir qui possède la chose la plus exotique ou la plus onéreuse. Le tigre-gemme étant les deux à la fois, je demeure celle qui dirige les tendances princières. Et qui sait quelles gemmes apparaîtront bientôt sur son pelage… »

Aventures avec le tigre-gemme

Comme outil, élément de décor ou base de scénarios, le tigre-gemme a bien des moyens de trouver sa place autour d'une table de JdR. Florilège de raisons et de prétextes pour le faire apparaître dans vos aventures…

Intrigues de cour, rumeurs et mystères

Quand un onirovore est offert à l'Empereur pour lui porter chance lors de la guerre qu'il s'apprête à mener, la cour reste muette devant la noble stature de cette incroyable créature jamais vue jusqu'alors. Mais quand un érudit de passage révèle au →

Profil Pathfinder

Tigre-gemme / Onirovore / Mange-souvenirs **FP 5**
PX 1600
Créature magique de taille G, N
Init. +6 ; **Sens** odorat, vision aveugle ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille -1)
pv 45 (6d8 + 18)
Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 12 m
Corps-à-corps 2 griffes +10 (1d8 + 6 et étreinte), morsure +9 (2d6 + 6 et étreinte)
Espace 3 m ; **Allonge** 1,50 m
Attaques spéciales bond, pattes arrières (2 griffes +18, 2d4 + 8)

STATISTIQUES

For 23, **Dex** 15, **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 15
BBA +4 ; **BMO** +11 (+15 lutte) ; **DMD** 23 (27 contre crocs-en-jambe)
Dons Arme de prédilection (griffe), Science de l'initiative, Talent (Perception)
Compétences Acrobatie +10, Discrétion +4 (+8 dans les hautes herbes), Natation +11, Perception +8,
Pouvoir Onirophagie
Particularités yeux sans pupilles, excroissances dorsales (gemmes)

ÉCOLOGIE

Environnement jungle et forêt
Organisation sociale solitaire ou couple
Trésor spécial (1d20 gemmes magiques de qualité variable)

maître-espion de la cour la nature des pouvoirs dont dispose le tigre-gemme, des aventuriers sont rapidement recherchés afin de retrouver la piste de la délégation étrangère venue offrir ce cadeau empoisonné. Mais comment retrouver et faire parler des acteurs qui n'ont plus aucun souvenir de leur séjour au palais ou d'un quelconque commanditaire ? Plus tard, il faudra probablement aussi faire le nécessaire pour récupérer toutes les gemmes tombées malencontreusement et/ou ramassée par des âmes retorses, certaines pierre précieuses constituant des outils de premier choix pour un maître-chanteur.

Outre l'espionnage, qui constitue son utilisation la plus évidente et séduisante, l'onirovore peut aussi être employé comme instrument, lors de l'interrogatoire de prisonniers ou pour effacer les éléments compromettant d'un agent ayant accompli sa mission.

Dans un cadre plus pacifique où sa présence est mieux acceptée, le tigre-gemme peut également soigner des maux, qu'il s'agisse d'une femelle dressée pour libérer les jeunes enfants de leurs cauchemars récurrents ou d'un spécimen mâle utilisé pour débarrasser les personnes traumatisées de leur souvenirs douloureux.

Il est également possible d'imaginer la lutte entre différents collectionneurs cherchant à faire éclore la plus belle gemme imaginable sur un de leurs tigres et s'efforçant pour ce motif de faire naître les plus incroyables et vives émotions, sans s'inquiéter des dommages qu'ils causent bien entendu.

Et que dire de ce marché entre les plans où des hommes et des femmes s'échangent des gemmes-souvenir et des gemmes-rêves, ayant percé le mystère permettant de les faire leur...

Chasse au trésor

Considérant leur redoutable potentiel en tant que cartes au trésor, il serait rudement dommage de se priver d'user des tigres-gemme de la sorte. En effet, quoi de plus intrigant qu'un aventurier émérite revenant vers son village après des années d'absence, les poches pleines d'étranges gemmes, sans plus aucun souvenir, mais un magnifique tigre aveugle âgé de quelques mois dans les bras.

Après une micro-enquête et quelques journées d'observation de l'aventurier et de sa bête, les PJ pourraient reconnaître une grotte pleine de gemmes dans les reflets d'une pierre précieuse, voir d'autres tigres au cœur d'une jungle en observant un saphir et, enfin, découvrir une passe inconnue et mystérieuse dans les montagnes proches en s'attardant sur une troisième gemme. Des scènes de poursuite, de combats et de captivité (du tigre et/ou de l'aventurier) pourraient aussi figurer parmi les scènes dépeintes par les gemmes, autant de moyens d'an-

PROFIL CHRONIQUES OUBLIÉES

Tigre-gemme
NC 6, taille grande
FOR +6* **DEX** +3* **CON** +6
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -3
DEF 17 **PV** 50 **Init** 17
Morsure et griffes +10 **DM** 2d6+6
Voie du prédateur rang 4
Capacités : *Onirophagie* : voir ci-dessous. Résister de manière consciente demande un test de SAG difficulté 13.
Pouvoir
Onirophagie : le tigre gemme, de manière inconsciente, absorbe les rêves ou les souvenirs d'une personne située à moins de six mètres de lui. Pour chaque heure passée près de l'animal, la victime perd un souvenir ou un rêve choisi par le MJ. Une gemme apparaît petit à petit entre les poils de l'animal. Plus le souvenir est ancien, plus la gemme est petite. Plus le souvenir est précieux pour la cible, plus la gemme est étincelante et plus sa lecture devient claire et facile (le baiser d'un amoureux donné la veille donnera par exemple une grosse pierre éclatante). Une personne éveillée et consciente de la menace peut résister en réussissant un test de Volonté DD15.
Les gemmes ainsi conçues sont magiques, de qualité supérieure et peuvent être vendues. Réduites en poudre, elles permettent de concocter des breuvages de clairvoyance.
Un tigre-gemme peut toujours sentir et suivre ses gemmes à la trace, même une fois celles-ci réduites en poudre.

noncer les futurs ennemis des PJ dès le début de l'aventure.

Avec quelques indices de plus, vous pouvez dessiner à petits traits une carte vers la jungle des tigres et la grotte aux trésors. Reste ensuite à ajouter des concurrents plus ou moins violents, avides et près à s'associer, et évidemment plus ou moins près à trahir leurs nouveaux amis. Ceci fait, en route sur la piste des pierres précieuses et des onirovores !

Que trouveront les PJ au bout du chemin ? Au cœur des ruines d'une civilisation autrefois prospère, rencontreront- ils une tribu d'humains vivants en symbiose avec les tigres, les fresques de leur habitat racontant leur décadence (ou leur éveil, question de point de vue) d'une société évoluée/corrompue à la vie sauvage au jour le jour, sans souvenirs et ne jouissant que de la mémoire immédiate, sous la protection des compagnons-tigres pendant leurs années de jeunesse et de grand âge ? Ou, au contraire, découvriront-ils un peuple ayant développé des résistances naturelles ou une discipline particulière pour préserver ses rêves et sa mémoire à force de vivre à proximité des tigres-gemme. Quels pouvoirs pourraient accompagner une telle discipline ? Et quelle influence aura la découverte de ces peuples et merveilles ? Quel mal pernicieux aura suivi les PJ dans leurs explorations ? Jetez un œil au MJ Only de ce numéro, prenez 30 mn pour compléter cette base, secouez et servez chaud.

Enfin, il est important de noter que ce synopsis assez aisé à mettre en œuvre peut l'être dans différents jeux et à différentes époques. Il suffit de faire de l'aventurier un célèbre explorateur à la Livingstone et d'ajouter des nazis ou des membres du Masque noir parmi les méchants qui apparaissent dans les gemmes pour avoir un scénario d'aventure compatibles avec *AMI*, *La Brigade Chimérique* ou d'autres jeux prenant place entre la Belle Époque et les années 30.

Du med-fan au space-opera

Ne faites pas l'erreur de limiter le tigre-gemme aux univers med-fan. Il peut parfaitement trouver sa place dans n'importe quel jeu pulp où s'est immiscée une part de fantastique. *Hollow Earth eXpedition*, *Terra Incognita*, *AMI*, *Les Milles-Marches*, et même *L'Appel de Cthulhu*, tous ces jeux peuvent sans mal accueillir un tigre-gemme.

En partant d'une créature synthétique, avec une explication fondée sur des modifications génétiques ou au prix de quelques changements plus ou moins importants, il est également possible de faire apparaître cette créature dans des jeux steampunk et futuriste, voire dans des cyberpunk ou des space-opera comme *Shadowrun* ou *Fading Suns*.

Meta-créature, chimérique conçu en laboratoire, animal xéno ou technocréature coquette volant les données par bloc et les affichant comme des gemmes dans le pelage de son persona... À vous de décider.

PROFIL FANTASYCRAFT

Tigre-gemme (Grand Animal Marchant - 78 XP) :
For 16, Dex 12, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 12 ; Tai G (1x3 m, Allonge 1,5) ; Vitesse : 12 m au sol ; Init VI ; Att V ; Déf III ; JS III ; Santé V ; Comp — ; CS : Athlétisme V, Camouflage II ; Détection V ; Options : Éventration, *Lutteur, Onirophagie*, Robuste I, Vision aveugle*

Attaques/Armes : Morsure III (dég 2d10+2 létaux ; crit 17-20), Griffes II (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20)

Trésor : spécial (1d20 gemmes magiques)

Niveau de Menace : 5

Billy Bécone
Textes additionnels et chiffrage Pathfinder/FantasyCraft
Stéphane Gallot
***Chiffrage CO** Laurent « Kegron » Bernasconi*
***Illustration** Si vous vous reconnaissez, prière de nous contacter !*

UNE ŒUVRE, UNE INSPI

AGE OF THE DRAGONS

Moby Dick le dragon blanc

J'embarquais sur ce robuste vaisseau qui a traversé bien des tempêtes. Ses ponts étaient usés et gondolés. Sa chair de métal roussi par les flammes protégeait de l'haleine embrasée des dragons. Un navire cannibale qui suivait sa route sur des cartes tracées par les restes éparts de ses ennemis…



DVD
Age of Dragons
Film de • Ryan Little
Éditeur • SND
Prix • Environ 10€ le DVD / 20€ en Blu Ray

… Un noble vaisseau, parfois emprunt de nostalgie. Mais il n'est point de noblesse sans nostalgie.

Nous faisions route vers des contrées interdites et des territoires barbares. Notre quête ? Le Vitriol, la plus précieuse de toutes les huiles. Les lampes qui éclairent le monde brûlent d'un feu sacré, tout entier dédié à notre gloire. Nous sommes des chasseurs…

L'Oeuvre

Age of the Dragons est une honorable série B de Ryan Little, basée sur une idée originale : adapter le *Moby Dick* d'Herman Melville en médiéval-fantastique. Il fallait oser ! Dany Glover passe facilement inaperçu dans ce film, qui n'est cependant pas dénué d'intérêt.

Soyons clair, c'est simplement honnête. Les scènes d'action manquent un peu d'ampleur et les incrustations sont correctes, sans plus. La narration philosophico-religieuse en voix off pourrait en énerver certains, même si, personnellement, j'ai bien aimé certaines envolées. La fin est clairement trop rapide, bâclée et sans réelle surprise, puisqu'il s'agit vraiment de *Moby Dick*… avec des dragons. La puissance et la profondeur de l'œuvre originale en moins…

L'Inspiration

Un meneur de jeu pourrait néanmoins y trouver quelques bonnes idées :

- Une excellente scène de chasse de wyvernes, avec séquence d'infiltration dans l'antre, pataugeage dans le sang et massacre qui peut mettre mal à l'aise si le MJ soigne sa description.
- Des personnages plutôt bien campés, bien qu'un peu stéréotypés, adaptation oblige. Si vous avez besoin d'une organisation spécialisée dans la chasse quasi industrielle des dragons, vous avez trouvé (on peut peut-être espérer mieux avec *Dragonslayer's Handbook*, un Player Companion pour *Pathfinder* qui devrait sortir sous peu, en anglais).
- Et puis surtout, il y a le « navire », le Wyvern, et son équipage. Dans nos parties de jeu de rôle, nous avons sans doute tous un jour mis en scène un bateau, flottant ou volant. Celui-ci roule cependant sur terre : un bon gros véhicule terrestre, genre char Leclerc, conduit de la même façon (deux manettes pour bloquer les trains de roues, un frein et un tube pour communiquer avec la « salle des machines »), et qui se déplace grâce à la puissance de gros bestiaux bizarres logés dans ses entrailles. Construit en métal et en bois traité pour résister aux plus fortes températures, l'engin est équipé de grosses arbalètes de siège pour harponner les proies, ainsi que de quatre énormes pieux d'ancrage rétractables, destinés à assurer la stabilité de la structure pendant la



lutte. Oui, c'est improbable, mais rigolo et 100% réutilisable en JdR.

Le Vitriol

Quelle que soit son espèce, tout animal capable de cracher du feu possède des glandes internes qui produisent du « Vitriol », un liquide légèrement phosphorescent qui s'enflamme – ou explose – au contact de l'air. Une fois prélevées, ces glandes sont stockées à l'intérieur du navire dans des petites caisses garnies de paille.

Le Vitriol fait l'objet d'un commerce florissant auprès des alchimistes, qui le revendent après dilution et coupage. Le produit permet notamment de fabriquer des charges explosives, utilisées dans les mines, les carrières ou les chantiers de construction (ou de démolition), à l'instar de la dynamite ou de la nitroglycérine. Certaines unités militaires à la pointe du progrès peuvent également être équipées de grenades. Enfin, bien maîtrisée, la distillation du Vitriol fournit une huile d'éclairage à l'éclat particulièrement vif, dont la combustion est beaucoup plus lente qu'une huile ordinaire.

L'équipage

Monsieur Starbuck est le maitre d'équipage. Un homme sombre et déterminé. Solitaire aussi. Un regard froid noyé dans un gouffre de solitude sauvage depuis la perte de sa famille lors de la dernière Grande épidémie. Tout en lui raconte les maints périls traversés au cours de trop longues années. Un homme au calme légendaire, insensible à la peur. Ce n'est pas du courage, ce sentiment qui ne rend dangereux que les lâches. C'est autre chose, mais quoi ?

