PAPY DONJON : CAMPING & RÉCUPÉRATION !

BLACKBOOK EDITIONS
casus belli black-book-éditions.fr

casus belli

#9 Mai | Juin 2014

Le magazine de référence des jeux de rôle

Star Wars | Ars Magica | Broken World

Portrait de famille : Warhammer 3



RÉTRO : INTERVIEW **SANDY PETERSEN** (L'APPEL DE CTHULHU)

CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN

PARTIE 2
Pulp, épouvante et + encore !

SCÉNARIOS : Pathfinder, Tenebrae, Polaris, Ryuutama, Savage Worlds Pulp & Hexagon Universe

NE MANQUEZ PAS LE PREMIER HORS-SÉRIE CASUS BELLI !



DISPONIBLE EN VERSION PAPIER & PDF

HORS-SÉRIE N°0 CASUS "BBE"LLI **– 256 pages pour fêter les 10 ans d'existence de Black Book Éditions.** ***Du matos de jeu, des anecdotes, des chiffres et une bonne dose d'humour !***

+ d'infos ➔ www.black-book-editions.fr

ÉDITO

La famille s'agrandit !

Après un désormais habituel retard (mais nous ne désespérons pas de le terrasser un jour) voici que vous tenez enfin entre les mains le numéro 9. Si vous avez prêté attention à ce qui se passait autour de *Casus*, vous avez sans doute remarqué qu'il y avait un nouveau venu dans la famille.

Comme à l'époque de la première formule, nous allons sortir de manière apériodique **des numéros hors-série**. Comme un clin d'œil, le numéro « zéro » a été consacré aux dix ans de Black Book Éditions et il est en vente actuellement dans toutes les bonnes boutiques. Rempli de matériel pour les jeux de BBE, il propose également une grande interview de Croc exclusive (où l'on apprend pourquoi il s'appelle Croc !), une visite backstage de la maison des hommes en noir, à grands renforts de chiffres, d'anecdotes, de philosophie et d'une grosse dose d'humour. Nous espérons qu'il vous plaira autant qu'un numéro classique.

Le hors-série numéro 1 s'attaquera quant à lui aux quarante ans du vénérable *Dungeons & Dragons*. Et oui, déjà quarante ans que votre loisir préféré s'est démarqué du wargame et du jeu de figurines (et donc trente-trois ans de bons et loyaux services de *Casus Belli* !). Et comme il convient de fêter comme il se doit cette quarantaine, attendez-vous à une annonce particulièrement savoureuse d'ici un ou deux numéros. On vous aura prévenu !

D'ici là, bonne lecture et *never trust a drow*.

David et l'équipe Casus

Illustration de couverture *Wayne Reynolds*

Tous droits réservés @ Paizo Publishing. 2013



RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 4 à 9, 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 !

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES ABONNÉ À PARTIR DU NUMÉRO 4...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 4 à 9 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 :

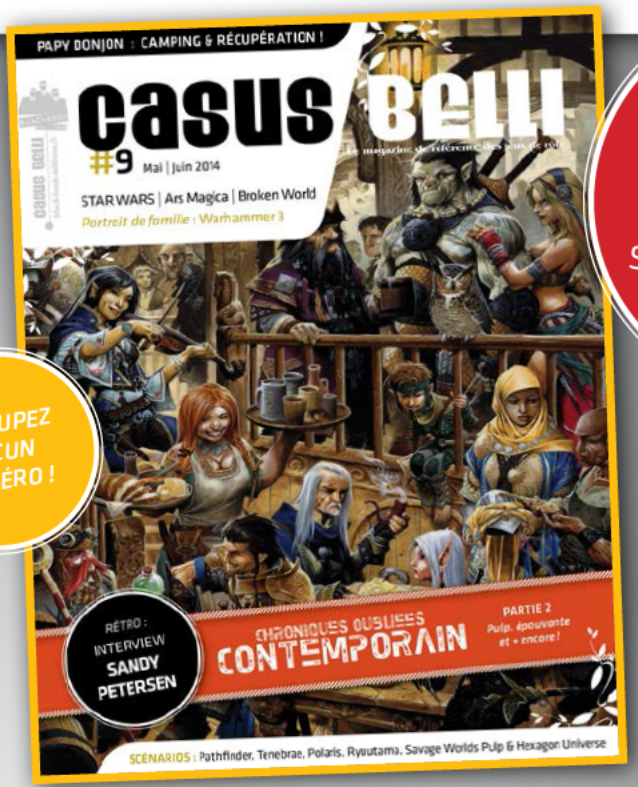
- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 10 à 15**.

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 !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

* *Tarif valable our la France métropolitaine uniquement.*

Attention : l'abonnement n'inclut pas les Hors-séries *Casus Belli* !

ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE BLACK BOOK ÉDITIONS ACCOMPAGNÉ DE CE BULLETIN D'ABONNEMENT À L'ADRESSE SUIVANTE :

Black Book Éditions/Casus Belli
14 rue Gorge de loup
69009 Lyon

☐ **JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€**
(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
EMAIL* : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... **VILLE :** .....

* votre email nous permettra de vous créer un compte sur la boutique en ligne de Black Book Éditions (www.black-book-edition.fr) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

sommaire

En direct - Édito 1
En direct - Le courrier des lecteurs 6
En direct - Portfolio : Deadlands 8
En direct - Buzz mon rôliste 10
En direct - Réactions : Le docu du bimestre 12
En direct - Portfolio : BBE Con 2014 14

Actualité - Nouvelles du front 26
Actualité - À l'ouest du nouveau 36
Actualité - Évènement : Spiel 2013 40

Critiques - Star Wars : Aux Confins de l'Empire 42
Critiques - Portrait de famille : Warhammer 3 46
Critiques - Broken World 50
Critiques - Ars Magica 54
Critiques - Cthulhu 1890 (Appel de Cthulhu) 60
Critiques - Guide de campagne (Pathfinder) 64
Critiques - Faust Commando 66
Critiques - Manuel des PNJ (Pathfinder) 68
Critiques - Les Lames du Cardinal 70
Critiques - Hexagon Universe 72
Critiques - Forsats 74
Critiques - Bliss Stage 76
Critiques - NanoChrome 78
Critiques - Leagues of Adventures 80
Critiques - Les Trésors du MJ (Pathfinder) 82
Critiques - Friday night's zombi 83
Critiques - Le Livre des damnés (Pathfinder) 84
Critiques - Pirates ! & Star Marx (JDRA) 85
Critiques - Sciences forensiques (Appel de Cthulhu) 86

Critiques - Sombres cieux 87
Critiques - *Petites critiques...* 88

L'étagère du rôliste - Bravely Default 92
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 96
L'étagère du rôliste - The Legend of Zelda 98
L'étagère du rôliste - Inspis 100

Scénario : Pendant que le loup y'est pas (Pathfinder) 106
Scénario : JLa Maître des crotales (Savage Worlds) 120
Scénario : Le Chat qui parlait à... (Ryuutama) 130
Scénario : Des crapules sans scrupules (Polaris) 140
Scénario : Le Bonneteau de... (Hexagon Universe) 150
Scénario : La bénédiction du soleil (Tenebrae) 158

Chroniques Oubliées - Contemporain, partie II 166

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°9 : Hashima 210
Aide de jeu - MJ Only : Roleplay vs technique 222
Aide de jeu - Dis Manu, dessine-moi un piège 228
Aide de jeu - Papy Donjon : L'art du camping ! 232

Rétro - Interview : Sandy Petersen 234
Rétro - Archéo-rôlisme : Féerie 240

Pratique - La table de JdR 244
Culture JdR - Dragonlance a 30 ans ! 248
Nouvelle - Les contes de la taverne (épisode 3/3) 252
Casus Belli - Dans CB#10... 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°9, mai/juin 2014. **Directeur de la publication** David Burckle **Chefs de projet** Didier Guiserix-Raphaël Bombayl avec l'aide de Tête Brûlée **Maquette** Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Laurent « Kegron » Bernasconi, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Sébastien Celerin, Damien Coltice, Croc, Jérôme Darmont, Laurent Devernay, Romain D'huissier, Julien Dutel, Franck Florentin, Géraud G., Stéphane Gallot, Patrice Geille, Davy Gérard, Olivier Guillo, Didier Guiserix, Olivier Halnais, Derek Klivian, Loïc Koecher, Jérôme Larré, Le Collectif de l'ORBe, Yannick Le Guédart, Tristan Lhomme, Patrice Mermoud, Ghislain Morel, Emmanuel Moreau, Alain Moya, Sandy Peterson, Franck Plasse, Philippe Rat, Thom' Robert, Cyril Rolland, Julien Rothwiller, Emmanuel Roudier, Manuel Rozoy, Marc Sautriot et François Thomas.

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

Illustrateurs, cartographes et photographes Rolland Barthélémy, Olivier Béduè, Damien Coltice, Djalhal, Laurent Emonet, Maxime Favier, Willy Favre, Emilien « Syrphin » François, Gotto, Didier Guiserix, Jems, Sven Laschzok, LeGrümph, Fred Lipari, Alexandre Nizoux, Emmanuel Roudier, Tania Sanchez-Fortun, Thierry Ségur et Augustin.

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

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu du changement à la tête de l'organisation de *Casus*, mais aussi... Urban Comics, les amis de Di6dent et du Fix, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Paizo Publishing, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Léo Vesperini et les confrères de Ravage, Ludovic « Heuhh » Papaïs, les Éditions Casterman, Stéphane (merci !) et Élodie de chez Edge, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Neko & Florrent du 7e Cercle, Gary Gygax, Dave Arneson, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et Sébastien Celerin des XII Singes, Erik Mona, Jeff Alvarez, Laurent et Corinne Rambour pour Pulp Fever, Hicham et les Éditions du Matagot, Shane Ensley, Les Sorciers de la Côte.

Imprimé en France par Loireoffset. **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

ISBN 978-2-36328-132-6. Dépôt légal : mai 2014.

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

Cthulhu 1890

LA GAMME DISPONIBLE SUR NOTRE SITE !



Investigations au XIXe siècle

vous invite à incarner des personnages victoriens, confrontés aux mystères de leur temps ou à une vision particulière du Mythe. Cet ouvrage inclut trois scénarios inédits, chacun adapté à un style de jeu.

352 pages • 42 €
Décembre 2013



Londres au XIXe siècle

vous fait découvrir la capitale de l'époque victorienne, du faste de ses plus grands édifices à ses bas-fonds les plus sordides.

444 pages • 42 €
Décembre 2013



Ésotérisme au XIXe siècle

vous révèle comment un tel monde a vu coexister ou s'affronter la recherche scientifique et la recherche ésotérique. Découvrez comment, il n'y a pas si longtemps, les hommes se passionnèrent pour l'occulte.

168 pages • 25 €
Janvier 2014



L'écran de jeu

trois volets cartonnés et son scénario, *Le temps d'un Week-End*, vous fera passer quelques jours dans un petit village anglais aux habitants taciturnes...

Ecran et livret 20 pages • 22 €
Décembre 2013

WWW.SANS-DETOUR.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 ! Ne restez pas silencieux après la lecture de votre Casus, *partagez votre sentiment et vos remarques, que ce soit sur le forum, le facebook ou par mail ! Et pensez également à parler du magazine autour de vous. Il y a de nombreux rôlistes qui ne savent toujours pas que* Casus *est de retour : nous comptons sur vous !*



Des larmes au fond des donjons

À seulement 59 ans, Dave A. Trampier rejoint les étoiles. À l'instar des Otus et des Sutherland, DAT a marqué de son empreinte l'iconographie de *Dugeons & Dragons*, réalisant, entre autres, la fabuleuse couverture du *Player's Handbook* (revisitée maintes fois depuis), ou donnant vie à Emerikol the Chaotic dans la Rue des Chevaliers à Rhodes. Il s'était retiré du milieu à la fin des années 80.

Reconnaissance

Je suis cité dans Casus Belli Magazine, ce qui correspond à la Victoria Cross, au Prix Nobel et à la Médaille Fields, le tout en cotte de mailles.

David Spring (Facebook)

La postérité n'est pas loin David !

Problèmes d'acheminement de la poste

Je n'ai toujours pas reçu mon CB8 !!!

Ruelle Le Grand

Vous êtes sur que vous n'êtes pas victime de magie noir ?

Cédric Jeanneret (forum)

[insultes]...[insultes]...[insultes]

Les abonnés

Chers abonnés,

Après des semaines à harceler la poste suite aux problèmesmanifestes de distribution aux abonnés du *Casus Belli #8*, nous avons du nous résoudre à une action au long terme contre la poste. Dans l'attente, nous avons pris sur nous de réexpédier les *Casus* à tous ceux qui ont contactés le SAV avant la date du 14 février dernier. N'étant pas en faute, nous ne pouvions faire plus. Nous espérons que peu de nos abonnés seront spoliés par les négligences de la poste (notamment dans le secteur sud-est de la France) et si nous arrivons finalement à obtenir gain de cause, sachez que nous ferons en sorte de proposer une compensation à tous nos abonnés. Dans l'attente, merci de votre soutien malgré les désagréments provoqués !

Tranche-effect !

Je fais un petit hors-sujet pour vous dire que je regarde ma collection de Casus Belli *(du 1 au 8), et que rien que de voir ça dans ma bibliothèque ça me fais super plaisir.*

Le petit plus, « THE détail qui tue » : avoir mit les nom des jeux en scénarios sur la tranche, ça aide énormément dans la recherche !

zuzul (forum)

Cher zuzul,

Tout d'abord, le plaisir est partagé ! C'est notre côté rôliste bi-classé collectionneur qui parle, assurément... mais nous sommes nombreux dans ce cas-là !

En revanche, notre aimé maquettiste (grand ordonnateur suprême des effets visuels que personne ne remarquent jamais) nous a imposé de publier ta remarque dans ces pages afin qu'elle emporte l'écho qu'elle mérite (selon lui). Les mauvaises langues prétendront même que la publication de ces louanges n'a en rien été décidée par la rédaction et que le dit-

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 ce soient 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 pratiqués (méd-fan, horreur lovecraftienne, etc.) ou des aventures qui peuvent être adaptées facilement aux 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 !

maquettiste (vous a-t-on dit qu'il était incroyablement bel homme et d'une virilité parfaite ?) s'est octroyé le droit de le publier à notre insu.

Bande blanche

Justement, j'avais une autre question pour le maquettiste. Je me demandais si le cartouche blanc de la couverture de la nouvelle mouture de Casus ne contenait pas un hommage dissimulé ?

Didier Guiserix (sans accent sur le "e")

Cher Didier (on se connaît ?),

Le maquettiste (qui n'a évidemment pas piraté cette rubrique pour son bénéfice personnel) nous fait savoir que, même si cela n'a rien d'évident, le cartouche blanc est effectivement une sorte d'hommage à la glorieuse période des Casus 50-70 environ. En effet, à cette époque-là, les couvertures de Casus comportaient une sorte de marge claire dans laquelle le dessin de l'illustration apparaissait le plus souvent en crayonné alors que le reste était mis en couleur. Cette idée admirable (mais financièrement impossible de nos jours) a donc servi de base à la composition de la couverture du nouveau *Casus*, devenant un cartouche blanc qui n'occupe finalement qu'un quart de la hauteur, par souci de modernité.

Pensez à nos yeux !

Pour en revenir à CB, une petite critique sur la forme des premières pages : des textes en jaune sur blanc ou blanc sur jaune, c'est difficilement lisible. Certes, ça fait un joli dégradé avec le orange et le rouge des chapitres suivants mais sous un éclairage artificiel, ça oblige vraiment à forcer le regard pour lire.

Par contre, avec du texte noir ou de taille supérieure (comme les titres de chapitre) ça peut passer.

Menhir (forum)

Cher Menhir,

Je trouve ta remarque tout à fait désobligeante à l'encontre de notre maquettiste (qui effectue un merveilleux travail) ! Bon... mais il faut dire que tu n'as pas tout à fait tort non plus, alors va pour l'arrêt du jaune sur les textes trop petits. Mais que l'on ne t'y reprenne plus !

Annabella Belli & Joe Casus
Avec la participation du maquettiste

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.

Erratum

Nous avions perdu le nom de l'illustrateur du Tigre gemme de l'aide de jeu du même nom dans le précédent numéro. Il s'agit de Syrphin, auprès de qui nous nous excusons !



PORTFOLIO

Deadlands
L'écran du Marshall épique

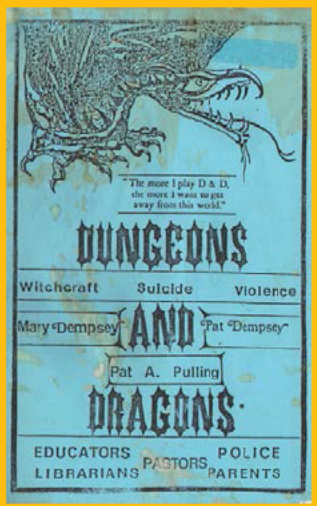


Tous droits réservés © 2014. Black Book Éditions et Pinnacle.
Illustration par Simon Labrousse



BUZZ MON RÔLISTE

Ce bimestre, c'était l'anniversaire de la naissance officielle de Dungeons & Dragons *et donc, du jeu de rôle. Autant dire que l'on aura jamais autant parlé de D&D et de notre loisir préféré dans la buzzosphère.*



Archives

Les 40 ans de D&D sont l'occasion de ressortir les « meilleurs » documents d'archives à propos du Grand Ancien, comme la couverture de cet ouvrage distribué aux USA pour expliquer aux croyants tout le mal supposé que D&D était censé infliger à la jeunesse ! D&D a dû supprimer toutes références aux démons et au diable entre 1989 et 2000.



Ice-T motherfuckin' RPG

Lors d'une émission radio, Ice-T, le célèbre rappeur originaire du New-Jersey connu pour son usage immodéré de l'insulte « motherfucker » a déclaré avoir été engagé pour prêter sa voix à des livres-audio sous licence D&D. Manifestement, il n'y comprend goutte au JdR et aux créatures mythiques de nos univers préféré... même quand il s'agit de simples pégases. Du coup, il a refusé de le faire, trop compliqué !

Vampire French fries

Avec un montant impressionnant de $239,955, le kickstarter du *Mind's Eye Theather Vampire* pour faire des soirées GN Vampire entre amis s'est arrêté à $45 du palier suivant... qui validait la traduction française du jeu ! Maudits soient Lestat et tous les *Vampires* français qui ont oublié de pledger avant la fin de la campagne de financement !



Buzz mon facebook !

Pierre Rosenthal, membre éminent de *Casus* première version, partage sur Facebook, entre autres truismes dont il a le secret, de véritables inspis *Casus* !
En l'occurence, 10 véritables lieux qui font froid dans le dos, des catacombes de Paris (classique) à la glauquissime île aux poupées au Mexique !



/// Infos du monde ///

(La vérité dans nos journaux ?)

>>> EN ISLANDE, LE LOBBY DES ELFES BLOQUE UN PROJET D'AUTOROUTE !

Un projet d'autoroute a donc été définitivement suspendu en Islande, suite à la mobilisation des écologistes (les lieux concernés étaient propices à la nidification de certains oiseaux) et à celle, tout aussi importante, des défenseurs des elfes qui vivent dans cette région ! Si, si. D'après un sondage datant de 2007, 65% de la population islandaise croit à l'existence des elfes, appelé le peuple invisible.

>>> POLARIS, C'EST POUR BIENTÔT !

Un chercheur coréen dénommé Jeabyun Yeon a développé des branchies artificielles baptisées « Triton ». Elles pourraient un jour nous permettre de respirer sous l'eau en récupérant l'oxygène liquide contenu en mer. Le prototype est très convainquant (mais beaucoup émettent d'énormes doutes sur la faisabilité du projet !).

>>> BATEAU FANTÔME CHERCHE PROPRIO

Un énorme bateau fantôme pouvant accueillir 180 personnes est à la dérive depuis février 2013. Ses seuls habitants seraient des « rats cannibales rongés par les maladies » (les gars lisent trop de JdR si vous voulez mon avis). D'après son dernier signal de détresse, il se dirigerait en direction des côtes irlandaises et selon les lois maritimes, le bateau, d'une valeur d'un million de dollar, appartiendra à la première personne qui l'aura retrouvé !

>>> VOL DE RELIQUES

On a appris à la fin du mois de janvier qu'un morceau de tissu imprégné du sang du pape Jean-Paul II (décédé depuis, pour votre information) ainsi que d'autres reliques ont été dérobés dans une petite église italienne alors que cette dernière était fermée pour cause de tempête de neige. Début du scénario INS/MV dans 15 minutes.

>>> TRAGÉDIE SUR GOOGLE MAPS

Jose Barrera, un Américain vivant en Californie, a eu le malheure de perdre son fils, tué par balles en 2009. Kevin, 14 ans, avait été retrouvé près d'un chemin de fer. C'est avec effroi que le père s'est rendu compte que la photo enregistrée par le célèbre site de Google du lieu où a été retrouvé son fils a été prise le jour la découverte du corps de l'enfant. On peut apercevoir sur l'image le corps de Kevin, entouré par les policiers chargés de l'enquête. Depuis, GoogleMaps a mis l'image à jour.

Noël Casus

Avec les problèmes de distribution de la poste (voir par ailleurs p.6), tout le monde n'a pas pu fêter noël comme Marc Sautriot, heureux rédacteur ayant fait sa découverte au petit matin !

N'oubliez pas de nous envoyer vos photos de *Casus Belli*, les meilleures seront publiée dans ces pages !



Les images (sans intérêt) du bimestre

Un chat en armure ? Un fausse pub pour une bière cthulhienne. Comment vivions-nous avant Internet ?





L'ABUS DE MYTHE NUIT DANGEREUSEMENT À LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.

Damien Coltice, Stéphane Gallot, Tristan Lhomme et Philippe Rat

RÉACTIONS

LE DOCU DU BIMESTRE

Ce bimestre, pas de sondage, mais vos réactions, suite à la diffusion sur la chaîne Arte d'un documentaire intitulé Geek *dans l'émission* Personne ne bouge, *contenant, pour la première fois sur une grande chaîne depuis une quinzaine d'années, un passage significatif sur le jeu de rôle, son invention... et les rôlistes.*

"UN JEU TOTALEMENT HERMÉTIQUE POUR 99% DE LA POPULATION"

Les « J'aime pas »

Mouais bof, que de raccourcis et de clichés...! À des années lumières de la réalité.

Michel Boussageon

L'idée de base n'est pas mauvaise, et on reste toujours sur la meme idée : ce que certains adultes ne comprennent pas fait peur.

Thibault Boube

Mouais pas convaincu, assez cliché je trouve quand même

Laurent Provillard

Ce documentaire était très « mainstream », mais on a vu bien pire... un sujet que je voudrais soulever, c'est l'intervention de la journaliste soulignant que Game of Thrones, *c'était vachement bien pasque les nanas etaient pas toutes cantonnées à la cuisine... [...] Or, des « geekettes » pas cantonnées à la cuisine, moi, j'en ai vu depuis les années 80, et le peu de nanas qui jouaient au JdR à cette époque pourront témoigner : elles endossaient déjà des armures d'aventurières, et étaient en tout point égales à leurs compagnons de jeu autour de la table. Sans parler du fait que ca leur faisait aussi des vacances de la société patriarcale, autour d'une table de jeu, ce sont les dés qui nous différencient, peu importe notre sexe et notre couleur...*

Jeremsoft Junkyjoe

Quand le grand public essaie de rattraper le temps perdu... Je sens qu'on va bouffer de la caricature de geek pendant pas mal de temps. Pfff...

Benjamin Lupu

Au secours...

Omar Tadel

Alala, ces vieux clichés sur les rôlistes... J'ai 32 ans et je fais du JdR presque tous les week-end avec les mêmes amis d'enfance et je compte bien y jouer jusqu'a mes vieux jours, tout en le faisant partager à mon fils si ça lui dis ! Le jeu de rôle est un jeu de l'imaginaire et donc infini, c'est tant mieux.

Nicolas Staquet

Ça ne vaut pas l'excellent documentaire La Revanche des Geeks *passé aussi sur Arte il y a quelques mois. On a l'impression qu'ils parlent des geeks parce que c'est tendance et qu'il faut bien en parler, mais qu'en définitive ils trouvent ça nul. Heureusement que les experts interrogés relèvent un peu le niveau.*

François Vanhille







Si vous ne les avez pas reconnus, il s'agit là de Gary Gygax et Dave Arneson, les co-inventeurs et co-auteurs de Dungeons & Dragons *(et donc du JdR).*

Vous l'avez manqué ?

Le passage sur le JdR et D&D du documentaire de l'émission *Personne ne bouge* est toujours visible sur YouTube (tapez Personne ne bouge D&D dans la barre de recherche). L'émission dans son ensemble passe encore sur Arte en rediffusion. Consultez leur programme.

Je suis triste de voir que les journalistes sont toujours aussi peu documentés.

Matthieu Poirot

Ayant commencé en 83, le sujet tel qu'il est présenté prouve que les médias sont toujours aussi avancés... Ça fout les j'tons de voir comment ils progressent...

Marc Decaens

Les « J'aime »

Très bonne émission, mais c'etait bien trop court pour traiter de tous les aspects de la soit disant « culture geek » (puisqu'il faut créer des catégories).

Jeff Maesar

Oh les gars soyons sérieux. C'est le premier reportage « mainstream » en plus de 20 ans dans lequel j'entends dire que le jeu de rôle ne rend pas fou.

Hip hip hip... Hourra !

Régis Grolière

Malgré le ton résolument léger, il rapporte les faits d'une certaine époque et comme il a été dit, c'est encore malheureusement vrai. Après, s'il s'agit d'une émission pour geek, un survol aussi superficiel est décevant.

Yannick Douniau

J'ai adoré ... j'avais déjà vu cette émission sur le sujet des zombies. J'ai pu en parler avec mes parents... Perso je trouve ça trés bon pour vulgariser et dédramatiser.

Arnaud Velten

Pour une fois, un truc qui n'est pas à charge parce que ne faisant pas dans le sensationnel. Un chouia caricatural quand même... Mais c'est le format qui veut ça.

Stéphane Devouard

C'est un format court avec une vue ironique au 25e degré ! Sachez que les « journalistes » comme vous les nommez (et ils en sont ! Et de très bons !) sont eux-mêmes des rôliste ! (Bonneau, Colin, Maudui)

Alors avant de dénoncer des clichés, renseignez vous !

Bee Ehm

Côté positif : il dit presque que le JdR ne rend pas fou. C'est 10 000 fois mieux que ce qu'avait fait Mireille Dumas (je parle pour les anciens). Côté négatif : 10 000 fois mieux que Mireille Dumas, ça reste quand même assez mauvais. C'est fait par des gens qui n'y connaissent rien mais qui ont un minimum d'intelligence pour ne pas rapporter des ragots racoleurs.

Yann Lefebvre

"APRÈS UNE VIE À ÊTRE CHOISI EN DERNIER DANS LES ÉQUIPES DE BALLON PRISONNIER, LES RÔLISTES PEUVENT À LEUR TOUR EXCLURE DES GENS"

PORTFOLIO

La BBE Con 2014

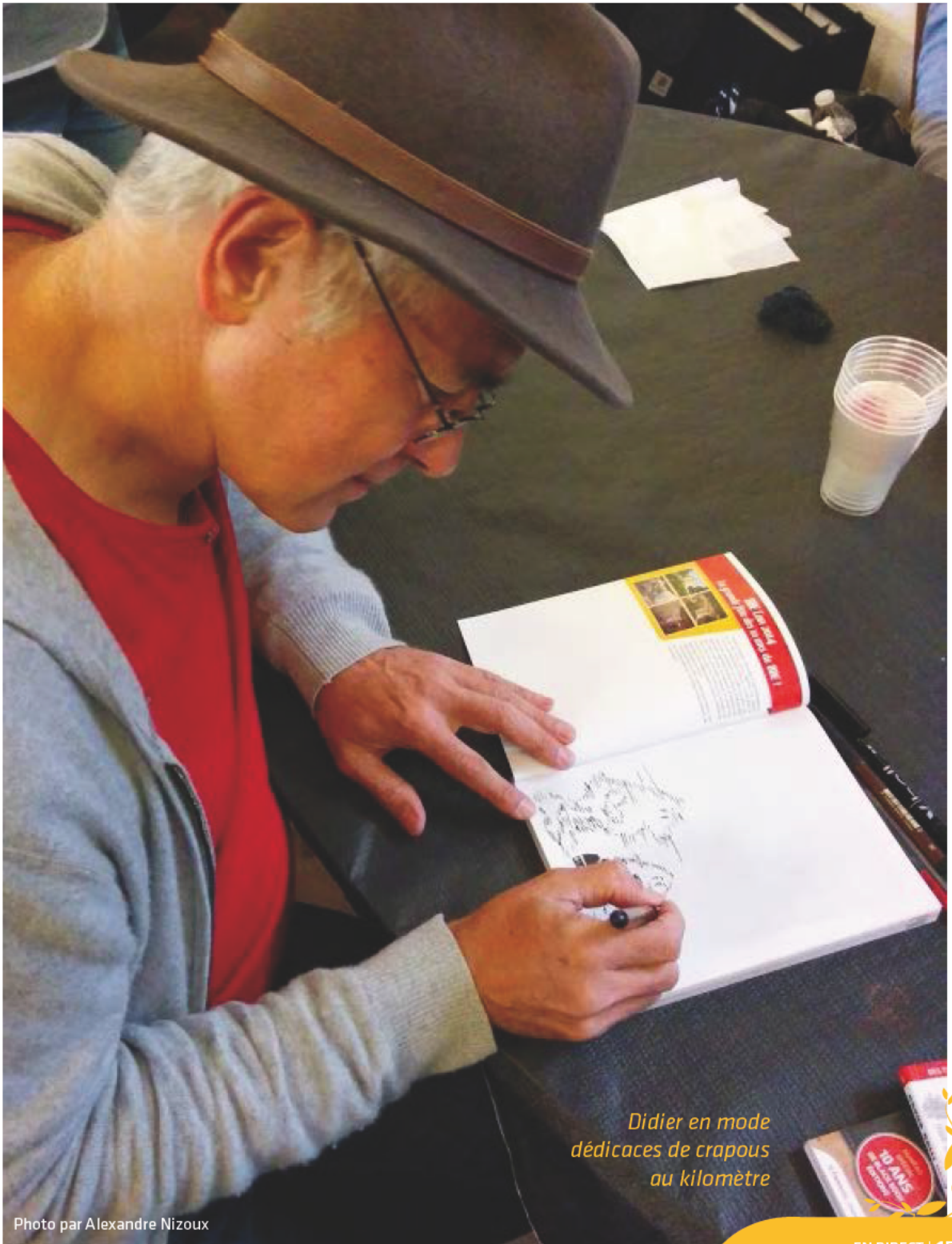
Les 10 ans de Black Book Éditions

Le samedi 18 avril, Black Book Éditions fêtait ses 10 ans d'existence au Château de Lupé près de Lyon en compagnie de 65 fans et 55 invités. Entre autres membres de la rédaction de Casus Belli *comme Didier Guiserix (voir ci-contre), la team des hommes en noir était au complet pour accueillir leurs auteurs et illustrateurs et des "stars américaines" très abordables dans un contexte intime, propice au partage. Un moment rare que nous vous relatons ici en photo !*



2h30 du matin, ça joue !

Photo par Maxime Favier



Didier en mode dédicaces de crapous au kilomètre

Photo par Alexandre Nizoux

PORTFOLIO

BBC CON 2014

Le château de Lupé (42)



Photo par Alexandre Nizoux



PORTFOLIO

BBE CON 2014

Renaud Maroy (l'auteur de Pavillon Noir, à droite) et une jolie bande de pirates !