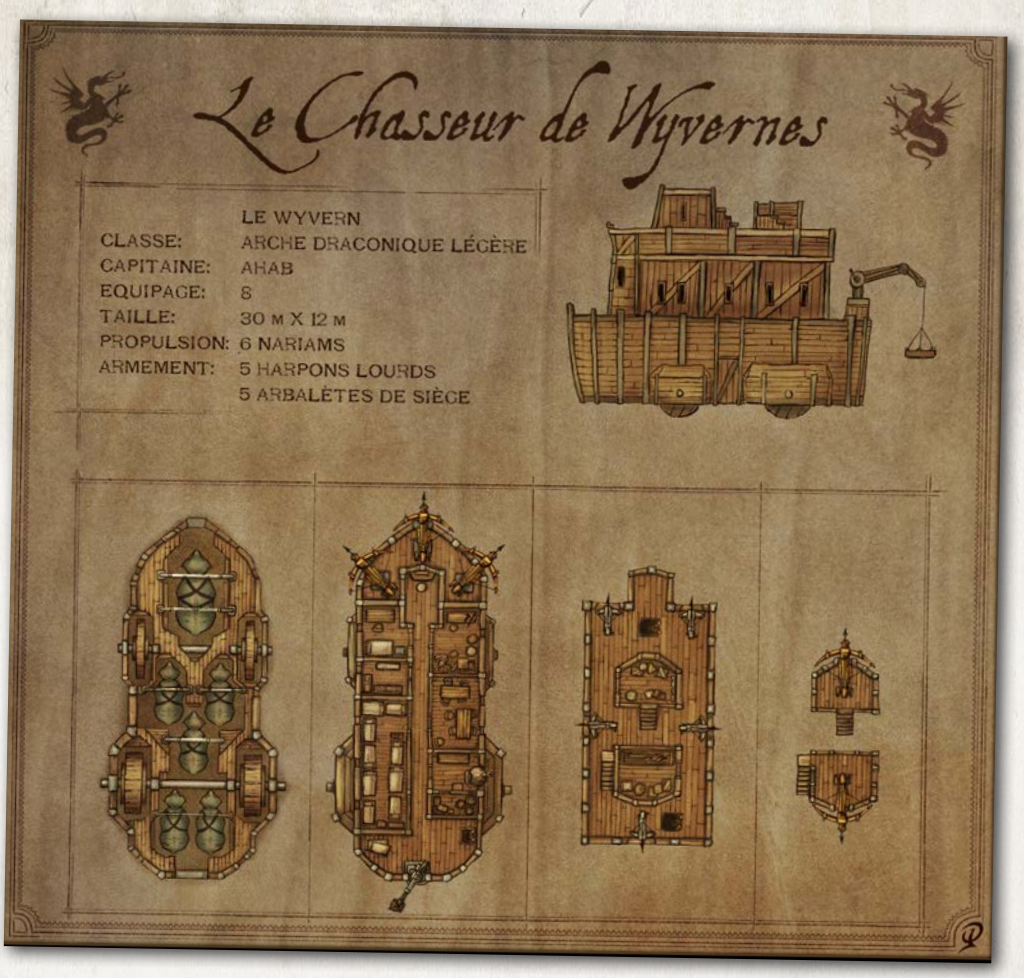
Monsieur Stub est le maître harponneur. Doté d'un caractère jovial, c'est un bon compagnon et un fameux conteur. Ni couard, ni vaillant, il domine le monde du haut de ses arbalètes de siège, attendant patiemment. À l'épreuve du feu et plus résistant que n'importe quel →

autre lien, le filin de son harpon est fabriqué à partir des boyaux de ses proies. Le combat est pour lui une sorte d'extase, une bien trop brève valse sublime avec la Mort.

Lask est un homme mesquin, lâche et stupide. Il est extracteur, expert dans l'art délicat du prélèvement des glandes vitriolaires des draconniques. C'est aussi le cuisinier et le chirurgien du bord. Il s'agit en réalité d'un bien piètre professionnel dans ses deux activités.

Gonzo n'a rien à faire ici. C'est un paysan, vrai de vrai, aussi rustique, obtus et massif que ses six nariams, monstrueuses bête de somme à poils long à l'odeur puissante et au regard stupide qui font avancer le vaisseau. On ne le voit pas beaucoup et il parle peu. Le capitaine l'a aussi chargé des réparations. Le soir, le son de son marteau raisonne en contrepoint des chants de la cockerie.

Messieurs Queequeg et Tashtego sont les lanceurs-harponneurs de pointe, les fous qui parachèvent en combat rapproché le travail de Monsieur Stub. Avides et brutaux, mais d'une loyauté sans faille, ils forment un binôme de qualité. Le temps de la campagne, du moins. Des deux, Queequeg est le plus expérimenté,



le plus habile au lancé aussi. Chasseur dans l'âme, il piste sans relâche, en avant du vaisseau. Tashtego est un animiste à principes, qui ne tue jamais gratuitement. Ses rituels destinés à honorer ses victimes sont toujours une surprise pour le non initié.

Rhashel est l'habile manœuvrière du navire. Murée dans un pesant silence, dans l'idée qu'elle ne pourra jamais se libérer du joug du capitaine, son père adoptif, c'est une jeune fille au charme ténébreux et au caractère bien trempé. Elle est parfaitement apte à se défendre et le moindre manque de respect peut avoir de fâcheuses conséquences.

Enfin, Ahab est le capitaine fantôme du navire. Cloîtré dans sa cabine, il passe ses journées penché sur ses cartes, dans lesquelles se cache le secret de ses expéditions. Tous les matins, il transmet la route à suivre à Rhashel. Sa peau zébrée de cicatrices et couverte de brûlures ne supportant pas la lumière, il n'apparait que rarement au grand jour, protégé d'une houppelande et d'un masque. Pour beaucoup, c'est un fou, obsédé par le Grand Dragon blanc qu'il pourchasse depuis bien des années. Pourquoi ? Nul ne le sait vraiment. La légende dit qu'il cherche à venger la mort de sa famille, mais est-ce bien la vérité ? Dur, refusant la lâcheté et l'incompétence, il n'en reste pas moins qu'être accepté à son bord est synonyme de trois choses : que l'on est parmi les meilleurs, que la paie sera bonne et qu'on embarque en compagnie de la Dame noire. D'ailleurs, elle trinque en ce moment même avec lui…

Mettre en scène le navire

Le navire et son équipage peuvent être rencontrés aux confins des terres sauvages, « à quai » dans une petite ville reculée de province, lors d'un ravitaillement ou au cours de la préparation d'une campagne de chasse. Il y a d'ailleurs de grandes chances de retrouver son équipage au fin fond d'une taverne, en train de raconter des histoires à l'occasion d'une beuverie, ou engagé dans un concours de lancer de harpons (une fois que tout le monde est complètement ivre).

À moins d'axer votre aventure sur une campagne de chasse, les personnages peuvent aussi être embauchés comme surnuméraires à cause d'un animal de bonne taille rôdant dans la région. D'ailleurs, il n'est pas impossible de retourner les rôles et d'embaucher le navire et son capitaine pour aider à l'éradication d'un fléau ravageant les terres où habitent les personnages.

Néanmoins, il est beaucoup plus probable de croiser le Wyvern dans une zone isolée, au cours d'une de ses expéditions. Offrir son assistance pour remplacer une roue ou soigner un blessé peut être un bon prétexte pour approcher l'équipage, tout comme la nécessité de trouver un abri en prévision d'une nuit froide. C'est l'occasion de faire connaissance, d'écouter quelques bonnes histoires et de vivre quelques petites péripéties en commun. Qui sait, une mission d'escorte pourrait être proposée aux PJ afin de protéger l'importante cargaison de Vitriol contenue dans les calles. C'est bien connu, il est beaucoup plus simple de voler du Vitriol que de le récolter soi-même…

À propos de Vitriol, il est toujours possible d'en avoir besoin dans des buts plus ou moins avouables. Encore faut-il s'en procurer. Ou le transporter là-bas, très loin. *Le Salaire de la peur*, d'Henri-Georges Clouzot, vous connaissez ?

Philippe Rat
***Illustration** Herwin Wielink*
***Photos** SND tous droits réservés*



Vn illvstratevr talentvevx

Le très sympathique dessin qui accompagne cette petite aide de jeu est l'œuvre de Herwin Wielink, plus connu sur le Net sous le pseudo de *Djekspek*. Nous le remercions très chaleureusement pour son accueil et son autorisation spontanée de publication de sa vision de l'engin. Herwin est, à notre sens, un fabuleux dessinateur hollandais et nous ne saurions que trop vous conseiller de jeter un œil sur ses travaux. Ses superbes illustrations ne dépareilleraient vraiment pas dans nos bouquins de JdR. Messieurs les éditeurs, à bon entendeur…

- Sa page DevianArt : *http://djekspek.deviantart.com*
- Son site personnel : *fantasy-maps.com*

UN PLAN = UN DONJON

LA CRYPTE DE LUÂN PHIÊN

Selon une ancienne légende, la crypte de Luân Phiên contiendrait d'immenses richesses, mais aucun de ses courageux explorateurs n'en est jamais ressorti pour le confirmer. On raconte aussi qu'y pénétrer rend fou et qu'un étrange bruit, mélange de raclement et de grondement, en émane à intervalles réguliers. La rumeur prétend qu'on entendrait les appels désespérés de ces fous de chasseurs de trésors.



Dans la configuration présentée ici, la crypte est la demeure éternelle de Luân Phiên, architecte génial d'un Empire antique depuis longtemps disparu. Vous pouvez cependant réutiliser le principe de ce piège, car c'en est un, selon vos propres besoins : salle au trésor renfermant une puissante relique, « Enfer » de la bibliothèque d'un monastère façon *Nom de la Rose,* ou même prison nécessitant une protection particulièrement vicieuse. N'hésitez pas non plus à quitter le domaine du médiéval-fantastique pour lorgner sur d'autres genres (*HEX*, *Aventures dans le Monde Intérieur*, archéo-polars, etc.). Ça marche aussi !

Hormis quelques pièges mécaniques « classiques » situés à l'emplacement des têtes de mort et que nous vous laissons imaginer, tout repose sur la conception même de la crypte : il s'agit de trois anneaux en rotation perpétuelle, qui se déplacent d'un quart de tour dans le sens des flèches toutes les 10 minutes, dès lors que l'on pénètre dans les lieux. Un léger tremblement du sol peut alors être décelé et le fameux bruit se fait entendre. Des personnages-joueurs très sensibles à leur environnement peuvent ressentir une désorientation passagère. Au centre de la crypte (14), un imposant pilier comportant une excroissance sert de pivot au piège. Observer la rotation de l'excroissance permet d'en saisir le fonctionnement. Attention, détruire le pilier est une très mauvaise idée. Cela bloquerait irrémédiablement le mécanisme !

Il est conseillé de photocopier et de découper les différents anneaux. En les collant sur du carton et en les assemblant avec une attache parisienne, un MJ ne sera, lui, jamais perdu…

Histoire de mettre un peu d'ambiance, vous pouvez aussi considérer que les nombreuses statues décorant les lieux peuvent s'animer et que l'on peut tout à fait rencontrer les quelques aventuriers piégés jadis, sous forme de morts-vivants (pas forcément hostiles d'ailleurs).

DESCRIPTION DU DONJON

1. Entrée principale.
2. Salle des gardes. Quelques statues censées protéger les lieux.
3. Pièce secrète. À vous de voir ce qu'on y trouve ou affronte.
4. Bibliothèque. De nombreux livres et manuscrits d'architecture, parfois très anciens. Les seuls véritables trésors dans la configuration présentée ici.
5. Réserve.



6. Seconde entrée. Se termine en cul-de-sac si elle n'est pas en face de la sortie (voir pièce 1).

7. Salle de prière. Un autel, quelques offrandes.

8. Salle des esprits. Contient les corps des 25 ouvriers qui ont construit la crypte (qui a dit que Luân était un homme bien ?).

9. Grand hall.

10. Fausse salle mortuaire. Contient tout ce qui est indispensable dans l'Autre-Vie.

11. Salle du banquet. De la nourriture et de la boisson pour l'Autre-Vie.

12. Salle du Voyage. Des peintures murales représentent le voyage vers l'Autre-Vie.

13. Salle des Trophées. Contient ce que Luân considérait comme ses biens les plus précieux avant de mourir.

14. Sarcophage de Luân Phiên et pilier. Luân peut toujours se réveiller si cela vous chante

Traduction et adaptation libre
Philippe Rat
Crapous *Didier Guiserix*
Illustration *Herwin Wielink*
aka Djekspek
http://djekspek.deviantart.com

RÉSULTAT CONCOURS

DEVINE QUI VIENT DÎNER

Devine qui vient dîner ce soir... n°3

Le Golem de Tout

« La clairière était jonchée de débris divers. Il y avait là de vieilles caisses éventrées, des coffres moisis, des armes rouillées, un sac en toile de jute qui avait dû contenir des pommes de terre. Bien entendu, le sol était également parsemé de branches mortes, de feuilles rousses et une souche moussue surmontée d'un énorme champignon terminait de poser le décor. Nous aurions dû nous méfier d'un rassemblement aussi hétéroclite, mais c'était compter sans la curiosité du kender.

À peine avions-nous posé nos sacs que Trass disparaissait déjà tête la première dans les coffres vides. Nous étions occupés à allumer un feu lorsque le kender poussa un cri : « Héééé, mais c'est vivant ce truc ! » Nous nous sommes retournés comme un seul homme. Trass était empêtré dans un tas d'objets agglomérés, seule sa tête et son bras droit dépassaient. Mais ce qui nous inquiétait davantage, c'était la forme que prenaient tous ces détritus en se collant, comme animés d'une volonté propre, les uns aux autres... C'était une forme humanoïde : deux bras, deux jambes, un champignon ridicule en guise de tête... Nous avons tiré nos épées. Il allait falloir jouer serré : il s'agissait de ne pas blesser Trass le kender ! »

Le « Golem de Tout » est le résultat d'une ancienne magie ayant mal tourné. Il devait opérer comme une sentinelle magique permanente, une sorte de serviteur invisible attaché à un lieu précis. Sans doute l'entité magique devait-elle, lorsqu'elle était animée, investir une armure ou un automate préparé à cet effet, mais de nos jours, ces créatures ont été oubliées par leurs antiques créateurs. Les palais qu'ils protégeaient ne sont plus que ruines, les trésors qu'ils gardaient ont été dispersés au fil du temps, dilapidés par des voleurs habiles. Ne demeure que l'entité en latence, perdue, désorientée, en colère...