Photo par Maxime Favier



PORTFOLIO

BBE CON 2014

De gauche à droite : Shane Hensley (Deadlands & Savage Worlds), Rob Boyle (Shadowrun & Eclipse Phase), Jeff Alvarez (Paizo), Timothy Brown (Dark Sun & Dragon Kings), Klaus Scherwinski (Illustrateur) et Erik Mona (Paizo)



Photo par Maxime Favier



PORTFOLIO

BBE CON 2014

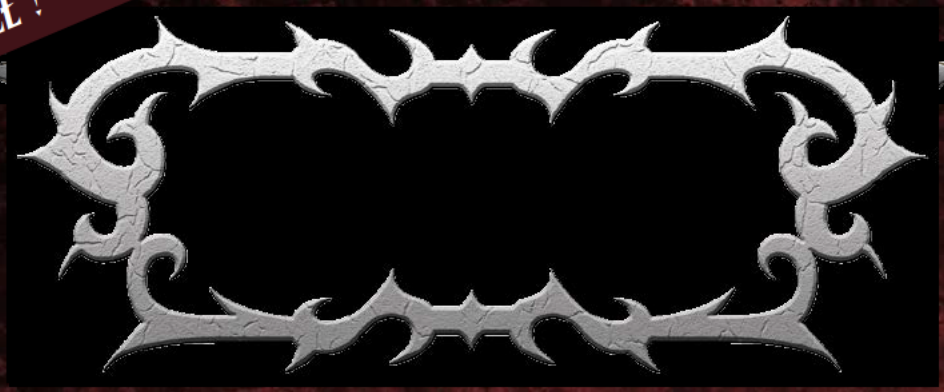
Erik Mona (première table) et Rob Boyle (deuxième table) font jouer les fans à Pathfinder *et* Eclipse Phase.



Photo par Maxime Favier



FINANCÉ !



PATHFINDER® CAMPAGNE

AIDEZ-NOUS À FINANCER LA NOUVELLE CAMPAGNE PATHFINDER

Et décidez quelle sera la prochaine campagne Pathfinder traduite après La Colère des Justes !

Nous avons décidé d'utiliser notre plateforme de crowdfunding pour nous aider à financer chaque nouvelle *Campagne Pathfinder*, à commencer par *La Colère des justes*. L'idée est de vous proposer chaque campagne **en un seul volume** sous couverture rigide (comme l'édition anniversaire de *L'Eveil des Seigneurs des runes*), accompagnée conjointement par un *Guide du joueur* et l'habituel ouvrage *Pathfinder Univers* lié à la campagne. Cela vous permettra d'acquérir les campagnes pour **un prix deux fois inférieur aux campagnes publiées en 6 volumes** !

Une fois le financement atteint (cela dépend de votre participation désormais), sachez que tous les participants au financement (et seulement eux) choisiront, via un sondage, quelle sera la prochaine *Campagne Pathfinder* publiée.

Vous l'avez compris, nous remettons le sort des campagnes entre vos mains et nous vous donnons rendez-vous sur la plateforme de crowdfunding sur notre site Internet !

www.black-book-editions.fr

BLACK BOOK EDITIONS

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



JOUABLE AVEC LES RÈGLES DU SUPPLÉMENT CAMPAGNES MYTHIQUES !

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.

2ò sans face

Lentement, la petite maison d'édition suisse nous promet de nouveaux jeux (*Itras By*, un jeu norvégien qui sera lancé sur Ulule.com et *La Noire essence*, un setting méd-fan) ainsi qu'un nouveau supplément pour *Nightprowler 2e édition*.

7e cercle

Dans les sorties récentes, l'écran du MJ pour *Fading Sun* a beaucoup fait parler de lui. En quatre volets de carton rigide et accompagné du livret d'erratas pour le manuel du joueur, il présente côté joueur une illustration superbe.

13e Âge est bien arrivé ! Critique détaillée dans notre prochain numéro. Pour patienter, vous pouvez créer votre personnage en ligne et l'exporter en PDF sur le site du 7ème Cercle : www.7emecercle.com.

Le succès de *Z-Corps* se confirme et l'éditeur a annoncé la rupture de stock de la seconde impression de la gamme. À l'occasion de la mise en production de la 3e impression, un pack spécial a été mis en vente. Il y avait de quoi faire frémir les collectionneurs puisqu'on y trouve une quantité impressionnante de goodies : flyers, posters, livrets supplémentaires, carte d'identité Z-Corps personnalisée... Les précommandes se sont malheureusement terminées le 30 avril.

Agate éòitions

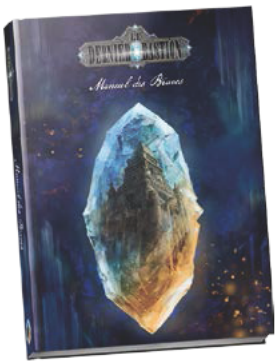
Les deux derniers volets de la campagne *Dearg* pour *Les Ombres d'Esteren* dont nous vous parlions dans le précédent numéro se font toujours attendre, ce qui n'a pas empêcher l'éditeur de lancer une nouvelle souscription franco-américaine sur kickstarter pour la réédition du *Monastère de Tuath* (le meilleur ouvrage de la gamme).





MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*





Ageektion

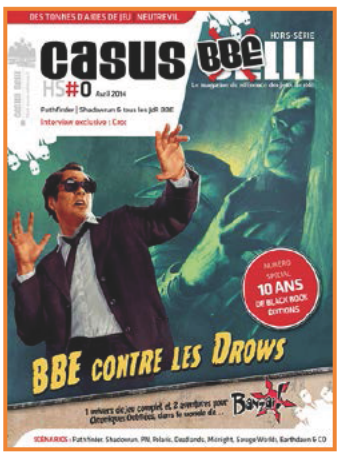
C'est finalement le nouvel éditeur Ageektion qui publiera *Le Dernier Bastion*, un JdR méd-fan financé sur Ulule l'année dernière et écrit par un auteur fan de GN. Plus d'infos prochainement ici-même.

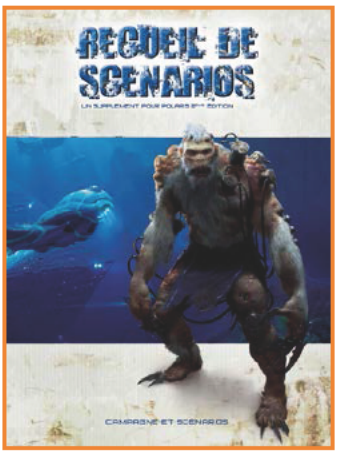
Black Book Éditions

Vous l'avez vu dans les bacs ou vous l'avez lu dans l'édito de ce numéro, *Casus* propose désormais des hors-séries et le premier est un numéro un peu spécial, un numéro 0 sorti pour la BBE Con 2014 en avril et disponible à cette heure dans toutes les bonnes crèmeries.

Tout le monde attendait des nouvelles des *crowdfunding* lancés par BBE et voilà les premiers PDF disponibles (à défaut des versions papiers...). Ainsi, les souscripteurs ont pu mettre la main sur le PDF (non illustré) de la nouvelle version de *La Révolte* pour *Pavillon Noir 2e édition*, et sur les PDF finaux de l'imposant *Guide technique* et du *Recueil de scénario* pour **Polaris**. Du côté de *Deadlands*, il semble que cela avance bien et que les premiers PDF ne devraient plus tarder (à commencer par le *Guide du joueur* de la campagne apparemment).

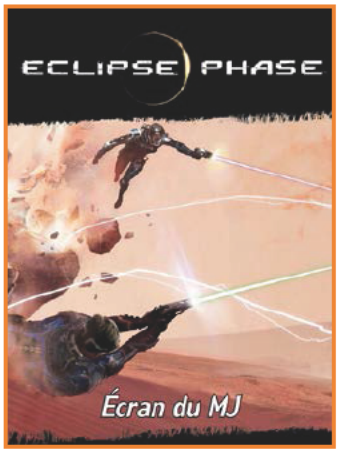
Pour finir avec le *crowdfunding*, les hommes en noir ont lancé un nouveau financement participatif pour *La Colère des justes*, la campagne *Pathfinder* dans une ambiance «l'armée a besoin de vous pour repousser les hordes de démons», pouvant se jouer avec les règles mythiques (voir plus loin). Car les campagnes peinent à se financer, mais fort heureusement, le financement est d'ores et déjà un succès et permet en outre à ses participants de choisir quelle sera la prochaine campagne Pathfinder traduite !





Au niveau des sorties, *Campagnes mythiques* est un recueil compilant les règles mythiques (permettant de jouer «épique» sans forcément aller au-delà du niveau 20, hum, hum) et le *Recueil de Société des éclaireurs* sera un gros recueil compilant nombre de suppléments en rapport avec le background de la mer Intérieur, les factions et l'histoire de la Société des éclaireurs. Suivra ensuite le *Bestiaire 4*, entré en maquette il y a peu selon l'éditeur.

Du côté de *Eclipse Phase*, on attendait *l'Ecran du MJ*, et il est dispo en précommande sur le site de BBE avec le PDF offert. La version imprimée ne devrait plus tarder à ce qui se dit dans les couloirs et la traduc-



tion de *Sunward* est terminée, ce qui annonce donc une vraie renaissance pour ce jeu.

Après des mois à faire valider d'innombrables errata, le livre de base de *Shadowrun 5* devrait bientôt être lancé en précommande. Très attendue du fait de son immense succès outre-Atlantique, cette édition proposera également deux éditions limitées, une *ultra collector* et une *collector* plus abordable (comme aux USA). On en reparle sans doute dans le prochain numéro !

BBE annonce toujours la traduction de plusieurs univers pour *Savage Worlds*, le jeu de rôle générique, à commencer par *Nemezis* (un Wh40K-like) et *Beasts & Barbarians* (un Conan-like). Plus d'infos prochainement.

La Boîte à Heuhh

Un écran de jeu accompagné d'un setting de Brand est annoncé pour Apocalypse World et si le rythme de parution a ralenti, le travail continue et des sorties comme *Time & Temp* (un jeu sur le voyage dans le temps) ou *Do : Les pélerins du Temple volant* sont en préparation.

Département des SombresProjets

Bonne surprise sur la page Facebook de SombresProjets qui laissait entrevoir l'illustration d'un prochain supplément *Mournblade*. Intitulé *L'oeil du sorcier*, l'étrange image ne laisse pas deviner grand chose... Ah, si, il y aura des invocations !



Les Écuries d'Augias

La deuxième édition de *Crimes* est en phase de production ! Pour nous faire patienter, l'éditeur met à disposition des MJ un *Livret de découverte* de 80 pages (10 €), contenant une présentation rapide du jeu, une version simplifiée des règles (intégrant quelques unes des nouveautés de la future V2), ainsi qu'un scénario. *La Chaux-de-Fonds 1904* (80 p., 15 €) est un supplément qui accompagne la sortie du *Livret de découverte*. On y trouve une présentation de la ville suisse du même nom, un scénario complet et les personnages pré-tirés qui vont avec.

Edge Entertainement

Pour *L'Anneau Unique*, *Le Guide des Terres Sauvages* devrait être arrivé dans les bacs à l'heure où vous lisez ces lignes. Ce supplément est consacré à la vallée de l'Anduin et à la Forêt Noire à l'est du fleuve. Oui, les araignées géantes sont là aussi !

La gamme du *Livre des Cinq Anneaux* va très bientôt être enrichie par un gros supplément (300 p.) sur *Les Clans Majeurs*. Nous ne manquerons pas d'en parler dans le prochain *Casus Belli* : les suppléments de cette quatrième édition de *L5R* sont de grande qualité et nous attendons celui-ci de pied ferme !

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



DISPONIBLE EN PDF

PRÉPAREZ VOUS À L'AVENTURE !
DÉCOUVREZ BROKEN WORLD

Pour PJ et MJ
Guide des Joueurs
300 p. pour 19 €

Made for iPad

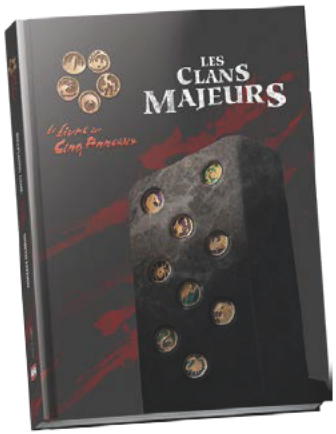


BROKEN WORLD

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE

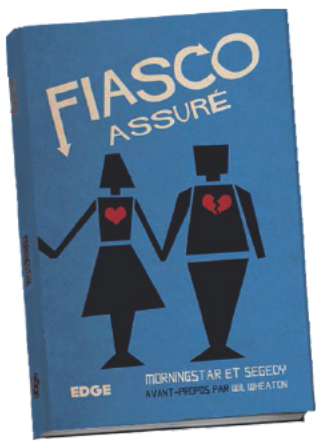
Rendez-vous sur :
www.broken-world.net

ohmygame



Si vous aimez qu'un plan ne se déroule pas sans accroc, vous connaissez sans doute le jeu narratif *Fiasco*. Vous serez donc ravis d'apprendre qu'un supplément en VF est en préparation chez Edge. *Fiasco assuré* vous permettra de modifier le jeu de base pour le rendre encore plus rigolo. Date de sortie « incertaine ».

Web Fu spécial Anneau Unique : signalons du matériel, certes non-officiel, mais plutôt intéressant, bien foutu et joliment mis en page que l'on peut trouver sur un site français qui propose des aides de jeux et des scénarios : http://anneaunique.wordpress.com/aides-de-jeux



Footbridge

Les Légendes de la Garde, le JdR en boîte financée il y a deux ans sur Ulule et qui vous permettra de jouer des souris dans un univers médfan est enfin sorti. Revue complète dans CB#10 !



Éditions Icare

Le prochain supplément *Pendragon* s'appelera *La Rose et l'épée* et bénéficiera... d'un financement participatif ! Affaire à suivre donc.

Stella-Nova est le futur jeu publié par les Éditions Icare, sous la forme d'un livre à couverture rigide de 400 pages, dont 23 d'illustrations couleur. Le jeu prend place sur Liberté, un vaisseau-monde accueillant des centaines de milliers de personnes exilées de l'Eden (la Terre originelle), à la recherche de... pas grand-chose.



Cette société s'est nécrosée au fil des siècles, radicalisée et contrôlée par des élites dirigeantes dont le seul dessein est de conserver leurs privilèges de Citoyens d'Honneur. Dans ce microcosme à l'échelle stellaire, un climat d'oppression et de contrôle permanent s'exerce sur la société, offrant un environnement à la croisée de *Paranoïa* (le jdr), de *V pour Vendetta* et de l'époque de la Terreur post-Révolution française. Un jeu pour ceux qui aiment jouer dans une ambiance d'intrigues politiques. Prévu pour septembre.

JdR Éditions

À cœur mort-vivant, rien d'impossible est le premier supplément pour *Friday Night's zombi* (critiqué dans ces pages) et il est sorti !

John Doe

Toujours beaucoup d'attente au niveau des suivis des jeux de la petite maison d'édition des légistes du JdR, mais des bonnes nouvelles, puisque *Oltrée !* possèdera un supplément, *Compagnon*, toujours accompagné de cartes, que le premier supplément pour *Bloodlust* est en préparation, et que Yno, l'auteur de Patient 13, prépare une campagne-jeu intitulée *Americana*, illustrée par ses soins !

Intrafin

Le distributeur a récemment acquis les licences de feu Oriflam et les rééditions pour *COPS* ont donc repris *Hitek Lotek* étant de nouveau disponible !

Lapin-marteau

L'écran *Ryuutama* est sorti (voir critiques) et *Guts*, le jeu de rôle des aviateurs qui n'ont pas froid aux yeux est dans la ligne de mire.

SHADOWRUN

5e ÉDITION



EN APPROCHE !

CATALYST game labs

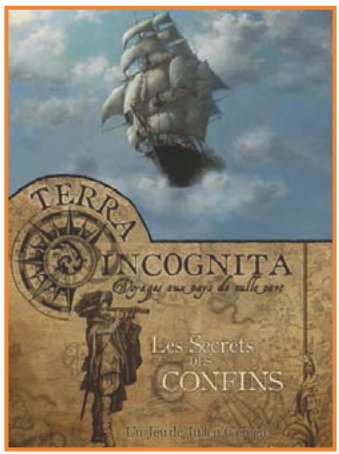
topps

www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS

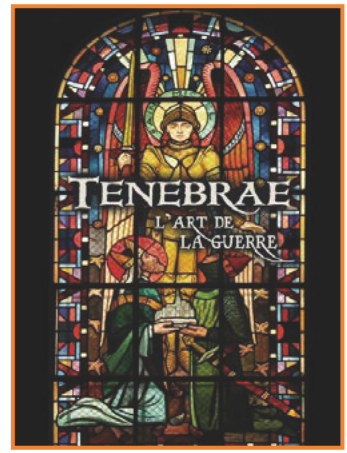
Les XII singes

Tout juste disponible en boutique, le dernier supplément pour *Terra Incognita* s'appelle *Les Secrets des confins*. Il vient clôturer la trilogie commencée avec *Au Pays d'Ici et de Nulle part*, *Sérendipité et Prodiges*. Au programme, l'espace, les fonds marins et même des livres à explorer. Les confins promis seront sans nul doute les plus exotiques de ce jeu, mais également les plus dangereux...



Après l'écran du MJ, *Hexagon Universe*, le jeu de super-héros de l'éditeur, s'est doté début avril d'un premier supplément subtilement nommé *Apocalypse*. Il s'agit d'une campagne en trois scénarios qui fera voyager nos héros vers un petit pays du Moyen-Orient pour revenir en Europe et, finalement, tenter de sauver le monde. Entre terrorisme, politiques corrompus et émergence de nouveaux et étranges pouvoirs, chaque choix sera crucial.

La gamme *d6 Système* continue de se développer et un nouveau recueil de scénarios devrait voir le jour en mai : *6 voyages en Extrême Orient*, soit six scénarios génériques écris



par six auteurs différents, et prenant place dans l'univers du Japon féodal. Il y sera question d'honneur, de shintoïsme et d'un peu de fantastique.

Toujours pour mai, le supplément *L'Art de la guerre* pour *Tenebrae* nous présentera de nouvelles techniques de combat, des informations sur les démons ainsi qu'une campagne.

Les Ludopathes

Les Ludopathes mènent en ce moment même une campagne de financement participatifs pour *Ars Magica*. Après avoir avec succès financé l'édition du livre de base de la 5e édition en décembre 2012, Les Ludopathes reviennent pour nous proposer pas moins de 6 suppléments et un écran d'un coup, en une seule campagne (comme ça... Hop !). Le premier de ces suppléments, que l'on nous présente comme déjà bouclé, s'intitulera *Alliance* et aura pour thème les alliances de mages et sera accompagné par l'*écran du MJ*. Viendront ensuite "*True Lineage*" et "*Arles*" dont le second sera une aide de jeu inédite sur la ville éponyme à laquelle s'ajouteront une ensemble de scénariis s'y déroulant. Intitulée



devra idéalement être la première d'une série de quatre (une pour chaque saison) étalées sur quatre ans qui permettront, si le public suit, de traduire l'ensemble de la gamme *Ars Magica*.

Dans le même temps, l'éditeur a lancé une autre campagne de financement mais pour la traduction d'un jeu de figurines cette fois. *Bushido*, c'est avant tout l'histoire des îles de Jwar pour le contrôle desquelles se battent 6 factions et au sein de ces 6 factions, des combattants exceptionnels. Ce sont ces combattant de légende qu'on l'on contrôlera sur la table, un petit nombre à la fois (pas de tas de figurines comme dans d'autres jeux donc) afin, comme toujours, d'écraser son adversaire dans les règles. Déjà édité outre-manche par GCT studio, le jeu impressione par la qualité de ses figurines à peindre (en métal, s'il vous plait).

le Matagot

La gamme *Metal Adventures* n'en finit pas de s'agrandir. Après *Les pirates de l'Espace*, qui mettait un point final à la campagne *El Barco del Sol*, les Éditions du Matagot

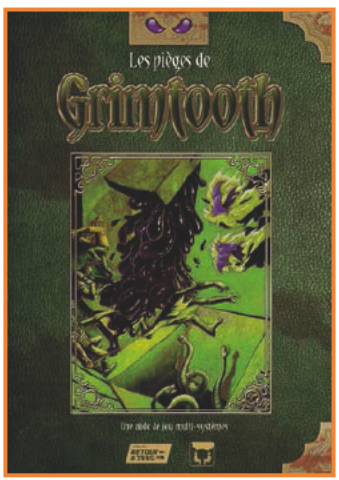
MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



reviennent à la charge en promettant la sortie prochaine (« premier semestre 2014 ») d'un supplément de 240 pages intitulé *Les trésors du dernier millénaire*. Au menu : des secrets historiques, des conseils sur les chasses au trésor, de mystérieux artefacts technologiques, des scénarios... Un supplément qui devrait être bien rempli, donc.

Narrativistes Éditions

Les Pièges de Grimtooth, traduction étendue et retravaillée du célèbre recueil de pièges dont nous parlions dans un précédent Casus a été financé sur Ulule et est toujours annoncé. La traduction du jeu indépendant américain *Polaris* est lui aussi annoncé (quel va être son nom français du coup ? Rien a été annoncé pour le moment) alors que *Spirit of the Century*, motorisé par *Fate*, a été financé sur Ulule. On attend tout ça dans nos assiettes pour vous faire partager ce qu'on en pense !



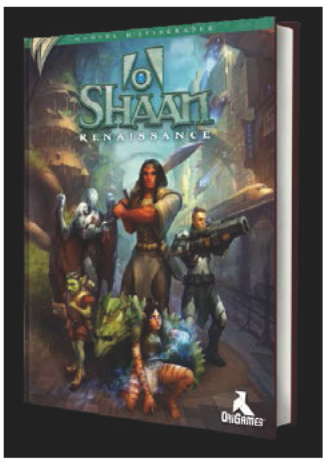


Oh My Game

Le crowdfunding *Broken World* (critiqué en page 50), le premier setting français Pathfinder compatible s'est terminé en fanfare et on attend désormais les nouveaux PDF à venir ainsi que la version papier du Guide des joueurs.

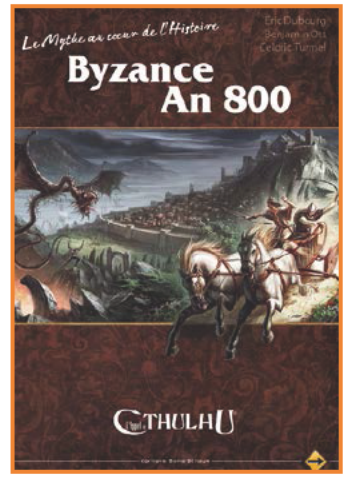
Origames

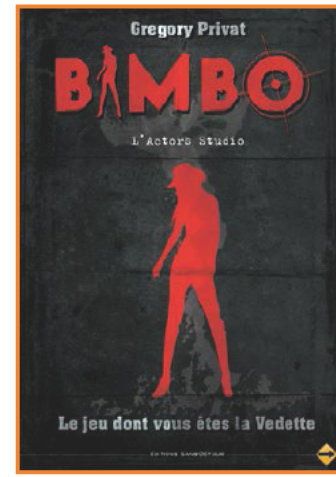
La game crowdfunding *Shaan*, le jeu d'Igor Polouchine, a été rallongée et est désormais terminée. Le livre de base, tout en couleur (miam) et sous couverture rigide, est désormais attendu.



Pulp Fever

Alors que les histoires de droits semblent malheureusement secouer l'avenir du JdR Cobra, Pulp Fever ne se laisse pas abattre et vient de sortir Vampire City, la traduction d'un jeu "indie" de chez Vagrant Workshop. Actuellement, une souscription participative est en cours pour un nouveau jeu "ambiance 7e Cercle" sans être du 7e Cercle (*Qin* en l'occurence), à savoir *Wulin*, dont l'édition collector permettra apparemment de mettre la main sur un sabre japonais. Avis aux amateurs !







Sans-Détour

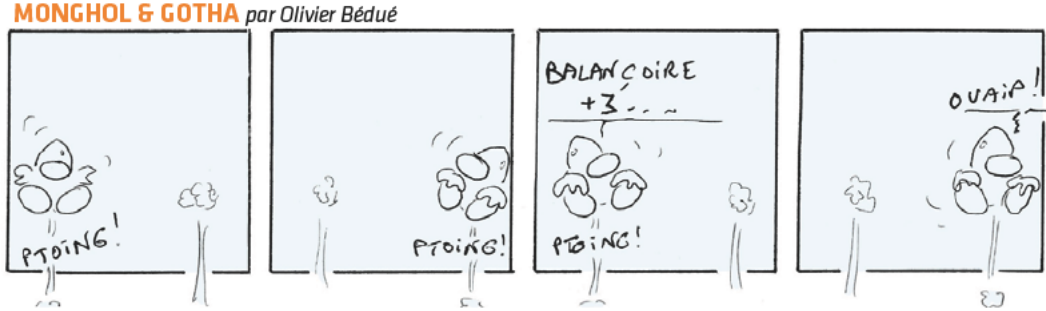
Pour *L'Appel de Cthulhu*, *Byzance An 800* est sorti. Il s'agit du premier supplément d'une nouvelle série mettant en scène le Mythe dans différentes périodes historiques. *Le Manuel de l'Équipement* ne devrait pas trop tarder et devrait toucher à de nombreux sujets : vie quotidienne, matériel de voyage, véhicules...

Disponible courant mai 2014, *Derniers Éons – La Soif* est le prochain supplément pour *Les Chroniques des Féals*. L'An 1 000 approche et ce supplément vous propose de vivre les dernières années avant l'Apocalypse : chronologie, secrets, scénarios...

Vous aimez Tarantino ? Vous adorez Robert Rodriguez ? Vous avez toujours rêvé de jouer une bimbo armée jusqu'aux dents et prête à



MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



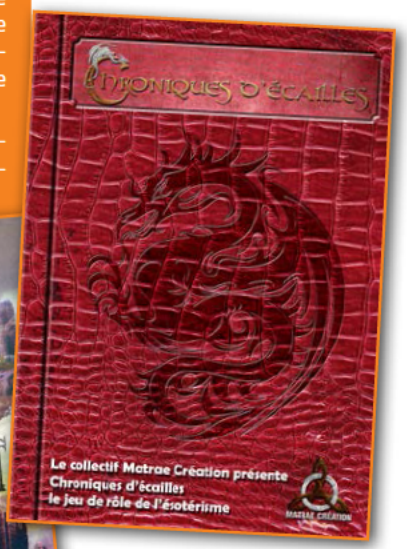
ASSOCIATION

Collectif Matrae Création

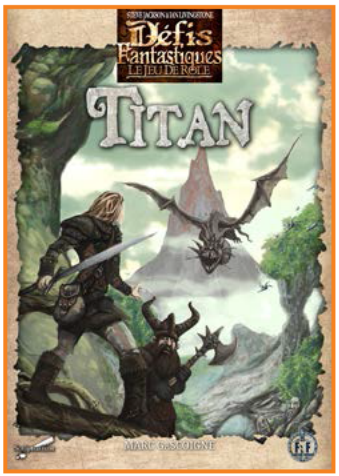
Ce collectif rassemble des créatifs variés autour de projets communs où chacun apporte son expertise et ses talents. Les univers sont déclinés dans divers médias : BD, littérature, jeux, illustration, etc. Un système de règles est au service du collectif, le « Système Matrae » et cinq jeux sont développés (Eden, Véritas, Sépulcre, Antychrist, et Chroniques d'écailles). Antychrist est un post-apo sombre où l'humanité vit l'Apocalypse Biblique et n'a d'autre choix que de se tourner vers la Foi au sein de cités volantes, ou de survivre sur une Terre dévastée. Chroniques d'écailles est un contemporain d'enquête occulte et de géopolitique : les PJ incarnent des Mages à la Cour d'un Dragon dans une uchronie où la magie, apparue en 1974 avec l'éveil des Dragons, a changé le paradigme mondial.

Créatifs de tout bord, rejoignez-les : http://matraecreation.fr/





en découdre dans un décor de film hollywoodien qui sent la poussière et la sueur ? Si vous avez répondu « oui » aux questions ci-dessus, alors *Bimbos* est fait pour vous. Très prochainement disponible, ce jeu résolument orienté action et mini-jupes ne sera surement pas sans surprises !



Scriptarium

Le Scriptarium lance une nouvelle souscription Ulule pour la publication de *Titan*, l'univers officiel du jeu *Défis Fantastiques* avec, en bonus, des cartes inédites et un gros scénario-campagne 100% français intitulé *À la recherche de la jeunesse perdue*. Sont aussi proposés des cartes de sorts au format tarot, une figurine exclusive du célèbre Yaztromo et même, si la souscription est une belle réussite, un coffret cartonné, voire thermoformé façon Œil Noir. Prévu pour juin-juillet 2014, *Titan* serait déjà en phase finale de relecture/maquettage.



Studio 09

Forsats est critiqué dans ce numéro et le prochain JdR du studio se nommera *Altro Mondo*, un jeu médfan utilisant le système très simple à la mode, *Fate*.

Raphaël Bombayl, Damien Coltice, Loïc Koecher et Géraud « Myvyrrian » G.

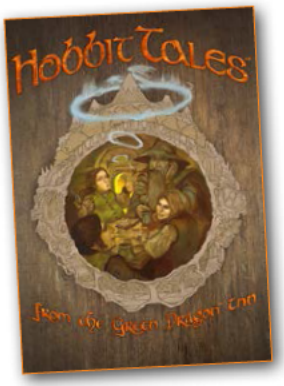
ACTUALITÉ JDR (VO)

À L'OUEST DU NOUVEAU !

Parce qu'il faut bien se tenir au courant de l'activité rôlistique d'outre-Atlantique, voici les news concernant les productions dans la langue de Saint Gary Gygax !







Alderac

Pour *Legends for the Five Rings*, *Secrets of the Empire* apporte des informations sur les divers groupuscules de Rokugan : clans mineurs, ronins, sectes religieuses, etc.

Alephtar Games

Cet éditeur, spécialisé dans la publication d'univers utilisant le système Basic Role Playing (BRP) de *Chaosium* (dont l'excellent *BRP Rome*), vient de sortir *BRP Mecha*, lequel contient l'essentiel pour mettre en scène une campagne avec des robots géants.

Bully Pulpit Games

La maison d'édition du jeu *Fiasco* sort un nouveau JdR sans MJ, intitulé *The Climb*. C'est bien un JdR, mais grandeur nature et prévu pour six personnes. On y incarne les membres d'une expédition dans les montagnes himalayennes. Plusieurs Playsets additionnels (lisez environnements/modules) ont également vu le jour pour *Fiasco* : *The Last Hest* (une histoire de braquage), *White Line Fever* (un road movie), *The Murderists* (des tueurs à gage), *Run Fools Run* (des histoires de fuite), *Dangerous Games* (sur la Gencon ?!), *Planeta Droga* (sur le terrain de l'accoutumance aux drogues) et *Return to Camp Death* (ambiance horreur de type « slasher »).

Catalyst Game Labs

Dans la gamme *Shadowrun 5th edition* (SR5), le *Shadowrun Gamemaster Screen* (qui s'enorgueillit d'une superbe illustration) est en précommande. Les *Shadowrun Gear Cards Series 1* et *Shadowrun Spell Cards Series 1*, deux aides de jeu récapitulant les attributs des armes et sorts de SR5, sont aussi à présent disponibles en PDF. Toujours pour SR5, le supplément *Gun H(e)aven 3*, indispensable pour les afficionados de flingues en tous genres, est disponible en PDF, tout comme *Splintered States*, une nouvelle aventure d'introduction, et *Coyotes*, un supplément de contexte s'attaquant à une organisation de contrebandiers.

Cubicle 7

Le fort dynamique éditeur installé au Royaume-Uni vient de faire paraître *Streets of Shadow*, une grosse campagne en six volets pour le jeu steampunk-fantasy *Victoriana 3rd edition*. Pour l'occasion, une aventure a été gratuitement mise à disposition en ligne : *The Hound of Hate*. Le *Primeval Companion* est également paru ; il s'agit d'un supplément permettant d'étendre le cadre du jeu *Primeval* (adaptation JdR du feuilleton britannique éponyme) tant au niveau des règles que pour l'univers. Parallèlement, l'équipe présente le jeu *Hobbit Tales*, un jeu de cartes permettant d'improviser et de conter une histoire dans les Terres du Milieu en collaboration, œuvre des auteurs et illustrateurs de *The One Ring*. Un gage de qualité ! Après une phase de précommande, cette nouveauté a dû parvenir aux boutiques en février. Les choses bougent aussi pour le JdR *Doctor Who: Adventures in Time and Space*, avec trois nouvelles aventures en vente : *Cat's Eyes*, *Medicine Man* et *The Ravens of Despair*. Une édition limitée en couverture rigide du livre de règles de *Doc-*

tor Who est de plus en précommande, et paraît afin de célébrer dignement le 50ème anniversaire de la série culte. Pour *Rocket Age*, un JdR space-opera à l'ambiance pulp et marquée par une esthétique définitivement années 50, le supplément de contexte *Blood Red Mars* va vous permettre de découvrir la planète rouge et ses habitants par le détail. Enfin, dans la gamme*Cthulhu Britannica* (une série de suppléments pour *L'Appel de Cthulhu* détaillant le Mythe au Royaume-Uni), le supplément *Cthulhu Britannica London* vient d'être financé via kickstarter. Il devrait sortir en août 2014 sous la forme d'une boîte luxueuse emplie d'informations et d'aides de jeu indispensables pour tout MJ désireux de centrer ses campagnes dans la capitale anglaise.

Chaosium

En attendant *Call of Cthulhu* 7th Edition (pour lequel le PDF du *Quick-Start* est déjà disponible), *Secrets of Tibet* propose aux Gardiens des Arcanes consciencieux d'étoffer leurs campagnes et aventures situées dans l'Himalaya. Moins inattendu, *Canis Mysterium* est une aventure autonome centrée sur les goules. Enfin, pour *Call of Cthulhu: Dark Ages*, la monographie *Dark Crusades* est un supplément de contexte à utiliser pour centrer ses campagnes médiévales sur les croisades, histoire de bouter le poulpe hors de la Terre Sainte.

Design Mechanism

Les créateurs de *Runequest* 6 publient une *Collector's Edition* des règles de base avec une couverture rigide et de nouvelles illustrations préalablement financées via indiegogo et que l'on peut désormais commander directement sur leur site. Disponible également en ce début d'année, *Hessaret's Treasure* est une aventure proposée en PDF et « impression à la demande » qui se situe dans le même royaume que le *Book of Quests*, paru début 2013.

Evil Beagle Games

Si vous aimez le système *Savage Worlds* et la *high fantasy* avec beaucoup de magie et de nombreuses races jouables, essayez *Shaintar*, *Legends Arise*, qui a jusqu'ici eu très bonne presse outre-Atlantique.

Evil Hat Productions

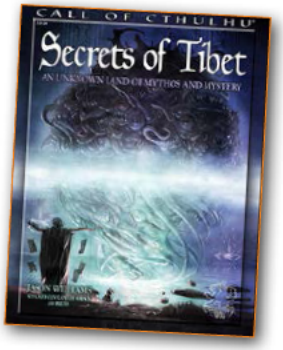
Les amateurs du système F.A.T.E peuvent désormais se procurer le *Deck of FATE* qui permet de remplacer les quatre d6 par un jeu de carte, ce qui est pratique, ne serait-ce que pour jouer dans les transports en commun. Le deck comprend de surcroît quelques cartes supplémentaires qui peuvent être utilisées pour compter les points de destin, ou pour tirer au hasard « approche » et « concept ».

FASA

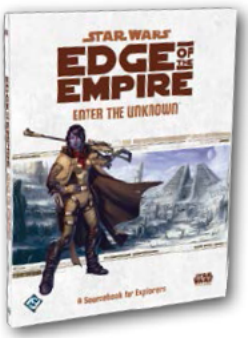
Le *Gamemaster Guide* est enfin sorti pour *Fading Suns Revised Edition*. Le PDF est disponible et fera patienter les fans jusqu'à la version papier. Autre bonne surprise, *Earthdawn 4th edition* est annoncé pour 2014. Enfin, FASA ne renouvelle pas sa licence pour *Blue Planet*, un jeu se déroulant sur une planète couverte d'océans et dédié à Jacques Cousteau.

Fantasy Flight Games

No Surrender, mini-campagne en trois aventures, paraît pour *Only War*, le JdR *Warhammer* 40.000 qui vous permet de jouer des trouffions sous armés et en sous-effectifs contre des menaces xénos de nature à briser des systèmes. Pour *Star Wars: Edge of the Empire* (où les PJ incarnent des individus vivant en marge de la société peu après la destruction de la première étoile de la mort), deux suppléments rejoignent les étals des dealers de JdR : *Suns of Fortune*, qui décrit le Secteur Corellien, et *Enter the unknown*, un supplément de règles sur la profession d'explorateur.

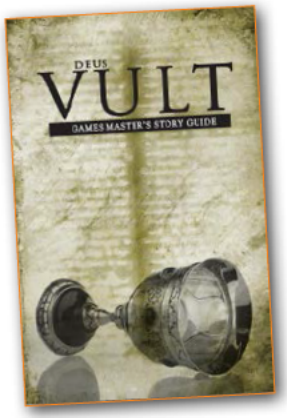














Margaret Weis Productions

Que les fans de la série space-western *Firefly* se réjouissent, la maison d'édition Margaret Weis Productions, qui s'est spécialisée dans l'adaptation de licences de séries télévisées vers notre noble loisir, a fait de *Firefly RPG* une réalité. Après une période de précommande, le jeu devrait avoir rejoint les boutiques fin février. Pour les plus impatients de débuter l'aventure, une série de six scénarios, intitulée *Echoes of war*, est déjà disponible en PDF. À signaler également pour le système Cortex, qui motorise quasiment tous les jeux de l'éditeur (y compris *Firefly*), le *Cortex Plus Hacker Guide* : un gros supplément de règles de 264 pages, compilation réalisée par la communauté de fans.

Modiphius

Dans la gamme *Achtung! Cthulhu* (qui arrivera prochainement sous nos latitudes sous la houlette des Éditions Sans-Détour), le *Keeper's guide to the Secret War* et le *Investigator's Guide to the Secret War* sont disponibles en PDF. Ces deux livres, compatibles avec le système *Savage Worlds* et *L'Appel de Cthulhu* V6 (version US), rassemblent tout le nécessaire pour créer des investigateurs des forces alliés pendant la seconde guerre mondiale et pour mettre en scène des aventures pleines de tentacules durant cette période troublée.

L'éditeur anglais vient également de clore en beauté un kickstarter pour une nouvelle édition de *Mutant Chronicles*, le JdR très inspiré de WH40K (mais bon, à l'époque, il n'y avait pas de JdR dédié...).

Mongoose Publishing

Chez l'éditeur anglais Mongoose, le *Supplement 13: Starport Encounters* vient compléter la gamme *Traveller* avec des rencontres « clef en main » diverses et variées : vaisseaux, cargaison, personnages et toute la faune des stations spatiales. La gamme *Deus Vult*, motorisée avec le système Legend, connaît pour sa part une résurrection sous un nouveau format et à un prix très raisonnable. De quoi assurer le recrutement de nouveaux agents pour lutter contre les forces du mal dans l'Europe du XIIème siècle. Le livre de base, intitulé *Game Master's Story Guide*,est disponible en version papier et PDF, tout comme le *Sacerdos Custos Training Guide*, qui se présente comme un le guide du joueur. Plusieurs suppléments accompagnent le retour en force de la gamme et sont déjà sortis en PDF : *The Hoffman Legacy* (une aventure), *Shadow Societies* (qui décrit plusieurs sectes et groupuscules occultes), *Lord of Misrule* (une aventure), *The Tomb of Solomon* (une aventure), *Sanctuaries* (qui présente plusieurs avant-postes de l'Ordre), et *The Heresiarch of Troyes* (une aventure).

Monte Cook Games

Forte de son succès avec le JdR de science-fiction-post-apocalyptique-médiéval-fantastique (ouf) *Numenéra*, la maison d'édition de Monte Cook a fait un carton monstre avec le kickstarter de *The Strange*, qui a approché le demi-million de dollars lors des levées de fond (du jamais vu pour un JdR sur table). *The Strange* emploie le même système narratif que *Numenéra*, un moteur nommé *Cypher*, et propose aux joueurs d'explorer de multiples mondes, dans lesquels les personnages changent pour s'adapter aux besoins de chacun.

Paizo Publishing

L'impressionnante machine de production Paizo poursuit ses sorties *Pathfinder* avec un rythme de métronome. Depuis décembre, les étals se sont enrichit de plusieurs bandes dessinées (les comics *Goblins*! *4* et *5*, et *Pathfinder 11* et *12*), d'un *NPC Codex* (comprendre un recueil de PNJ) pour le cadre de campagne de *La Mer Intérieur,* d'un *Player*

Companion intitulé *Magic Marketplace* dédié aux ventes d'objets magiques et à leur marché (avec bien sûr de pleines pages de nouveaux objets), sans compter la nouvelle campagne ***Mummy's Mask*** avec son deuxième volume et deux modules autonomes, *Wardens of the Reborn Forge*, donjon musclé d'inspiration steampunk pour PJ de niveau 12 et *Tears At the Bitter Manor*, intéressante intrigue horifique à première vue. Les fidèles de la firme au Golem ne sont pas près de manquer de matériel de jeu ou de lecture.

Pelgrane Press

La gamme *13th Age* n'a pas fait que passer la Manche cet hiver pour rejoindre le 7ème Cercle, elle s'agrandit chez son éditeur d'origine avec un bestiaire, sobrement intitulé *Bestiary*. L'éditeur britannique n'oublie pas non plus ses premières amours et propose une nouvelle édition pour *Esoterrorist*, un jeu d'investigation paranormal utilisant le système GUMSHOE qui mérite le détour. En PDF uniquement pour le moment, cette seconde édition est accompagnée d'un supplément : ***Esoterrorist Summoning***, qui s'intéresse à l'emprisonnement des entités. Pour *Night's Black Agents*, autre titre-phare de l'éditeur motorisé par GUMSHOE (également traduit par le 7ème Cercle), deux sorties sont à surveiller : *Double Tap*, un supplément proposant un renfort de règles, matériel et détaillant des méthodes d'espionnage, globalement utile pour tous les aspects de ce jeu, et *Dusts and Mirrors*, une bande originale conçue pour animer vos parties, disponible en CD et MP3.

Pinnacle Entertainment Group

L'éditeur système « générique » *Savage Worlds* propose depuis quelques mois *Weird Wars Rome* en PDF et en « arbre mort ». Si vous rêviez d'incarner des légionnaires romains luttant aux franges de l'Empire contre des envahisseurs barbares et des entités surnaturelles, votre vœu vient d'être exaucé ! La sortie suivante devrait être le *Science-Fiction Companion*, une boîte à outil ajoutant des éléments de règles spécifiques pour ce genre : vaisseaux spatiaux, androïdes, méchas, etc.

White Wolf

Le kickstarter du livre de base de *Demon: the Descent* (dans la gamme *New World of Darkness*) a amplement dépassé son objectif de financement, et la sortie de l'ouvrage est pour le moment prévue pour mars 2014 en version papier. Autre sortie à signaler sur la période : *Blood and Smoke: the Strix Chronicle*,est déjà disponible en PDF. Supplément autonome pour le JdR *Vampire: the Requiem*, cet ouvrage fait évoluer le monde des vampires vers le cadre de jeu des *God-Machine Chronicles*.

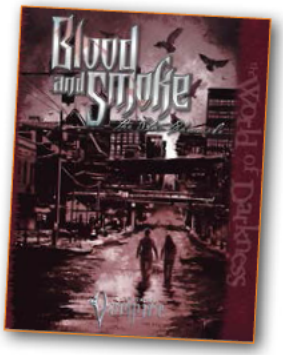
Wildfire

Les créateurs de *CthulhuTech* développent la gamme *The Void*, et font paraître pour ce jeu la suite de leur campagne : *Stygian Cycle II - Venusian Sunset*.

Wizards of the Coast

Pour les nostalgiques, *Original Dungeons & Dragons RPG* est une réédition de la boîte originellement publiée en 1974 par la toute jeune société TSR ; objet de collection et/ou de curiosité, elle contient l'essentiel pour (re)découvrir les plaisirs du JdR, même les dés. Dans la série *Sundering Adventures*, ouverte avec *Murder in Baldur's Gate* en août dernier, *Legacy of the Crystal Shard* se présente comme un supplément/aventure situé dans l'univers *Icewind Dale* et prévu pour être joué avec les règles de *D&D 3.5*, *D&D 4* ou celles de *D&D Next* (toujours en phase de playtest).

Franck « Booga » Florentin
Avec l'aide (petite) de Damien Coltice







ÉVÈNEMENT

SPIEL 2013

Un salon incontournable

Essen, ville bucolique de la Ruhr, accueillait le salon international du jeu, le fameux SPIEL, du 24 au 27 octobre dernier. Quelques 47 000 m² d'allées ont ainsi subi les foulées de 156 000 joueurs prêts à découvrir les 863 nouveautés annoncées !

Depuis plus de 10 ans, le salon d'Essen occupait huit halls, donnant une impression labyrinthique plutôt déconcertante pour le nouveau venu. Cette année, le SPIEL s'est téléporté quelques mètres plus loin pour se concentrer sur trois halls uniquement. Résultat ? Plus d'espace, plus de facilité à se déplacer et un meilleur repérage des éditeurs venus de 39 pays différents...

Us et coutumes

Tout voir à Essen est impossible : la production du salon permettrait de jouer toute une vie (et encore, bien longue la vie). De fait, les allées sont le théâtre d'une pratique incessante consistant à aborder un visage connu avec un nonchalant : « T'as joué à quelque chose de bien ou bien ? ». À peine la réponse entendue, vous voici en quête d'un éditeur coréen obscur qui aura entre ses rayons la nouvelle bombe ludique du moment...

Une autre option, tout aussi arbitraire, est d'aller consulter les classements en temps réel du magazine *Fairplay* ou du site mastondonte Boardgamegeek.com, pour voir les fluctuations des titres à la manière d'un top 50 présenté par Marc Toesca. Ce n'est pas toujours fiable : les meilleurs jeux récoltent à peine plus de 150 votes et des critères aussi débiles que l'emplacement du stand ou le nombre de tables disponibles peuvent influencer le classement, mais cela permet malgré tout de dégager des tendances prescrites par des joueurs généralement connaisseurs. Pour information, le premier du classement *Fairplay* en 2010 était l'inconnu *7 Wonders*, qui a fait un bon bout de chemin depuis.



Le caddie à boîtes de jeu, l'ustensile indispensable du salon.

Le Buzz ðu Buzz

Mais, mais, qu'est-ce qui buzzait donc pendant ce salon ? En bonne place dans les deux classements, dans la plus pure tradition « German Style » :

- *Russian Raildoads* chez Hans Im Glück (Filosofia pour la version française), signé par deux fondus de jeu de trains ;

- *Concordia* où l'auteur d'*Antike* et d'*Imperial* revient sur le devant de la scène après plusieurs années de disette ;

- *Tash-Kalardu*, du prodige tchèque Vlaada Chvatil, qui propose à 2 (ou 4) joueurs de s'affronter dans une arène, en équipe ou chacun pour soi dans un jeu très très... abstrait ;

- *Bruxelles 1893*, d'Etienne Espreman, chez Pearl Games. L'éditeur belge intègre encore une fois le top 5 avec un jeu qui permet aux joueurs d'entrer dans la peau des architectes de l'Art nouveau.

Dans un registre plus tape-à-l'œil, le surdimensionné *Cthulhu Wars* de Sandy Petersen s'exposait. Impressionnant par le nombre de figurines, la question maintenant est de savoir si ça se joue vraiment... Non loin de là, la majestueuse réédition d'*Ogre*, le jeu de Steve Jackson de 1977, revient dans une boîte monstrueuse suite à un Kickstarter réussi, à pas moins de 100 €...

Toujours dans le genre surdimensionné (mais là, on le sait, cela se joue à mer-



Ogre, où comment remettre au gout du jour un jeu de 77.



Sandy Petersen (interviewé en page 234 de ce numéro) se met à table !

veille), la nouvelle production de Repos s'appelle *Rampage*, avec Bauza et Maublanc aux commandes. Revisitant le jeu vidéo d'antan à coup de gros monstres qui détruisent une ville (transposée pour la circonstance dans votre salon), ce titre propose vraiment de grands moments de n'importe quoi. Il faut même parfois souffler sur le plateau pour faire tomber des immeubles remplis de pauvres « Meeple ». Fun garanti !

Hanabi ðes Jahres

Ce salon est aussi un moment crucial pour l'industrie du jeu de société : c'est le point de rendez-vous de tous les acteurs du milieu, l'heure des premiers feedback public avant Noël, des premiers chiffres de vente (augmentation des ventes de 5% sur les trois premiers quarts de l'année 2013), ou des rencontres entre les auteurs et les éditeurs surbookés.



Rampage, le jeu qui casse tout !

C'est aussi l'heure du premier bilan des ventes du *Spiel des Jarhes*, le prix permettant de multiplier par dix les ventes d'un jeu sur une année. Au mois de juillet dernier, c'est *Hanabi* qui a remporté le gros lot. Petit jeu de 54 cartes, crée par le talentueux auteur français Antoine Bauza (*7 Wonders*, *Ghost Stories*) et publié par l'éditeur versaillais Cocktail Game et... Les XII Singes, plus connu dans ces colonnes pour ses productions à destination des rôlistes. En quatre mois, ce petit jeu de rien du tout s'est écoulé en Allemagne à environ 500 000 exemplaires. Preuve s'il en est qu'originalité et accessibilité peuvent faire bon ménage auprès du grand public.

Les tenðances ?

À propos des mécaniques émergeantes, difficile de se prononcer : elles n'apparaitront qu'une fois les jeux passés au crible par les reviewers, gamers et autres blogeurs. Mais pour y aller de son pronostic à l'emporte-pièce, Concordia, Kashgar et quelques autres jeux semblent s'attarder sur la notion de gestion d'un deck limité. Le Deck-Building, initié par Vaccarino dans Dominion, semble donc peu à peu prendre des directions différentes afin de faire émerger de nouvelles mécaniques. Affaire à suivre...

Manuel Rozoy

Pour en savoir plus

- Le site officiel du salon : www.merz-verlag.com
- Le classement Fairplay : fairplay-online.blogspot.fr
- Le classement BoardGameGeek : boardgamegeek.com



LIVRE DE BASE (VF)

STAR WARS – AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Quand Star Wars™ et Firefly™ s'accouplent…

… le résultat ne peut-être que surprenant. Bienvenue dans la bordure extérieure, faites chauffer l'huile de coude, ici il n'y a pas de tours de Jedi pour sauver votre peau.

Fiche technique

Éditeur • EDGE pour la VF (FFG en VO)
Matériel • Livre cartonné de 448 pages couleur
Prix constaté • 59.95 €



Plusieurs années après la dernière version D20 de WOTC, baptisée SAGA, FFG décide de mixer la recette qui a fait le succès de sa gamme Warhammer 40k, c'est-à-dire des jeux complets qui s'attardent sur un aspect particulier de l'univers, avec le système mais sans les accessoires tant décriés de Warhammer 3. Recette dangereuse mais gagnante ?

En terrain connu

Un des gros avantages de SW, c'est qu'à moins de jouer avec votre arrière-grand-mère, il y a quand même peu de chances que vos joueurs n'aient pas une idée précise de l'univers dans lequel ils vont s'aventurer. L'histoire, et donc les scénarios du JdR prennent place peu après l'épisode IV, c'est-à-dire juste après la destruction de l'Etoile noire. L'Empire est plutôt contrarié et traque les rebelles sans relâche. Heureusement pour les nouveaux aventuriers en herbe, et comme l'indique si bien le titre du jeu, cette nouvelle mouture va s'attarder dans des mondes où Palpatine n'a que peu d'influence. Geonosis, Tatooine, Mon Calamari, Endor (non pitié !) et consorts seront vos terrains de jeu et vont vous permettre de vous affranchir, un peu, de la vision manichéenne des anciennes versions.

L'un des aspects les plus importants et les plus troublants de ACDE, c'est qu'on oublie vite la Force (sacrilège !) et qu'on se concentre sur la survie, quitte à jouer des personnages un peu borderline, « Han shoots first ». Du chasseur de prime au technicien, du pilote au contrebandier, du colon à l'explorateur et du simple mercenaire au droïde assassin, toutes les classes jouables s'intègrent parfaitement dans cette nouvelle ambiance ou les branleurs de politiciens de Coruscant et les Jedis diplomates n'auraient finalement pas grand-chose à faire. Donc vous êtes prévenus, si votre trip c'est de faire jouer une bande de Jedis invincibles biberonnés aux midi-chloriens et adeptes des démonstrations de Force (uhuh !) il faudra attendre la sortie du troisième jeu de la gamme fin 2015 pour vous satisfaire.

En revanche, si vous aimez les ambiances plus « western », comme *Firefly* ou *Cowboy Beebop*, les intrigues mêlant la pègre et les trafics en tout genre, vous êtes tombés au bon endroit. Le scénario d'introduction vous permettra de vous familiariser avec ce nouveau parti pris et les joueurs *old school* auront la larme à l'œil quand ils se rappelleront avec émotion de « Chasse à l'homme sur Tatooine ».

Warhammer 3.5

On peut dire que chez FFG, ils apprennent vite de leurs erreurs. Après avoir essayé de vendre du Warham-



mer 3 bourré de qualités (voir page 46) mais comprenant aussi de gros défauts comme la nécessité de vendre un rein pour y jouer sereinement avec du matériel de jeu de plateau qu'ils savent si bien faire, l'équipe de développement fait marche arrière sur la quasi-totalité du matériel. Plus de cartes d'actions/talents/blessures etc., de feuilles de persos rabougries, de fiches de groupe ou de métiers. Seuls les dés ont survécu au dégraissage. Du coup, le système de jeu est encore plus performant et intéressant que son prédécesseur germano-chaosien.

Un choix pertinent des créateurs, c'est d'avoir mis en avant le concept et l'historique du personnage avant les choix techniques. Vous devrez aussi tirer au hasard une obligation, la raison pour laquelle l'aventurier ne s'installe pas peinard dans une ferme tel l'oncle Owen moyen. Ces obligations seront évidemment une source quasi inépuisable d'aventures puisque chaque membre du groupe en aura une au minimum et que la somme de la « valeur » de ces obligations pourront mettre les valeureux héros dans un infâme pétrin. Le serment envers un meilleur ami, la dette contractée auprès d'un Vigo du Soleil Noir, la dose quotidienne de drogue préférée seront de véritables mines d'or pour les MJ qui désirent développer les histoires en parallèle des scénarios. De plus, et contrairement à pas mal de systèmes plus classiques, pas de mini-maxage en vue car ces obligations ne rapportent rien si ce n'est des ressorts scénaristiques.

Mon copain, il trouve que t'as une sale gueule

Comme c'est du SW, vous ne serez pas gâtés du côté des races glamour jouables. En dehors des humains qui démarrent avec un petit avantage de pex, les Bothans, Gands, Wookies, Trandosiens, Rodiens, droïdes →



et Twi'lek sont les races jouables de cet opus. Pas de quoi casser une patte à un Rancor. Une fois la race choisie, vous pourrez choisir votre métier (voir paragraphe 1) et votre spécialité. C'est grâce à cette dernière que deux personnages qui exercent la même profession vont se différencier en choisissant des capacités, passives ou à activer en jeu, disséminées dans un arbre de talents dédié, inspiré des jeux vidéo. Un mercenaire pourra être un garde du corps efficace ou bien un soldat, un explorateur pourra être un véritable éclaireur ou un négociant. Une fois les choix effectués, il restera l'expérience de départ, différente selon les races, à dépenser entre les attributs, les compétences et les talents. Ces derniers sont accessibles à tous et, comme les capacités de classes, peuvent être des bonus passifs ou à activer au moment opportun. Jusqu'ici, rien de bien nouveau mais ça a le mérite d'être sobre, classique et efficace.

Comme son homologue med-fan, SW n'échappe pas aux dés spéciaux de FFG. Les ayatollahs du D6 et du D20 peuvent les mettre de côté, seul un petit D100 sera nécessaire en dehors des sept fameux dés spéciaux. Si vous avez lu la critique de *Warhammer 3* dans *Casus 2,* vous ne serez pas dépaysé sinon un petit cours de rattrapage s'impose. Vous disposez pour chaque jet d'une réserve de « bons »dés, composée de dés verts d'aptitude qui représentent l'attribut utilisé, de dés jaunes qui représentent votre degré de maitrise dans la compétence et enfin de dés bleus de fortune, généralement un modificateur situationnel comme la chance, la surprise, le temps passé pour faire l'action, etc. A votre réserve de bons dés s'oppose la réserve de « mauvais » dés qui se compose de dés violets représentant la difficulté de l'action entreprise (1 à 5), des dés rouges de défis qui représentent une tache très complexe et enfin des dés noirs d'infortune situationnelle qui représentent la malchance, le terrain ou le matériel pourris, la fatigue, etc. Pour les personnages sensibles à la force, un dé blanc spécial peut être utilisé pour certaines actions.



Coup de gueule du banquier

Même si nous voulons toujours éviter de faire les pisse-froid chez *Casus*, il y a quand même un « mais » et il est de taille. Et oui car FFG oblige, le jeu est d'ores et déjà décliné en trois versions, celle-ci pour jouer des scénarios « aux confins de l'Empire », la suivante qui permettra de jouer des rebelles et celle de 2015 qui permettra, enfin, de jouer des Jedis. A quand le jeu sur les Ewoks ?



Chaque jet est ensuite soumis à l'interprétation du MJ et des joueurs, dans une sorte de mélange technique et narratif qui laisse la part belle à l'imagination. Ainsi, si un lors d'un tir un personnage n'obtient pas les succès escomptés pour toucher l'adversaire, peut-être qu'il y aura néanmoins assez de symboles de chance pour faire exploser le réservoir du hangar et créer une diversion salvatrice. Ou, au contraire, peut-être que le tir a fait mouche mais qu'il a touché aussi un méchano planqué lors de la fusillade, le seul à même de réparer votre vaisseau pour vous barrer de cette fichue planète. Il existe plusieurs symboles selon les types de dés et ils permettront tous de pimenter un peu les scénarios et d'apporter un petit plus, quel que soit le jet effectué.

Un système rafraichissant et cool en somme.

Puisque je te dis que j'ai le pognon

Que serait SW sans un bon Blaster ou un YT-1300 ? Un jour, vos joueurs voudront forcément dépenser les crédits durement gagnés et le catalogue présenté dans le livre de base suffira largement à alimenter vos parties en nouveau matériel et en vaisseaux de contrebandes. Tous les classiques sont là et pour le plus grand plaisir des personnages bricoleurs. Il y a même des règles d'améliorations d'armes ou de vaisseaux.

En plus du scénario qui peut servir d'introduction à la campagne à venir ou de prologue au scénario de l'écran, le livre de base comporte plus de cent pages de descriptions de la galaxie en s'attardant plus particulièrement sur la bordure extérieure, ses mœurs, ses lois, ses lobbys influents ainsi que des dizaines de pages de conseils de maitrise et d'exemples d'interprétations des résultats des jets pour ne pas laisser le MJ débutant dans le noir. Du coup, ce LdB se suffit à lui-même et même si il n'est pas exhaustif sur l'univers complet de SW, il permettra de jouer indéfiniment (comme Warhammer premier du nom) dans les mondes les plus éloignés de cette galaxie.

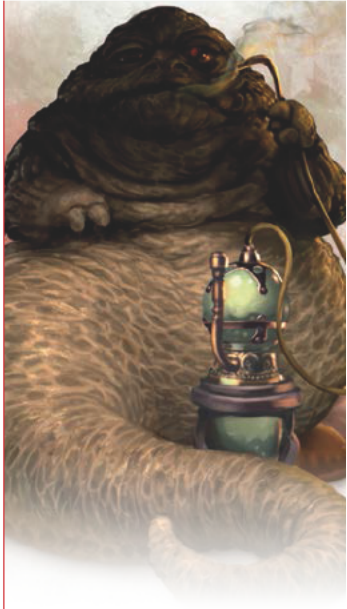
Kit du maître du jeu

Le visuel de l'écran du Kit du Maître du jeu est un peu décevant (un montage bien sympathique mais gâché par un volet sur lequel est littéralement placardé le nom du jeu), mais il est accompagné d'un scénario de 32 pages relativement simple mais efficace. Avec le scénario gratuit (cf. la critique du *Kit d'initiation* dans CB#8), les MJ disposent déjà de 3 aventures pour se lancer dans la gamme !



Tandis que la gamme française est déjà dotée d'un écran et que le premier supplément pointe le bout de son nez, la gamme US suit un rythme effréné et comporte déjà cinq suppléments. Deux grosses campagnes, *Beyond the Rim* et *Jewel of Yavin* et trois sourcebooks enrichissent déjà cette partie de l'univers en proposant de nouvelles options ou classes pour les personnages, du nouveau matériel ainsi que les descriptions précises de certains secteurs. Le tout est toujours enrobé à la sauce FFG/Edge avec des illustrations de toutes beautés. Sans aucun doute le jeu de l'année pour l'instant, même si la pilule des multiples livres de base sera toujours aussi difficile à avaler.

David Burckle



J'aime :
- ✚ Le retour de SW !
- ✚ Firefly dans SW !
- ✚ Pas de Jedi !
- ✚ C'est beau !

J'aime moins :
- ➖ L'univers décliné en plusieurs jeux.
- ➖ Pas de Jedi ?

PORTRAIT DE FAMILLE

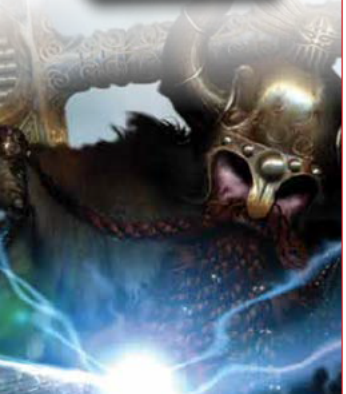
WARHAMMER 3

Y a-t-il vraiment quelque chose de pourri au royaume de Sigmar ?

Pratiquement un an après la sortie du dernier supplément en VO, après l'annonce de Edge sur la viabilité de la gamme VF, et sans annonce de Fantasy Flight Games quant au futur suivi, il est temps pour Casus de faire un point sur cette version qui, comme D&D 4, a divisé la communauté des joueurs et déchaîné les passions sur les forums.