Stratégie et tactique

En l'absence de toute intrusion, elles sommeillent, paisibles, mais dès qu'un être vivant pénètre leur ancienne zone d'activité, elles assemblent autour d'elles tout ce qui leur est utile pour se confectionner un corps physique : débris divers, armes rouillées, branches mortes, tapis poussiéreux, coffres et planches vermoulues... La constitution de l'aspect physique est relativement rapide.

En l'absence de matériaux abandonnés utilisables, le Golem de Tout est capable d'aspirer des objets appartenant aux aventuriers en commençant par ce qui est facile à prendre et en terminant par ce que les individus tiennent fermement ou ce qui est attaché à leur corps (armures, vêtements...). La créature ainsi formée commence à se déplacer avant d'être totalement formée, mais ne peut porter sa première attaque que lorsque ses bras et ses jambes sont terminés, ce qui prend en règle générale deux

tours, plus un tour par objet qu'une personne aura réussi à conserver. La force d'attraction de l'entité correspond à un bonus de Force de +4. L'entité ne s'entête pas : si elle constate qu'un objet lui résiste, elle tourne rapidement son attention sur quelque chose d'autre. La créature s'intéresse de préférence aux objets volumineux et solides, mais si elle n'a pas le choix, elle se tourne vers une kyrielle de petites choses fragiles, voire des matières organiques. Les êtres vivants ainsi imbriqués doivent réussir un test de Réflexes d'une difficulté de 15 sous peine de perdre 1d3 points de vie consécutifs à l'inconfort de la situation et à l'arrivée rapide de petits objets pointus ou contondants. Une fois la créature formée, les individus emprisonnés dans son corps subissent toujours un quart des dommages encaissés par le Golem. Par contre, s'ils réussissent à porter eux-mêmes une attaque en tenant compte d'un malus de circonstance de 5 points, ces dégâts ne leur sont pas imputés.

Il peut théoriquement exister des entités de différentes tailles. Les plus communes atteignent habituellement, une fois constituées, une hauteur de trois mètres. La CA de telles créatures est aléatoire, car elle dépend fortement des matériaux employés. En milieu forestier ou naturel, elle est par exemple moins élevée que dans un vieil arsenal. La créature est capable de reconnaître la plupart des objets qu'elle intègre et les utilise généralement au mieux de leur intérêt : notamment en employant des armes pour les bras. Étant intelligent et doué pour la magie, le Golem de Tout, même s'il ne lance pas de sorts lui-même, peut utiliser des objets magiques encore chargés.

Exemples de rencontres

Les Golems de Tout étaient autrefois les gardiens magiques de lieux secrets, mais il est possible, de nos jours, d'en rencontrer dans des ruines antiques ou des souterrains.



Individu (ND6) : autrefois se tenait au milieu de cette forêt une tour de magicien. Seuls quelques moellons épars témoignent encore de la présence d'une construction humaine en cet endroit dans un lointain passé. L'entité qui gardait la salle des coffres a survécu aux affres du temps. Lorsque des chasseurs, des bûcherons ou des aventuriers pénètrent la clairière, la créature reprend vie et rassemble en elle branchages, moellons pierreux, anciennes dalles moussues et petits mammifères, sauf si elle parvient à mettre la main sur quelque chose de plus lourd. →

Gardien tribal (ND10) : une tribu primitive a découvert un Golem de Tout au fond d'une caverne à ciel ouvert. Prisonnier d'un réseau de tunnels, l'être magique ne peut remonter à la surface mais ses manifestations de présence ont suscité la ferveur religieuse des sauvages qui vivent au-dessus. Depuis, ils jettent dans la fosse quantité d'objets prélevés sur les victimes de leurs raids meurtriers : armes lourdes en métal, pièces d'armures, objets magiques inutilisables... Au fil du temps, c'est un véritable arsenal magique qui s'est constitué autour de la créature et, lorsqu'elle est finalement réveillée par un sacrifice humain, folle et débordant de colère, elle n'a que l'embarras du choix pour se transformer en une véritable machine à tuer.

Connaissances du Golem de Tout

Les personnages dotés de degrés de maîtrise en Connaissances (mystères) peuvent en savoir ou en apprendre davantage au sujet des Golems de Tout. Quand un personnage réussit un test de compétence, il apprend les informations correspondant au DD atteint (et celles qui découlent des DD inférieurs).

Connaissances (mystères)

DD	Résultat
10	Il s'agit sans doute d'une créature magique apparentée aux serviteurs invisibles.
15	Ce n'est pas un serviteur invisible, mais une entité créée par magie qui devait sans doute disposer, à l'époque, d'un lien privilégié avec une armure ou un automate. Elle essaie aujourd'hui de compenser son absence en se constituant une carapace de bric et de broc.
20	Une telle créature en cet endroit signifie sans aucun doute que devait s'élever ici un bâtiment important dans lequel des choses de valeur étaient cachées. Peut-être est-ce la preuve de l'existence d'une cité légendaire, ou l'ouverture du tombeau caché d'un ancien roi sorcier…

Golem de tout

Création artificielle de taille G, toujours N.

Init +3, **Sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +2

Langues comprend les ordres de son créateur

DÉFENSE

CA 20, contact 12, prix au dépourvu 17 (-1 taille, +3 Dex, +8 naturelle)

pv 74 (8 DV) ; **RM** 5 (dépend des objets qui le composent)

Immunités immunités des créatures artificielles, magie.

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +2

Faiblesses dépend des objets qui le composent (le bois brûle, etc.)

ATTAQUE

Vitesse de déplacement 9 m (6 cases)

Corps à corps 2 bras, +9 chacun (2d6+4 par défaut, peut varier en fonction des armes)

Distance dépend des armes (arbalètes ou objets magiques), +8

Espace occupé 3m ; Allonge 1,50 m

Attaque de base +6 ; **Lutte** +14

Option d'attaque attraction d'objet, objets magiques.

STATISTIQUES

Caractéristiques For 18 **Dex** 17 **Con** 18 **Int** 12 **Sag** 12 **Cha** 1

Particularités traits des créatures artificielles

Compétences Perception +2, Utilisation d'Objets Magiques +2

É**volution possible** 9-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Texte & illustration *Gensériс Delpâture*

Rappel du Concours

Pour cette deuxième édition du concours « Créateur de Monstres », organisé dans CB#06, la créature qui s'est distinguée est l'étrange Golem de Tout que nous a proposé M. Gensériс Delpâture. Toutes nos félicitations pour ce monstre inspiré et très complet qui nous a ravi en tous points, de sa nouvelle d'introduction à son historique, des propositions de rencontre à son profil statistique rendu en bonne et due forme.

Merci également à tous les participants dont les propositions n'ont pas été retenues. Nous avons en tous cas pris plaisir à vous lire et espérons sincèrement que vous n'hésiterez àas à retenter votre chance plus tard. Continuez à nous étonner. Ce n'est que partie remise !

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* DE CASUS BELLI !

BIENTÔT ÉPUISÉ



COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OU ENVOYEZ UN CHÈQUE
DE 9,50 € PAR NUMÉRO + 7,50 € DE FRAIS DE PORT 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

BLACKBOOK EDITIONS

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

www.black-book-editions.fr

ARCHÉO-RÔLISME

UNIVERSOM ET WHOG SHROG

Quand Predator rencontre l'inspecteur Harry

1987. Laurent Trémel et la Siroz « Dream Team » proposent un concept inédit sur la scène rolistique française : un système générique dopé par un nouvel univers de jeu tous les mois. Bien que le concept se soit rapidement essoufflé, il a permis la parution d'univers hauts en couleur. Notamment Whog Shrog *qui, allant à l'encontre du politiquement correct, fit longtemps parler de lui autant pour ses choix graphiques discutables que pour la façon dont ses thèmes étaient abordés. Retour sur ces jeux qui ont fait la gloire des premiers jours de Siroz. À ne pas placer entre toutes les mains !*



Après l'excellent *Zone*, la jeune équipe de Siroz, menée par Nicolas Thery et Éric Bouchaud, entreprend un projet ambitieux (voir l'entretien avec Laurent Trémel en fin d'article) : chaque mois, une pochette écran avec trois livrets — règles, univers, scénario. L'idée est alléchante. Un nouveau bac à sable S-F dans lequel les PJ peuvent s'ébattre grâce à un système commun et adaptable que le Maître de jeu peut aisément prendre en main grâce au scénario fourni. Un univers « jetable », que le scénario propose de chambouler profondément. Les personnages ont ici une influence capitale sur le devenir du monde, et ce, dès leur première aventure.

Universom est un concept qui rappelle le modèle de *GURPS* — rappelons au passage que la 3e édition de GURPS fut éditée par SIROZ en 1994 —, mais il se présente sous une forme plus « accessible ». Une vingtaine de minutes suffit pour le lire et l'assimiler, même en tant que MJ débutant. Étrange paradoxe quand on considère combien les univers décrits ne sont pas destinés aux rôlistes non-initiés.

Universom, d'autres mondes, d'autres galaxies…

Honnêtement, cela faisait bien longtemps que je n'avais pas relu tout ce matériel. Le souvenir de *Whog Shrog* et le bruit des scies circulaires en tête, un album de Metallica dans les oreilles (pour l'ambiance), je me lance la bave aux lèvres. Je ressors les livres, jette un œil circonspect aux couvertures. Hum, je me souvenais que celle de *Whog Shrog* faisait mal aux yeux mais finalement ce n'est pas la seule. Je commence à feuilleter le livret de règles.

Décrit sur une vingtaine de pages, le système se maîtrise vraiment sans peine : une dizaine de caractéristiques classiques (évaluées sur 20), des compétences sous forme de pourcentage, le tout modifié par les races/ethnies/métiers. On ne s'éloigne guère du *BRP* en somme, ce qui n'est pas pour me déplaire (j'assume mon affection pour le système Basic). Les règles faisant la part belle au combat et aux blessures, on ne peut s'empêcher d'avoir un *a priori* sur le type de jeux et de scénarios attendus. La gamme *Universom* paraît s'inscrire dans une optique de « défoulage », assumée ou non. On sent la transpiration et les flots de testostérone poindre au travers des pages et des illustrations. Et pourtant.

Sur Silrin, mange ou tais-toi

Premier de la série, *Silrin* introduit succinctement le système solaire d'Altar. Il nous fait atterrir sur sa troisième



planète, une zone tampon entre Koros, berceau du « Royaume » humain, et un ensemble de planètes sous le joug des Tryrhans, des humanoïdes géants et velus leur faisant la guerre. On entend déjà le claquement des armes lourdes et les cris des innocents. La réalité est pourtant toute autre, car après une longue période de conflits, cette planète est devenue une zone neutre, délaissée par les deux camps (pas même un avant-poste caché !). Cet environnement singulier, tiraillé entre les belligérants, donne le potentiel adéquat pour des scénarios disparates.

D'un côté, il y a les « Gros », descendants des colons de Koros, au mode de vie basé sur l'oisiveté, la gastronomie et les plaisirs de la chair (la vie quoi !). Reclus dans une cité inexpugnable, ils survivent grâce à une armée de robots s'occupant de tout. Une Imrryr en moins glamour… De l'autre côté, il y a les « Rebelles », des humains s'étant émancipés. Refusant la « Corpulocratie » malsaine édictée par le premier camp, ils ont conquis le reste de la planète. Ou presque. Car d'autres peuplades remplissent les espaces laissés vacants : les Keydils, gros rongeurs zens et pacifistes vivant sous terre ; les Celnaks, société moyenâgeuse d'« elfes ailés » se pensant la race supérieure ; et enfin les Morkors, hommes préhistoriques animistes vivant en communion avec la nature. Ajoutez une faune bigarrée qui évolue dans ce joyeux capharnaüm et les idées de scénarios pleuvent vite.

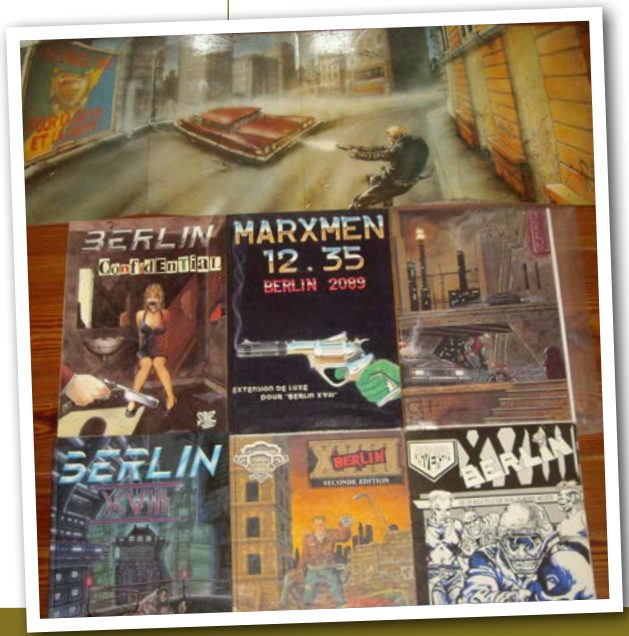
Des missions d'explorations ou de récupération de ressources jusqu'aux missions d'infiltration ou aux intrigues politiques, on peut composer quasiment tout. Ces divers éléments se retrouvent dans le long scénario qui conduit les personnages, des « Celnaks », à rechercher trois reliques issues d'un lointain passé… Conflit de cultures et remise en question des idéologies seront au rendez-vous.

Portrait de famille

Même si *Silrin* et *Koros* n'ont pas eu de suivi (seul *Koros* a eu un supplément, *Thryra*) et que *Whog Shrog* n'a eu droit qu'à un écran et un supplément, *Berlin XVIII* a quand même connu 3 éditions (dont deux à couverture cartonnée), 2 écrans et 3 suppléments. Un matériel somme toute assez important compte tenu de la réputation des jeux. Si l'on considère *Berlin XVIII* comme le père spirituel de *COPS*, tout ceci mérite d'ailleurs peut-être un portrait de famille, non ? Stay tuned !