Willkommen dans l'Empire

Contrairement aux idées reçues de certains cerveaux étroits qui ont l'habitude de lancer des rumeurs sur la toile sans avoir lu le jeu en question, *Warhammer 3* (voir *Casus 2*, page 34) se rapproche plus, dans l'ambiance et dans la *timeline*, de la première que de la deuxième version. Finies les incursions du Chaos hollywoodiennes, Archaon et sa clique qui viennent frapper aux portes de Middenheim en ayant pris soin de bien tout ravager sur leur passage. Le syndrome « toujours plus » du « Retour du roi » étant à présent loin derrière, les équipes de développement de FFG sont revenues à ce qui avait fait la grande force du jeu à ses débuts. L'Empire est toujours debout, notre bien aimé Karl Frantz est toujours sur le trône et le Chaos, via ses cultes impies, est un mal qui ronge tout de l'intérieur. Si vous aimez les folies passagères, les blessures critiques, les skavens, les points de destin ou de corruption et que vous adorez par-dessus tout que votre MJ vous traine dans la boue, félicitations, vous êtes au bon endroit.

Suppléments œuf-jambon-malepierre

En dehors du triptyque désormais classique (et disponible en VF en version cartonnée) du livre de base, du bestiaire et du guide du MJ, qui étaient à l'origine vendus en VO dans une énorme boite bien trop chère, la gamme VO dispose d'une dizaine de suppléments. Ils prennent tous la même forme, c'est-à-dire un ou plusieurs livrets souples accompagnés de cartes, d'aides de jeu et de pions cartonnés. Evidemment, le prix s'en ressent et chaque boite tourne aux alentours des cinquante dollars. Même si on peut chipoter un peu sur le tarif, la qualité du matériel, égale à celle des jeux de plateau FFG, est en revanche irréprochable. On est même à la limite de l'overdose pour un « simple » JdR (voir photo).

En français, Edge a annoncé que la gamme ne marchait pas comme espéré, en plus, on s'en doute, d'être très couteuse en fabrication. Du coup, le lecteur francophile n'aura, en dehors du triptyque de base et des accessoires qui les accompagnent, que le supplément sur la magie « *Vents de Magie* » et la mini campagne « *La tempête approche* » à se mettre sous la dent.

Le premier de ces suppléments VF est dédié aux sorciers en tous genres et décrit tous les collèges de magie de l'Empire (enfin d'Altdorf) ainsi que la hiérarchie interne. Pour chaque type de sorcier, il y a des conseils d'interprétations, de nouvelles règles d'utilisation de la magie et le livret contient aussi une description



de certaines magies plus rares, comme la magie des hauts elfes ou celles des skavens. Cerise sur le gâteau, *Vents de magie*, comme *Sign of Faith*, *Omens of War* et *Lure of Power* contient un deuxième livret réservé au MJ qui s'attarde sur une des facettes du Chaos et propose un scénario pour mettre en pratique les nouvelles informations. Le *Liber Mutatis* (non ce n'est pas un dieu gaulois !) se penche sur Tzeench, la corruption et les mutations. Le scénario *Wind of change* (blow straight into the face... hum on s'égare) emmènera vos PJ à Altdorf, au beau milieu d'une conspiration à base, non pas de popopopop, mais de sacrifices et d'invocations démoniaques. C'est Tzeench après tout, *what did you expect* ?

« *La tempête approche* » est un setting et une mini campagne qui peut prendre place après les évènements du scénario Œil pour œil du guide du maitre de jeu. L'intrigue est classique mais l'aspect *sanbox* est bien développé, les PJ pourront suivre plusieurs pistes au milieu de personnages hauts en couleurs et typiques de l'univers. Mutants, hommes-bêtes, gobelins et morts-vivants sont au menu, il n'y aura pas de répits pour les braves qui voudront résoudre le mystère des pierres elfiques.

Les indispensables

Si vous lisez la langue de Dan Brown, vous pourrez obtenir les trois livres qui vous intéressent vraiment, Le *Liber infectus* sur Nurgle, le *Liber carnagia* sur Khorne et le *Liber ectastica* sur Slaanesh, cachés dans les trois boites citées plus haut, comme tout bon cultiste/sectateur qui se respecte.

Sign of Faith présente les religions de l'Empire, même pour les communautés non-humaines, la hiérarchie globale des clergés, les fêtes religieuses →







accompagnées d'un calendrier annuel et des nouvelles règles pour les prêtres. Son pendant Nurglien vous donnera toutes les règles pour dégoûter vos joueurs sur les maladies et la médecine de pointe pratiquée à coup de scie et d'orties. Le scénario transportera les PJ dans le sud dans une petite ville minière qui a été ravagée par une épidémie alors que la magie du clergé de Shallya était inefficace. Heureusement qu'un médecin d'Altdorf passait par là pour vendre ses remèdes et aider la population locale désespérée.

Omens of War s'intéresse à l'organisation militaire, aux ordres de chevalerie et aux batailles. Une chronologie précise des grandes guerres qui ont secoué l'Empire, mais aussi celles qui ont eut un impact dans les régions des comtes électeurs via des rapports ou des pamphlets croustillants se trouvent dans le livret, ainsi que de nouvelles règles pour le combat monté. Le livre de Khorne rend le système de combat encore plus mortel, en incluant de nouveaux types de coups critiques. Le scénario fera voyager les PJ dans le Nord, ou ils traqueront des maraudeurs du Chaos (vikings) pour stopper leurs raids et peut-être au final devenir aussi violent qu'eux.

Lure of Power vous plonge dans les intrigues de cours. Toute la noblesse est passée en revue, des obligations aux avantages. Le supplément s'attarde plus sur les grandes familles d'Ubersreik et de ses environs, là où se passe une bonne partie des scénarios de cette nouvelle gamme. Les richesses selon les milieux sociaux sont aussi décrites ainsi que les lois, les crimes et les punitions les plus communes. De nouvelles règles pour jouer des nobles et leurs suivants pourront mettre un peu de piment dans vos parties. L'ouvrage se termine par des idées de scénarios faciles à mettre en place pour une séance et traite de différentes façons les interactions avec les grands de ce monde. La partie consacrée à Slaanesh est indispensable à tous les MJ désireux de comprendre les plans et les manœuvres des cultes les plus répandus chez les dirigeants du Vieux Monde. Le scénario mêle intrigues de cours et manipulations et il faudra que les joueurs fassent preuve de diplomatie et d'étiquette s'ils ne veulent pas avoir les familles les plus puissantes du Reikland à dos.

La gourmandise

Ce n'est pas le rouquin le plus célèbre de la rédaction de *Casus* qui dira le contraire, les nains, c'est bien ! Du coup les aficionados se précipiteront sur *Black Fire Pass*, qui en plus d'être un gros scénario





d'exploration des montagnes du Vieux Monde, constitue aussi un supplément sur notre race de rase-trottoirs préférée. Les relations avec L'empire, Sigmar, les forges, les inventions et les ingénieurs, le livre des rancunes et les runes, toute la civilisation naine est passée au crible pour le plus grand plaisir des joueurs et MJ. Pour les plus perturbés, un lexique nain vous permettra de faire vos plus belles insultes à l'elfe du groupe dans la langue de Gotrek.

Hero's call est sans doute le supplément qui s'intègre le moins à « l'esprit warhammer » puisqu'il correspond plus ou moins à un « *Campagnes légendaires* » de *Do-D 3.5* ou « *Campagnes Mythiques* » de *Pathfinder*. En gros, vos joueurs entament leur douzième carrière, il est temps qu'ils affrontent géants, vampires, dragons et chevaliers du chaos à la pelle. Les idées restent intéressantes et jouables même si les cartes d'actions et les sorts font passer Michael Bay pour un avare en effets spéciaux. C'est parfait pour finir une campagne en fanfare et offrir une véritable récompense à vos joueurs qui ont supporté les humiliations, les mutations, les folies et sans doute les nombreuses morts pour en arriver là. L'empire en flammes, au sens propre quoi.

Des années de jeu

Déjà au milieu des années 80, GW avait compris avant tout le monde que pour soutenir son JdR, il fallait des scénarios de qualité. Et si les suppléments de scénarios de l'époque ont un peu vieilli, ils restent des modèles du genre sur le fond. Il suffit d'évoquer la campagne de *L'ennemi intérieur* pour que les discussions s'animent autour d'une table de joueurs. La deuxième édition avait aussi porté le flambeau en proposant plusieurs campagnes dont la fabuleuse « *Les milles trônes* ». La troisième version n'est pas en reste et, en plus de la campagne disponible en VF, les MJ pourront acquérir trois morceaux de choix.

The edge of the night décrit de manière approfondie tous les quartiers et lieux importants d'Ubersreik, et on lui pardonne du coup son scénario un peu trop classique à base de conspiration, d'égouts et de skaven.

Avec *The Witch's song*, on entre dans un registre plus élaboré. Dans une petite bourgade au cœur des marécages situés près de Marienburg, les PJ devront ruser pour éviter le meurtre d'un innocent. Entre chasse aux sorcières, fanatiques et populations parano, la Hammer n'est pas loin.

En prenant le risque de se mettre à dos la communauté, FFG a surpris pas mal de monde en 2012, en livrant une boite intitulé sobrement « *The ennemy within* » (*L'Ennemi intérieur*). Les fans ont d'abord cru a un reboot d'une des plus fameuses campagnes de notre loisir préféré, mais ils ont bien vite déchanté quand le service marketing de FFG a annoncé que c'était un hommage. Heureusement, même si elle ne peut plus avoir le même impact que son ancêtre, les auteurs s'en sont très bien sortis et ont livré deux cent pages pleines à craquer, avec des tonnes d'aides de jeux, des personnages mémorables et surtout une intrigue qui n'est pas gravée dans le marbre, le MJ pouvant l'adapter à sa table suivant le type de personnages qu'il fait jouer ! La trame principale fera voyager les PJ aux quatre coins de l'Empire, d'Altdorf à Middenheim en passant par des endroits plus désolés et ils rencontreront à peu près tout ce qui arpente le Vieux Monde, humanoïdes, monstres, ou démons.

Généralement avec *Warhammer*, vous savez où vous mettez les pieds et il y a peu de chances d'être déçu avec cette édition, même si vous n'êtes pas fan des dés spéciaux ou des cartes en JdR. Pour la rédac *Casus*, il s'agit d'un jeu injustement boudé et il l'est sans doute pour les mauvaises raisons.

***Textes & photo** David Burckle*









BROKEN WORLD | LIVRE DE BASE (VF)

GUIDE DES JOUEURS

Survivre à une nuit grise !

Dans ce premier OGL français pour Pathfinder JdR, *l'éditeur Oh My Game nous offre un monde médiéval-fantastique sombre, avec de nouvelles races en apéritif, de la* high fantasy *en entrée et un univers de campagne à explorer en plat principal. Aurons-nous du dessert ?*

Annoncé dans *CB #6* en avril 2013, *Broken World* est sorti en version électronique en octobre 2013. Le *Guide des Joueurs* est disponible dans un format PDF interactif, qui rend la navigation entre les chapitres aisée et intuitive. Cet ouvrage allie un manuel de jeu utilitaire à un cadre de campagne de type bac à sable. De quoi découvrir de nouveaux horizons !

Fiche technique

Éditeur • Oh My Game
Prix constaté • 19 € en PDF
Matériel • PDF couleur de 327 pages

Un monde brisé

Au cours des trois premiers âges du monde de Démet, les dieux ont édifié l'univers à grands renforts de fondations, meurtres, cataclysmes et trahisons. Tout bascule au quatrième âge, lorsque les Sorgaliens, des mages maléfiques, cherchèrent à libérer Bandjann, dieu banni et source du Mal, pour s'accaparer sa puissance. Ils lancèrent alors des vaisseaux à l'assaut des cieux. Les dieux furent prompts à réagir et envoyèrent leurs avatars pour rétablir l'équilibre. Pour chasser les dieux hors du monde, les Sorgaliens construisirent alors le Bouclier arcanique, une sorte de super sortilège. Torunne, dieu de la forge, annihila le Bouclier, brisant par son action les continents de Démet. Alors que les terres sombraient et que tout espoir était perdu, les dieux créèrent de gigantesques arches, qui relient désormais les îles-continents du Monde brisé et les empêchent de couler.

Sans être comparable à un *Midnight* ou à un *Ravenloft*, *Broken World* est un univers de *high fantasy* sombre : la magie a ravagé le monde, les dieux ont essayé de rétablir un équilibre après s'être entretués, et le terrible Cendre, divinité morte-vivante, essaye de reprendre le dessus à chaque « Nuit grise » (voir plus bas). Tout cela reste classique, bien qu'un peu plus noir que Golarion, grâce à un ton plus adulte qui fera le bonheur des vieux briscards du JdR.

Les arches, constructions colossales créées par les dieux eux-mêmes, représentent le seul moyen de passer d'une île-continent à l'autre pour qui se refuse à traverser les fleuves forgés. Ceux-ci sont des bras de mer hostiles, où les voyages sont difficiles à cause de l'entropie qui y règne. Les zones de jeu, parfaitement délimitées par les fleuves forgés et leurs arches, laissent néanmoins craindre des îles thématiques trop stéréotypées, manquant peut-être de piment.

Autre originalité : les cités-lune, où la ferveur religieuse règne en maître. Dirigées par un Fils de la Lune, ces cités renouvellent la géopolitique des grandes villes et ouvrent un grand nombre de possibilités de scénarios ou d'intrigues intra-muros.

Le matériel

Broken World est actuellement uniquement disponible en PDF sur le site de Black Book Éditions. Le *crowdfun-*





ding devrait amener une version papier dans le courant du premier semestre 2014 (voir marge).

Dès la prise en main, il faut se rendre à l'évidence : c'est beau, très beau même[1] ! Certaines illustrations présentent un rendu 3D, lissées et ombrées façon jeu vidéo. D'autres, plus classiques, viennent souligner et enrichir le propos. Composée de Tchi, Mathieu et MOP, l'équipe d'illustrateurs a réalisé un travail considérable et méticuleux. En examinant attentivement les images, on peut reconnaître la patte de chacun des trois compères qui ont œuvré à l'intégrité du tout. Le rendu graphique des cartes est également de bonne qualité. Un petit bémol cependant : l'absence d'échelle sur celles-ci ne permet pas de se rendre compte de la taille des îles-continents et donc de la durée probable des voyages. Sur certaines pages, un manque d'illustrations rend le parcours de l'ouvrage moins aisé, car elles constituent de précieux repères lorsqu'on cherche une information précise.

Cependant, parce que c'est beau… c'est lourd. Avec un peu moins de 150 Mo et une ouverture plein écran, certaines machines pourraient souffrir de petites lenteurs à la lecture.

Le style narratif, présent dans la quasi-totalité de l'ouvrage, permet une immersion intéressante dans l'univers. En revanche, il ne facilite ni la recherche d'information, ni la lecture sous forme électronique. De longues sessions face à l'écran sont presque obligatoires pour s'approprier le cadre de jeu. Atten- →

[1] Sauf la demi-elfe qui souffre d'un strabisme aigu, ce qui peut être un sérieux handicap lorsqu'on tire à l'arc !

Le soin du détail

Un soin particulier a été réservé à l'économie et aux taxes en vigueur en Dankhélie, à tel point qu'un agent du trésor a dû réaliser cette partie tant ce chapitre foisonne de détails ! Le travail sur les patois et lieux de cultes spécifiques à chaque religion mérite aussi d'être souligné. Bien entendu, l'utilisation en jeu de ce niveau de détail dépendra des préférences du MJ.

tion, conjonctivite ! De plus, la lecture en diagonale de l'ouvrage est impossible, en raison de la forme romancée employée. Des chapitres entiers, composés uniquement de témoignages, ne facilitent pas la recherche d'information précise. Fort heureusement, les auteurs ont eu le bon goût d'ajouter des tables qui viennent ponctuer les chapitres, en apportant un bol d'air bienvenu à l'aspect touffu de l'ensemble.

La navigation est simplifiée par des éléments distinctifs qui permettent sur chaque planche de revenir aux marque-pages définis, ainsi qu'à la table des matières. Il suffisait d'y penser, c'est simple et efficace ! Des accès directs aux tables de fin de volume auraient pu cependant faciliter un peu plus la tâche du maître de jeu.

Les races

Ah, du sang neuf à la table de jeu, et pas forcément chaud ! *Broken World* amène de nouvelles races : Djinn mystérieux à la peau bleue, Elfe des étoiles intransigeant, Serkan[2] reptilien au sssang froid, Orkanan conquérant et tatoué, Ogre ultra-violent… Il y en a pour tous les goûts ! C'est même l'un des intérêts incontestable du Monde brisé, qui apportera de la diversité à votre table.

Les races traditionnelles, quant à elles, ne sont pas en reste. Elles ont fait l'objet d'un véritable lifting, voyant leurs capacités boostées par rapport à leur version *Pathfinder*. Les Nains, par exemple, héritent ainsi d'un +4 en Constitution, d'une Haine qui augmente aux niveaux 5/10/15/20 et surtout d'une forte résistance à la magie, qui peut encore être augmentée en choisissant le don « Volonté de Torunne ». Il y a là matière à profiter pleinement des plaisirs de la vie !

Attention cependant à l'inimitié naturelle entre certaines de ces races. Par exemple, il paraît peu probable d'associer aventuriers à écailles et barbus courts sur pattes. Les Serkans et les Nains sont en effet des adversaires farouches, d'après leur description. Ajoutez-y un Elfe et un Demi-orque, et votre table va tourner à la foire d'empoigne !

[2] Ne prononcez PAS comme vous voulez.

L'entropie, une règle originale

L'entropie est le résultat involontaire du chaos causé sur le monde de Démet par la folie des Sorgaliens et le courroux des dieux. Toutes les formes de magie ou presque subissent cet effet dans les zones qui y sont soumises. En termes de jeu, elle oblige le lanceur de sort à effectuer un test contre la résistance entropique de la zone. En cas d'échec, il faut jeter un dé supplémentaire lors son action, pour vérifier le résultat du sort qui peut être influencé positivement ou négativement.

Les aquamanciens, ou plus précisément les ensorceleurs, ne sont pas soumis à cet effet d'entropie car ils sont capables de s'aligner sur ces nouvelles fluctuations magiques. Ils sont donc tout naturellement devenus indispensables sur les navires qui traversent les fleuves forgés.

Conséquences des interventions divines, d'autres perturbations entrent en jeu. Par exemple, les personnages ont plus de difficultés à ramener l'un d'entre eux d'entre les morts. Les voyages planaires sont également plus compliqués et obligeront les PJ à revoir leurs moyens de locomotions préférés ou l'utilisation de certains sorts. Pour un meneur habitué à *Pathfinder*, ces changements modifient sensiblement le jeu. Quant aux joueurs, ils devront faire preuve d'ingéniosité pour éviter les écueils amenés par ces innovations. De quoi renouveler subtilement l'expérience de jeu !

Le panthéon

Une description concise des différentes divinités offre au lecteur une base solide pour appréhender le panthéon qui régit

Le crowdfunding

Le premier objectif est atteint et la course aux prochains paliers est lancée. Au menu, des livres en couleurs à la couverture rigide et d'autres bonus qui seront dévoilés au cours du crowdfunding. L'équipe de Oh My Game fait preuve d'une bonne réactivité et reste à l'écoute des commentaires des différents participants. Continuez comme ça les gars, les rôlistes sont sensibles à ce genre de choses ! Toutes les informations pour participer (oh oui, des goodies !) et permettre à l'équipe d'atteindre les paliers suivants sont disponibles sur le site de Black Book Éditions.



le monde de Démet. La for
vilégie un mode classique e
criptif, plutôt qu'un mode n
basé sur des témoignages. L
ture n'en est que plus rapide.

Broken World propose un
original qui a le mérite de
du manichéisme habituel
médiévaux-fantastiques.
ne sont pas enfermés dans
type Bien/Mal et offrent d
nuances qui profitent à la di
genres. Ainsi, Ekkel, dieu d
peut avoir un paladin en quê
et de droiture mais peut aus
par un chevalier noir ayant u
tion de la justice plus... expé

Tout cela permet également une liberté accrue lors de la sélection des alignements. Les témoignages présents tout au long des autres chapitres viennent renforcer les choix moraux possibles. Un village anéanti, femmes et enfants compris, par des Elfes des étoiles est un bon exemple.

Les Nuits grises

Provoquées par la superposition des deux lunes de Démet – Cendre et Uranie –, les Nuits grises voient les morts se relever. Pour éviter ces désagréments, les rites funéraires ont été modifiés dans de nombreuses contrées. Uranie possède un cycle lunaire régulier, tandis que Cendre reste imprévisible. Les deux astres se rejoignent deux à trois fois par an. Seuls certains prêtres peuvent prédire ces éclipses, mais leurs augures ne sont pas complètement fiables.

En conclusion

La force de *Broken World* réside dans ses différences. Il ouvre la voie à d'autres jeux OGL (*Open Game Licence*) issus de *Pathfinder*. Pionniers sur ce créneau en français, l'équipe de Oh My Game a sorti cet automne un recueil qui, s'il demande un certain travail de la part du MJ, a le mérite de changer sensiblement le déroulement des parties médiévales-fantastiques plus classiques.



Des joueurs tentés par les nouvelles races qu'il propose verront leur plaisir renouvelé et profiterons des bonus et dons du Monde brisé. Celui-ci offre un cadre qui, sans révolutionner le genre, amène aux tables de jeu un vent de fraîcheur pour les joueurs lassés de *Pathfinder*. Un maître du jeu expérimenté est néanmoins nécessaire : avoir joué à *Pathfinder* ou à *D&D 3.5* est clairement un plus.

Broken World offre-t-il une bonne alternative à Golarion ? Oui ! À condition de choisir les nouvelles races jouables et de booster vos aventuriers aux hormones grâces aux bonus proposés. Tentant donc que ce Monde brisé, qui, sans pour autant apporter une grande claque au genre, saura titiller l'intérêt des blasés de *Pathfinder* et ravir les autres.

Le Collectif de l'ORBe

J'aime :

- ✚ Le premier OGL français de *Pathfinder*.
- ✚ Un univers romancé et immersif.
- ✚ Les nouvelles races.
- ✚ Les illustrations.

J'aime moins :

- ➖ Un univers un peu trop classique.
- ➖ Les difficultés dans la recherche d'informations.
- ➖ Le prix, si on ajoute les recueils *Pathfinder*.



LIVRE DE BASE (VF)

ars magica

Forme et technique

Apparu une première fois en français en 1993, Ars Magica *n'a hélas connu qu'une brève carrière dans notre langue. Vingt ans et deux éditions VO plus tard, le jeu est de retour sur nos étals dans une nouvelle version. La magie est-elle toujours au rendez-vous ?*

Fiche technique

Éditeur • Les Ludopathes
Prix constaté • 49 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 332 pages couleur

Ars Magica propose aux joueurs d'incarner des magiciens dans un contexte médiéval. Membres d'une confrérie multiséculaire, l'Ordre d'Hermès, ces magiciens vivent dans un contexte qui n'est autre que notre Europe médiévale. Il s'agit cependant d'une Europe où des Fées hantent les bois, où partout rôdent des Démons tentateurs dont seul le pouvoir de Dieu peut protéger, et où certains reçoivent le Don de manipuler la Magie. Autrement dit, une Europe *Mythique*.

Le grimoire

À l'issue d'une souscription par financement participatif ayant connu un beau succès, Les Ludopathes ont offert un très bel écrin à cette traduction de la cinquième édition. Livre tout en couleur imprimé sur du papier de qualité, illustrations et maquette originales, on est loin de l'austère version américaine ! Si le livre est un plaisir à feuilleter, deux petits écueils sont à signaler. Tout d'abord, nous regrettons une certaine hétérogénéité au sein des illustrations. Ensuite, des traductions pas toujours très heureuses conduisent ça et là à des phrases peu claires, voire à des contresens. Espérons qu'un errata arrivera bientôt pour clarifier ces petits soucis. Signalons également qu'une version « collector » du livre a été publiée. Disponible sur le site des Ludopathes, certains exemplaires sont aussi arrivés en boutique. Cette version ne diffère de la version simple que par sa couverture en similicuir du plus bel effet, ainsi que par la présence de quelques accessoires, comme une carte grand format de l'Europe Mythique.



Le grimoire du mage

En parallèle de la sortie du livre de base, les Ludopathes ont eu la bonne idée d'éditer un premier supplément intitulé *Le Grimoire du Mage*. Il s'agit en fait d'une reprise à l'identique (illustrations comprises) du chapitre 9, concernant les règles de création des sorts ainsi que la liste complète de ceux-ci. De plus, toutes les tables liées à la magie sont regroupées à la fin de l'ouvrage sous forme d'annexes. Cela permet aux joueurs d'avoir à portée de main tous leurs sorts ainsi que les guides nécessaires à l'improvisation. Vendu à prix modique (8,50 €), c'est une aide de jeu très pratique dont on aurait tort de se priver.

L'Alliance

Le concept « d'Alliance » est au cœur d'*Ars Magica*. D'un point de vue pratique, l'Alliance est le lieu où vivent les Mages. Il peut s'agir d'un petit for-



tin, d'un puissant château construit à flanc de montagne, ou encore d'un réseau de souterrains dissimulé sous une ville. Les Mages y ont installé leurs laboratoires et y vivent en compagnie d'un certain nombre de personnes, les « servants ». Du cuisinier au sergent de la garde, ces gens se sont mis au service de ces étranges sorciers, pour une raison ou pour une autre.

D'un point de vue narratif, l'Alliance est une sorte de méta-personnage, et le protagoniste principal de la campagne. Ce côté « communautaire » est renforcé par le fait qu'il est conseillé à chaque joueur de créer au moins deux personnages : un Mage évidemment, mais aussi un « compagnon ». Chevalier errant, bandit repenti (ou non !), femme médecin fuyant les préjugés, prêtre chargé d'apporter la parole de Dieu en ces terres païennes, etc., ce personnage sera celui que vous interpréterez lorsque votre magicien préférera rester travailler dans son laboratoire, plutôt que de partir à l'aventure. Les servants, quant à eux, forment une sorte de réserve de personnages que chacun peut interpréter au besoin. Ainsi, pas de problème si le groupe choisit de se séparer : pendant que votre personnage est resté à la surface, vous serez le temps d'une exploration de souterrain le servant chargé de la protection de l'un des Mages.

La création de l'Alliance est la première étape d'une campagne d'*Ars Magica*. Même s'il s'agit d'une tâche collective, la quantité de choses à créer et à définir est importante. Pour alléger le travail du meneur, *Ars Magica* propose un mode de jeu particulier, le « jeu en troupe ». →

CB

Deuxième avis

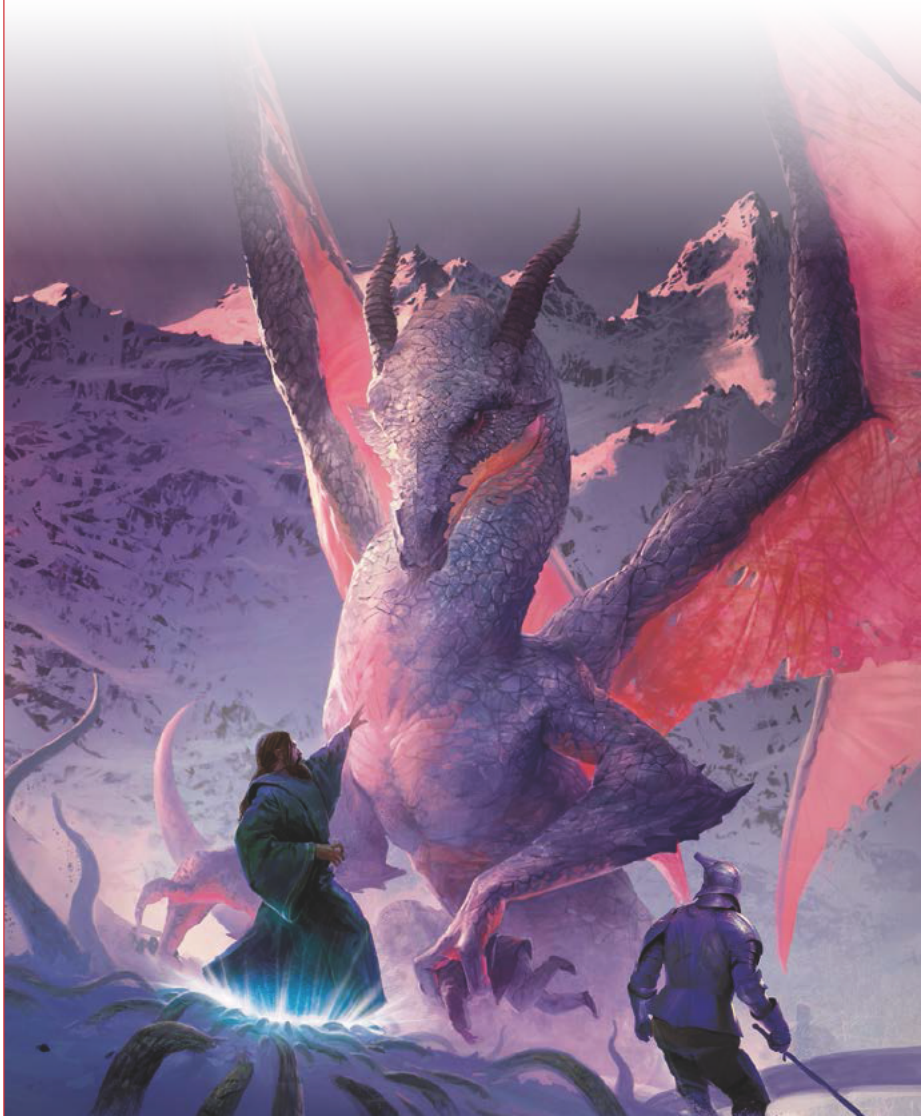
Si vous aimez vous investir dans une campagne et que la magie vous intéresse, *Ars Magica* est votre jeu. Dans l'Europe Mythique, plusieurs forces coexistent, dont celle de la magie. L'intégration de celle-ci dans l'Histoire donne naissance à des Sagas remarquables, sur de très longues périodes. Cette VF permet de (re)découvrir avec plaisir l'un des piliers intemporel du JdR qui a brisé l'approche « vancienne » de la magie. La maquette est magnifique, le contenu a été réorganisé. Quel changement par rapport à la VO, fortement inspirée des vitraux et des codes artistiques médiévaux ! C'était un pari risqué, mais réussi et appréciable dans son ensemble. L'hétérogénéité des illustrations peut parfois laisser circonspect, notamment p. 66 où l'illustration du personnage ne correspond en aucun point à sa description. Un bel ouvrage digne de ce jeu *mythique* !

Emmanuelle « Vonïgner » Nadin

La troupe et la saga

Dans le jeu en « troupe », le meneur de jeu peut changer d'un scénario à l'autre. Ainsi, un des meneurs peut être en charge de la trame générale de la campagne, tandis qu'un autre peut être chargé d'un aspect spécifique, comme les relations avec ce noble à proximité duquel l'Alliance est installée. Cette méthode fonctionne bien et permet de varier les plaisirs autour de la table, et aussi de répartir la tâche de création des scénarios.

D'autres originalités différencient *Ars Magica* d'un jeu médiéval-fantastique « classique ». Son contexte, d'abord : l'Europe Mythique présente un côté familier qui la distingue des univers purement imaginaires. Ensuite, par le fait qu'on y incarne des magiciens *vraiment* puissants. Pas question d'équilibre entre classes de personnage ici : un mage tout frais émoulu de son apprentissage peut facilement réduire en un petit tas de cendres fumantes le plus puissant des chevaliers. Enfin, par une



Mais qu'est-ce qu'on joue ?