L'Empereur est mort, longue vie à l'Empereur

Point central d'Altar, Koros est la planète d'origine des colons partis à la conquête des autres planètes (dont Silrin). C'est là que la civilisation Kharène est née, ou plutôt sur une des douze lunes de Koros, Khara. Devenue un vrai petit paradis, cette dernière est le bastion des prêtres d'Elenkar, le Créateur du Monde. Les autres lunes décrites présentent divers types de personnages qu'il est possible d'incarner dans la lutte sans fin contre les Tryrhans. Le Roi, un fervent athée, siège sur Zerig Alpha. Dans le but de supplanter les prêtres, il n'a de cesse d'accroître ses pouvoirs mentaux par le biais de puissantes drogues laissant des séquelles physiques majeures. L'ordre des Chevaliers de Zérig, qui dissimulent leur physique perverti sous des robes noires, est le fer de lance de cette lutte et de cette toxicomanie. Les autres lunes, moins attrayantes d'un point de vue ludique (même si l'armée de femmes de Zérig Béta est une invitation à l'enrôlement), permettent de dresser le panorama complet de Koros. Quant au scénario fourni, il laisse un étrange sentiment de linéarité même si l'idée de défaire l'Empereur et de changer la



Ombres et lumières berlinoises

Dernier univers paru sous le format Universom *stricto sensu* (trois livrets dans une pochette), *Berlin XVIII* propose d'endosser le rôle de policiers de choc (les « Falkamppft ») à Berlin, capitale arachnéenne d'une « Europa » défigurée et dévastée. Coincé entre les clichés d'un genre et un univers trop peu détaillé, la version Universom peine à se montrer à la hauteur des attentes des joueurs, même pour un one-shot.

Pourtant, le scénario se révèle intéressant. Son découpage en chapitres disposant chacun d'une partie « rencontres » (liée au scénario lui-même) et d'une partie « scènes d'action » (où des évènements externes nécessitent l'intervention des Falkamppft) entretient la pression et donne du rythme à l'histoire. Car il ne faut pas oublier que les PJ sont des policiers et se doivent d'intervenir face à tout crime ou délit, des cambrioleurs de la superette du coin au désaxé qui hurle des messages obscènes et brouille les ondes de la police. Les six personnages pré-tirés, atypiques et truculents, et leur confrontation face à un Auslander (une race très ancienne apparue sur Terre aux XI^{ème} et XII^{ème} siècles, dont l'écologie est proche de celle des vampires) promettent de belles séances de roleplay.

Les éditions suivantes, plus denses, se parent ensuite de suppléments, notamment pour étoffer le background qui devient enfin exploitable. *Berlin Confidential* (courants alternatifs, tueurs en série et bordel de luxe au sommaire), *Berliner Nacht* (recueil de scénarii) et *Marxmen 12.35* (regorgeant de règles supplémentaires et incluant 2 scénarios) sont tous des suppléments indispensables.

face du monde reste indéniablement séduisante.

Alors qu'on aurait pu s'attendre à un environnement de jeu bien plus riche avec *Koros*, *Silrin* remporte le match haut la main. D'autant qu'il faut s'équiper du supplément *Tryrha* pour découvrir les principaux opposants aux Kharènes. L'intérêt devient réel avec ce supplément. Si l'on imagine de prime abord ces velus comme primitifs et dénués de toutes singularités, leur histoire et leur culture, ballotées entre immobilisme naturel et avancées technologiques, se révèlent porteuses d'un éventail d'idées de scénarios transposables aussi bien sur Tryrha (comme le propose le livre) que dans le reste du système Altar.

T'as envie de jouer un prédator toi, non ?

Je le vois bien depuis le début. Le gros costaud de deux mètres avec les scies circulaires au bout des bras et le détonateur thermonucléaire te fait de l'œil. Tu rêves de pouvoir rouler des mécaniques dans ta belle armure de combat moulée sur mesure. Tu baves à l'idée de traverser les étendues galactiques au service du Boucher de l'Univers, semant mort et destruction dans ton sillage. Si en plus tu peux consteller les systèmes solaires de ton engeance, tu seras le plus heureux des papas Whog Shrog. Enrôle-toi et tout ça sera à toi, y compris les femmes aux trois toisons de Snuff. Mais prends garde à ne pas laisser ta part d'humanité prendre le dessus : peur, amitié, ou pire, amour, pitié, autant de périls qui te guettent, tapis au détour d'un carnage. Car les Whog Shrog ne sont pas que des bêtes !

Le livre de base dépeint un univers en proie aux exactions du Boucher de l'Univers par l'intermédiaire de ses redoutés Whog Shrog, troupes de choc incarnées par les joueurs, que le puissant Empire de Sunrith – dirigé officieusement par une entité supérieure malade, le Melmoth, conglomérat omnipotent des esprits morts d'êtres d'exception – essaie tant bien que mal de juguler. Difficilement, car il exerce son contrôle sur des centaines de planètes dont les plus éloignées sont naturellement les moins surveillées. Sans parler des Confins, zone touchée par la récession de l'Univers et se mourant à petit feu, de l'Archipel, méli-mélo de civilisations et de races exubérantes, ou encore de la Confédération Azuréenne, parsemée de citées somptueuses, royaume du beau.

Des pistes de jeu à foison

Même si la lutte entre la Boucherie et l'empire de Sunrith promet des scénarios mémorables (tueries, massacres et étripages en règles), la richesse du monde permet d'envisager bien d'autres choses, en particulier grâce aux « Loks », ennemis mortels des Whog Shrog. Les super méchants des méchants sont ici largement à la hauteur de vos PJ bodybuildés et suréquipés ! Un Lok peut ainsi servir de fil rouge sur plusieurs scénarios et être ce fameux big boss de fin de niveau que l'on n'arrive jamais à battre. Plusieurs exemples sont fournis : Deshraken, ancien Whog Shrog ayant juré la mort de tous les autres ; Aza Krell le fossoyeur, cyborg doté de formidables pouvoirs et se nourrissant de l'énergie stellaire, conçu par les Sentinels (voir plus bas) pour exécuter tous les déviants moraux enlaidissant la création ; ou encore la Grosse Juju, devineresse polymorphe qui ne supporte pas que le Boucher de l'Univers passe au travers de ses trames prescientes.

Autre source de scénario, l'ordre du Temple. Reclus au sein de grandes pyramides jalonnant l'univers, il aurait pour origine la « *Franc-* →

Supplément incontournable

Metal Fantasy apporte les règles sur les robots, permettant par exemple de transformer un Whog Shrog en Actarius ou de jouer des androïdes à la Cobra. Quasiment indispensables, le système de création des Loks et la description des différentes planètes de l'Archipel sont le gros plus de ce supplément. Même s'il s'agit plus d'un survol que d'une description, ces ajouts et précisions permettent d'envisager des scénarios dans des environnements aux niveaux de technologies variés : planète désertique où les langues sont tranchées dans un but abscons, planète-cimetière au sol couvert de vaisseaux spatiaux de tout bord, etc. Les deux scénarios ne sont pas de qualité égale. *Santa la chienne*, plutôt linéaire et dirigiste, exige un gros travail de préparation. La seconde aventure est bien plus riche en rebondissements et interactions, ne serait-ce que par le nombre des factions impliquées dans ce scénario à haute teneur diplomatique.
En dépit de son illustration, l'écran a au moins le mérite d'exister. Son court livret introduit une variante au jeu en définissant trois nouveaux types de Whog Shrog au sein de l'escouade : le Doc Shrog (médecin), le Tech Shrog (scientifique et pilote de vaisseaux) et le Dom-Dom (démolisseur et artilleur).

Maçonnerie, secte vaguement religieuse aux origines obscures ». Avides de connaissances, les prêtres furent les premiers conquérants de l'espace et, malgré des périodes troublées, possèdent à ce jour la technologie la plus avancée de l'univers. Sans compter leurs pouvoirs Psi (un peu trop puissants pour ne pas déséquilibrer le monde) et leur capacité à communiquer avec l'Anti-Univers où vivent les Anti-Légions, réservoir militaire inépuisable dans la lutte contre les Whog Shrog. Cette institution est parfaitement susceptible de fournir la matière pour de scénarios (secrets des pyramides, vraies origines du Temple, son but caché, etc).

Enfin, des races extra-terrestres amènent un peu de piquant : les Cheers, humanoïdes à tête de caméléon dont la cruauté n'a d'égale que celle des Whog Shrog ; les Darbarians, adorables boules de poils capables des pires excès de violence ; les Azuréens, esthètes détachés du monde à la recherche incessante du beau ; les Maraudeurs, voyageurs infatigables ; les Snifsniffs, techniciens hors pair à tête de canard ; les Sentinels, cyborgs garant des « Lois de la Vie » et ne vivant qu'à travers des dogmes inaliénables ; ou encore les Thunderzards, des humanoïdes reptiliens primitifs. Bien évidemment, compte tenu de l'immensité de l'univers, la variété des races n'a de limite que votre imagination.

En résumé, et même si le background est une nouvelle fois assez succinct, des dizaines d'idées de scénarios fusent à la lecture de l'ouvrage et du supplément. Avec un peu d'investissement de la part du MJ, que ce soit pour modifier ou retravailler les scénarios ou pour créer les siens, *Whog Shrog* présente un énorme potentiel qui permet de jouer sur la durée sans tomber systématiquement dans les clichés. Vous auriez tort de vous en priver.

Géraud « Myvyrrian » G.

Du Whog Shrog en vieux pots

Chaque année Narrativiste.eu organise un concours, « *Vieux Pots, Nouvelles Soupes* », dont l'objet est de proposer un *remake d'anciens jeux à la sauce narrative.* **En 2012, un des cinq lauréats fut** *Bloody Stars* (de Mathieu Néhémie) qui s'inspire de *Whog Shrog 2*, **une version light du jeu original *écrite par*** *Kobayashi. Bloody Stars est une version à narration partagée permettant de jouer sans aucune préparation qui, au-delà du thème de base (incarner une «* bande de soldats sanguinaires considérant l'humanité comme une honteuse faiblesse »), ne conserve plus grand-chose du lointain ancêtre. On aime ou on n'aime pas, téléchargez donc le jeu pour vous faire votre avis, c'est gratuit.

www.narrativiste.eu/2013/vieux-pots-3/

Rencontre avec Laurent Trémel

Casus Belli : D'où est venue l'idée d'un système générique alors qu'il existait déjà de nombreux systèmes de jeu ? Pourquoi, notamment, ne pas être parti de celui de *Zone* ?

Laurent Tremel : Il fallait créer pour ce produit une identité propre, d'où un système de règles spécifique, pouvant simuler des combats, avec différentes armes, simuler différentes actions, les effets de la magie, des pouvoirs psy, etc. Ce projet, quoique publié quelques mois plus tard, s'est développé parallèlement à *Zone*.

CB : Est-ce vous qui avez amené votre système et l'univers à Siroz ou les connaissiez-vous d'avant ?

LT : Siroz Productions — la SCS « Théry-Bouchaud et Cie » à ses débuts — a été créée par cinq personnes : Éric Bouchaud et Nicolas Théry, qui détenaient l'essentiel des parts de la société, ainsi que trois autres personnes : Olivier Zamora, Marc Nunès et moi-même.

Nous étions pour la plupart des joueurs de jeux de rôle « historiques » (ayant commencé au tout début des années 1980), membres d'une association importante créée en région parisienne en 1984 : le « 20 Naturel ». Nous avons développé ces jeux dans le cadre des activités du « 20 Naturel » en tant « qu'amateurs », puis décidé de créer une structure commerciale pour les publier. Il s'agissait souvent d'œuvres

collectives, travaillées par plusieurs personnes.

CB : Est-ce qu'Altar était votre système maison ? Ou faisiez-vous déjà jouer vos campagnes depuis longtemps avec le système Universom ?

LT : *Altar* a été créé spécifiquement pour *Silrin* et *Koros*. *Universom* était un concept commercial : un jeu pas cher et en quelque sorte « jetable » ; au travers du scénario, les bases de l'univers se trouvaient radicalement modifiées (dans *Koros*, par exemple, vous faites chuter l'empereur…).

CB : Est-ce que vous pouvez décrire la genèse de *Silrin* en quelques lignes ? Quel fut le premier monde que vous avez développé, *Silrin* ou *Koros* ? Qu'en est-il de *Whog Shrog* et de *Berlin XVIII* ?

LT : Différentes personnes étaient impliquées dans différents jeux. Moi, c'était principalement *Silrin* et *Koros* (avec son supplément *Thryra*). J'étais auteur secondaire sur *Berlin XVIII* et j'ai un peu travaillé sur *Whog Shrog*. *Silrin* et *Koros* ont été conçus en même temps : ce sont des planètes du système *Altar* et d'autres « mondes » étaient prévus. Nous voulions développer des jeux de rôle « adultes », quelque part critiques par rapport aux productions d'alors du type *Donjons et Dragons*. *Zone* met en scène des marginaux, et dans *Silrin* et *Koros*, je commençais à appliquer ce que je retenais des cours de socio que je recevais à la fac. Je pense que j'ai été influencé par les Sciences Sociales et la série *Star Trek* qui mettait en scène d'autres cultures, avec ses logiques propres, d'où le sous-titre d'*Universom* : « D'autres mondes, d'autres galaxies ». Le but était d'incarner des personnages avec une idéologie propre (souvent contestable), découvrant au travers du scénario d'autres « logiques », d'autres mondes, d'autres peuples. Dans *Silrin*, les personnages sont des humanoïdes ailés d'une caste dominante moyenâgeuse chassant des « primitifs » et méprisant le « peuple ». Au travers du scénario, ils rencontrent des humains maîtrisant une technologie plus avancée et ce sont eux qui deviennent les « sauvages », en découvrant au passage que leurs « dieux » étaient les ancêtres de ces colons humains venus explorer la planète et ayant abandonné quelques objets qu'ils ont pris pour des reliques…

CB : Aviez-vous vraiment prévu de sortir un supplément de monde sous cette forme tous les mois (ce qui est mentionné dans *Koros*) ou tous les deux mois ? Aviez-vous du matériel d'avance ? Pourquoi ne pas avoir continué ?

LT : Oui, il y avait beaucoup de joueurs plein d'idées au sein de l'association « 20 naturel » et nous aurions pu assurer cette production. Hélas, le succès escompté ne fut pas au rendez-vous (sans doute à cause de la présentation « cheap » des jeux…) et on revint rapidement à des formes de commercialisation plus classiques autour de produits « phares » tels que *Berlin XVIII* et *Whog Shrog*. Au fil des mois qui passèrent, « Théry-Bouchaud et Cie » s'endetta beaucoup (salaires, investissements, publicités dans les magazines, etc.) ce qui fait que la société déposa son bilan et se transforma en Idéojeux. Éric Bouchaud et Nicolas Théry abandonnèrent ce secteur d'activité, moi aussi, quelque temps avant d'ailleurs, et indépendamment de ces problèmes financiers. Intéressé par mes études, je m'étais peu à peu désinvesti du monde des jeux de rôle.

Propos recueillis par Géraud « myvyrrian » G.



Ci-dessus : Laurent Tremel

> « Nous voulions développer des jeux de rôle « adultes », critiques par rapport aux productions d'alors »

ENTRETIEN

AUTEUR DE ROMAN & DE JDR

Jean-Philippe Jaworski

Auteur (rôliste) surdoué

Après deux JdR amateurs remarqués (Tiers Âge, un jeu sur la Terre du milieu de Tolkien, et Te Deum pour un massacre, un jeu historique qui a connu deux éditions professionnelles et pas mal de suppléments), Jean-Philippe Jaworski est désormais un auteur de fantasy en pleine ascension grâce au succès de son premier roman, l'admirable Gagner la guerre (critiqué dans CB#7). Alors que sort son deuxième roman, Même pas mort, premier tome d'une trilogie « celtique » (critiqué en page 108), nous l'avons rencontré à Nancy. L'occasion pour cet auteur qui assume et revendique franchement sa culture rôliste de nous parler de ses deux passions : l'écriture et le JdR.

Casus Belli : Bonjour Jean-Philippe. Tes deux premières publications en *fantasy*, *Juana Vera* et *Gagner la guerre*, rencontrent actuellement un franc succès. À la rédaction, **on te connaissait plutôt auteur de JdR. Cela fait combien de temps que tu travaillais à l'écriture de romans ?**

Jean-Philippe Jaworski : C'est très ancien parce que j'ai commencé très tôt à écrire, quand j'étais ado. En fait, je me suis un peu écarté de l'écriture quand je suis devenu un rôliste (sourire). Il faut dire que le JdR, ça prend beaucoup de temps ! J'y suis revenu disons, au début des années 2000. Ceci étant, je reste partagé entre JdR et écriture, d'autant qu'il y a une relation entre ce que j'ai publié pour l'instant en *fantasy* et ce que j'ai fait joué.

CB : C'est notamment pour cela que l'on souhaitait te rencontrer. Les romans inspirés d'univers de JdR débouchent parfois sur des lectures agréables, mais rarement sur quelque chose de très littéraire ou fort. Et là, on te le dit franchement, ce que tu as réussi à faire, c'est magnifique !

> « Je voulais prouver dans ce débat « pour ou contre D&D » que l'on pouvait faire quelque chose qui sortait du « portes-monstres-trésors ». »

JPJ : Et bien merci (gêné). À l'origine du Vieux Royaume dans lequel se situe l'action de *Gagner la guerre*, il y a eu un débat, un vieux marronnier lancer par un troll de forum : « pour ou contre *Donjons & Dragons* ? ». À l'époque il s'agissait d'AD&D2 et je voulais prouver dans ce débat que l'on pouvait faire quelque chose qui sortait du « portes-monstres-trésors ». J'ai donc écrit des scénarios pour AD&D2 dans un univers qui soit à la fois familier pour les joueurs, et en même temps qui présente une certaine richesse.

CB : Le Vieux royaume est parti d'une réaction à une **personne qui est intervenu sur un forum ?**

JPJ : Ah oui. C'est parti de ça ! Le Vieux Royaume était vraiment un projet ludique. À cette époque-là, je travaillais sur *Te deum pour un massacre*. Je me souviens que je ne voulais absolument pas renier mon goût pour la *fantasy*, et je voulais prouver qu'avec la *fantasy* on pouvait faire quelque chose d'intéressant.

CB : Ces scénarios, tu les as fait jouer ?

JPJ : Oui, je les ai fait jouer et d'autres joueurs aussi ont dû les re-



prendre sur le net. Pour l'essentiel, ce sont des scénarios qui se passaient dans la marche Franche, à Bourgpreux. À l'origine, j'avais conçu Bourgpreux pour être un point de départ, pour permettre la rencontre entre des races très différentes et la formation du groupe archi-classique de *Donjon*. Il me fallait un lieu de contact qui soit en même temps relativement familier, avec un certain nombre de lieux classiques pour que le joueur s'y sente à l'aise tout de suite. Et autour j'avais développé des régions avec des spécificités un peu plus travaillées.

CB : Le Vieux Royaume est donc né à travers des scénarios ?

JPJ : C'était d'abord des scénarios en effet, qui sont toujours disponibles sur le net. J'en ai fait joué et j'en ai diffusé quatre ou cinq. Et puis un jour un copain expatrié qui m'avait demandé du matériel de jeu pour initier des gens au JdR m'a dit que cela avait bien marché en parties d'initiation, mais qu'il y avait là matière à faire plus que du JdR. C'est un copain avec qui j'avais fait du théâtre quand on était étudiant et dont je trouvais qu'il avait le nez fin pour trouver des pièces qui plaisaient au public. Alors je me suis dit qu'il y avait quelque chose à prendre de son conseil. À l'époque, j'essayais de placer des nouvelles et de répondre à des appels à textes, donc je me suis donné pour contrainte d'écrire dans le Vieux Royaume à chaque fois, en changeant pour chacun des appels à texte de type de personnage et de registre. Cette démarche a donné naissance au premier recueil de nouvelles *Juana Vera*.

CB : Comment développe-t-on un roman basé sur un univers de JdR ? Est-ce que l'univers du JdR s'est beaucoup développé de son côté ou est-ce sur-



Jean-Philippe Jaworski's Digest

Jean-Philippe est un écrivain français né en 1969. Il découvre le JdR en 1983 et publie dans les années 2000 deux jeux amateurs, *Tiers Âge* et *Te deum pour un massacre*. Ce dernier sera publié dans son édition professionnelle par les Éditions du Matagot en 2005. En 2007, il signe son premier recueil de nouvelles situées dans son univers du Vieux Royaume, *Juana Vera*, et enchaîne sur un premier roman lui aussi situé dans le Vieux Royaume, *Gagner la guerre*. Il est professeur de Français « de façon très convenue », mais il confesse qu'il a failli être professeur d'Histoire. Il a en effet « beaucoup hésité entre les deux disciplines ».

tout le roman qui a fini par développer l'univers global ?

JPJ : Je pense qu'il y réciprocité entre l'influence du JdR et du roman. À l'origine bien sûr, l'univers du JdR a été la base de l'univers romanesque. Au départ, je pensais vraiment que le Vieux Royaume serait uniquement un univers de jeu. Mais une fois que je me suis mis à l'écriture de nouvelles et à l'univers romanesque, tout cela m'a donné de la matière que je pouvais ensuite réexploiter dans le cadre du JdR. Parfois, certains éléments que j'avais choisis pour le JdR sont devenus des contraintes à la fois un peu pénibles et un peu rigolotes. À l'inverse, le roman m'a permis de créer du matériel de jeu. Quand j'ai travaillé sur *Gagner la guerre*, je suis rentré beaucoup plus en détail dans Ciudalia et j'y vois désormais un univers presque « prêt à jouer » que je n'avais pas développé au préalable parce que mes joueurs n'y étaient jamais allé. Cette ville était plutôt le pôle culturel, économique et corrompu qui diffusait des problèmes indirects sur le jeu. Avec le roman, j'ai désormais un cadre de jeu beaucoup plus étoffé.

CB : Tu as donc beaucoup plus de matière que ce que l'on peut trouver sur le net ?

JPJ : Oui. Pas du côté des scénarios, mais j'ai des éléments sur la société elfique, la société naine, sur le culte du desséché, le culte de l'ordre du sacre, etc. J'ai beaucoup de matière sous forme de notes. Parfois bien rédigées et parfois plus sommaires. Il y a d'ailleurs des éléments que je me réserve. J'ai en tête deux ou trois projets de romans ultérieurs et cette matière va directement nourrir la suite romanesque.

CB : Parlons un peu de magie. Dans le Vieux Royaume, comment l'as-tu gérée, d'autant que tu es parti de la magie d'AD&D j'imagine ?

JPJ : Effectivement. Au final, la magie du Vieux Royaume n'est pas celle d'AD&D même s'il y a des influences. J'avais une amie joueuse qui disait qu'à AD&D, le mage, c'est « l'artilleur », celui qui a la puissance de feu. Je ne voulais pas retranscrire cela tel quel dans le Vieux Royaume. J'ai donc traité la magie de manière plus fantastique. Il y a eu un glissement, on est moins dans la *fantasy* et plus dans le *fantastique* : elle ne se manifeste de façon visible que de temps en temps et en laissant planer une aura de mystère. Bien sûr, elle est en partie expliquée, même si de façon un peu fumeuse, par les elfes. Dans le roman, ce sont eux qui exposent leur théorie de la magie. Pour résumer, la magie du Vieux Royaume est divisée en trois grandes écoles : la haute magie, la basse magie et la magie vive. La haute magie est la magie divine et là, le lien avec *Donjon* est assez clair. Ce n'est pas celle qu'on voit le plus dans le roman, mais elle est présente. La basse magie, c'est la magie profane. Profane dans tous les sens du terme d'ailleurs, comme le dévoiement de la théurgie par des sorciers qui emploient des pouvoirs d'origine religieuse sans aucune piété. Ce qu'on pourrait rapprocher de la sorcellerie.

CB : Dans *Donj'*, au gré des éditions, on a peu à peu défait ce lien entre la magie divine de la magie profane pour en faire deux entités très distinctes. Dans D&D, le divin ne pourchasse plus le sorcier, mais plutôt le nécromant. En fait, tu nous rappelles que la magie profane est là parce que la magie divine existe…

JPJ : Tout à fait. Et pour finir, il y a la magie vive, en gros, c'est ce qu'on pourrait rapprocher d'une forme de panthéisme, c'est–à-dire l'idée selon la-

À quoi tu joues Jean-Philippe ?

CB : Est-ce que tu joues beaucoup en ce moment ?

JPJ : Malheureusement très rarement. La dernière partie remonte à cet hiver.

CB : Quand vous jouez, vous jouez à quoi ?

JPJ : De temps en temps on achète un nouveau jeu, mais on a tendance quand même à rester sur des jeux qu'on a déjà pratiqués. On a joué à *L'Appel de Cthulhu*, un petit scénario D&D3.5 dans le Vieux Royaume que je n'ai pas publié. On joue aussi des one-shots du fait qu'on ne se voit pas souvent. C'est un de nos grands regrets, parce que jadis, à la grande époque, on jouait beaucoup en campagne. De temps en temps, je me remettrais bien à *Te deum* malgré tout. Ça remonte à un peu plus loin, mais on a fait un peu de *Deadlands*. Voilà les derniers jeux auxquels on a joué dernièrement. On joue peu, mais ça me fruste beaucoup de ne pas jouer plus.

quelle l'individu qui rentre en harmonie avec l'univers rentre en harmonie avec la divinité, ne reçoit plus un don, mais devient divin dans sa façon d'être. C'est plutôt la magie pratiquée par les elfes. Il y a eu inspiration croisée d'une part de certaines classifications donjonesque et une partie de pratiques historiques. Ce n'est pas très visible dans *Gagner la guerre,* mais pour la nécromancie, une chose qui historiquement m'a frappée : il existe des sociétés où la nécromancie étant complètement institutionnalisée. C'est le cas chez les incas. L'inca étant un dieu, il ne mourrait pas et par conséquent, il conservait son palais, sa cour après sa mort et une prêtresse spécifique qui était une nécromancienne qui était la porte-parole de l'inca défunt. Quand les espagnoles arrivent et vont conquérir l'empire des Andes, une guerre civile oppose deux incas, et dans chaque parti, il y a des incas morts, avec leurs cours, leurs guerriers, leurs prêtresses. Donc la nécromancie est complètement intégrée dans ce type de société et ça, je l'ai en tête en particulier pour le culte du desséché.

CB : On le voit peu dans *Gagner la guerre* et plus dans *Juana Vera*. On a une forte envie d'en savoir plus.

JPJ : J'y reviendrai sur le culte du desséché !

CB : On espère bien ! Est-ce que le retour en arrière vers le JdR est possible maintenant que cette magie a quitté D&D ?

JPJ : Oui. J'en ai furieusement envie, mais je n'en ai pas le temps ! Cela dit, j'ai eu des propositions qui sont tentantes. Mon éditeur par exemple m'a proposé de faire un atlas du Vieux royaume, ce qui serait un document de background pour des joueurs… mais pas pour l'instant, parce qu'il me reste pas mal de choses à développer et que je travaille sur autre chose en même temps. Je voudrais terminer de développer l'univers avant de passer à une adaptation ludique. De temps en temps, quand j'ai du temps perdu, je réfléchis à des possibilités de système. Enfin bon, l'envie est présente et quand j'en aurai le temps…

CB : Dans tes influences principales, on peut difficilement passer à côté de Tolkien, notamment parce que tu as écrit un JdR amateur sur le sujet, *Tiers Âge* ?

JPJ : *Tiers Âge* correspond à un goût très ancien que j'ai pour le *Seigneur des anneaux,* parce que je suis un fan de Tolkien !

CB : C'est dit ! Mais tu sais qu'en ce moment c'est presque galvaudé !

JPJ : Oui, j'entends des auteurs de l'imaginaire qui crachent leur fiel sur Tolkien. Et je dois dire que ça me fait toujours mal. Tolkien m'a vraiment marqué en tant qu'auteur. Et puis j'ai énormément joué au *Jeu de Rôle de la Terre du Milieu* (JRTM) dans ma folle jeunesse.

CB : Il y a des choses qui ne te plaisaient pas manifestement dans JRTM, sinon, tu n'aurais pas écrit *Tiers Âge* ?

JPJ : J'ai beaucoup joué à JRTM, avec beaucoup de plaisir, mais je sentais bien que le système de magie n'était pas celui de la Terre du Milieu. C'était assez nettement la réécriture de la magie de *Rolemaster*. On n'y trouvait pas l'atmosphère de la Terre du Milieu qui se dégageait des romans. Cela étant, le déclic de l'écriture de *Tiers Âge* ce fut quand même l'arrêt de la gamme JRTM. J'ai proposé à mes joueurs des règles maisons, comme une alternative pour continuer à jouer. Je ne pensais pas le diffuser sur Internet à l'origine.

CB : Quelques autres JdR t'ont influencé ?



La boîte anglaise du *Jeu de rôle de la Terre du Milieu*.

> « J'entends des auteurs de l'imaginaire qui crachent leur fiel sur Tolkien. Et je dois dire que ça me fait toujours mal… »

> « J'étais complètement inconscient du fait que ma démarche était suicidaire, notamment parce que les recueils de nouvelles ne se vendent pas. »



JPJ : *D&D* bien sûr, que j'ai beaucoup pratiqué. *Warhammer* que j'ai pas mal pratiqué aussi, avec beaucoup de plaisir. Et puis en termes de *fantasy*, c'est tout. Sinon, j'ai plutôt joué à des jeux fantastiques, de SF, etc.