Ars Magica est un jeu au contexte très ouvert. On peut jouer dans une Europe Mythique très historique et s'inspirer d'évènements réels pour créer ses scénarios. On peut au contraire faire de l'Histoire un simple décor et jouer dans un esprit plus *high fantasy*. Le jeu se prête particulièrement bien aux approches de type « bac à sable », où ce sont les actions et les décisions des joueurs/personnages qui dirigent la Saga. Ainsi, les recherches magiques d'un personnage peuvent l'obliger à partir en quête d'un certain ingrédient à l'autre bout de l'Europe, ou bien la volonté des personnages de s'approprier une certaine ressource magique peut générer un conflit politique avec une autre Alliance. Les prétextes à scénarios ne manquent pas et les mages auront bien du mal à rester enfermés dans leurs laboratoires !

gestion bien particulière du temps qui passe : *Ars Magica* est conçu pour jouer sur le long terme, et en campagne (ici appelée « Saga »). Les mages disposent de rituels leur permettant de vivre plus d'un siècle, et des règles sont là pour permettre de gérer leur évolution sur cette échelle de temps. Durant une Saga, ce qui se passe *entre* les aventures peut être aussi important que les aventures elles-mêmes !

Le système de jeu

La base du système de jeu est très simple : on lance 1D10 + caractéristique + compétence, en essayant de dépasser un seuil de difficulté. Cependant, la présence de sous-systèmes (combat en groupe, expérience, vieillissement...) et de différents types de dés (dé simple, de tension, de désastre) complexifie quelque peu cette base. Cela rend *Ars Magica* d'un abord difficile pour les néophytes et le jeu est probablement peu adapté à l'initiation. En revanche, une fois le système assimilé, il révèle une profondeur et une cohérence remarquables.

La création de personnage est classique et très libre : achat des caractéristiques et des compétences via un *pool* de points, et choix d'avantages et de désavantages (ici appelés « vertus » et « vices »). Tout cela permet de concevoir des personnages très variés, au prix d'une création parfois longue et laborieuse, notamment pour les mages. De plus, l'abondance de vices et de vertus rend la conception d'un personnage équilibré véritablement difficile pour un joueur débutant. On ne saurait trop leur conseiller de ne pas chercher à créer entièrement leur Mage avant la première partie, mais plutôt de le construire au fur et à mesure de la découverte du jeu.

Le système apporte de nombreuses petites trouvailles : traits de caractère déterminant la personnalité des protagonistes, statuts sociaux permettant une meilleure intégration des personnages dans la société médiévale, ou vices liés à leur passé, qui viendront générer des scénarios. Ces vices existent aussi bien pour les personnages-joueurs que pour l'Alliance elle-même, donnant ainsi une direction à la Saga avant même que celle-ci ne commence.

La magie hermétique

Ars Magica est un jeu célèbre pour son système de magie souple et puissant. Attention aux malentendus toutefois : il ne s'agit pas d'un système totalement libre où l'on peut improviser n'importe quel effet à partir d'un mot-clé. Ici, les mages sont les héritiers d'une tradition hermétique et si la liberté de choix est grande, elle reste très encadrée. La magie est très puissante, mais pas non plus toute puissante.

Les sorts sont de trois types : spontanés, formels ou rituels. Un sort spontané →

est créé à la volée et permet au mage de réagir à une situation imprévue, mais sa puissance est limitée. Un sort formel a été créé dans le laboratoire du mage et est beaucoup plus sûr et puissant. Enfin, les rituels permettent des effets terrifiants et durables, comme créer des volcans ou guérir les plus terrifiantes des blessures, au prix de la dépense de *Vis*, un « carburant » magique constitué de magie cristallisée.



Chaque sort est défini par un verbe, la « Technique », qui définie l'action à effectuer et un nom, la « Forme », qui indique la nature de la cible ou de l'effet. Technique et Forme sont exprimées par des mots en latin, en écho à la langue des érudits médiévaux. Ainsi, l'indémodable boule de feu sera un sort *Creo* (« Je crée ») *Ignem* (« feu »). Pour vous rendre invisible, il suffit de détruire (*Perdo*) votre image (*Imaginem*). Cinq Techniques et dix Formes définissent les cinquante types d'effets possibles, autant dire tout ce que vous pourrez imaginer. Chacune de ces combinaisons dispose d'une table regroupant les effets les plus communs et leur niveau, ce qui permet d'évaluer la puissance et la difficulté du sort. Il ne reste plus qu'à choisir une portée, une durée et une cible, et le sort est prêt à être lancé ou inventé.

Le laboratoire d'un mage lui permet de réaliser les nombreuses activités que l'on attend d'un tel personnage : création de sorts, étude de grimoires magiques, enchantement d'objets, obtention d'un familier ou fabrication de talismans (le fameux bourdon du mage !). Si ce chapitre offre d'incroyables possibilités aux personnages, il contient aussi de nombreux sous-systèmes de règles et reste assez complexe. Fort heureusement, nul besoin de le connaître sur le bout des doigts lors du premier scénario. Les règles de labora-

D'une édition à l'autre

La VF actuelle correspond à la cinquième édition américaine du jeu. Pour les vieux grognards habitués à la troisième édition traduit par Descartes Éditeur en 1993, voici une petite liste des changements les plus importants !

Contexte

La dimension de la Raison façon Siècle des Lumières, qui ressemblait au Paradoxe de *Mage* : L'Ascension et était anachronique au XIIIe siècle, disparaît. D'une manière générale, le lien avec le *Monde des Ténèbres* introduit avec la 3e édition est totalement gommé (mais cela se sent bien plus clairement dans les suppléments actuellement disponibles en VO que dans le livre de base).

La différence entre les dimensions magiques et féeriques est précisée, en faisant des fées des êtres intimement liés aux humains, à la fois issus de leur imagination et focalisés sur eux, au contraire des êtres magiques qui ont une existence et des buts indépendants.

Les douze maisons hermétiques sont désormais classées en cultes des mystères (conférant des pouvoirs de plus en plus grands à leurs initiés, au prix de sacrifices de plus en plus importants), vraies lignées (remontant à l'un des fondateurs de l'Ordre d'Hermès), et sociétés plus lâches et plus ouvertes.

Création et évolution des personnages

Les vices et les vertus ne sont plus respectivement associés à des scores négatifs ou positifs, mais sont classés en vices et vertus mineurs et majeurs. Ils ont été rééquilibrés (plus de combo ultime ou de vice facile !) et leur choix est contraint. Par exemple, les mages ne peuvent posséder qu'une vertu hermétique majeure, et tout personnage doit avoir un vice ou une vertu lié(e) à son statut social.

Le système de création de la 5e édition permet de générer des personnages de tous âges (pratique pour les PNJ !).

La Confiance n'est plus seulement un *pool* de points permettant chacun de relancer un jet de dés. Les points permettent désormais d'ajouter *a posteriori* à un test un bonus de +3 cumulatif, dans la limite d'une valeur de Confiance fixe.

Les règles d'expérience ont été grandement approfondies pour permettre l'enseignement, l'entraînement et l'apprentissage dans les livres. Ce sont les mêmes pour les compétences et les Arts magiques. La progression des mages est moins rapide.

Les règles de vieillissement se sont également étoffées pour devenir à la fois plus réalistes (ce ne sont plus de simples diminutions de caractéristiques)... et plus longues à gérer.

Un système de création d'Alliances (semblable à celui de création de personnages) réellement utilisable sans attendre de supplément est inclus dans la 5e édition.

Magie

Les effets du Don ont été approfondis bien au-delà d'un malus aux interactions sociales pour les mages, renforçant ainsi l'utilité des compagnons. Les mages peuvent désormais collaborer plus facilement entre eux et prendre des apprentis : la Parma Magica permet d'atténuer l'impression négative qu'un mage exerce sur un autre.

Un nouveau paramètre, en plus de la portée et de la durée, permet de définir les sortilèges : la cible (un humain, un groupe, etc.). Pour chaque forme sont désormais fixés des effets de base. En faisant varier portée, durée et cible, il est ainsi aisé de calculer le niveau d'un sort (spontané ou à inventer).

La résistance magique (des mages ou des créatures mystiques) a été rendue plus efficace en soustrayant le niveau des sorts au total de lancer, avant de déterminer la pénétration (qui est comparée à la résistance magique). Cela rend les sorts peu puissants plus « pénétrants » que les sortilèges plus dévastateurs.

Le Certamen ne dépend plus d'une compétence spécifique. La maîtrise des sortilèges est en revanche gérée, pour chaque sort, par une compétence spécifique dont chaque niveau octroie une capacité spéciale.

Les activités de laboratoire ont été uniformisées pour toutes suivre le même principe, celui de l'invention de sorts. Les objets magiques à nombre de charges limité font leur apparition.

Combat

Le combat a été totalement revu en faveur des armes et armures les plus lourdes, favorisant ainsi le rôle des servants. Cet effet est renforcé par des règles de combat de groupe qui rendent plus efficaces les actions de troupes coordonnées (au prix d'une gestion un peu plus lourde).

Les niveaux de blessures disparaissent au profit de blessures individuelles, qui occasionnent des malus cumulatifs en fonction de leur gravité.

Jérôme « Mithriel » Darmont

toire sont là pour gérer les activités des mages entre les scénarios, et leur apprentissage doit se faire petit à petit.

Conclusion

On l'aura compris, *Ars Magica* est un jeu qui exige beaucoup d'investissement de la part de ses joueurs : investissement lors de la création de l'Alliance, apprentissage de règles de laboratoire complexes, et prise en main malaisée parfois. Néanmoins, aux tables qui seront prêtes à faire ces efforts, *Ars Magica* offrira des heures et des heures d'un jeu riche et passionnant. De plus, pour un jeu dont la première édition remonte à 1987, il contient en germe un nombre surprenant d'idées modernes : partage de la narration, incarnation de différents personnages à différents moments de l'histoire... Embarquez donc pour l'Europe Mythique, le voyage en vaut la peine !

Davy Gérard et François Thomas



J'aime :
+ Le système de magie
+ Le concept d'Alliance
+ Le jeu en troupe
+ L'Europe Mythique

J'aime moins :
- Un système de jeu qui doit s'apprivoiser.
- La qualité de traduction/relecture.
- Le manque d'accompagnement du néophyte.



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

CTHULHU 1890

De l'eau dans le gaz !

Née à la fin des années 80, la gamme Cthulhu by Gaslight *revient en force sous l'appellation* Cthulhu 1890 *et propose de jouer des Investigateurs sujets de Sa Majesté la reine Victoria.*

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • 3 livres à couverture rigide de 352 pages N&B (Livre 1), 444 pages N&B (Livre 2) et 168 pages N&B (Livre 3) ; 1 écran couleur et 1 livret de 20 pages N&B
Prix constaté • Livre 1 : 42,00€ ; Livre 2 : 42,00€ ; Livre 3 : 25,00€ ; Écran : 22,00€



Pour marquer dignement ce retour, Sans Détour frappe fort en éditant trois livres totalisant près de 1 000 pages et un écran. Sans parler de la superbe édition limitée qui, outre les éléments sus-cités, rassemble dans un coffret une carte de Londres, un petit bestiaire en couleur, et les fac-similés d'un atlas de poche et des horaires d'omnibus de Londres. Autant dire que l'ambition est claire : proposer un cadre historique très complet. Face à la demande, l'éditeur a finalement décidé d'augmenter la part du tirage mise en vente sur son site, la passant de 200 à 300 (les 200 exemplaires restant seront vendus en boutique, avis aux amateurs !).

Les Investigateurs en 1890

L'ouvrage majeur de la gamme, *Investigations au XIXe siècle*, est à juste titre celui qui ouvre le triptyque. *Cthulhu 1890* se joue avec les règles de la 6e édition de *L'Appel de Cthulhu* et vient compléter cette dernière avec des règles spécifiques permettant d'incarner un Investigateur britannique à l'époque victorienne. Conçu sur un modèle similaire à celui du *Manuel des investigateurs* (*MdI*), *Investigations au XIXe siècle* s'ouvre sur un excellent tour d'horizon historique de la période concernée, puis s'attaque à la création de personnages. Contrairement au *MdI*, il ne reprend pas la création de PJ pas à pas mais se concentre sur les éléments qui différent des règles de base, le niveau de vie étant ici un élément central.

En effet, dans la société du XIXe siècle, et en particulier dans l'Angleterre victorienne, la position sociale et le niveau de vie ont une importance toute particulière, et l'auteur de *Cthulhu 1890* a eu la très bonne idée de mettre ce point de règle en avant. Autre élément spécifique aux années 1890 : la possibilité de jouer des enfants, étant donné leur condition dans cette société. C'est un point savoureux qui permettra de jouer des aventures rappelant la série de BD *Les Quatre de Baker Street*.

Si les occupations de PJ présentées dans la 6e édition et dans le *MdI* sont parfaitement utilisables avec quelques adaptations, *Investigations…* présente également 21 occupations spécifiques à l'Angleterre de la reine Victoria. Comme dans le *MdI*, plusieurs dossiers accompagnent les descriptions des occupations : l'aristocratie britannique, les universités anglaises, l'armée britannique et la Royal Navy, Scotland Yard et la criminalité. De plus, un long chapitre est consacré à l'habillement et à l'armement, principalement constitué de reproduction de l'Almanach Hachette. Si les éditions Sans Détour ont pris l'habitude d'illustrer de façon fort agréable leurs suppléments en intégrant des documents d'époque, il y a ici une désagréable impression de remplissage, avec des documents pas toujours bienvenus même s'ils sont intéressants d'un point de vue historique. Ainsi, de nombreuses pages se rapportent en





fait à la culture française (police et armée française…). Si certains documents restent universels et pertinents, je ne peux m'empêcher de trouver que ça va peut-être un peu loin et qu'une synthèse aurait parfois été plus heureuse.

MJ's eyes only !

Le premier livre contient également une partie « MJ » qui aborde le Mythe et les différents styles de jeu, ainsi que trois scénarios. Le chapitre sur le Mythe décrit sommairement mais exhaustivement les événements qui ont lieu dans le monde au cours du XIXe siècle. S'il permet de saisir les événements liés au Mythe de l'époque, il concerne surtout les États-Unis et le reste du monde, la part liée à l'Angleterre étant faible.

Les « monstres » viennent ensuite. On retrouve ici nombre de créatures et de Grands Anciens déjà décrits dans la 6e édition ou dans d'autres ouvrages. Les textes sont d'ailleurs parfois les mêmes. Le pire, c'est qu'on a droit aux caractéristiques des Grands Anciens, ce qu'on avait évité dans la 6e édition ! Indépendamment de cela, cette partie reste intéressante et contient des éléments propres aux années 1890.

La dernière partie, consacrée aux styles de jeu, était plutôt prometteuse puisqu'elle s'appuie ensuite sur l'abondante littérature fantastique produite à la fin du XIXe siècle (*Dracula*, *Frankenstein*…) et sur des personnages historiques (Jack l'Éventreur, Buffalo Bill…). Néanmoins, au lieu de s'en servir comme d'une source d'inspiration pour des aventures de *Cthulhu 1890*, l'ouvrage se contente de nous faire un résumé de chacun de ces classiques. C'est utile pour la culture générale du lecteur qui serait passé à côté de ces éléments incontournables, mais assez frustrant pour ceux qui auraient pu espérer une exploitation plus conséquente dans le cadre de *Cthulhu 1890*.

Trois scénarios concluent ce livre. Le premier, excellent, mêle enquête à la Sherlock Holmes, intrigue cthulhienne et élé-

CB

Deuxième avis

Certains adorent les sushis, moi c'est l'époque victorienne. Juste la période en fait. Parce que bon, les compatriotes égocentriques de l'increvable grand-mère boulotte de l'Europe, c'est sympa, mais à force, c'est comme le pudding, ça gave ! Autant dire qu'en feuilletant rapidement *Investigations au XIXe siècle*, j'ai eu comme une émotion en découvrant les reproductions de notre franchouillard *Almanach Hachette*. Sans Détour aurait-il eu la bonne idée de nous proposer un supplément universel nous permettant de jouer pendant la révolution industrielle ? Las ! Espoir déçu à la lecture !

Même si nous sommes en présence d'une édition qui n'a plus grand-chose à voir avec le *Chtulhu by Gaslight* V3 de Chaosium, cela reste encore et toujours centré sur Albion, sans même un regard décent pour le reste de l'empire. Cela dit, le tout est plus qu'intéressant, bien documenté et pour tout dire très complet pour un livre de base. L'ami Marco a parfaitement raison pour les caractéristiques des Grands Anciens et un peu moins pour ce qui est des scénarios que je trouve *so british*. Même dans un environnement en huis clos au 6e millénaire, un Anglais victorien restera toujours un Anglais edwardien : flegmatique, socialement psychotique et persuadé d'être supérieur au reste du monde. Et tout aussi mort à la fin du scénario…

Vivement la France !

Le *London by Gaslight*, quant à lui, pèche essentiellement par ses sources bien trop visibles et mal exploitées, car intégrées sans trop de réflexion concernant leur réelle utilité en jeu. Fort heureusement, le livre ne se résume pas à une visite touristique. La plongée dans la ville reste suffisamment immersive et le contenu du livre suffisamment dense en informations diverses pour en justifier l'achat.

Quant aux *Mystères anglais,* je suis un peu déçu. Non pas que le traitement de l'occultisme ou de l'ésotérisme soit mauvais ou incomplet, loin de là, mais je retrouve le même cas de figure qu'avec *Maléfices 3* : la Golden Dawn, le spiritisme, les voyants, Nessie et tout le toutim, c'est bien dans les salons mondains. Et le folklore ? Il est où, le vrai folklore des campagnes ? Bref, un bon bouquin, à qui il manque quand même un peu d'effroi et de tourbe, les deux genoux s'entrechoquant du côté de Pendle Hill.

Reste que ces trois livres denses, superbement illustrés sont dans la veine de ce que nous propose Sans Détour depuis pas mal de temps déjà, et me font grandement espérer pour l'avenir. Après tout, les petits gars de SD auraient voulu lancer une vraie gamme spin-off à *L'Appel* après *Delta Green* qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement. Vivement la France, l'Europe, l'Afrique et l'Asie ! Pour les cow-boys, ne vous pressez pas, on a déjà *Deadlands*.

Philippe Rat

ments de culture britannique. Le tout est jubilatoire et manque juste d'une conclusion digne de ce nom. Le deuxième est une histoire de revenants qui joue sur l'ambiance et des clichés du genre, que les Investigateurs devront dépasser. Le dernier laisse songeur : au-delà du fait que tout se joue au 6e millénaire, après le franchissement d'un portail temporel, le « scénario » est en fait un véritable cadre de campagne situé dans un coin paumé d'Afrique, qui propose quelques pistes pour y amener les PJ, des idées de scénarios à développer et enfin deux grosses scènes d'action, dont une bataille d'anthologie pour conclure ladite campagne. Tout cela fleure bon les histoires à la Allan Quatermain et promet des heures d'aventures fantastiques, mais le Gardien devra fournir un gros travail pour faire jouer le tout.

London by Gaslight

Malgré les quelques petits défauts relevés ci-dessus, le *Livre 1* se lit avec plaisir et constitue un très bel ouvrage qui se suffit à lui-même pour démarrer des aventures *by Gaslight*. Le *Livre 2, Londres au XIXe siècle*, vient amplifier sa capacité à nous plonger dans l'époque victorienne. Impressionnant guide de plus de 440 pages, il offre au Gardien des Arcanes une description extrêmement détaillée de la capitale britannique, quartier par quartier, tout en apportant une pléthore d'informations pratiques sur la vie quotidienne des Londoniens de l'époque, sur la criminalité et sur les bas-fonds de la ville. Il se termine par un aperçu des lieux importants des environs de Londres et du reste de l'Angleterre (lieux « mystérieux » compris), ainsi que d'un panel de créatures issues du folklore anglais.

Illustré de cartes et de gravures d'époque, enrichi d'extraits d'ouvrages décrivant Londres, ce livre est indispensable pour jouer comme il se doit dans la Londres de 1890. Il permet d'en comprendre tous les aspects, les fonctionnements, les usages, la géographie, l'histoire. Son défaut est qu'en étant aussi complet, sa lecture en



devient fastidieuse. On peut également s'interroger sur la pertinence de certains paragraphes, qui plus est lorsqu'ils répètent quasiment mot pour mot les ouvrages reproduits en regard du texte (par exemple, la liste des tombes se trouvant dans Westminster Abbey). C'est sans doute là le prix de la connaissance ! Après avoir lu ce pavé, vous pourrez envoyer les Investigateurs visiter la Tour de Londres, le fameux Crystal Palace, le palais royal de Hampton Court, et donner l'impression à leurs joueurs d'y être vraiment. S'ils veulent explorer les rues du quartier de Whitechapel, sur les traces de Jack l'Éventreur, vous saurez leur décrire la crasse des lieux comme si vous y aviez vécu ! Notons également la description détaillée du British Museum (les Investigateurs y mettront bien les pieds un jour ou l'autre !), ainsi que les explications particulièrement utiles sur la face « sombre » de Londres.

Mystères anglais

Le *Livre 3* de *Cthulhu 1890* est consacré à l'un des sujets à la mode à cette époque-là : l'occultisme et l'ésotérisme. Sur la forme, on ne change pas une équipe qui gagne : l'ouvrage est largement alimenté par des extraits ou des reproductions d'ouvrages d'époque, qui apportent un côté immersif en même temps que de véritables informations. Sur le fond, il aborde tour à tour les faits étranges qui se sont déroulés au XIXe siècle, l'étude du surnaturel, et enfin les différents mouvements ésotériques qui prennent de l'ampleur à l'époque, tels que la franc-maçonnerie, la Rose-Croix ou encore des ordres tels que l'Aube dorée, qui a d'ailleurs déjà fait l'objet d'un supplément pour *Cthulhu by Gaslight* en 1998 (aura-t-on la chance de le voir réédité par Sans-Détour ?).

Tout comme *Sciences forensiques & tueurs en série* (voir la critique dans ce numéro), ce livre est un superbe ouvrage de vulgarisation sur l'ésotérisme et le surnaturel, et ne s'adresse pas qu'aux seuls joueurs de *Cthulhu 1890*. Il ne contient d'ailleurs pas de données techniques et peut donc être utilisé pour n'importe quel jeu. Il pourrait même intéresser des non rôlistes, d'autant plus que l'iconographie y est plutôt riche et de qualité, avec en particulier de belles reproductions de toiles d'époque.

En complément de ces trois ouvrages, Sans-Détour publie également un très chouette écran cartonné en trois volets horizontaux, accompagné d'un scénario de 20 pages. Ce dernier permet la mise en place de belles séances de *roleplay* et de scènes à l'ambiance glauque, même si à la lecture, il paraît un poil contemplatif. Seul défaut de l'écran : son verso est identique à celui des autres écrans de la gamme et comporte des références à du matériel qui n'est pas d'époque. Dommage… Dans l'ensemble et bien qu'elle ne soit pas exempte de défauts, c'est donc une très belle gamme qui nous arrive en ce début d'année. Laissez-vous donc tenter !

Marc Sautriot



J'aime :
- ✚ Une belle documentation.
- ✚ La possibilité de jouer un enfant.
- ✚ La description de la face sombre de Londres.

J'aime moins :
- ➖ Les reproductions d'almanachs sur la France.
- ➖ La trop grande exhaustivité du guide de Londres.
- ➖ Il n'y a qu'un seul scénario qui utilise véritablement les années 1890.



PATHFINDER | SUPPLÉMENT (VF)

Guide de campagne

Vous habitez chez vos parents ?

Évidemment, le Guide de campagne *n'est pas aussi essentiel que le livre de base de* Pathfinder, *mais il l'est bien plus que le Guide du maître. Pourquoi ? Parce que vos personnages ne sont pas que des suites de chiffres et qu'ils ont une vie en dehors des scénarios.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • livre à couverture rigide de 272 pages couleur
Prix constaté • 49,90 €



Pour être bien certain de ne rien oublier, j'ai repris directement les titres des chapitres du guide.

L'historique du personnage

Bon, autant vous le dire tout de suite, je ne suis pas fan de la liste interminable du pays de naissance, du nombre de frères et sœurs et de la religion des parents d'un personnage nouvellement créé, mais c'est surtout parce que d'ordinaire cela n'a vraiment aucun intérêt. Néanmoins, avec le *Guide de campagne*, chacun de ces choix (et bien d'autres encore) aura de réels effets sur les capacités de votre personnage. On vous propose de tirer au sort tous ces éléments du passé de votre personnage, mais vous pouvez aussi les choisir (bon, le nombre d'enfants dans la famille, vous pouvez aussi bien le tirer au sort...). Chaque race et chaque classe de personnage a ses propres tables, et l'origine d'un elfe magicien ne sera donc pas la même que celle d'un orque barbare !

En général, l'origine de votre personnage ne sera pas simplement une suite de situations basiques et déjà vu des milliers de fois, mais une suite d'événements qui feront de vous un héros : contact avec un dieu, élevé par des créatures primitives ou des animaux, combattant gladiateur ou encore secret jalousement gardé.

Un chapitre très intrigant vous permet aussi de déterminer votre alignement et les événements qui ont conduit à ce que vous adoptiez cette philosophie de vie. On imagine facilement qu'un gobelin soit maléfique, mais il est quelquefois assez complexe de savoir pourquoi un personnage est chaotique dans un groupe de loyaux. L'anarchiste qui ne roule que pour sa tronche, ça va bien un moment, mais j'ai besoin d'un peu plus lorsque je maîtrise... On termine par les relations entre différents individus proches du personnage : amour, haine, trahison... Il y a là quelques relents de série télé que je n'apprécie pas plus que ça.

On termine par la version la plus aboutie et la plus complète des traits parue à ce jour, et on y découvre même les dons d'histoire qui sont des « quêtes secondaires » pour les personnages. Cela permet de donner à chacun son « heure de gloire » : en plus de l'aventure proposée, chaque personnage peut tenter d'atteindre son objectif personnel.

Les intermèdes

Le deuxième chapitre présente les moyens mis à votre disposition pour cadrer les personnages quand ils sont « hors-jeu », loin des donjons et des contrées hostiles. Ils pourront ainsi faire de petits boulots, acheter et gérer des commerces et ou construire des repaires et autres bases secrètes. Ce n'est pas très utile pour des personnages de

bas niveau (bon, un barde peut monter un spectacle pour gagner quelques pièces…), mais au fur et à mesure de leur montée en puissance, cela devient franchement intéressant et permet d'interagir avec l'univers qui les entourent. Le maître de jeu peut trouver ici des dizaines d'idées pour impliquer les personnages dans les aventures à venir. Se rendre dans un marais pour combattre une hydre est sympa, mais c'est bien plus intéressant si l'idée vient d'un membre du groupe qui en a besoin pour concocter un repas exotique.

Cette partie est vraiment la section la plus intéressante de l'ouvrage et devrait vous permettre de transformer une bonne suite de scénarios en une campagne inoubliable.

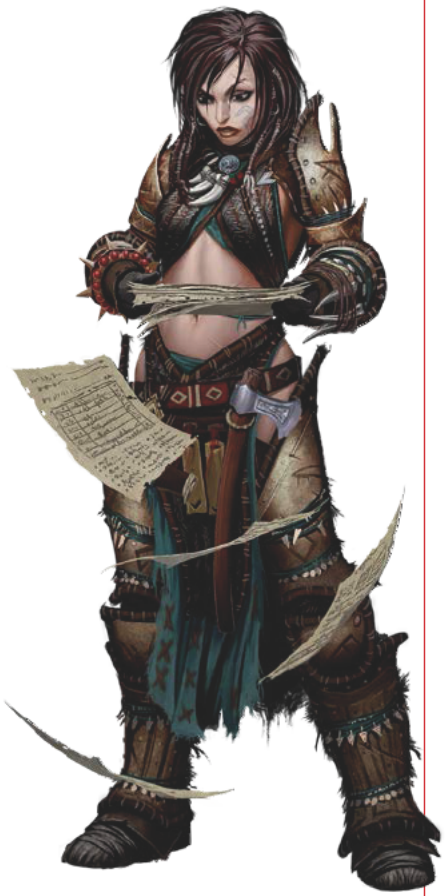
Forcément, tout ce qui concerne la gestion des boutiques, entreprises et autres châteaux à la pièce d'or près est franchement gonflant, mais il ne faut que ces petits soucis soient l'arbre qui cache la forêt. Par exemple, les tables d'événements des boutiques constituent un vrai nid de bonnes idées pour improviser entre les scénarios : vol à la tire, client insupportable et récurrent, tentative de racket, etc. Tout y passe pour rendre l'ensemble de ce chapitre terriblement vivant.

Les systèmes de campagne

Ce chapitre est plutôt une suite de conseils qu'un ensemble de règles pures et dures. On retrouve ici ce que j'apprécie le moins dans le *Guide du maitre* : des conseils certes utiles pour les débutants, mais un peu évident pour les vieux briscards. Reste que certains éléments (la gestion des familiers par exemple) méritent le coup d'œil !

Les royaumes et la guerre

Cette partie est celle qui m'a le moins intéressé, puisque d'une part elle a déjà été légèrement abordée dans *Kingmaker*, mais aussi parce que les combats d'armées m'ont toujours semblé des événements bien éloignés de la vie des personnages, même de haut niveau. Bien entendu, c'est un avis biaisé par ma façon de maîtriser le jeu. Reste que cette partie qui couvre tout de même plus de 40 pages ne m'a pas appris grand chose.



En conclusion

Je recommande le *Guide de campagne* pour tous les maîtres de jeu qui ont la chance d'avoir des joueurs assez motivés et pour qui le jeu se résume à autre chose que le prochain niveau et le nombre de monstres à dessouder pour y arriver. De vrais joueurs de jeu de rôle en somme !

Croc

Un supplément à la carte

Le très bon côté de ce supplément est que vous pouvez piocher dedans à votre convenance. Pas de guide rigide qui vous oblige à utiliser les choses en packs. Par exemple, le côté « people » des relations entre les personnages et les PNJ me gonfle particulièrement : du coup, elles n'auront pas lieu dans mes campagnes ! Pourquoi pas faire jouer des filles pendant qu'on y est ?

J'aime :

- ✚ Les origines de votre personnage, qui vont vous permettre de mieux l'incarner.
- ✚ Les intermèdes, propices à de sympathiques improvisations.
- ✚ Le côté « optionnel » de l'ensemble, qui évite de rendre le jeu trop complexe.

J'aime moins :

- ➖ *Amour, gloire et beauté* sur votre table
- ➖ La guerre (parce que c'est mal)



LIVRE DE BASE (VF)

Faust Commando

Combattre le mal par le mal

Tenté par les formats courts initiés par John Doe et exploités massivement par les XII Singes, Arnaud Cuidet (voir son interview dans CB #6) nous livre « son » format court, Faust Commando, *un JdR plus sombre que* Metal Adventures et *alliant deux thèmes qui lui sont chers : la guerre d'infiltration et le combat contre les forces du mal.*

Ne faisons pas les innocents. Quand Arnaud Cuidet se lance dans un JdR portant le doux nom de *Faust Commando* (FC), on se doute au moins d'une chose : on va pouvoir sortir les gros guns et exploser des tas de créatures démoniaques ! Résumer ce jeu à cet *a priori* serait cependant totalement injuste, car FC invite avant tout les joueurs à participer à une guerre d'infiltration. Avec des gros guns, d'accord, mais attention, sans finesse, point de salut !