CB : Par exemple ?

JPJ : J'ai beaucoup joué à *Vampire* en particulier. C'était la grande époque des années 90. J'ai beaucoup joué à *Cyberpunk* et pas mal à *Dark Earth*. Ce sont des jeux qu'on a beaucoup pratiqué à ma table.

CB : Tu me disais que ton adolescence rôliste avait été très intense…

JPJ : Oui. J'étais un joueur et un MJ régulier, et cela pendant longtemps. Il a fallu que notre groupe de jeu soit dispersé par la vie pour que ça ralentisse.

CB : Est-ce qu'en termes de documentation, tu t'es servi de JdR, je pense par exemple à *Pavillon Noir* puisque *Gagner la guerre* s'ouvre sur cette thématique ?

JPJ : Effectivement. Au niveau de la documentation oui. La doc de *Pavillon Noir* m'a servi. Des éléments de marine sont présents en particulier chez les chebecs et là c'est assez nettement dans la doc de *Pavillon Noir* que j'ai été allé chercher. En termes de documentation, j'ai été en chercher aussi dans d'autres JdR. Je me suis pas mal servi au niveau de l'onomastique* des noms qui sont répertoriés dans *Avant Charlemagne* (NdlR : un jeu de rôle méconnu paru en 1986). En terme d'onomastique et de vie quotidienne, *Pendragon* m'a aussi fournit pas mal d'élément. De temps en temps, je vais piocher dans les JdR et puis, c'est plus incestueux bien sûr, mais j'ai réinvesti des éléments de mes propres recherches pour *Te deum* dans l'univers renaissance de Ciudalia.

CB : Parlons un peu de *Te deum*. Ton éditeur a fait un super boulot sur l'ouvrage…

JPJ : Oui, oui. L'édition est très, très belle. La seconde édition en plus a été complétée par un certain nombre de rédacteurs qui ont apporté des éléments nouveaux sur les régions, le droit au XVIe Siècle sur lequel je n'étais pas compétent. J'étais très heureux de la forme du coffret, qui est très belle, les illustrations de Rolland Barthélémy qui est très perfectionniste en plus et avec qui j'ai pas mal correspondu.

CB : Quel est la vie de *Te deum* aujourd'hui. Tu y joues encore, tu y as beaucoup joué ?

JPJ : Oui, j'ai des envies d'y rejouer. Il y a encore des projets au niveau de la gamme, mais je n'ai pas le temps de m'en occuper. En particulier la publication d'un recueil de scénario, projet que je suis finalement d'assez loin. À l'origine, ça remonte aux années 90. J'ai conçu un jeu de plateau au système très, très lourd, inspiré de loin de *Res Publica Romana*, qui permettait de jouer des familles (3 catholiques et 3 protestantes) qui essaient de prendre le contrôle du royaume de France, soit par des moyens courtisans, soit par des moyens militaires. Ce que j'avais conçu à l'origine comme un jeu de plateau, cela avait passionné mes joueurs et j'avais réalisé qu'il y avait là un matériau ludique qui pouvait accrochés les joueurs. C'est ça qui m'avais incité à basculer le thème vers le JdR. Ça m'avait demandé un très gros travail de documentation par contre.

CB : Faire toutes les propositions historiques pour la création de personnage, ça a du demander des tonnes de recherches !

JPJ : Justement, j'ai écrit cela parce que c'était une période historique très méconnue, certainement parce qu'elle

Calembours onomastiques

CB : Parle-nous du choix des noms dans ton univers. On voit l'énorme différence qu'il y a entre une certaine littérature française de *fantasy* qui n'utilise que des noms « typiquement français » et ta façon de faire, qui correspond plus à ce qu'on observe chez Tolkien.

JPJ : Le soin que Tolkien a pris à créer son onomastique et sa toponymie et le soin qu'il avait pour que cela soit cohérent avec l'univers, c'est quelque chose que je lui ai emprunté et que je bricole à ma façon. Pour moi aussi, c'est ça qui avait donné sa texture à la Terre du Milieu, le fait qu'on sentait qu'il y avait de la vraisemblance dans les noms. Ces noms qui suggèrent déjà une culture, une histoire, un passé. Cela donne de la profondeur. Au départ, j'avais créé une grande chronologie du passé pour le JdR du Vieux Royaume. Dans les règles d'AD&D, il y avait d'ailleurs une compétence Histoire pour les personnages intellectuels. Du coup, j'avais prévu une petite aide de jeu pour mes joueurs qui choisiraient cette compétence, de sorte qu'ils aient des petits repères historiques. Là-dessus sont venus se greffer des bricolages onomastiques. Pour les noms ciudaliens par exemple, je les ai bricolés avec un dictionnaire de latin, un dictionnaire de grec, d'italien et d'espagnol. Ils ont tous des calembours de bas étage de racines romanes et on peut reconstituer les noms à chaque fois.

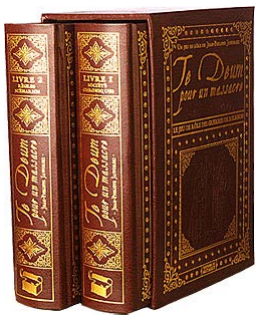
CB : Tu peux nous donner des exemples pour ceux qui n'auront pas le courage de faire les recherches ?

JPJ : Allez (enthousiaste), et bien, Regalio Cladestini, c'est un nom qui est bricolé sur « régalien ». Donc la mort de Regalio, cela signifie « la mort de l'État ». Cladestini, ça vient du latin *clades*, qui signifie « le désastre ». C'est à mettre en relation bien sûr avec le massacre des Cladestini. L'autre exemple qui est une plaisanterie qui m'avait fait beaucoup rigoler quand je l'avais faite, c'est le nom du peintre « le Macromuopo ». C'est une forme italianisé de racines grecques qui signifient « le gros myope » ! Sinon, il y a aussi Leonide Ducatore. *Ducatore*, c'est celui qui guide, qui conduit. Le *duca*, ça ramène le personnage à ses considérations matérielles, et on retrouve aussi le *duce* italien, l'apprenti dictateur. Leonide, c'est le fils du lion, lion qui renvoie à une image royale et à son ambition.

n'est pas très glorieuse pour la France. Je ne voulais pas assommer mes joueurs avec des exposés historiques, donc il fallait que, naturellement, de façon ludique, avant de se lancer dans le scénario, ils aient déjà un certain nombre de repères. C'est cela qui m'a fait penser au questionnaire à choix multiples : le joueur qui passe en revue les différentes options pour son personnage, même s'il n'en choisit qu'une, a déjà tout une série d'informations sur le XVIe siècle. Ça m'avait demandé un très, très gros travail de synthèse sur l'histoire de la civilisation du XVIe siècle. À tel point que quand j'en avais terminé avec la deuxième mouture – parce qu'il y a d'abord eu un jeu amateur diffusé sur Internet puis le jeu qui a été édité et complètement retravaillé pour l'édition professionnelle – je m'étais dit : plus jamais je ne travaillerais avec du matériau historique, car ça demande un travail phénoménal. J'y ai beaucoup joué et avec beaucoup de plaisir.

CB : Pour revenir au roman, comment, après quelques nouvelles, se retrouve-t-on à écrire un premier roman aussi imposant ?

JPJ : Le projet du roman m'est venu au moment où j'essayais de placer le recueil de nouvelles. Placer un recueil de nouvelles quand on n'est pas connu, ce n'est pas facile. J'avais une micro-notoriété dans le monde du JdR, mais essentiellement par Internet. Bref, au niveau des maisons d'édition de *fantasy*, je n'avais aucun contact. J'étais complètement inconscient du fait que ma démarche était suicidaire, notamment parce que les recueils de nouvelles ne se vendent pas. Je me disais cependant que si jamais le recueil était accepté, il fallait que j'aie un autre projet derrière. J'ai donc fait un sondage informel auprès de mes premiers lecteurs pour savoir qu'elles étaient les nouvelles qu'ils avaient préférées. Il y en avait deux qui ressortaient : *Le conte de Suzelle*, →



La deuxième édition de *Te Deum pour un massacre*.

mais il m'était impossible de reprendre le personnage parce que la nouvelle racontait déjà toute sa vie ; et *Mauvaise donne* dont il ressortait manifestement que le personnage de Don Benvenuto était populaire. Je l'ai donc repris pour écrire une suite. Là-dessus, j'avais quelques envies, mais je ne me doutais pas moi-même que j'accoucherais d'un tel pavé étouffe chrétien !

CB : Justement, l'éditeur était présent ?

JPJ : Comme je le disais, j'ai construit ce projet très peu de temps avant que le recueil de nouvelles ne soit accepté par les Moutons électriques. J'ai essuyé pas mal de refus de la part de différents éditeurs, mais quand les Moutons électriques ont reçu le manuscrit de *Juana Vera*, l'éditeur André-François Ruaud m'a contacté tout de suite. Comme la maison d'édition était toute jeune, c'était un risque pour lui de le publier, donc il a contacté lui-même d'autres maisons d'édition pour leur conseiller le recueil. Personne ne le voulait, donc finalement c'est lui qui finit par le prendre. Mais tout cela s'est passé peu de temps après. Un ou deux mois après que j'ai commencé à penser au roman.

CB : Il y avait certainement un peu d'engouement ou d'excitation à l'idée d'être publié ?

JPJ : Tout à fait. Mais ce qui fait que *Gagner la guerre* s'est révélé très touffu, c'est le choix narratif. Le fait de laisser la parole à Benvenuto en tant que narrateur. Car c'est un personnage hâbleur, qui parle beaucoup. Ça étoffe tout de suite le nombre de pages. Il y a eu aussi quelque chose auquel j'étais attentif. Je voulais, dans la mesure du possible, éviter d'écrire un roman qui soit « déceptif », c'est-à-dire qui ait des baisses de régime remarquée, même si certains lecteurs estiment que le passage à Bourg-preux ou que les funérailles de Regalio Cladestini témoignent d'une baisse de régime. Quoi qu'il en soit, dans la mesure où je voulais essayer de maintenir la plus grande intensité possible dans le roman, avec le choix de ce narrateur, j'étais amené à écrire beaucoup.

CB : Ça n'a pas été trop dur de faire évoluer sur autant de pages Don Benvenuto, un personnage narrateur assez détestable moralement ? Il fait des choses très lourdes, dont on ne s'amuse pas toujours, malgré de forts élans de sympathie…

JPJ : C'est vrai que ce personnage est très éloigné de moi. Spontanément, en JdR, si je joue un personnage dans un jeu de *fantasy*, j'ai tendance à prendre le paladin, le magicien, un intellectuel ou un combattant et ce qui me plait, c'est le comportement honorable du personnage ou son goût pour l'érudition. Je ne me tourne jamais vers la crapule. Avant de créer Benvenuto, j'ai cherché… je n'ai jamais créé de PJ voleur par exemple ! D'autre part, quelque chose m'énervait dans un certain nombre d'œuvres : quand on présentait un personnage crapuleux, souvent, c'était pour opérer un retournement finalement assez confortable pour l'identification du lecteur. Tôt ou tard, le personnage crapuleux connait sa rédemption ou trouve de bonnes excuses pour faire ce qu'il fait, ce qui remet le lecteur dans une position confortable. Je pense notamment à un cycle que j'ai pourtant beaucoup aimé, le *Cycle de l'Assassin royal*, mais c'est terriblement énervant du fait de ses bons sentiments…

Donc j'avais envie de mettre en scène une crapule sans rémission et j'avais envie aussi de raconter la véritable histoire, celle des vainqueurs. Parce qu'il s'agit de l'histoire des vainqueurs, même si Benvenuto en prend plein la figure. Ce sont eux qui gagnent la guerre. Je voulais montrer l'Histoire telle qu'elle peut se dérouler. Pour ga-

JdR et romanciers

CB : On voit de plus en plus d'auteur de romans rôliste, mais y'a-t-il quand même un certain rejet de la part du monde de la *fantasy* romanesque pour ces auteurs qui viennent du JdR ?

JPJ : Quand *Gagner la guerre* est sorti, j'ai eu des retours d'écrivains de SF ou d'imaginaire qui me disaient : « on sent trop l'influence du JdR ». Donc oui, il peut y avoir un certain rejet de l'influence du JdR dans le roman. Pour ma part, même s'il y a des modes de fonctionnement différents dans l'écriture ludique et l'écriture romanesque, je revendique vraiment la passerelle qui existe entre les deux modes d'écriture. Pour moi, elle est très présente. Récemment, j'entendais Pierre Pevel dire, à mon avis à juste titre, qu'un récit de partie faisait un mauvais roman. Toutefois, je pense que la question des points de vue en particulier, c'est une question qui est commune au JdR et au roman. Dans la composition des règles de jeu et de la narration des parties, il faut savoir adopter des points de vue différents. Question qui se pose aux romanciers. En tant que MJ, je m'interroge toujours : « qu'est-ce que les personnages de mes joueurs perçoivent ? », et donc j'essaie d'adopter une description en focalisation interne. Il s'agit de restreindre la narration, qui n'est absolument pas une narration omnisciente, mais une narration focalisée sur ce que perçoivent les joueurs. Et cette question du point de vue va bien au-delà de la relation qui peut exister entre le JdR et les auteurs actuels qui pratiquent le JdR et qui sont nombreux dans la littérature de l'imaginaire.

gner, de toute manière, il faut être plus féroce et plus vicieux que les autres. J'ai une immense admiration pour le *Seigneur des anneaux*, mais la victoire à la fin de la trilogie n'est absolument pas crédible ! Ce sont des gens qui montent une opération de diversion de bric et de broc et qui finissent par un coup de bol extraordinaire par remporter la guerre ! Même s'il y a des héros dans le lot, ce ne sont pas les meilleurs stratèges, les plus durs ou les plus féroces qui l'emportent, alors que souvent, en temps de guerre – pour avoir lu Jules César, Montluc ou un certain nombre de militaires – ceux qui l'emportent, ce sont les plus féroces !

J'avais envie de mettre ça en scène, mais le challenge était de ne pas perdre la sympathie du lecteur. Le moyen que j'ai trouvé, c'est la première personne et la question de la cohérence du personnage. Qu'est-ce qui amène un personnage aussi dur à conserver cette ambition malgré tout ? Cela, je l'avais lu chez certains auteurs, je pense en particulier à Montluc. Montluc est un maréchal de France du XVIe siècle, qui a participé aux guerres d'Italie et aux guerres de religion. C'est un type abominable ! Soyons clair ! Se retrouver face à Montluc pendant les guerres de religion… il y avait de quoi flipper ! Et pourtant, c'était quelqu'un qui était finalement assez drôle. Il avait un humour terrible, un humour noir. Dans ses mémoires par exemple, ça le fait bien rire d'avoir envoyé pendre quelqu'un qui avait traité le roi Charles IX de « Roi de merde ». Il trouve ça drôle d'avoir choppé ce type et de l'avoir pendu. Il a une forme d'humour abominable qui est à mon avis est une façon de faire face à l'horreur de la guerre. C'est ce que je prête à Benvenuto et je pense que c'est ça qui fait qu'il pratique l'autodérision assez souvent. Et c'est ça qui maintient la sympathie du lecteur malgré le fait qu'il soit un type sinistre.

CB : Et puis il est autant celui qui subit que celui qui fait souffrir.

JPJ : D'autant plus qu'il exprime sa souffrance. Cela étant, il y a quand même des pages qui ont été difficiles à écrire pour moi. Quand il a fallu me mettre à la place du criminel qui fait des choses abominables et qui finalement s'arrange très bien avec sa conscience, là, il y a eu des moments difficiles. Mais la plupart du temps, pour moi, il y avait une petite musique « benvenutienne » et une fois que je l'avais en tête, c'était bon. Il me fallait faire un effort pour rentrer dans la phrase, dans le vocabulaire et la façon de penser de Don Benvenuto, mais une fois que ça venait, après c'était assez fluide.

CB : Les deux ouvrages sont sortis en poche et rencontrent un franc succès. Pourtant, tu viens de partir sur un autre projet !

JPJ : Alors, j'ai d'autres projets sur le Vieux Royaume, qui ne seront pas une suite de *Gagner la guerre*, mais j'avais un autre projet ancien, qui me tenait à cœur et sur lequel je travaille en ce moment. Cela s'appelle *Rois du monde* et ce sera une trilogie, dont le premier volume vient de sortir (NdlR : il s'agit de *Même pas mort*, critiqué dans ce numéro en p.108). Je reviendrai ensuite au Vieux Royaume. J'ai d'ailleurs continué à publier des nouvelles dans différentes anthologies que je rassemblerai à terme pour en faire un autre recueil, sachant que je me suis donné une nouvelle contrainte : écrire des nouvelles se passant à une époque bien précise. Ce futur recueil présentera différents personnages mais donnera une peinture d'ensemble d'une époque connue sous le nom de « Guerre des grands vassaux ». Et puis j'ai au moins deux projets de romans dans le Vieux Royaume, mais ce sera pour plus tard, dans quelques années !

Propos recueillis à Nancy par Damien Coltice

* Onomastique (du grec « onoma », qui signifie « nom ») : science qui étudie les noms propres.

« Avant de créer Benvenuto, j'ai cherché… je n'avais jamais créé de PJ voleur ! »



SÉRIE TV

DOCTOR WHO

Le Docteur a 50 ans !

En même temps que l'assassinat d'un certain président, les amateurs ont récemment fêté un autre cinquantenaire. La série Doctor Who *apparut en effet sur les écrans britanniques le lendemain de l'attentat de Dallas, pour se poursuivre encore aujourd'hui. Retour sur une institution…*

« I am the Doctor… »

Le Docteur est effectivement une institution anglaise. Chez nos voisins britanniques, il fait jeu égal avec des pointures comme *Star Trek* et *Star Wars*, avec un linéaire équivalent dans les boutiques de goodies. Présent bien sûr à la télévision, mais aussi en VHS et DVD, dans des centaines de romans, des comics, disques et merchandising divers, le Docteur occupe tout l'éventail des produits dérivés. C'est un extraterrestre, un Seigneur du temps de la planète Gallifrey, voyageant avec ses compagnons à travers l'espace-temps dans son TARDIS. Ce vaisseau, capable d'amener le Docteur n'importe où et n'importe quand, ouvrait grand la voie aux aventures les plus diverses et les scénaristes ne se privèrent pas d'en profiter.

Née dans l'esprit de Sidney Newman, directeur des fictions de la BBC, l'idée étant celle d'un héros qui voyagerait à travers les époques pour insuffler des notions d'histoires aux enfants, la série bifurqua très vite sous la plume de Terry Nation qui dès la deuxième histoire créa ceux qui allaient devenir l'éternelle Némésis du Docteur, les terribles Daleks. Si dans les premières années les scénarios amenant le Docteur au milieu de divers événements historiques dont il tentait de se dépêtrer occupèrent une place importante, cet aspect disparut dès 1967. La série s'interrompit en 1989, suite aux restrictions budgétaires de la BBC et une certaine érosion du public de la chaîne dans les années Thatcher. Une tentative pour la ressusciter aux USA en 1996 en resta à un simple téléfilm. Enfin au début des années 2000, Russell Davies réussit à convaincre la BBC de la relancer, avec le succès que l'on sait.

« Spoilers… »

Dotée à l'origine d'un budget SFX ridicule (équivalent pour chaque histoire à quelques secondes de *Star Wars*), la série dut se rabattre sur ses scénarios pour convaincre. Si les découpages manquaient de rythme (contraintes du tournage en vidéo obligent), chaque épisode de 25 minutes se terminait sur un cliffhanger relançant l'intérêt du spectateur. De plus, loin des historiettes courantes dans la SF de l'époque pour les jeunes, les auteurs de Doctor Who ont toujours voulu écrire des histoires comme ils pouvaient en trouver dans leurs revues favorites. Leurs scénarios abordaient volontiers des thèmes sérieux, d'une manière adulte, même si dépourvue autant que possible de violence (la série fut cependant critiquée là-dessus). Combinée à la variété que permet le principe du voyage spatio-temporel, apportant des tons et des genres variant d'une histoire à une autre, cette approche a permis de maintenir l'intérêt des fans au cours des années.

Même chose pour le JdR : entre la variété de personnages possibles et l'éventail de scénarios utilisables, que ce soit en recyclant ceux de la série ou

Régénération

Doctor Who a duré 26 ans dans sa forme première, et la série actuelle en est à sa huitième année. Avec une telle longévité s'est bien sûr posé le problème de l'acteur principal, en particulier lorsque le premier de ceux-ci souhaita quitter la série qu'il jugeait trop violente. Le problème fut résolu par les scénaristes grâce à l'idée de la régénération. Lorsque le corps du Docteur subit des dommages trop importants, il se régénère, changeant d'apparence (et donc d'acteur) au passage. L'épisode spécial diffusé à Noël prochain verra ainsi arriver la nouvelle incarnation du Docteur.



des romans ou créés par le MJ, il n'est pas difficile de comprendre pourquoi le Docteur a tenté les éditeurs.

Adventures In Time And Space

Ludiquement, le Docteur inspira rapidement les créateurs anglais, qui donnèrent naissance à un bon nombre de boardgames. Côté JdR, la première salve vint cependant des Américains, en l'occurrence de FASA qui en 1985 présenta *Doctor Who RPG*, un jeu reprenant une version un peu allégée du système créé pour leur *Star Trek* (1982). Les trois livrets présents dans la boîte proposaient un système à l'ancienne, dans lequel les caractéristiques du personnage et la difficulté de l'action était entrées dans un tableau indiquant le seuil à dépasser avec 2D6. Les personnages s'y divisaient entre Seigneurs du temps et compagnons, tous agents d'une improbable *Celestial Intervention Agency*, chargée de maintenir l'ordre et d'empêcher que le cours du temps ne soit altéré. Si le matériel documentaire proposé était correct, l'esprit du jeu, très américain avec son aspect « gendarme du temps » et la relative complexité des règles ont vite limité son intérêt. Le jeu disparut après la sortie d'une dizaine de suppléments et scénarios.

Les Anglais revinrent à la charge en 1991, avec *Time Lord* (Virgin Books), un jeu plus destiné aux fans de la série qu'aux rôlistes, publié par l'éditeur qui avait la licence des romans à l'époque. Le jeu était doté d'un système simplifié comparant la différence entre une caractéristique et une difficulté d'une part, et celle entre deux dés à 6 faces de l'autre. Il ne proposait pas de système de création de personnage mais les fiches des incarnations du Docteur et de ses compagnons. Cette version ne survécut pas longtemps : du fait de son approche destinée aux fans non rôlistes, elle souffrait d'un certain manque au niveau système. Elle a depuis été mise en ligne par son auteur dans une version mise à jour avec du matériel supplémentaire, dont entre autres un système de génération de personnage*.

Enfin, l'éditeur Cubicle 7 a pris la relève en 2009 avec un jeu prenant la série actuelle comme référence, tant au niveau visuel qu'au niveau du ton. *Doctor Who: Adventures In Time And Space* propose donc un rythme plus soutenu, servi par un système simple et très souple (somme de dé et caractéristique comparé à un seuil de difficulté), avec de nombreuses nuances destinées à rendre l'atmosphère originale. Lors d'un combat par exemple, ceux qui font autre chose que se battre ont toujours la possibilité d'agir en premier pour désamorcer la situation ou d'éviter l'affrontement. Intérêt du public anglais aidant, cette version possède déjà un bon éventail de suppléments à son actif, approfondissant le contexte, tant de l'univers (guide d'aliens, cadre de campagne avec des humains, voyage temporel) que de l'histoire de la série, avec les guides d'épisodes consacrés aux différents Docteurs, en proposant des manières de reprendre les histoires classiques comme scénarios.

Patrice Mermoud

* *http://www.torsononline.com/hobbies/timelord/main.htm*



TARDIS

Le TARDIS (Time And Relative Dimensions In Space) est le vaisseau du Docteur, un appareil plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur et dont le circuit caméléon est resté bloqué sur la forme d'une cabine téléphonique de la police anglaise, la fameuse « boite bleue ». Ces cabines furent abandonnées lorsque les forces de police furent équipées de talkies-walkies en 1965. Ses dysfonctions ont à l'origine servi de prétexte à de nombreux scénarios, en amenant les personnages là où ils ne souhaitaient pas forcément aller.

Merci Patrice...

... pour cette double page écrite de façon spontanée en un week-end, pour coller à l'actualité !

La rédaction

NOUVELLE

LES CONTES DE LA TAVERNE | ÉPISODE 2/3

Anciens héros aubergistes

Quoi de moins original que de commencer son scénario dans une auberge ? Ce qui est un cliché aussi vieux que le jeu de rôle lui-même est le sujet de cette série de trois courts récits jouant avec les lieux communs et les déformant pour vous surprendre...

Bien le bonsoir, jeunes gens ! Comment allez-vous ? Vous voudriez encore une histoire du Sanglier Noir ? Ma foi, si vous m'offrez la tournée...

Par la cruche d'Issek, ça fait du bien par où ça passe ! Je lève ma chope à votre santé, les amis ! J'ai justement une fameuse histoire qui me revient...

Vous avez connu le vieux Poiredebeurré ? Eh bien avant lui, c'était un certain Caramon le patron ici. Plus personne ne se souvient de lui aujourd'hui, mais à l'époque c'était vraiment quelqu'un... C'est lui qui avait vaincu Strahd von Zarovich en combat singulier, vous imaginez ?

Bref, il était tombé amoureux de l'auberge et de la serveuse, Zénobia, un jour qu'il passait par là au cours d'une de ses aventures. À peine avait-il fini de sauver le monde du vampire qu'il revenait acheter l'une et épouser l'autre. Pour vous dire le genre d'homme que c'était.

On s'était attendu a un beau duel, c'était une farce !

Tout le monde était fier qu'un si grand héros vienne prendre sa retraite ici. C'était bon pour les affaires, pardi, d'autant plus que les fauteurs de trouble n'osaient pas la ramener en sa présence.

Ah ça, l'endroit n'a jamais été aussi calme qu'à l'époque ! Il n'y avait jamais de bagarre, même d'ivrognes, personne ne tirait l'épée pour une tricherie aux cartes, rien. Les mères allaitaient leurs bébés ici, voilà le genre d'ambiance qu'il y avait. Difficile à imaginer de nos jours, pas vrai ?

Faut dire que le père Caramon, si gentil et tout, il en imposait pas mal. Au-dessus du comptoir, à portée de main, tout le monde pouvait voir une épée à deux mains plus imposante que Durandal elle-même. Mais le plus impressionant, c'était ce qu'on pouvait lire dans ses yeux : l'assurance de celui qui a combattu des shoggoths et en est sorti vivant. Ce n'était pas quelques matamores de taverne qui risquaient de lui faire peur. Enfin, c'est ce qu'on croyait...

Le jour où l'étranger est arrivé, j'étais dehors, sous la tonnelle, à jouer aux dés. Comme c'était la fête des vendanges, il y avait plein de tablées devant l'auberge et nul ne faisait attention aux gens qui allaient et venaient. Pourtant, y en a un que j'ai tout de suite remarqué : c'était comme s'il avait « ennuis » tatoué sur le front.

C'était un grand Estalien avec une crinière et une moustache brune. La main sur la garde de sa rapière, il balayait l'assemblée du regard, comme s'il cherchait quelqu'un à défier. Je sentais que le sang n'allait pas tarder à couler. Elora Danan, la fille de Caramon et Zénobia, jouait non loin ; je l'ai attrapée par l'épaule et je lui ai dit d'aller chercher son père en vitesse.

Quand le héros est sorti de l'auberge, il avait son épée au fourreau. L"étranger s'est planté devant Caramon et a murmuré entre ses dents :

_ Yé m'appelle Iñigo Montoya. Tou a toué mon père. Prépare-toi à mourir.

Caramon a eu l'air déconcerté. Il a paru réfléchir un instant - dame, c'est qu'il en avait fait, des orphelins ! - puis il a lancé :

_ Ton père était le grand prêtre d'Izrador. J'ai rendu un fier service au monde en le tuant !

L'autre s'est contenté de répéter, avec son terrible accent :

_ Yé m'appelle Iñigo Montoya. Tou a toué mon père. Prépare-toi à mourir.

J'ai vu alors, que je tombe raide mort si je mens, j'ai vu dans les yeux de Caramon ce que je n'aurais jamais cru y voir : de la peur. C'était subtil et je doute que quiconque l'ait remarqué, mais j'en étais sûr. Le grand héros qui avait survécu au Tombeau des Horreurs tremblait face à un vulgaire traîne-sabre ! J'en suis resté comme deux ronds de flan.