Terre, 2029

L'histoire commence sur notre bonne vieille Terre en 2029. Une Terre alternative, en tout cas, car cette version de notre futur est celle de toutes les dérives : le capitalisme fait sombrer tous les peuples dans la pauvreté pendant que les élites s'ébattent dans des piscines d'or liquide ; les désastres écologiques défigurent les continents ; les multinationales jouent les gros bras face à des États qui cherchent désespérément à cimenter d'inconcevables alliances régionales… Bref, ça va mal et la violence est sans aucun doute possible la valeur montante de la civilisation humaine. Dans cette ambiance évoquant la joie et l'allégresse d'un univers à la *Warhammer 40K*, un commando transnational officie secrètement : le Faust Commando. Dirigés par un être mystérieux, les membres de cette unité sont tous des repris de justice surentraînés pour les missions les plus suicidaires.

Mon commando

Recrutés dans les prisons du monde entier, les personnages de FC ne ressemblent pas pour autant à l'escadrille Purgatory de la célèbre BD *Universal War 1*, de Bajram. Ici, vous jouez de véritables méchants, des hommes ou des femmes ayant commis des actes atroces, immoraux, et dont le seul horizon est d'obéir aux ordres de missions suicidaires du Faust Commando.

Un personnage est défini par cinq caractéristiques (Puissance, Finesse, Ego, Ruse et Emprise), dont dépendent une trentaine de compétences, quelques valeurs spéciales (les jauges Damnation/Rédemption, l'Endurance, la Force d'âme, l'Intégrité corporelle et l'Initiative) et des talents. Le tout est classique et efficace. La répartition des différentes valeurs et les choix des talents s'effectue via une succession d'étape permettant de définir le type de criminel incarné. C'est un des gros points forts du jeu. On commence par choisir un profil psychologique, sorte de classe de personnage avec un arbre de talents (bankster, cultiste, extrémiste, psycho, etc.), puis un penchant criminel associé à l'un des sept péchés capitaux, trois types de crimes commis (assassinat, attentat, etc.). On passe ensuite au recrutement qui précise la raison qu'a le personnage de s'engager dans le corps d'élite, avant d'achever le tout par un entraînement à la carte (stage infiltration ? stage survie ? stage combat ?). De fait,

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livret petit format de 176 pages N&B couverture souple ; écran 4 volets petit format + livret de 64 pages N&B ; livret de 32 pages N&B
Prix constaté • 29,90€ pour le livre de base, 25€ pour l'écran et 9,90€ pour le livret



chaque étape renforce le concept particulier de ces personnages en nuances de noir, tout en offrant des opportunités de maximisation sympathiques.

La progression permettra de développer de nouveaux talents et de faire évoluer les jauges de Damnation/Rédemption, qui constituent, à l'instar des jauges du *Monde des Ténèbres*, un petit jeu secondaire que les MJ sont libres d'exploiter à fond (ou pas) en fonction des actions (im)morales des PJ.

Dés (pas) spéciaux

Même si les systèmes « à dés spéciaux » des JdR de FFG tardent à s'imposer à leur juste valeur dans le paysage ludique français (mais *Star Wars* arrive…), beaucoup d'auteurs tentent d'en garder la substantifique moëlle en continuant d'utiliser les dés habituels. FC s'inscrit dans cette logique, à base de D10. Pour faire un test, on croise l'addition des valeurs d'une caractéristique et d'une compétence à la difficulté de l'action dans un tableau (l'unique point négatif du système… encore qu'à l'usage, un calcul mental aisé permet de s'en passer). On obtient alors un seuil de réussite qu'il s'agit de battre avec un D10 (appelé dé neutre). En fonction de la situation et des talents de votre personnage, des couples de dés de bonus/malus de couleur différentes (noir pour les dés extase/douleur, vert pour les dés avantages/handicaps et jaune pour les dés expert/novice) sont lancés. En gros, chaque dé de bonus qui fait une réussite est annulé par un échec sur un dé de malus du même type. Au final, s'il y a au moins un succès, le test est réussi. S'il y a plusieurs réussites, c'est une réussite critique, et s'il n'y a aucun succès et plusieurs échecs, c'est un échec critique. Ce système présente une certaine originalité, d'autant qu'on sort des systèmes simples voire simplistes qui règnent habituellement sur les JdR au format court.

Spoiler !!!

On le devine rapidement, dans FC, peu importe ce qu'il advient sur Terre. Tout se passe ailleurs, dans une sorte de plan infernal urbain, Hell City, où Satan et ses légions de diables et de damnés travaillent inlassablement à l'Armageddon, l'invasion et la destruction de notre belle planète. Un détail importe toutefois : l'idée de départ est que les personnages et les joueurs ne savent rien de l'Enfer de cette ville et qu'ils découvrent l'étendue (et la difficulté) de leur mission suicide (assassiner Satan !) au cours du premier scénario. Pour que l'immersion et la surprise fonctionnent, le MJ devra donc être malin et faire croire à ses joueurs qu'ils jouent à un jeu occulte contemporain classique. L'idéal serait évidemment que les joueurs n'aient jamais entendu parler de FC et que le MJ ne dévoile le livre et le nom du jeu qu'une fois le premier scénario joué… Pas facile, mais quasiment indispensable pour profiter pleinement du jeu.

Si le livre de base de FC révèle les grands secrets de son background et décrit par le menu le cadre de jeu d'Hell City, ce sont bien les scénarios et la découverte progressive de la mission suicide des PJ qui donnent son intérêt au jeu. Pour le moment, la gamme est centrée sur les scénarios (un dans le livre de base, un dans le livret de l'écran – à côté des règles indispensables sur la magie noire et du bestiaire démoniaque – et deux autres dans *Dossier de missions #1*) et on espère sincèrement qu'à terme nous aurons droit au grand final avec Satan *himself*, puisqu'il s'agit de la vraie carotte de ce jeu.

Damien Coltice



Deuxième avis

Faust Commando est un jeu atypique dans le paysage ludique français, en ce qu'il ose faire de son postulat même son grand secret. Le MJ a toutes les cartes en main : Hell City, véritable univers du jeu, est décrite en détail dans le livre de base (plan grand format à l'appui) et constitue un environnement vraiment original qui permet de combiner harmonieusement de nombreuses approches : occulte-contemporain, espionnage, action, fantastique et même horreur… L'exploration de cette cité – et de fait, des tenants et aboutissants du jeu lui-même en parallèle – a des chances de s'avérer jouissive tant pour un MJ un peu sadique que pour des joueurs blasés, qui retrouveront là le plaisir de la découverte.

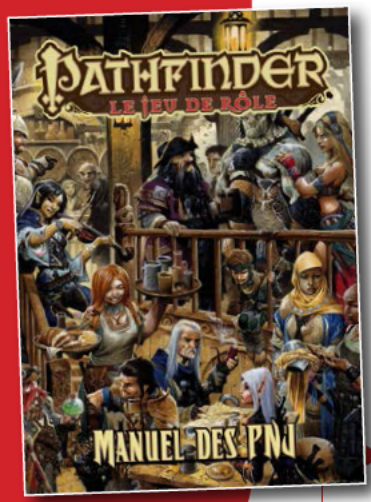
Romain D'Huissier

J'aime :

+ Un format court mais contenant quantité de texte.
+ Un système de règles suffisamment étoffé.
+ L'opportunité de surprendre ses joueurs.
+ Des illustrations peu nombreuses mais de qualité.

J'aime moins :

− Un background presque trop développé pour ce jeu à « mission ».
− Suivez bien les consignes d'ordre de lecture !



BLACK BOOK ÉDITIONS | SUPPLEMENTE PATHFINDER JDR (VF)

Manuel des PNJ

La galerie des portraits

Après avoir livré trois bestiaires à ses fans, Pathfinder propose cette fois un Manuel des PNJ, nouveau catalogue, non pas de créatures, mais de personnages hauts en couleurs. Indispensable ou superflu ?

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 59,90 €
Matériel • Livre de 448 pages couleur couverture rigide



BBE nous a habitué à des ouvrages de qualité et ce pavé abondamment illustré par quarante artistes reste fidèle à ce standard. L'appellation de « manuel » à la façon du *Manuel des joueurs règles avancée* me laissait deviner un supplément d'options de règles pour la création de personnages non joueurs (PNJ) mais il n'en est rien. Regroupant le livre VO éponyme et deux autres suppléments - le *Guide des PNJ* et le *Guide des PNJ rivaux*, les 448 pages de ce recueil proposent à la façon d'un *Bestiaire* les profils complets de plusieurs centaines de personnages créés exclusivement à partir du *Manuel des joueurs* de base. Au premier abord, rien qui ne puisse vraiment m'emballer, mais voyons l'intérieur de cette jolie bête.

Rogue gallery

La première moitié de l'ouvrage est consacrée aux onze classes de personnages rangés par ordre alphabétique, puis par niveaux de 1 à 20. Oui vous avez bien calculé, cela représente pas moins de 220 profils de personnages qui s'affichent sur une demi-page ou une page, pour les plus conséquents. Chacun d'eux s'organise en trois parties : un bloc de statistiques, une très courte description et parfois un exemple succinct de personnage lorsqu'il reste un peu de place. Les profils restent variés et les suggestions de tactiques en combat permettent de les exploiter au mieux. La qualité des descriptifs est assez inégale, principalement en raison du manque de place mais ce sont des accroches généralement suffisantes pour laisser libre court à l'imaginaire de chacun. Les illustrations couleurs, souvent superbes, qui accompagnent chaque page contribuent aussi beaucoup à cet imaginaire et rendent la lecture des plus agréable. Je me surprends à feuilleter le livre uniquement pour découvrir et apprécier ses dessins, page après page.

Aux sombres héros...

Les classes de prestige n'ont pas été oubliées avec 160 PNJ vraiment originaux de niveaux 9, 13, 17 et 20 issus également du *Manuel des joueurs*. Vous savez, comme moi, que la création de tels profils, surtout de haut niveau, est une tâche très longue et propice aux erreurs ! C'est donc une aide précieuse pour des MJ pris par le temps et qui ont besoin rapidement d'un ennemi, d'un allié ou tout simplement d'un PJ pour le nouveau venu. Le Maître duelliste, le Démonologue, le Voleur de dieux ou le Maître de la mort sont quelques uns de ces personnages sombres comme je les aime.

Madame Martin

Mais loin de ces héros légendaires, les PNJ ce sont aussi - et surtout - des gens ordinaires comme les commerçants, les gardes de la ville, la jolie serveuse de la taverne ou votre aubergiste préféré. Un chapitre offre 50 exemples de profils pour ce type de personnages, allant de la simple Recrue de FP 1/3 jusqu'au

Roi, noble de FP 8. Très utile lorsque vous devez improviser une partie en milieu urbain. Cela permet de savoir combien de rounds l'aubergiste peut survivre dans son établissement en feu, ou combien de coups un garde peut encaisser de la part d'un PJ réticent.

Valéros & Co

Paizo ne délaisse pas ses personnages emblématiques que vous connaissez bien au travers des fameuses* illustrations de Wayne Reynolds. Valéros, Kyra, Lem, Mérisiel, Seelah et les autres sont les personnages de référence de chacune des onze classes et sont ici déclinés sur les niveaux 1, 7 et 12. Ils ont été crées pour être immédiatement utilisables en tant que personnages joueurs. Pratique pour faire participer un joueur débarquant à la table ou lors de conventions.

Mon petit poney

Les appendices ne sont pas en reste avec un assortiment de 45 compagnons animaux pour les druides et les rôdeurs de divers niveaux et des groupes de PNJ pour créer des rencontres diversifiées. Ces groupes sont formés de PNJ du livre et sont classés selon trois tranches de niveaux et proposés sous forme de thèmes. Aristocrates, Cercle druidiques, Equipages pirates ou Mercenaires sont quelques uns des thèmes assez explicites que vous pourrez y trouver.

Le guide ferme la marche

Deux suppléments pour *Pathfinder Univers* ont été inclus sur 130 pages dans ce manuel : le *Guide des PNJ* et le *Guide des PNJ rivaux*. Contrairement au reste de l'ouvrage, ils sont rattachés à Golarion, l'univers de Pathfinder.

Le premier guide reste dans la même veine proposant 90 personnages originaires de Golarion. Beaucoup sont « génériques », d'autres possèdent leur propre histoire et motivations et pourront devenir des contacts ou adversaires potentiels. Vous retrouverez aussi sept PJ incarnés par des membres de l'équipe Paizo, ce qui rappelle les personnages mythiques de Gygax , Kuntz et les autres. Souhaitons-leur d'avoir autant de notoriété dans le futur !

L'ouvrage se termine en beauté avec le *Guide des PNJ rivaux* que je trouve particulièrement intéressant. Dix groupes rivaux des aventuriers y sont présentés, chacun d'eux richement dépeint autour d'une thématique originale. L'histoire de ces groupes, leurs objectifs, leur attitude en ville ou en aventure et leurs tactiques de combat préférées y sont donnés, mais aussi parfois, de nouveaux dons, sorts ou particularités. Par exemple,les Corsaires de l'Enfer partagent leur corps avec des intelligences surnaturelles. Chaque personnage des groupes et également présenté au cours d'une longue description. Bref vous l'aurez compris, chaque groupe devient une véritable source d'inspiration pour élaborer des aventures ou proposer des adversaires colorés. J'aime beaucoup.

En conclusion

Vaste catalogue de personnages, l'ensemble de l'ouvrage demeure bien fait et ses nombreuses illustrations le rendent très agréable à lire. Les trois suppléments compilés dans ce manuel me paraissaient au premier abord sans grand intérêt et s'avère finalement presque indispensables, comblant même un vide dans ma bibliothèque aux côtés des bestiaires. Qu'il s'agisse du besoin urgent de PNJ pour improviser une aventure ou d'un personnage prétiré pour un nouveau joueur, ce *Manuel des PNJ* est en fin de compte d'un grand secours. De plus, même si les profils sont destinés à Pathfinder, je pense qu'il pourra tout à fait être exploité pour d'autres jeux med-fan. Une bonne surprise !

Pierre Balandier

* « ignobles » dirait l'ami Géraud. ^^

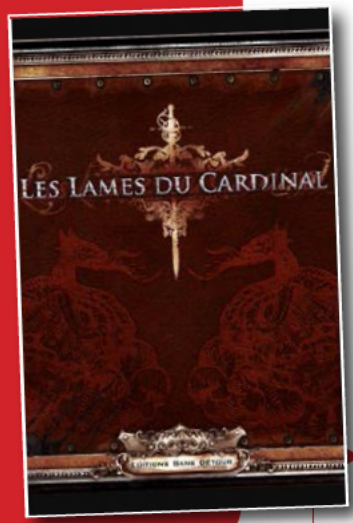


J'aime :

- ✚ Les superbes illustrations de 40 artistes.
- ✚ L'aspect pratique du manuel.
- ✚ La richesse du guide des PNJ rivaux.

J'aime moins :

- ➖ Les descriptions parfois succinctes.
- ➖ L'aspect doublon des Guides regroupés dans cette compilation.



JEU DE BASE (VF)

Les Lames du Cardinal

De capes et de dragons

Adapté de l'oeuvre éponyme de P. Pevel, Les Lames du Cardinal *nous offre l'opportunité, finalement rare dans le JdR, d'enfiler les bottes d'un mousquetaire. Entre espionnage et combats contre des dragons, ajustons notre chapeau à plumes et voyons exactement ce qui nous attend.*

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • Boîte contenant 2 livrets couverture souple de 64 pages couleur, le tarot des ombres de 78 cartes, 24 cartes d'archétypes et une fiche de personnage en couleur.
Prix constaté • 45 €





Paris, XVIIe siècle...

Voilà dix ans que les Lames du Cardinal Richelieu ont été dissoutes. Aujourd'hui, Le cardinal Mazarin, la plume tremblante, prend sur lui d'accomplir le dernier projet de son défunt prédécesseur : reformer cette unité d'élite pour, à nouveau, protéger le royaume de France de la menace draconique. Hélas, les anciennes gloires sont désormais bien loin de tout ça et la plupart n'aspirent plus qu'à vivre paisiblement le temps qu'il leur reste. Il faudra donc trouver une relève qui puisse être à la hauteur de ces hommes légendaires et des défis à venir.

L'univers des Lames du Cardinal est, pour le moins, intéressant. À mi-chemin entre héroïc-fantasy et récit historique, on prend plaisir à se perdre entre un véritable cours sur le XVIIe siècle et les détournements qui sont opérés autour des événements majeurs de la période pour en attribuer la cause aux dragons. On s'immerge ainsi sans difficulté dans le vieux Paris et de rapides recherches historiques peuvent assez facilement combler les manques du livre d'univers sur le contexte.

En effet, loin de se vouloir exhaustif (et pour cause, il ne comporte que soixante-cinq pages seulement...), le tome cherche moins à nous présenter la France de Louis XIII qu'à nous exposer le contexte et surtout l'influence des dragons sur le monde et en particulier sur la ville de Paris. Chacune des parties se veut hélas assez généraliste et uniquement ponctuée, ça et là, de détails sur un lieu ou personnage historique, qui a finalement plus d'intérêt en tant qu'accroche de scénario que d'éléments réel de contexte.

Une élite

Être une Lame, c'est s'apprêter à changer la face du monde. Duellistes sans équivalent, espions retors et diplomates au double visage, ces êtres d'exception n'ont plus grand-chose à voir avec le commun des mortels et le système du jeu ne recule devant aucun mécanisme pour nous le faire comprendre. A la création, le ton est donné. Quatre caractéristiques simples, toutes orientées au moins en partie sur le physique, se répartissent sur une échelle de 1 à 3 ; 1 étant la moyenne humaine. Les joueurs sont donc au dessus du lot.

Le reste du système, présenté sur une vingtaine de pages, repose sur une mécanique simple de tirages de cartes afin d'accumuler des succès pour venir à bout d'un nombre déterminé d'oppositions. Les arcanes affiliées à un personnage faisant figures de jokers. Bien que parcouru de quelques bonnes idées (comme le système d'escrime, que l'on aurait d'ailleurs aimé voir résumé au dos de l'écran), le système laisse une légère impression de brouillon qui, se voulant accessible, devient parfois inutilement lourd. Le rythme s'en ressent. Dommage, l'utilisation d'arcanes et de cartes ne suffit pas à relever l'ensemble. Shade l'a déjà fait.

Un écrin

S'il y a bien une chose que l'on ne peut pas reprocher à Sans-Détour, c'est de savoir présenter son produit. *Les Lames du Cardinal* s'éloigne en effet du simple livre pour s'offrir ici le luxe d'une boîte de jeu complète. D'un marron rappelant le cuir et très joliment illustré, l'objet se présente comme un écrin à l'ancienne, sans tomber dans le piège du mauvais goût. La façade présente sobrement le logo et une illustration discrète se devine en surimpression sur le cuir, pour un rendu aussi joli que subtil.

L'écran, lui aussi plutôt sobre, est disponible en même temps que la boite de base. L'illustration mettant en scène nos chères lames face à un groupe de dragons devant Notre Dame flatte la rétine et met immédiatement vos joueurs dans l'ambiance. En pinaillant, on pourrait arguer que l'utilisation de l'espace disponible au dos des trois volets en carton rigide n'est pas vraiment optimale et que l'on a parfois un certain sentiment de désorganisation en cherchant une table du regard. Comme il se doit, il est accompagné d'un scénario et des jetons nécessaires au système ainsi que d'une planche pour les arcanes. On passera rapidement sur la carte de Paris, certes jolie mais qui perd vite son éventuel intérêt en jeu...

Enfin, les pièces maîtresses de ce coffret ne sont autres que les decks de cartes. Tout d'abord, les cartes d'archétypes, au nombre de vingt-quatre, illustrées côté recto par des gravures et portant les statistiques d'archétype sur leur côté verso. Idéal pour un démarrage rapide ou l'organisation d'une partie au pied levé, il faut admettre qu'il s'agit avant tout d'un gadget servant à la création de personnage. Bien plus utile, puisqu'au cœur du système, le Tarot des Ombres rassemble les vingt-et-une arcanes draconiques et l'ensemble des cartes d'un jeu standard. Encore une fois finement illustrées, on note tout de même une grande souplesse des cartes et une impression tenace de fragilité. Pour des cartes appelées à être autant manipulées (non seulement par vous, soigneux et organisé, mais également par vos joueurs aux doigts toujours plein de sauce à pizza), on peut tout de même s'inquiéter.

C'est un peu court, jeune homme !

Alors que penser ? C'est un bien bel objet, c'est certain. La boîte et son contenu raviront les collectionneurs de tous poils et le matériel vous garantit sans le moindre doute une superbe table.

Hélas, sans aller jusqu'à dire que l'intérêt s'arrête là, on ne peut s'empêcher de penser qu'il y avait plus à faire, notamment sur le fond. Un univers comme celui de Pierre Pevel offre quantité infinie de possibilités dont on ne fait ici qu'effleurer le potentiel. De plus, le style de capes et d'épées est si peu représenté dans notre hobby fétiche (exceptions faites de *Shade*, déjà mentionné, et de *Tous pour un*, sorti en même temps et chez le même éditeur, c'est un peu le désert...) que l'on aurait aimé voir en cette adaptation un porte étendard, ou du moins un îlot salutaire. Si la matière nécessaire est là, Sans-Détour se contente malheureusement du minimum, attendant de ses lecteurs qu'ils complètent eux mêmes par les romans ou leurs propres recherches. S'il s'était agi d'un projet ayant pour seule ambition de permettre aux fans de jouer dans l'univers de Pevel, on aurait pu comprendre. Mais le soin apporté au packaging prouve une autre ambition : la forme a simplement pris le pas sur le fond...

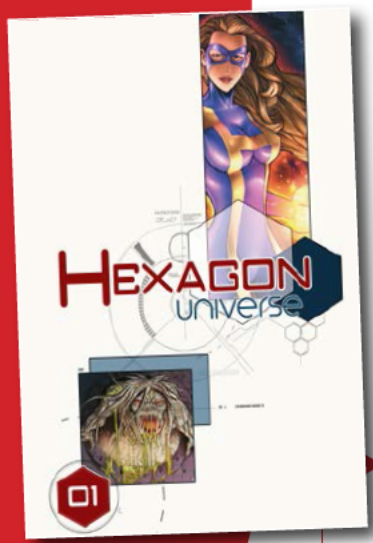
Loïc Hawg Koecher





J'aime :
- L'univers et son ambiance.
- Le matériel magnifique.
- L'héroïsme permis par le système.

J'aime moins :
- Le manque d'informations sur l'univers.
- Les mécaniques maladroites du système.
- Le privilège de la forme sur le fond.



LIVRE DE BASE (VF)

Hexagon Universe

Super-héros Made in France

Pendant longtemps, les jeux de rôle de super-héros n'ont pas eu la faveur des éditeurs. Heureusement, ce n'est plus le cas, et après Icons *et* Superclique, *c'est au tour des XII Singes d'ajouter un gène mutant au loisir en publiant un jeu basé sur un univers d'origine européenne.*

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livre de 176 pages N&B
Prix constaté • 29,90€



Des héros Cassoulet et Spaghetti !

Ce jeu exploite un univers riche et en constante évolution, l'univers Hexagon. Comme ses sources d'inspiration et concurrents américains, il s'agit d'un univers partagé regroupant une foule de héros créée par des auteurs et dessinateurs français, italiens et espagnols pour les éditions Lug. Si on y trouve beaucoup de seigneurs de la jungle, de cowboys, d'Indiens ou encore des pirates et des barbares, les super-héros y tiennent une grande place avec des personnages inspirés par DC ou Marvel, à l'époque où les petits Français n'avaient pas encore découvert la traduction de leurs aventures.

Ainsi, Starlock est un extraterrestre exilé sur Mars qui va posséder un astronaute, Phénix est une guerrière de la nuit dotée d'une force physique exceptionnelle lorsqu'elle sort de neuf mois de coma suite à une agression et le Pilote Noir combat le crime avec un arsenal de haute technologie. Le CLASH ressemble beaucoup au SHIELD, avec son porte-avions volant.

On retrouve tous les grands types de héros popularisés dans les comics américains, dotés de pouvoirs suite à un accident, à cause de leurs origines, grâce à un entraînement exceptionnel ou une technologie originale. Bien sûr, cette galerie de héros s'enrichit de méchants à la hauteur, que ce soit les envahisseurs Zan ou Kyrosiens, des criminels dotés de super-pouvoirs comme Astharoth et surtout l'organisation malveillante CRIMEN, némésis du CLASH. En tout cas, l'univers est bien décrit et on y entre facilement, même sans avoir lu beaucoup de ces bandes dessinées (ou leurs rééditions).

Enfilez vos collants !

Les personnages forment une équipe de super-héros rattachée au CLASH. Le processus de création est simple et narratif. L'histoire du personnage permet de choisir ses motivations, ses pouvoirs et ses compétences. Le joueur doit dépenser des points pour les acquérir. Pour les pouvoirs, une seule règle d'or : un effet = un pouvoir ! Pour résumer, un pouvoir ne peut faire que ce qu'il est destiné à faire. Si un joueur désire que son personnage puisse se couvrir de glace pour se protéger, lancer des projectiles glacés et glisser sur le sol pour se déplacer rapidement, il doit alors acheter trois pouvoirs séparément. Il n'y a pas de listes, mais des exemples et des conseils, ce qui laisse une grande liberté aux joueurs et leur permet d'incarner des héros à leur goût. Pour les joueurs en mal d'imagination, six héros Hexagon sont décrits et peuvent être utilisés comme PJ.

En plus de leurs personnages, les joueurs doivent également créer ensemble leur quartier général. Chacun peut l'améliorer en y consacrant des points de son personnage. C'est simple à mettre en place et cela donne de la cohérence au groupe.

Un peu d'histoire

L'univers Hexagon a débuté dans les pages des revues LUG en 1963. En 1993, grâce à Jean-Marc Lofficier, Semic les remet à l'ordre du jour avec six publications reprenant les héros les plus emblématiques. Ce retour sera malheureusement de courte durée. Depuis 2012, c'est finalement Rivière Blanche qui va rééditer l'intégralité de ces bandes dessinées, à raison de quelques titres chaque année. L'éditeur va aussi utiliser les personnages dans des romans et des anthologies. Désormais, l'éditeur associatif Wanga Comics assure le suivi de cet univers et propose de nouvelles aventures des Strangers et du groupe Hexagon. Longtemps abandonné, et malgré ses 50 ans fêtés en 2013, cet univers n'en est qu'à ses débuts et ils sont très prometteurs !



Au cœur de l'action !

Comme la création de personnage, les règles sont simples et laissent beaucoup de place à la narration. Pour réussir une action, il faut créer une réserve de dés à six faces, en ajoutant sa motivation, une compétence, un pouvoir et un bonus éventuel dû à l'équipement. Après le jet, chaque résultat de 3 ou plus est considéré comme un succès : il faut alors obtenir un certain nombre de succès en fonction de la difficulté de l'action. Les spécialités et les autres pouvoirs utilisés en pouvoirs secondaires permettent de sécuriser des succès, en remplaçant un dé par un succès automatique. Un 6 sur un dé offre la possibilité de le relancer pour tenter d'obtenir des résultats héroïques. Les succès excédentaires expriment la qualité de l'action. Ce genre de système a fait ses preuves, et le tout fonctionne plutôt bien.

Wooufff ! Bam ! Paf !

Que serait un jeu de super-héros sans affrontements épiques ? Le système de combat est une réussite. Parlons d'abord de la gestion de l'initiative : au début de l'affrontement, le groupe de joueurs crée une réserve de dés à partir de la motivation, d'une compétence et d'un pouvoir de l'un des personnages, choisi comme meneur. On ajoute à cela la valeur d'un trait de chacun des autres personnages, pertinemment choisi en fonction de la situation. On lance cette réserve de dés et on comptabilise les succès.

À chaque tour, les joueurs disposent d'un succès automatique et vont pouvoir se partager les succès obtenus précédemment pour savoir à quel moment ils peuvent intervenir. Le nombre total de succès donne le rang d'initiative. Par ailleurs, un personnage ne peut pas effectuer plus d'actions offensives et défensives qu'il n'a de points dans sa jauge d'énergie. Un peu de chance et de stratégie nous donnent un système original, recréant efficacement l'ambiance des affrontements des comics.

Le combat est basé sur des tests d'opposition entre les succès de l'attaquant et ceux du défenseur. Les succès excédentaires obtenus par l'attaquant font baisser la jauge d'énergie de son adversaire. Un combattant sans énergie est au sol. Les joueurs sont aussi encouragés à dépenser des points d'audace pour utiliser le décor et gagner différents avantages.

Joueurs, assemblez-vous !

Doté d'un système de jeu facile d'accès, rapide et original, *Hexagon Universe* permet de jouer dans un univers classique qui ne souffre pas trop de l'abondante histoire de ses concurrents. Le livre est agréable à lire, largement illustré de couvertures et de cases tirées des BD originales. Les personnages marquants sont décris avec leurs caractéristiques. Un scénario de qualité permet de démarrer en douceur. Si vous aimez les super-héros, tentez l'expérience *Hexagon Universe* !

Ghislain Morel

J'aime :

+ L'univers Hexagon, classique mais différent.
+ Le système simple et narratif.
+ Il n'est pas nécessaire d'avoir lu les comics Hexagon (, mais ça aide !).

J'aime moins :

- Le faible nombre de héros et vilains décrits.
- L'absence de règles spécifiques pour certains pouvoirs, magie, métamorphes…
- Les coquilles, peu nombreuses mais trop visibles.



D6 GALAXIES | SUPPLEMENT DE BACKGROUND (VF)

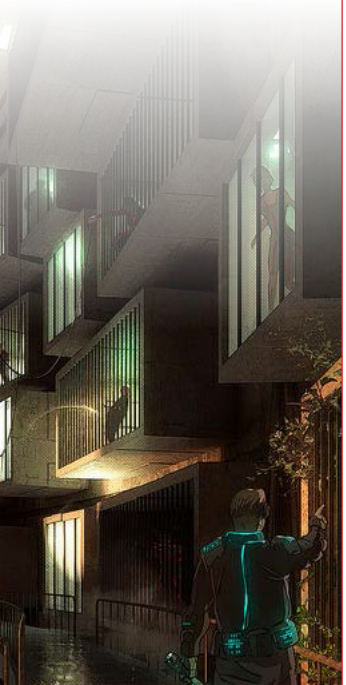
FORSATS

Parfois les méchants font les meilleurs… soldats

Depuis la parution du D6 Intégral, *l'éditeur Studio09 a publié plusieurs gammes-univers dont une version space opera,* D6 Galaxies. *Elle présentait un univers tournant autour d'un secteur galactique occupé par une Fédération de planètes, en guerre contre les Corporations…*

Fiche technique

Éditeur • Studio09
Matériel • Livre de 532 pages, dont 10 en couleurs, à couverture souple à rabats, au format 15 x 21 cm.
Prix constaté • 29,90€



Si le format des ouvrages de la gamme permettait de présenter cet univers, l'ampleur de la tâche en limitait la profondeur, péchant à donner une orientation pour les joueurs et les MJ. *ForSats* arrive pour combler ce manque en proposant un cadre détaillé.

Condamnés, avancez

ForSats présente donc un cadre de campagne pour étoffer l'univers de *D6 Galaxies*. L'approche choisie par les auteurs se rapproche du film *Les Douze Salopards*, avec la Fédération recrutant des condamnés de droit commun pour les incorporer dans une unité spéciale de l'armée, le régiment ForSats. Le thème a l'avantage de typer fortement les personnages, évitant les caractères trop lisses, au profit des développements ultérieurs, et de proposer une structure canalisant le MJ comme les joueurs, afin d'orienter la campagne vers un certain type d'histoires, fût-ce de manière assez large. Enfin le principe de rachat de la peine à purger par les ForSats en fonction de leurs missions (d'où leur devise *La Victoire, Ma Liberté*), règle les problèmes de motivation des personnages en leur fournissant un objectif à long terme. Le supplément bénéficie d'une maquette plus travaillée que *D6 Galaxies* et les illustrations, laissées à la responsabilité de deux dessinateurs ayant chacun un style bien défini, présentent des personnages intrigants ou des décors parfois impressionnants. Le supplément y gagne en pouvoir d'évocation.

La Cour vous condamne

Il a été dit un jour que pour juger de l'état d'avancement d'une civilisation, il fallait considérer la façon dont elle traite ses criminels et ses fous. Si ces derniers sont oubliés dans le présent ouvrage, les premiers en représentent bien évidement le cœur et tout le livre tourne autour d'eux.

Un criminel est d'abord défini par ses méfaits. *ForSats* commence donc par dresser la liste des infractions qu'un délinquant peut commettre. Cette liste dessine une image des valeurs de la Fédération, même si elles sont globalement assez classiques. Plus intéressante est la vision qu'ont les différents peuples non humains de ces lois, avec en particulier pour chacun d'eux les transgressions les plus graves possibles selon leurs philosophies. Les définitions des infractions permettent d'obtenir une série de valeurs déterminant le résultat du procès qui a eu lieu lorsque le criminel a dû affronter la justice. Une description très détaillée du cadre carcéral s'en suit, permettant d'affiner l'historique du personnage comme d'utiliser le supplément pour des scénarios situés dans un tel environnement. En revanche, il faut reconnaître que, malgré son intérêt, pour la

plupart des MJ cette section assez lourde (un cinquième du livret quand même !) ne servira plus une fois les PJ incorporés. Elle aurait donc pu être résumée ou remplacée par quelques tables synthétiques. Une dizaine de pages présentent cependant des suggestions pour mener une campagne dans le style des séries *Oz* ou la première saison de *Prison Break*.

Enfin dernière étape, les auteurs présentent la vie militaire, avec la description des procédures, des bases ou des vaisseaux auxquels sont affectés les PJ, de leurs équipements, etc. Si cette dernière partie est consacrée comme on peut s'y attendre au régiment ForSats, elle peut en partie être réutilisée avec un minimum de travail pour les MJ souhaitant monter une campagne de type militaire plus classique. Il est à noter que les auteurs ont parsemé ces trois sections d'encadrés apportant des précisions, des PNJ ou des anecdotes, pleines d'idées et de possibilités pour jouer des scénarios pré-recrutement.

Les portes du pénitencier vont se refermer…

En accord avec l'optique du jeu, *ForSats* propose une méthode alternative de création des PJ. Au lieu de la simple répartition de dés de *D6 Galaxies*, on passe ici par une série de choix (type de criminel, espèce, profil, etc.) permettant d'orienter cette répartition en fonction de son histoire. Ces mêmes choix permettront d'estimer par la suite son adéquation aux milieux civil, militaire, criminel ou ForSats. Enfin, des affinités entre les PJ membres d'une même unité (les Sections Carcérales Opérationnelles Astro Déployées ou SCOAD) sont également déterminées, et sont susceptibles d'avoir un effet en cours de missions comme de servir de guide concernant les interactions entre les personnages. Le tout permet d'obtenir des personnages collant au thème du jeu, tout en conservant une certaine variété, du fait des combinaisons possibles.

Je suis le sergent Brumbach !

Le scénario proposé en fin de volume est prévu pour être la première mission de l'escouade à laquelle appartiennent les PJ. On pourra évidement préférer le faire précéder d'une ou plusieurs séances visant à asseoir les personnages dans leur unité en faisant jouer, fût-ce de façon résumée, la période de « classes ». Contrairement à ce que l'on pouvait attendre, les PJ ne seront pas largués en pleine bataille façon Planète K, mais envoyés en mission humanitaire sur une planète habitée par le peuple Florans (ces êtres de nature végétale sont décrits dans *D6 Galaxies*). Il enchaine bien les situations variées, sur un ton assez pulp, pour arriver à un final plus mouvementé. S'il ne présente pas un caractère réellement innovant, sa trame suffisamment détaillée pour conserver l'intérêt de joueurs parfois blasés permet aussi un début d'exploration en douceur de l'univers, avant d'embrayer sur des séquences d'action plus musclées.

J'ai une seule devise : tout le monde se bat !

La cadre proposé ne satisfera pas forcément tous les MJ. L'environnement militaire amenant à un jeu fortement orienté « missions » s'éloigne de la tendance des jeux actuels plus orientés sur les personnages comme éléments moteurs. Les jeux plaçant les PJ dans un encadrement militaire ont aussi traditionnellement rencontré plus de succès outre-Atlantique que dans nos contrées. Toutefois, grâce à l'évolution des règles permettant un développement des personnages dans le respect du genre abordé, ainsi qu'à une partie background particulièrement détaillée, *ForSats* apporte une profondeur inattendue à la base qu'est *D6 Galaxies*. Il serait donc dommage de passer à côté.

Patrice Mermoud

D6 Galaxies

La gamme *D6 Galaxies* de Studio09 présente un univers de space opera assez classique (sans le thème actuellement à la mode qu'est le transhumanisme) et se déploie sur trois autres ouvrages. *Prologue* présente l'adaptation des règles du *D6 System* et survole l'univers du jeu. *Dans les Confins* approfondit l'étude de la guerre entre la Fédération et les Corporations dans les secteurs extérieurs de la première. Enfin *Les Immortels* est un scénario reprenant la trame d'une nouvelle présentée dans le livret. Les auteurs de *ForSats* ont par ailleurs d'ores et déjà annoncé la parution prévue d'un recueil de scénarios dans ce setting.

J'aime :

+ Un vrai cadre de campagne.
+ La procédure alternative de création des personnages.
+ Un scénario qui évite le côté champ de bataille pour une opération moins violente, au moins au départ.

J'aime moins :

− La gestion mécanique des condamnations qui mériteraient d'être précédées de parties dessinant plus le passé des PJ.
− Une grosse section sur l'univers carcéral intéressante, mais qui ne servira probablement que très peu au MJ comme aux joueurs.



LIVRE DE BASE (VF)

Bliss Stage

Amours adolescentes et armures robotiques

Il y a sept ans, les Autres ont attaqué et l'humanité a perdu la guerre sans même combattre. Depuis ce jour, tous les adultes sont plongés dans un étrange sommeil et il ne reste que des enfants et adolescents pour peupler une planète dévastée.

Fiche technique

Éditeur • La Boite à Heuhh
Matériel • livre au format A5 de 200 pages en couleurs
Prix constaté • 29,90 €

Bliss et trauma

Le « Bliss » est le surnom qu'ont donné les survivants au sommeil qui emporte les adultes. En jeu, il agit comme une bombe à retardement pour les pilotes : ils l'accumulent lors de chaque mission et si le total dépasse un seuil critique, ils finissent emportés par le sommeil.

Ce n'est pas la seule menace qui pèse sur les pilotes, qui peuvent également accumuler du Trauma au fil des horreurs auxquelles ils sont confrontés. Jusqu'à en mourir. Le plus tragique est que ces sacrifices sont nécessaires : c'est grâce à eux que les pilotes réalisent les espoirs du groupe, permettant ainsi à la campagne de s'acheminer vers sa fin.

Le dernier espoir de l'humanité

Dans *Bliss Stage*, enfants et adolescents se retrouvent seuls face à une terrible invasion. Depuis l'attaque, tous les humains de plus de 18 ans ont sombré dans un étrange sommeil. Les infrastructures de l'humanité ont cessé de fonctionner et la Terre est en ruines. Le plus grand danger n'est cependant pas la faim, le froid ou les gangs, mais les automates envoyés par les Autres. Ces terrifiants colosses de métal semblaient impossibles à arrêter, jusqu'à ce qu'un groupe de résistants ne remporte une première victoire. Utilisant la technologie découverte dans un automate abattu et guidés par le dernier adulte encore éveillé, les résistants ont trouvé un moyen pour envoyer des soldats dans le rêve, lieu de tous les combats. Pour y survivre, ils puisent dans leur amour pour leurs proches afin de matérialiser autour d'eux une armure de combat surnommée ANIMA. Vous incarnez ces jeunes héros !

Avant de lancer une partie, *Bliss Stage* invite chaque groupe à se forger sa propre vision de la fin du monde. L'auteur propose de prendre un environnement familier et d'imaginer où la résistance pourrait se cacher. Puis vous préciserez ensemble la nature exacte des Autres venus du rêve : extraterrestres, horreurs tentaculaires ou mutants ? Et ce rêve, à quoi ressemble-t-il ? Influe-t-il sur la réalité ?

Bienvenue dans la résistance

Bliss Stage distingue plusieurs types de personnages, selon le rôle qu'ils remplissent dans le combat contre les Autres. Les premiers sont aux commandes d'une armure ANIMA et les seconds, les « ancres » les guident dans le rêve. À force de missions passées dans le rêve connectés l'un à l'autre, une certaine intimité se forge entre pilotes et ancres. « L'autorité » est le dernier adulte encore debout et dirige la résistance. C'est elle qui a mis au point la technologie de l'ANIMA. Enfin il y a les autres membres du groupe, civils réfugiés ou soldats défendant le groupe contre les menaces du monde réel. Le jeu s'affranchit du couple classique « un joueur = un PJ ». Un joueur y incarne un pilote, une ancre et d'autres résistants s'il le souhaite. Le MJ incarne l'autorité et les seconds rôles qui restent. La création du groupe est collective, y compris pour les pilotes et les ancres.

Cette multitude de personnages à jouer permet de s'assurer que tout le monde à la table ait toujours une raison de participer à l'histoire, même si les pilotes ne se trouvent pas tous sur les lieux de l'action. La plupart de ces personnages n'ont aucune caractéristique chiffrée. Ce sont les relations entre les pilotes et les autres personnages que le jeu modélise avec précision, puisque ces relations et leurs caractéristiques – Intimité,

Confiance et Stress – sont utilisées pour définir les composants des armures ANIMA. La dernière étape de cette création collective consiste à choisir les espoirs qui animent les personnages. Sont-ils là pour détruire leurs ennemis, pour sauver les adultes endormis ou pour reconstruire le monde ? Ces espoirs donnent un angle d'attaque au MJ pour construire les futures missions, et ils déterminent également ce que sera le monde à la fin de la campagne.

À vos appareils !

L'action commence immédiatement après la création du groupe. Les Autres attaquent et tous les pilotes doivent plonger dans le rêve pour repousser l'assaut. Avant chaque mission, les pilotes impliqués doivent matérialiser leur armure ANIMA en choisissant les relations qui les protègeront dans le rêve. La relation qui unit l'ancre au pilote forme le châssis de l'armure, et chaque relation invoquée par le pilote devient un composant (arme, propulseurs, épée, bouclier…).

Chaque mission est composée de scènes qui forment une série d'objectifs. Lors de l'une de ces scènes, le MJ donne l'objectif du pilote, puis c'est le joueur de l'ancre qui décrit le décor et les adversaires auxquels le pilote doit faire face. Cette répartition de la narration dure tant que l'ancre garde le contrôle sur le rêve. Lorsque les choses dérapent et que les cauchemars surgissent, tout le monde obtient le droit de modifier des éléments dans la description du joueur de l'ancre. Et si la situation s'aggrave trop, l'ancre ne peut plus guider son pilote et le MJ reprend la main sur la narration pour le plonger dans l'horreur. Cette mécanique très bien vue permet de renforcer l'immersion des joueurs de l'ancre et du pilote. Elle donne naissance à scènes reproduisant des combats à l'aveugle qui déraillent progressivement vers l'imprévu.

En mission, le système de combat n'est pas basé sur un découpage en actions précises mais sur les choix du pilote. Lorsqu'une scène de mission atteint son apogée, le joueur du pilote jette les dés et les affecte ensuite à différents paramètres : objectif de la mission, stabilité du rêve, sécurité du pilote, de l'ancre ou des autres relations de son ANIMA. Sacrifiera-t-il sa propre sécurité pour accomplir la mission ? Ou fera-t-il souffrir ses proches pour cela ?

Un soap opéra mécanique

Avec leur narration partagée et leurs choix cornéliens, les scènes de mission sont palpitantes mais elles ne sont qu'un fragment de *Bliss Stage*. Entre ces phases d'action se trouvent les scènes d'interludes, presque dénuées de règles, mais tout aussi importantes. Ces scènes font généralement suite à ce qui s'est passé en mission. Ainsi, par exemple, une pièce d'ANIMA détruite signifie que la relation qu'elle représentait s'est dégradée pour le pilote. Les interludes permettent surtout de mettre en scène le quotidien de la résistance, ses histoires d'amour et d'amitié mais aussi ses déceptions et ses ruptures. Interludes et missions vont se succéder tout au long du jeu selon des règles établies. Ce cycle de scènes permet d'obtenir au final une histoire qui n'occultera ni les relations humaines ni la destruction massive à bord d'armures mécanisées.

Un véritable soap-opéra mécanique va se jouer devant vous sur fond de fin du monde. Tout cela fait de *Bliss Stage* un véritable OVNI ludique, entre jeu de rôles classique et jeu narratif aux frontières de la série télé. Si son ambiance à la *Evangelion* vous séduit, ne passez pas à côté. Et dans le cas contraire, essayez quand même d'y jeter un coup d'œil, il y a de fortes chances que vous soyez vous aussi absorbés par le Bliss.

Julien « Selpoivre » Rothwiller

Rêves d'acier

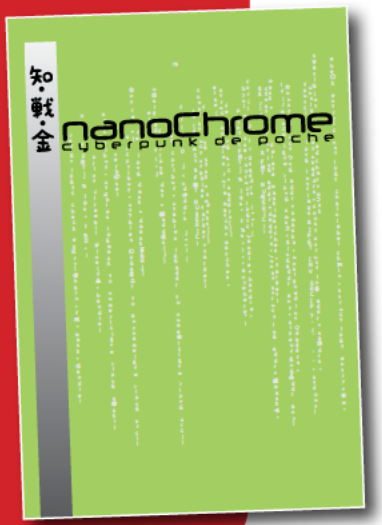
En plus d'ajouter de magnifiques illustrations et une foule d'annexes absentes dans l'original, la VF inclut une campagne complète, pratiquement prête à jouer et conçue comme un véritable tutoriel pour aider joueurs et MJ à prendre le jeu en main. Cette campagne inclut des personnages pré-tirés et une trame d'histoire complète. Celle-ci semble tellement intéressante qu'on en viendrait presque à se ruer dessus en occultant totalement la création collective de l'univers et des personnages décrite dans les règles.

J'aime :

+ L'alchimie entre combats de robots et zooms sur les sentiments des personnages.
+ Les magnifiques illustrations, idéales pour se représenter l'ambiance.
+ Les apports de la version française, qui révèlent tout le potentiel du jeu.

J'aime moins :

− L'organisation du livre un peu chaotique, heureusement rattrapée par les annexes et les résumés à chaque fin de chapitre.



LIVRE DE BASE (VF)

nanoChrome, cyberpunk de poche

Et ma matrice, tu l'aimes ma matrice ?

John Grümph est un auteur prolifique. Fort du succès de Dragon de Poche, *jeu de rôle médiéval fantastique mini format (48 pages dans un format inférieur à celui d'un livre de poche), mis en vente à mini prix sur Lulu.com, le voilà qui récidive en nous offrant une version cyberpunk.*

Au départ, il y avait *Dragon de Poche* (DdP), une version mini de *Do-D 4* destinée à réduire le matériel de jeu au strict minimum. Ce dernier, idéal pour créer une partie sur le pouce, fut mis en vente en impression à la demande sur le site Lulu.com et provoqua l'enthousiasme des fans de John Grümph. Ce dernier décida alors d'étendre le principe et de reprendre les fondamentaux de DdP et de les adapter à d'autres genres. Ainsi naissait la collection Chibi. Nous voilà en présence du premier jeu de la collection, conçu pour plonger les joueurs au cœur des techno-intrigues propres au genre cyberpunk.

Tu les veux mes brouzoufs ?

NanoChrome est un jeu à « mission », comme le genre cyberpunk en général : les PJ sont habituellement engagés ou rémunérés pour leurs faits d'armes et leurs exploits. Le jeu ne s'encombre pas de comptes d'apothicaires et utilise un système inspiré de *Technoir* et très similaire aux points de trésor d'*Oltréé !* : l'argent de tous les jours (s'habiller, se nourrir, se déplacer, etc.) n'est pas décompté. Les « ¥ », la monnaie du jeu, constituent un pool de points mis en commun pour le groupe qui décide alors de les dépenser pour obtenir des XP pour les personnages, du matériel, des points d'héroïsme, des soins pour les blessures, pour améliorer ou acheter les véhicules ou la cybernétique, pour trouver des informations importantes, etc.

D&D4 chromée ?

La base du système de jeu est simple : on jette trois dés à six faces (dont un de couleur différente, qui permettra de définir les dégâts de base en cas d'attaque), on ajoute leur somme à une caractéristique et à un éventuel bonus dû à une compétence appropriée et à un avantage dû à l'occupation du personnage. Le total est comparé à un score de difficulté et, s'il est supérieur ou égal à ce dernier, l'action est réussie.

Les caractéristiques sont les six caractéristiques classiques de *Do-D :* Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Sagesse et Charisme. *nanoChrome* n'est cependant pas *Dragon de Poche*, et le personnage ne se définit pas au départ par sa race, mais par son affiliation (Corporatiste, Ganger, Indépendant ou « /C », c'est à dire issu des contre-cultures qui parsèment le monde) et son occupation (Codeur, Intermédiaire, Sabreur). Les trois occupations correspondent aux fonctions de technicien, de personnage social et de combattant, mais n'ont rien à voir avec une classe de personnage. Il s'agit d'une petite spécialisation, et rien n'empêchera un intermédiaire d'être un combattant émérite, ou un sabreur un personnage social. Cependant, l'intermédiaire, par exemple, sera le seul à pouvoir créer des contacts à la volée en dépensant des ressources.

Ceux qui connaissent *Dragon de Poche* ne seront pas dépaysés par les règles concernant la matrice, qui sont la transposition des règles de magie : on lance des programmes et ils obtiennent un résultat précis en fonction de leur puissance (en dépensant des points de connexion, sorte de « mana » technologique). Cette simplicité rend l'utilisation de la matrice et du « hacking » très dynamique, et utilisable en pleine scène d'action.

Les éléments propres à *Do-D* se retrouvent en combat : un score d'attaque, une CA, des points de vie… Un petit système de prouesses et de risques permet d'apporter quelques variations, le tout étant très inspiré de ce que l'auteur avait mis en place dans ses *Cheap Tales*. Contrairement à

ce dernier système cependant, le joueur ne choisit que la prouesse et tire le risque (une conséquence négative due à la prise de risque) au hasard.

Cyberpunk de poche

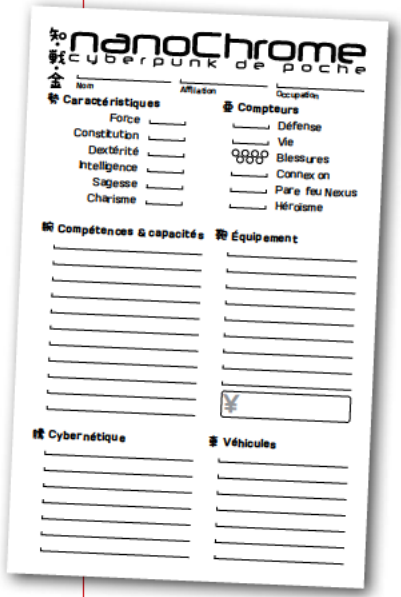
Le livre est bien plus épais que son prédécesseur, mais le matériel est plus important : cybernétique, véhicules, armes. Une grande partie du livre est consacrée à une petite étude du genre cyberpunk et de ses codes, accompagnée de conseils sur la création de son environnement de jeu et de scénarios. L'auteur met à notre disposition une multitude de petits tableaux permettant, soit de générer aléatoirement (ou non) la mission, les adversaires et toutes les complications que les PJ peuvent rencontrer. Pour ceux qui désirent jouer en campagne, on leur propose aussi de créer *l'Autre* – organisation, entité, corporation, etc. – qui peut être à la fois l'adversaire et parfois l'allié des PJ.

Tout est fait pour entrer dans le cadre des codes du cyberpunk et mettre en place une campagne à missions. Il y a même un petit système permettant de gérer les gains pécuniaires ou autres (voir la marge « Tu les veux mes brouzoufs ? »). La cybernétique est gérée de manière simple : chaque personnage peut avoir un nombre d'implants type (neurotique, panoptique, prosthétique, etc.) égal à son score de Constitution. Chaque implant type offre un bonus générique et permet d'y greffer des améliorations que l'on paiera avec l'argent obtenu lors des missions. Gare à ne pas trop compter sur la cybernétique cependant, car la psychose guette pour ceux qui vont trop loin [ndlr : cela ne vous rappelle rien ?].

La grande question reste : que joue-t-on ? Dans un jeu destiné à une prise en main très rapide, la question est importante. Il existe plusieurs focus présentés dans le livre. Ainsi, les Techmercs sont des mercenaires à la solde du plus offrant. Les Corporates sont les employés plus ou moins modèle d'une corporation. Enfin, les Panopticom sont des journalistes indépendants, à la solde d'un Wikileaks futuriste devant se battre pour faire éclater la vérité. C'est cette dernière orientation qui est très clairement privilégiée, les outils étant largement plus développés pour ce focus de jeu que pour les autres. C'est aussi certainement la plus originale et peut-être la plus intéressante des trois, si on considère que les deux autres sont trop classiques.

P'tit run sur le pouce ?

nanoChrome est une vraie réussite. Un peu plus complet et complexe que *Dragon de Poche*, il ne noie pourtant pas le MJ sous des tonnes de détails et a l'avantage d'être d'une simplicité exemplaire en jeu. La feuille de personnage est minimaliste, les règles sont faciles à retenir et tiennent sur quelques pages, création de personnage incluse. Et que dire des outils proposés ? À l'instar de *Dragon de Poche*, *nanoChrome* est bourré d'outils pour créer en un clin d'œil scénarios, campagnes, environnement de jeu et petites galères entre les scénarios (un superbe outil pour faire vivre une campagne). Les joueurs peuvent même s'emparer de certains de ces outils pour apporter leurs propres créations narratives dans le scénario (comme dans les règles d'intrusion, par exemple). Finalement, le seul petit reproche que l'on pourrait faire au jeu est que, même s'il est idéal pour initier de nouveaux joueurs, il nécessite tout de même un MJ connaissant son affaire. Le jeu est d'une grande accessibilité du moment que l'on n'a pas besoin de se faire expliquer comment mener une partie.



Disponible à un prix dérisoire, occupant un espace ridicule dans toute bibliothèque, vous n'avez aucune excuse pour ne pas tenter la lecture de ce petit jeu inspiré. Et si le corpus de règles ne vous inspire pas, nul doute que vous saurez occulter la toute petite trentaine de pages de règles et profiter des 84 pages restantes.

Julien Dutel

J'aime :

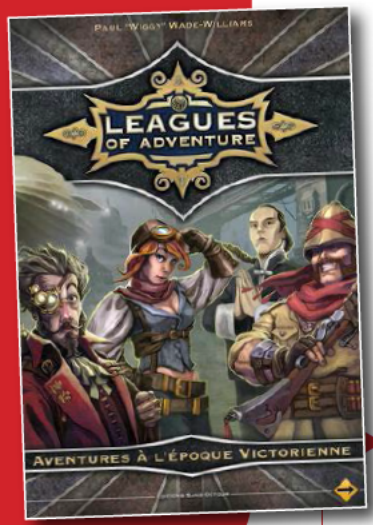
- Mini format, mini prix.
- Des illustrations originales.
- Les petits systèmes hérités de *Technoir* et d'*Oltréé !* pour gérer expérience et gains.
- Un jeu pour initier ses potes.

J'aime moins :

- Un jeu pour initier des joueurs, mais pas le MJ.

Fiche technique

Éditeur • Chibi
Matériel • Livret (format : 10,8cm x 17,48cm) 112 pages N&B
Prix constaté • PDF : 5 euros ; Livre en impression à la demande (www.lulu.com) : 10 euros.



LIVRE DE BASE (VF)

Leagues of Adventure

Le tour du monde en 80+ aventures

« J'avais le sentiment d'une catastrophe prochaine, et telle que la plus audacieuse imagination n'aurait pu la concevoir [...]. Je voulus observer la boussole. Elle était affolée ! »

— Jules Verne, Voyage au centre de la Terre.

Après *Hollow Earth Expedition* (*HEX*) et en attendant l'arrivée prochaine d'*All for One* (*AfO*), Sans-Détour poursuit la traduction des jeux de Triple Ace Games, motorisés par le fameux système *Ubiquity* d'Exil Games Studio. Cette fois, *Leagues of Adventure* (*LoA*) s'attaque au « victorien ». Et très franchement, ce n'est vraiment pas une surprise.

M. Cyrus, par où commencer ?

Soyons francs, nous avons tous envisagés de déplacer temporellement ce bon vieux *HEX*. Toutes ces contrées inexplorées, ces mystérieuses cités disparues, ces arrogants empires « civilisateurs », Quartermain, Challenger, Stanley, Burton et tous les autres ne peuvent laisser indifférents. Bref, au XIXe siècle, l'Aventure est bien là et s'il n'y a pas encore de nazis, un bon paquet de têtes à claques se bousculent déjà au portillon. Quand au style, « Abandonner monsieur ? Jamais ! Je compte bien me noyer avant lui ! »

Il est bien connu que « quand un gentleman a une idée, il cherche un second gentleman qui la partage [...] À cinq, ils se convoquent en assemblée générale et le club est constitué ». Ou plutôt la *League*. On interprète donc ici des membres ou affiliés d'organisations diverses et variées, ayant à peu prêt tout et n'importe quoi comme buts et motivations, du moment que l'on y trompe l'ennui en voyageant aux quatre coins du monde.

Pour autant, nous ne sommes évidemment pas dans la véritable époque victorienne, même s'il reste possible de s'en rapprocher puisque *LoA* propose trois niveaux d'interprétation : « réalisme » vernien, steampulp indianajonesque ou Grand spectacle façon *Ligue des gentlemen extraordinaires*. De plus, la méta-réalité justifiant l'existence simultanée des héros romanesques et de leurs créateurs ainsi que les gadgets de savants fous que cela implique n'étonnera personne. Le tout est parfaitement intégré dans une petite chronologie (1890 – 1899) bien faite, tout comme les multiples petites biographies qui suivent. Tout au plus peut-on regretter l'inévitable et habituel ethnocentrisme anglo-saxon.

Les obstacles sont inventés pour être vaincus

Côté système, le jeu est motorisé par *Ubiquity*. Un personnage se caractérise le choix d'un archétype, d'une motivation, d'attributs primaires, d'une poignée d'attributs secondaires découlant des précédents, de compétences, de talents particuliers, de ressources et de défauts pour pimenter le tout. Le fait d'appartenir à une *League* impose quelques compétences, avantages et inconvénients spécifiques, étant entendu qu'un personnage peut parfaitement appartenir à plusieurs d'entre elles.

Pour ce qui est de la résolution des actions, très schématiquement, la somme d'un attribut et d'une compétence permet de déterminer un nombre de dés à lancer. Les résultats pairs obtenus comptent pour un succès. Pour réussir l'action, il faut obtenir un certains nombre de succès.

Permettez-moi de vous présenter mon ennemi intime…

« Placez des ennemis au milieu d'une foule et ils se rencontreront inévitablement. » *LoA* supporte assez mal la comparaison avec d'autres jeux victoriens. Ainsi, le très bon *Aventures dans le Monde Intérieur* propose un tout cohérent avec un background qui reste clairement son point fort. De même, la version *Ubiquity* de *Space 1889*, financée cet été par un kickstarter (parution début 2014), offre elle aussi l'avantage d'un vrai background d'ores et déjà renforcé par deux suppléments et une dizaine d'aventures en cours de production. Fort de sa licence *Ubiquity*, Sans-Détour osera-t-il s'auto-concurrencer en décidant sa traduction ?

Bref, c'est classique et facilement abordable par tous. Bon point, on retrouve dans *LoA* la quasi-totalité des ajouts et modifications apportés par les gammes *HEX* et *AfO*. Le système s'en trouve grandement amélioré sans pour autant devenir lourdingue.

Là s'étendait la grande cité

Une grosse partie de l'ouvrage est dédiée à une impressionnante liste de matériel utile aux expéditions lointaines, au traitement des créations de ces fous d'ingénieurs (le côté véritablement steampunk reste cependant léger, on reste dans du pulp) et au background du jeu proprement dit, avec une présentation rapide mais suffisante de quelques *Leagues*. Bien que très plaisant à lire, le tout sent quand même un peu le réchauffé, on pense immédiatement au mythique *Places of Mystery* pour GURPS par exemple.

De fait, l'univers de *LoA* n'est finalement qu'une vaste compilation de lieux plus ou moins exotiques à explorer, présentés assez rapidement continent par continent et pays par pays. Si certains apprécieront sans doute les multiples idées d'aventures proposées, reste qu'il s'agit souvent d'accroches génériques à l'intérêt tout relatif : « Les bourlingueurs assistent à un massacre en Arménie et sont désormais pourchassés par les sbires du gouvernement turc». Cette impression de « catalogue » est d'autant plus renforcée qu'il n'y a pas de scénario inclus dans l'ouvrage.

J'ai oublié d'éteindre le bec de gaz !

Heureusement, le suivi de la gamme (en version originale) tempère un peu cette première impression mitigée. Triple Ace confirme son type de suivi amorcé avec *AfO* : des petits guides d'une vingtaine de pages, deux ou trois aventures d'initiation et une campagne en 4 ou 5 fascicules, le tout uniquement disponible en PDF. Ensuite, on passe à un autre jeu.

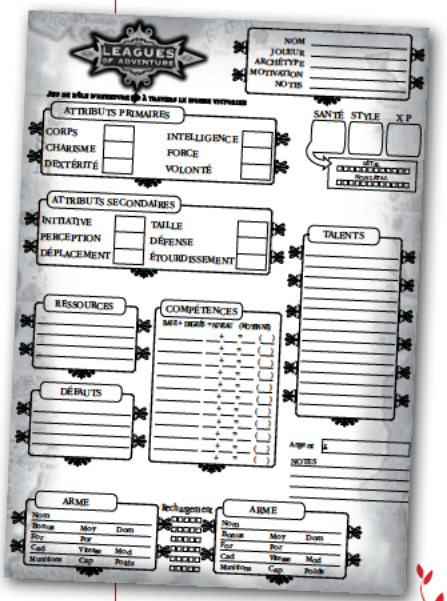
Ainsi donc, les *Globetrotter's Guides* sont l'exact pendant des *Richelieu's Guides* d'*AfO* : un thème, des informations sur celui-ci, une partie règles, des archétypes, du matériel et des profils de PNJ typiques. Ces mini suppléments mériteraient vraiment une traduction compilée. Pour se faire une idée, quelques titres sont disponibles gratuitement sur le site Web de l'éditeur (dont le *Creating a League of Extraordinary Gentlemen* pour votre prochaine campagne dans l'univers de Moore). Quitte à n'en acheter qu'un seul, prenez le très bon *Globetrotters Guide to* Gothic *Horror*.

Côté aventures, *Plateau of the Ape Men* et The *Dragons of London* sont honnêtes mais d'un classicisme à toute épreuve. En revanche, si vous avez aimé les films *Holmes* de Guy Ritchie, *Dreaming Spires* et *The Emerald Scarab Conspiracy*, les deux premiers opus de la campagne du *Great Game* de Sarah Newton, méritent le détour.