Il a commencé à argumenter avec l'étranger : tout le monde devait penser que c'était pour tenter d'épargner la vie de Montoya, mais j'avais dans l'idée que c'était la sienne qu'il essayait de sauver ! En tout cas, tout son baratin ne servait à rien, car en réponse l'autre ne faisait que répéter encore et toujours sa tirade. Un combat était inéluctable.

Quelqu'un a crié à Caramon d'en finir. Le héros a regardé la foule, le front en sueur. Tout le monde faisait cercle autour d'eux, il était acclamé et l'Estalien hué. Je crois bien qu'il a été tenté de s'enfuir, mais à ce moment-là son regard a croisé celui de sa fille. Alors il a tiré son épée, et son adversaire l'a imité.

Bien vite, l'acier a tinté contre l'acier. Tout le monde retenait son souffle, mais même les plus jeunes pouvaient voir que quelque chose clochait. On s'était attendu à un beau duel, c'était une farce : Montoya tirait comme don Benvenuto lui-même tandis que Caramon esquivait à grand-peine, aussi raide et gauche qu'un jeune cadet.

Les sourcils froncés, l'Estalien n'osait trop profiter de son avantage, craignant une ruse. Mais je voyais bien à l'air hagard du héros que de ruse, il n'y en avait point. Il soufflait et suait tout à fait comme un bleu sans expérience. C'est là que j'ai compris.

Sa dernière quête avait été la destruction de Strahd von Zarovich, le vampire légendaire. Or que font les vampires à leurs victimes ? Ils les drainent de leur vie, de leur énergie, de leur expérience. Vous me suivez ? Caramon avait certes vaincu le mort-vivant, mais il y avait laissé toute sa puissance ! Et s'il avait repris le Sanglier Noir, c'était pour épouser Zénobia, mais aussi pour se terrer loin du danger…

Au moment où j'ai compris tout ça, Montoya a compris lui aussi que le héros n'était plus que l'ombre de lui-même. Alors il s'est fendu et sa lame a transpercé le corps de Caramon, lui faisant ainsi ce don inespéré : une mort au combat. Tout le monde en est resté muet de stupeur, et l'étranger n'a eu aucun mal à se frayer un chemin à la pointe de l'épée. On n'a jamais revu Iñigo Montoya.

La légende est passée par là, qui a fait de lui un sorcier autant qu'un duelliste, et a ainsi changé la piteuse algarade en duel de titans… Mais j'étais là, moi, et je sais ce que j'ai vu.

Maintenant, quand on me parle d'anciens héros devenus aubergistes, je me demande toujours s'ils l'ont fait par choix… ou par peur ! Méditez donc là-dessus tant que vous voulez, moi cette histoire m'a donné soif et je reprendrais bien une petite bière de Bugman !

Alain Moya
***Bellaminette** Bruno Bellamy*



CONCOURS

GRAND JEU CONCOURS

BROKEN WORLD

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE

CRÉEZ VOTRE CRÉATURE

et gagnez des dizaines de cadeaux !



La quête

Vous devrez imaginer une créature inédite.
Votre texte comprendra le profil de la bête et des explications (origine, description, etc.). La créature devra posséder 2 ou 3 capacités spéciales (au maximum).
Votre créature devra s'intégrer dans l'univers de Broken World.
Pour participer à ce jeu, les candidats pourront télécharger gratuitement le kit d'initiation de Broken World sur le site de black-book-editions.fr
Le texte total devra être écrit en 6000 signes (+/- 5 %, espaces compris). Il n'est demandé aucun profil technique et aucune illustration.

Les trésors

10 créatures seront sélectionnées par un jury composé des matelots du GROG, de Casus Belli et de Oh My Game.

Ce même jury désignera les 3 premiers prix. Le public changera l'ordre des gagnants du 2e et 3e rang par un vote sur le GROG.

Le gagnant du concours

- La créature sera dessinée et publiée dans un futur supplément
- 1 an d'abonnement à nos ouvrages (ou 15 ouvrages BW offerts)
- 3 ouvrages de PFJDR en français, édités par BBE, au choix
- 1 tirage signé de la créature qui a gagné le concours
- 1 tirage signé d'une illustration BW au choix

Le second

- 6 mois d'abonnement à nos ouvrages (ou 8 ouvrages BW offerts)
- 2 ouvrages de PFJDR en français, édités par BBE, au choix
- 1 tirage signé d'une illustration BW au choix

Le troisième

- 3 mois d'abonnement à nos ouvrages (ou 4 ouvrages BW offerts)
- 1 ouvrage de PFJDR en français, édité par BBE, au choix
- 1 tirage signé d'une illustration BW au choix

Du 4e au 10e

- 1 tirage signé d'une illustration BW au choix

Réglement complet déposé à l'Étude Cohen-Skalli-Hoba
5 av. Gabriel Péri BP42 - 93401 Saint-Ouen cedex

JEU-CONCOURS OUVERT À TOUS**
Date limite d'envoi : **31 décembre 2013**
Participation uniquement par mail :
concours@broken-world.net
** les membres des organisations ci-dessous ne peuvent pas participer

Le réglement du concours est consultable sur les sites
black-book-editions.fr, legrog.org
broken-world.net et **depotjeux.com**

GROG
casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle
BLACKBOOK EDITIONS
ohmygame



Dernière partie

Dans le prochain numéro...

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°9

Janvier | février 2014



En 2014, les astres seront propices pour la suite de l'aventure *Casus Belli*, avec un numéro 9 plein de bonnes choses.

Nos rédacteurs travaillent déjà sur leurs critiques, et vous en apprendrez donc plus sur les grosses sorties récentes telles que *Tenebrae* de chez les XII Singes, le nouveau JdR *Star Wars Au confins de l'Empire*, *Ars Magica* évidemment, *Leagues of Adventure*, *Forsats*, *Friday Night's Zombi*, *Faust Commando*, *Cthulhu 1890,* les derniers suppléments *Pathfinder* ou encore *Les Lames du Cardinal*. Et qui sait, le Père Noël nous apportera peut-être d'autres choses d'ici là !

Au menu des scénarios ? *Tenebrae*, *Hexagon Universe*, *Ryuutama*, *Pathfinder*, ainsi qu'une aventure *Savage Worlds* dans un esprit résolument *pulp* !

La rubrique rétro et Bâtisses & artifices seront fidèles au rendez-vous tandis que notre bon vieux Papy Donjon fera son retour.

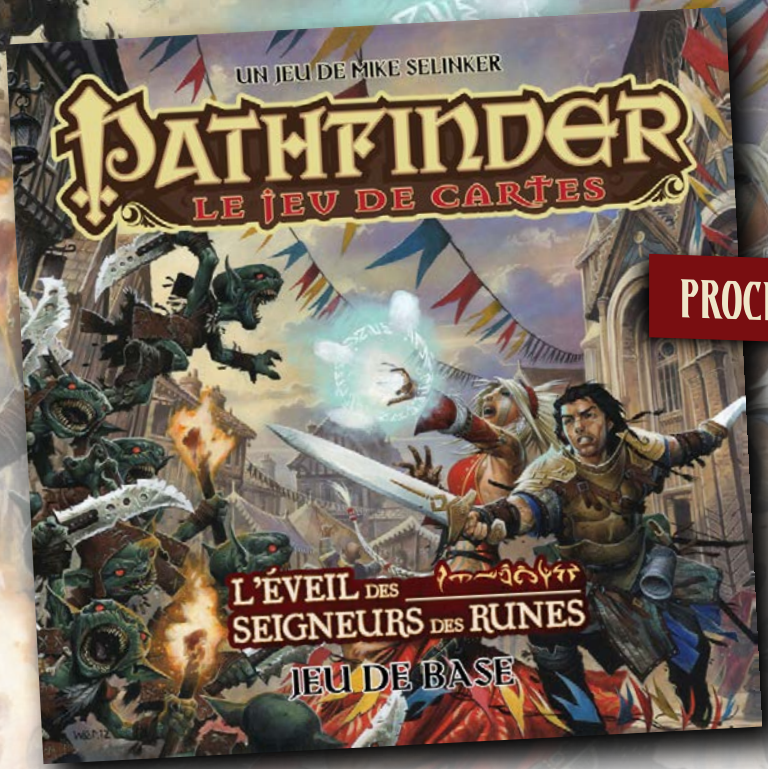
Nous n'avons pas non plus oublié Oblis, la cité des brumes ! La dernière partie a pris du retard (oui… je… heu… bon.), suite aux chamboulements casusiens de ces derniers mois, mais les créatures qui rôdent dans les brumes vous attendent…

Raphaël Bombayl

Tous droits réservés Paizo Publishing. 2013. Pathfinder JdR

PATHFINDER
LE JEU DE CARTES

LE NOUVEAU HIT PATHFINDER !



PROCHAINEMENT

paizo.com

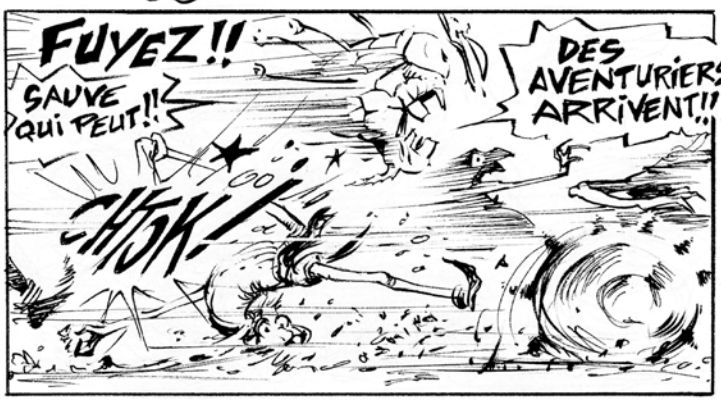
Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2013, Paizo Publishing, LLC. Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.

black-book-editions.fr

LES IMMÉMORABLES AVENTURES DE KROC LE VIEUX BÔ

AVANTAGE KROC













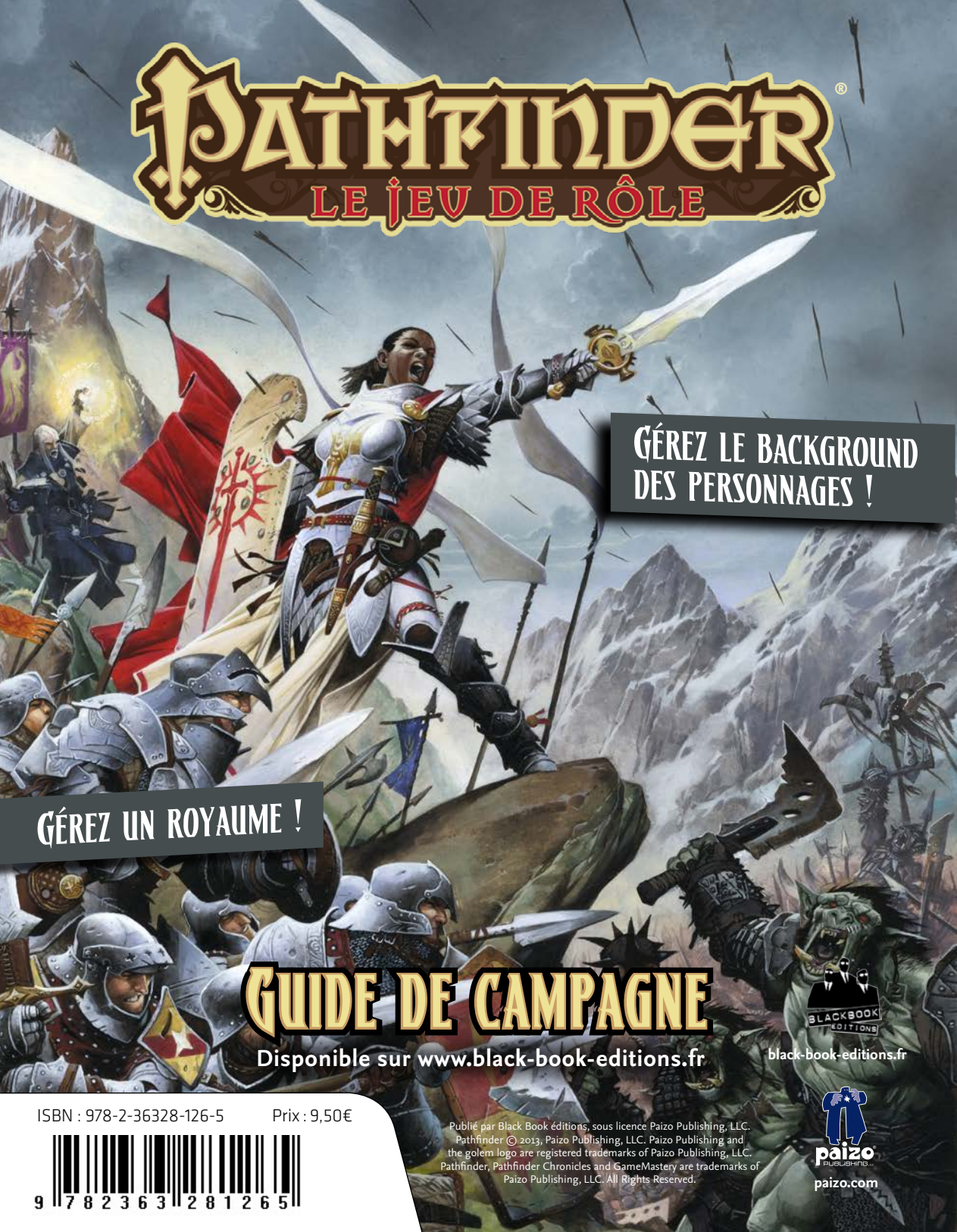
AUGUSTIN & SÉGUR '13

FIN


PATHFINDER®
LE JEU DE RÔLE
128 PAGES EN BONUS POUR LA VF
GAGNEZ DU TEMPS GRÂCE À 400 PROFILS DE PNJ !
MANUEL DES PNJ
Disponible sur www.black-book-editions.fr
BLACKBOOK EDITIONS
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.
paizo PUBLISHING
paizo.com

Pathfinder®

Le Jeu de Rôle



Gérez le background des personnages !

Gérez un royaume !

Guide de Campagne

Disponible sur www.black-book-editions.fr

black-book-editions.fr

paizo.com

ISBN : 978-2-36328-126-5 Prix : 9,50€

9 782363 281265

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.