Voyons, il faut prendre un parti

Dans *Vingt mille lieues sous les mers*, Jules Verne écrit : « Ce que les joueurs regrettent par-dessus tout, d'ordinaire, c'est moins la perte de leur argent que celle de leurs folles espérances ». Et c'est en partie le cas ici. *LoA* n'est finalement rien d'autre qu'un bon héritier de *Gurps* : une grosse boîte à outils dans laquelle le MJ peut piocher selon ses besoins et ses envies. Même si je reste réservé sur le prétexte fourre-tout et facile des *Leagues* et sur le côté « déjà vu ailleurs » d'une bonne partie de l'ouvrage, nous avons largement là de quoi nous amuser, et ce même si le suivi en aventures est (et restera probablement) plutôt pauvre. Sans être véritablement un JdR d'aventures victoriennes, *LoA* reste donc intéressant pour les amateurs d'exotisme échevelé.

Philippe Rat
(Les citations sont à peu près du Grand Jules)



J'aime :

- Jouer en pulp victorien.
- Tous les ajouts au système *Ubiquity*.
- Un supplément *Gurps* mais en *Ubiquity*.

J'aime moins :

- Pas vraiment d'univers.
- Les suggestions de scénarios vraiment trop simplistes.
- Le probable abandon rapide de la gamme.
- Pas de scénario.

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • Livre a couverture rigide de 256 pages (dont 14 en couleurs)
Prix constaté • 39 €



PATHFINDER | AIDE DE JEU (VF)

LES TRÉSORS DU MJ

Tirez une carte !

Cette boite bien lourde (et bien illustrée) contient 8 jeux de cartes qui viendront aider le MJ lors des parties. Bien entendu, ce ne sont que des options et chaque MJ pourra utiliser tout ou partie de ces bonus.

Chaque paquet est rangé dans un étui très solide (à vrai dire, je n'en avais jamais vu d'aussi solide). Je vais classer ces paquets par ordre de préférence, mais comme vous pouvez l'imaginer, c'est un classement tout personnel. Les deux premiers ex-aequo du classement sont les cartes d'états préjudiciables et de bonus. Leur utilisation est tout simplement primordiale lors des parties. Viennent ensuite les cartes de d'échecs et de coups critiques. Classiques parmi les classiques, les critiques sont toujours sympas à rendre plus graphiques et plus variés. Je suis un peu moins fan des échecs critiques : le héros a déjà bien du mal quand il enchaine les 1, et si en plus il doit tomber de cheval, se blesser avec son arme et casser la corde de son arc, où va-t-on ?

On passe au moins utile mais pas nécessairement au moins original. Le jeu du tourment est un tarot qui permet de « tirer les cartes » à vos personnages en cours de partie. Ce n'est pas de la blague : le kit comprend un livret de 30 pages qui vous permet d'interpréter les cartes tirées. Notez que le jeu peut aussi servir à jouer réellement en cours de partie (idéal pour animer une soirée à la taverne, pour 2 à 4 joueurs). Les cartes de poursuite ne vous serviront peut-être qu'une seule fois par campagne, mais ce jour là, vous allez bien vous amuser : pourrez-vous échapper à la morsure de chien et à la charrette de fruits en essayant de rattraper l'elfe noir qui tente de s'échapper dans les rues de Port Énigme ?

Pour finir, les deux derniers jeux de cartes sont les rebondissements et les flash-backs. Pas toujours faciles à mettre en œuvre, ces cartes ajoutent un côté un peu narrativiste à *Pathfinder*, puisque les joueurs peuvent eux-mêmes modifier légèrement l'aventure qu'ils sont en train de vivre (avec l'accord du maître de jeu, cependant). Les flash-backs suivent la même logique et permettent aussi de faire dévier légèrement le déroulement de l'aventure (mais ne comptez pas dessus pour gruger le maître de jeu !). Ces deux decks sont d'ailleurs basés sur une idée originale tirée de *Il était une fois*, le jeu « narratif » par excellence.

Croc

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • la Boîte n'est plus disponible ; les jeux de cartes sont vendus en boutique par deux à 39 € ou à l'unité sur la boutique en ligne de Black Book à 15,90 €
Matériel • 8 jeux de 64 cartes + 1 livret de règle pour le Jeu du Tourment

J'aime :

✚ La qualité des cartes et de leurs boîtes.
✚ Les états préjudiciables, les bonus et le jeu du tourment.

J'aime moins :

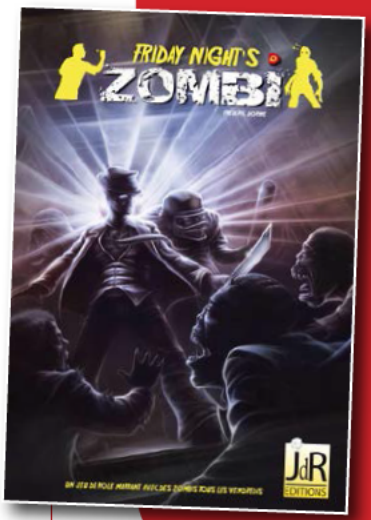
➖ Les cartes de rebondissement (je suis le MJ, merde !)



LIVRE DE BASE (VF)

Friday Night's Zombi

Le vendredi, c'est zombies !



Vous aimez les zombies et les cervelles décomposées ? *Friday Night's Zombi* vous attend. Au-delà du simple cliché, le jeu revisite le thème par une approche originale et pleine d'humour.

Bienvenue à Zombieland

Dostoïevski disait que l'homme s'habitue à tout. *Friday Night's Zombi* rajoute « y compris à la non-mort ». En effet, bien que tous les vendredis soirs les morts se relèvent et que la petite ville de Stateford en fut surprise la première fois, la vie s'est brillamment réorganisée autour de ce phénomène.

Ceci est possible grâce à l'existence d'un « Zombi Zéro », le premier à se relever, à 21h04 précisément ! Une fois celui-ci dézingué, tout s'arrête et les morts (re)meurent… jusqu'au vendredi suivant, 21h04. Le jeu propose donc d'incarner un membre de la « Brigade Anti-Zombi », chargée de localiser et de détruire ce Zombi Zéro.

Même si le cadre détaillé est celui de Stateford, le jeu peut se dérouler n'importe où, l'invasion touchant le monde entier. De là à s'incarner pour se débarrasser de la belle-mère, il n'y a qu'un pas.

Comment qu'on les tue ces zombies, hein ?

Le système de jeu utilise un potentiel d'action (PA) correspondant à l'état général du PJ : il baisse avec la fatigue, les blessures, etc. On en déduit un niveau d'action sous lequel le joueur doit réussir un jet (PA/10). Plus l'action est difficile, plus le dé à lancer est gros, du D6 pour facile jusqu'au D20 pour le miracle. Des malus s'appliquent ensuite en fonction des compétences, regroupant « caractéristiques » et compétences à proprement parler. Le principe du coup critique qui demande de viser une cible sur sa fiche de personnage avec son dé rajoute une part de fun. Les archétypes suggérés, bien qu'un peu déséquilibrés, recoupent bien les clichés usuels des films Z (y compris la blonde écervelée à forte poitrine). Il existe néanmoins un système de création libre.

De Brain Dead à X-Files

Deux modes de jeux sont proposés. Dans le mode court, il s'agit uniquement de localiser et de détruire le Zombi Zéro. Cela convient autant à des joueurs voulant casser du zombi qu'à des joueurs envisageant une soirée commando tactique. Dans le mode campagne, les PJ s'intéressent aux causes profondes du phénomène et à l'implication de l'armée. Dans ce cadre, les pistes proposées et les protagonistes décrits permettent d'envisager des dizaines de scénarios, et l'intégration dans le groupe d'un espion à la solde de l'armée rajoute encore des intrigues possibles. Malheureusement, les scénarios proposés (exploration ou survie) n'exploitent pas le réel potentiel du jeu. La campagne *À cœur mort-vivant, rien d'impossible* devrait apporter la dimension « investigation » que le jeu mérite. Le scénario d'ouverture est téléchargeable, gratuitement, ici : *http://bit.ly/1elWfol*.

Géraud « myvyrrian » G.

Fiche technique

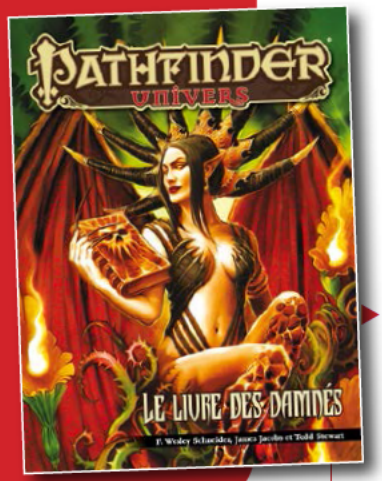
Éditeur • JdR Éditions, par Frédéric Dorne
Matériel • Livre à couverture rigide de 216 pages
Prix constaté • 38€

J'aime :

✚ Les possibilités du jeu et celle d'avoir une action réelle sur le phénomène.
✚ La simplicité du système de jeu.
✚ L'approche originale de l'univers Zombi.

J'aime moins :

➖ La maquette et l'absence d'index.
➖ Les scénarios trop simplistes.



PATHFINER UNIVERS (VF)

Le livre des damnés

Démons et merveilles

Ce nouveau supplément pour *Pathfinder* (mais qui peut servir pour bien d'autres jeux comme nous le verrons plus loin) nous présente trois sortes de créatures maléfiques : les habitants des enfers (loyal mauvais, fachos et méchants), des abysses (chaotique mauvais, plus c'est n'importe quoi et violent, mieux c'est) et d'Abaddon (neutre mauvais, ils font le mal, mais ils le font bien).

Le livret est logiquement divisé en trois parties pratiquement identiques dans leur sommaire : on y apprend comment vivent ces créatures maléfiques sur le leur plan d'existence et comment ils interagissent avec les habitants de Golarion. Chaque partie présente une classe de prestige (maléfique bien entendu) rompue au dialogue et au « commerce » avec ces entités ainsi que quelques sorts et objets magiques typiques.

La hiérarchie est aussi décrite avec soin, car sur ces plans, on ne rigole pas avec les chefs et les ordres qu'ils peuvent vous donner. Le tout est d'ailleurs décrit sans censure mais avec une retenue de bon aloi : Pathfinder n'a pas vertu à être aussi sordide que *Vampire* ou aussi cynique que *INS/MV* mais je m'attendais à un traitement plus édulcoré, USA oblige. De plus, toutes ces informations (on y trouve facilement une idée de scénario par page) contiennent très peu de technique, ce qui rend la lecture de l'ouvrage aussi intéressante qu'un bon livre d'histoire. Même si ici, l'histoire en question est tout de même plus grandiose et plus violente que d'ordinaire.

Si la description rapide des enfers ou des abysses ne vous servira certainement pas beaucoup (vous comptez y passer vos vacances ?), les liens que tissent ces créatures avec les humains t des éléments bien plus passionts : vendre son âme, collecter celle autres, invoquer des démons ou riquer des implants démoniaques t des activités à risque qui peuvent s donner une sacré puissance ou seront les bases de scénarios ou me de campagnes de votre cru. Le e des damnés est un supplément sionnant, à réserver cependant aux itres de jeu qui veulent approfondir r connaissance du sujet ou qui sont manque d'inspiration.

Croc

: Le crowdfunding de BBE pour la npagne démoniaque *La colère des stes* a atteint son niveau de financement, donc ce supplément prend tout n sens pour ceux qui voudraient se cer dans la croisade.



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 44,90€
Matériel • Livre à couverture rigide de 200 pages couleur

J'ai

✚ Le ton adulte, mais provoca
✚ Le faible conte technique qui permet u adaptation à d'autres je de ré

J'aime mo

– Un petit scénario n'a pas été de t

WEB FU, LES PERLES DU NET (VF)

PIRATES !

Affreux, Sales et Méchants !

Attention, pur OVNI. *Pirates!* est le genre de jeu que l'on découvre par hasard au détour d'un forum et qui titille dès la lecture de son pitch : C'est un jeu rocambolesque, amusant et reposant, très peu exigeant, qui se prête très bien à l'improvisation. On y joue des pirates vils, sales, injustes, irrespectueux et cruels qui sillonnent les Caraïbes à la recherche de trésors, d'alcool et jolies femmes. Ils n'ont pas une once de réflexion et se jettent à corps perdu dans les aventures, prenant tous les risques, se ramassant régulièrement des gamelles mémorables dont ils se relèvent toujours, bon gré mal gré.». Voilà, tout est dit. Ajoutons quand même que le jeu (gratuit en pdf ou Epub) est présenté sous forme d'un hilarant dialogue entre le terrible Barbe Molle et le jeune Ratiches (hommage à Polanski oblige), que les persos n'ont que six compétences allant à l'essentiel (Marauder, Tuer, Taquiner, Dévaster, Voltiger et Picoler), qu'ils ont tous un tabou bien embêtant dans leurs activités (tripoter les portes, causer mal aux dames, tuer en nombre impair, boire seul, réfléchir avant d'agir et dépatouiller un camarade), que la réputation est ultra-importante tout comme la gestion commune de la Moule (et il en faut croyez-moi !) et que les règles, effectivement très simples, collent parfaitement à l'ambiance. Les bricolos pourront évidemment s'en inspirer pour d'autres thématiques (les Ragnar de la pub apéricubes par exemple). Michaël Janod ne doute vraiment de rien et va jusqu'à proposer une version anglaise et une version imprimée Lulu à prix coutant (3,49€). Bref, un « petit » JdR terriblement additif !

Le lien : http://zapti.free.fr/pirates/

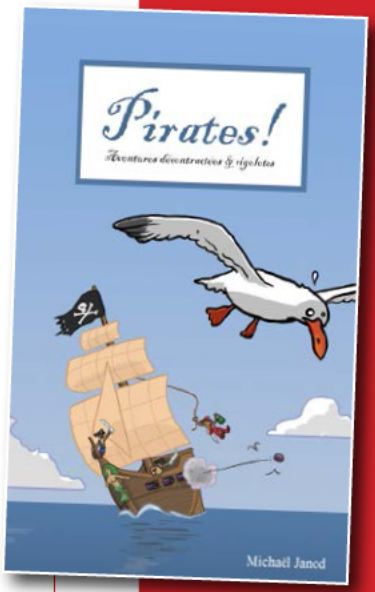
STAR MARX

Le soviet des étoiles

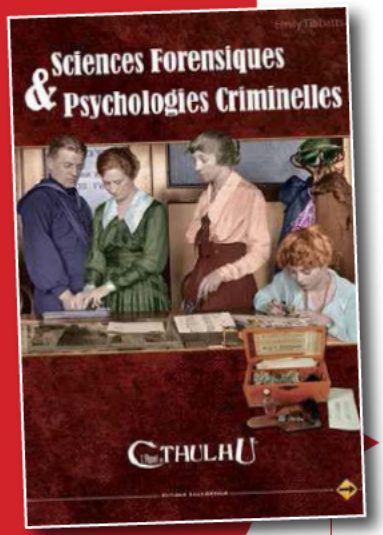
Délires et franches rigolades au rendez-vous avec ce petit JdRA sans prétention qui pourtant nous bluffe par son originalité et sa simplicité de prise en main grâce. Son système est éprouvé (une mécanique proche de *Tranchons & Traquons* de Kobayashi, système connu et fonctionnant plutôt bien). L'univers s'explique en quelques minutes : les Russes ont gagné la guerre des étoiles menée contre les Etats-Unis et ont conquis les étoiles... Imaginez alors un immense Empire Soviétique intersidéral... En particulier avec tous ses excès et ses travers. Autre point notable : la qualité du travail avec des affiches de propagande plus vraies que nature, une charte graphique léchée, et un système de cartes pour introduire du piquant au jeu. Publicités détournées, avis d'imposition, carte du parti, autant d'éléments nous plongeant dans l'ambiance. Le jeu présente aussi un suivi auquel peu de gammes du commerce peuvent prétendre (quatorze scénarios !). N'oublions pas l'humour omniprésent, fil conducteur du jeu, le rendant unique. Dernier point fort, sa versatilité : on peut adapter les scénarios de *Paranoïa* pour y jouer dans une ambiance écrasante de surveillance et de délation, aussi bien que ceux de *Star Wars*, avec la résistance contre l'Union, ou encore des scénarios beaucoup plus détendus dans lesquels les joueurs interprètent des parazitnyis (des types en marge de la société à la façon de la série *Firefly*). Kamarade, à essayer de toute urgence!

Le lien : http://www.ginungagap.fr/test/

Géraud « myvyrrian » G. & Philippe Rat







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

SCIENCES FORENSIQUES & PSYHOLOGIES CRIMINELLES

C.S.I. (Cthulhu Special Investigation)

Casus Belli #6 annonçait la réédition du très demandé *Forensic, Profiling & Serial killers*. Finalement, c'est un nouveau livre que publie Sans Détour, avec trois fois plus de pages que son prédécesseur.

L'étonnant parcours de cet ouvrage, édité initialement chez EWS, atteint ici un couronnement tant il est complet. Il faut dire que son auteur, Emily Tibbats, maîtrise le sujet et donne envie d'en savoir toujours plus sur les tueurs en série, la psychologie criminelle ou encore la criminalistique. En raison de son intérêt pour les *serial killers* et de son excellent site sur le sujet, elle avait déjà été consultée pour le supplément *COPS : Helter Skelter*. C'est désormais *L'Appel de Cthulhu* qui dispose du plus beau supplément dédié aux esprits criminels et aux moyens mis en œuvre pour les traquer.

La structure de *Sciences forensiques...* reprend celle de *Forensics...*, avec une première partie consacrée aux sciences forensiques, une deuxième au profiling et une troisième aux tueurs en série. Viennent s'y ajouter deux nouvelles parties : l'une consacrée à l'enquête, et l'autre contenant des scénarios.

Dans la première partie, Gardiens comme joueurs peuvent apprendre l'histoire des sciences forensiques (criminologie, criminalistique, médecine légale), depuis leurs origines jusqu'à nos jours. Ils peuvent surtout découvrir tout ce dont ils ont besoin de savoir sur le sujet pour pouvoir jouer des enquêtes policières, qu'elles se passent en 1890, en 1920 ou encore de nos jours. Non seulement cette partie de l'ouvrage a vu son texte doubler par rapport à l'ancienne édition, mais elle s'est en plus vue adjoindre un très intéressant chapitre sur l'examen d'une scène de crime.

Profiling & tueurs en série

La deuxième partie est consacrée au profiling, à la psychiatrie et aux hôpitaux psychiatriques de par le monde, à la victimologie, à l'interrogatoire des suspects et à la négociation en situation de crise. La troisième partie décrit les différents types de tueurs en série et dresse le portrait de vingt d'entre eux. Au total, ces trois parties ont été augmentées de pas moins de 100 pages, soit presque le double du texte d'origine.

Et ce n'est pas tout. Une 4ème partie est consacrée à l'enquête et décrit les forces de police américaines, anglaises et françaises : leur développement depuis le XIXe siècle, leur fonctionnement... Enfin, la dernière partie regroupe trois scénarios orientés enquête. Liés à des phénomènes occultes, ils sont simples mais efficaces.

Si *Sciences forensiques...* apporte un vrai plus à l'*Appel de Cthulhu*, c'est aussi un ouvrage qui intéressera les MJ et joueurs de nombreux autres jeux impliquant des enquêtes policières et des tueurs psychopathes. D'une façon plus large, cet ouvrage de vulgarisation fera le bonheur de tous ceux, rôlistes ou non, qui s'intéressent au sujet.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Sans Détour
Prix constaté • 39 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 416 pages N&B

J'aime :

✚ La présentation claire et détaillée.
✚ La richesse des informations.
✚ Les documents « d'époque » et les aides de jeu.

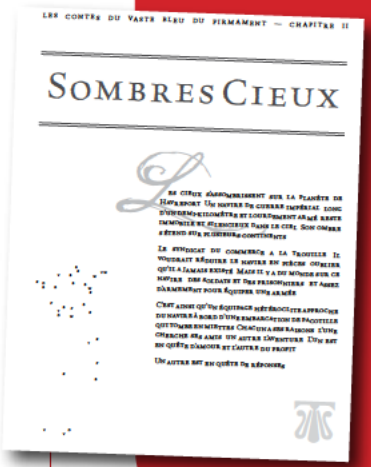
J'aime moins :

➖ Le style rédactionnel de certains chapitres.
➖ Les scénarios, trop « basiques » à mon goût.

LADY BLACKBIRD | SPIN-OFF ET JEU COMPLET (VF)

SOMBRES CIEUX

Retour dans l'Indomptable Bleu du Firmament



Après avoir aidé Lady Blackbird et ses amis à échapper à l'Empire pour rejoindre le Roi Pirate, le Bleu vous appelle de nouveau à l'aventure. Embarquez pour un second chapitre plein de mystères !

Les Contes de l'Indomptable Bleu du Firmament forment une série de jeux qui partagent un même univers d'inspiration steampunk. En quelques lignes, nous voilà plongés dans un étrange système planétaire flottant dans le ciel bleu autour d'une étoile froide. Un Empire rappelant l'Angleterre victorienne lutte pour asseoir sa suprématie. Pirates, magiciens et gobelins y côtoient navires célestes et soldats équipés de jetpacks et masques à gaz.

Une bien étrange aventure

Si vous avez déjà joué à *Lady Blackbird*, vous serez en terrain connu. *Sombres Cieux* ne constitue pas la suite de cette première histoire mais une nouvelle aventure. Une noble devenue pirate, un espion impérial, une dame du monde, un détective et un contrebandier gobelin mènent l'enquête à bord d'un vaisseau fantôme en orbite autour de leur monde. Ils découvrent les traces d'une bataille, des survivants terrifiés et surtout une étrange horreur qui menace de contaminer tout ce qu'elle touche.

Pour se lancer dans cet univers, nul besoin d'absorber un pavé de plusieurs centaines de pages. Les clés essentielles de l'Indomptable Bleu tiennent dans les treize pages du jeu, décrivant le cadre général et donnant une multitude de petits détails à travers les fiches des différents personnages pré-tirés. Le jeu propose ensuite au meneur d'inventer le rester en rebondissant sur les idées de ses joueurs. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça marche ! Une fois libéré de tout carcan, c'est un véritable bonheur de se laisser porter par l'imaginaire collectif de la table et de donner vie à tout ce Bleu.

Ne perdons plus une seconde, allons-y !

Les règles tiennent en une demi-page et sont un modèle de simplicité et d'efficacité. Les personnages – tous pré-tirés – sont caractérisés par des traits (Athlétique, Contrebandier…) lesquels sont ensuite divisés en étiquettes (Négociation, Entourlouper…). Face à un obstacle, il suffit de lancer 1d6 plus un par trait et étiquette applicables au jet, puis compter le nombre de faces supérieures ou égales à 4 pour battre la difficulté énoncée par le meneur. Au cours de l'aventure, les personnages évoluent en cédant à leurs défauts ou en les laissant derrière eux définitivement.

Cette seconde partie des Contes du Firmament est plus sombre et légèrement moins héroïque que la première mais tout aussi brillante. Elle aurait pu être écrite par un Mike Mignola inspiré par H.P. Lovecraft, s'il avait décidé de faire du steampunk plutôt que *Hellboy*. Simple, efficace et diablement prenant, *Sombre Cieux* est définitivement à la hauteur de *Lady Blackbird* et promet des heures de rires et de frissons.

Julien « Selpoivre » Rothwiller

Fiche technique

Éditeur • Les Ecuries d'Augias
Prix constaté • Gratuit
Matériel • Fichier PDF de 13 pages

J'aime :

✚ Un univers et un système propice à l'Aventure.
✚ Le relooking complet du jeu par rapport à la VO.
✚ Des personnages pré-tirés charismatiques…

J'aime moins :

– … mais en léger décalage avec les thèmes de l'histoire.



METAL ADVENTURES | SUPPLÉMENT DE RÈGLES ET DE CONTEXTE (VF)

Les Pirates de l'Espace

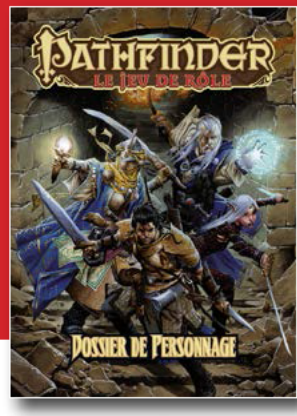
La vida pirata

Nouvel abordage dans la gamme *Metal Adventures* ! Cet imposant ouvrage, l'un des plus beaux de la gamme, prend place après la campagne officielle. Le ton est donné : pour survivre, il faudra être un pirate ! Le livre tient ses promesses, mêlant background et nouvelles règles. Un vrai traité de piratologie. Les joueurs peuvent enfin créer des forbans issus des confréries. Et le maître a tout le nécessaire pour combler leurs désirs de Révolte.

S'il reprend de nombreuses informations dispersées dans les autres ouvrages, ce supplément les synthétise et complète. Outre le recopiage intégral du système Havana, tout est fait pour mieux s'y retrouver ; une bonne idée au vu du nombre de suppléments. Pas de scénario, priorité aux règles et au panache pour un ouvrage utile à tous, y compris pour ceux qui ne font que commencer leur exploration de cet univers.

Olivier Halnais

Éditeur • Éditions du Matagot
Matériel • livre à couverture rigide/208 pages couleur
Prix constaté • 43,90 €



PATHFINDER JDR | AIDE DE JEU (VF)

Dossier de Personnage

Pour le jeu

Terminé les fiches de personnage qui tiennent sur une page, vive le dossier qui va vous permettre de tenir un compte précis de tout ce qui va arriver à votre alter-ego ! Et quand je dis tout, la bête contient tout de même seize pages à remplir au fur et à mesure de vos aventures. On commence par du classique : origine, background, personnages rencontrés, etc. C'est toujours sympa de commencer par du texte et non par des chiffres. Puis vient la « vraie » fiche avec les caractéristiques, CA et autres sauvegardes. Puis on enchaîne par les options réservées à certains personnages (sorts, compagnons, etc.) et on termine par une très amusante page de hauts faits, réponse du berger à la bergère aux jeux en ligne qui s'inspirent tant des jeux de rôles sur table. En résumé, j'aime le fait que le background se trouve avant la technique et que le livret s'ouvre directement au centre, sur la fiche technique. S'il avait été possible d'indiquer le nom du perso sur la couverture, cela aurait été le top.

Croc

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • livret couverture souple de 16 pages couleur inscriptibles
Prix constaté • 4,90 €



BLOODLUST | SUPPLÉMENT + ECRAN DU MJ (VF)

Le Mois des Conquêtes n°1

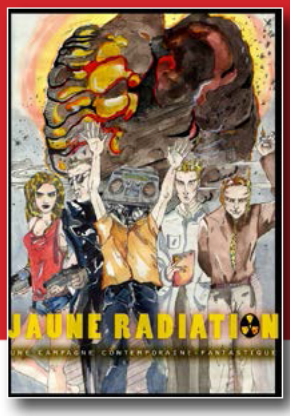
Taenephis en guerre

La plupart du temps, le livret qui accompagne le précieux paravent se révèle assez mince. Ce n'est pas le cas de ce premier *Mois des conquêtes*. L'écran en soi est utile, fourni côté MJ, et son illustration pose l'ambiance à défaut de faire l'unanimité (la première édition de *Bloodlust* proposait un très bel écran). La force du cette aide de jeu réside donc dans le supplément qui l'accompagne, complément indispensable au livre de base. Peu de technique dans ce livre, mais beaucoup d'informations sur l'univers. L'ouvrage aborde des thèmes multiples, mais bien ciblés, comme le rapport du commun des mortels aux Porteurs et aux Armes. Vient ensuite un chapitre sur les chimères disparues, puis un chapitre sur la guerre, abordant le thème, peuple par peule. La partie technique se concentre sur les combats de masse (avec un système faisant la part belle à la narration et à l'improvisation, inspiré du jeu *Les Mille Marches*), la Fusion entre Porteur et Arme, et quelques corrections et précisions sur le système original. L'ouvrage se termine par un scénario sympathique et trois pistes de synopsis.

Julien Dutel

Éditeur • John Doe éditions
Matériel • écran 4 volets + un livre A5 de 108 pages N&B
Prix constaté • 24 €







WASTBURG| SCÉNARIO (VF)

Et la nuit résonnera de mille crimes !

Le Caribou frappe encore !

On nous promettait du lourd et pas seulement en ce qui concerne la taille des caractères. Bingo !! Ce scénario ne laisse aucun moment de répit aux Gardoches au cours d'une nuit de fiesta populacière mémorable ou tout part évidemment en vrille. Et ce d'autant plus que les Boss mettent la pression et pas seulement à cause de la bilouse…

Attention cependant, les possibilités sont très vastes avec des joueurs taquins décidant d'y aller à fond. Si toutes les clés lui sont données, être à l'aise en impro est indispensable pour le meneur. L'aide de jeu sur l'argent ferait presque « gadget » si elle n'était pas aussi bien vue et utile.

Bref, un supplément « étalon de référence » si vous aimez *Wastburg*. Prochaine étape : la Purge. Normal après la fiesta…

Philippe Rat

Éditeur • Les Ecuries d'Augias
Matériel • Livret de 48 pages
Prix constaté • 12,50 €

WARP - GÉNÉRIQUE | CAMPAGNE (VF)

Jaune Radiation

Et là, tu me reçois ?!

Autant le dire de suite, cette campagne contemporaine complètement barrée ne s'adresse pas aux adeptes de jeux « planplans ». Au fil de cinq épisodes se déroulant dans les environs de Los Angeles, les joueurs, qui incarnent les membres d'une famille loufoque, auront à y enquêter sur d'étranges phénomènes, apparemment liés à une fin du monde qui s'annonce imminente. Cette plongée dans le burlesque et l'extravagant passe par la découverte du passé d'un homme à tête de radio (littéralement !), des infos sur la disparition des abeilles (encore un coup des OGM !), la présence d'extra-terrestres dans les parages, et les implications dans cette sombre histoire d'un aïeul de la famille, M. Van Gogh. Si la campagne se veut générique, Rémi Teulière et Didier Rodriguez proposent un ensemble de personnages prétirés (les membres farfelus de la famille) avec le système de règles WaRP (dont une version allégée est fournie en fin d'ouvrage). Cette mini-campagne s'adapte toutefois aisément à d'autres cadres contemporains, dont *L'Appel de Cthulhu*.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • auto-publication (Lulu.com)
Matériel • livret souple, 120 pages
Prix constaté • 24,00 €

CRIMES | SCÉNARIO (VF)

Éclats de verre

Justice !

En attendant l'intriguant *La Chaux de Fonds 1904*, *Eclats de Verre* est le dernier scénario en date pour *Crimes*, un excellent jeu bientôt doté d'une seconde édition qui reste injustement considéré comme un *Maléfices* en plus « adulte ».

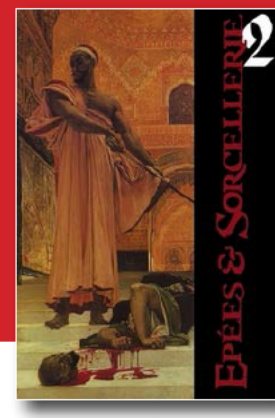
Agréablement écrite par Daniel Latreille, *Eclats de Verre* est de prime abord une aventure classique de par son thème, une série de meurtres à élucider dans le Paris 1900. Reste que le solide traitement des pistes, les nombreux rebondissements, la découpe en trois actes aux scènes internes non linéaires et le souci constant du détail « qui fait vrai » donne vraiment envie de la mener. Voilà donc dix Euros bien dépensés pour les amateurs malgré une édition « de chez Toutrepro » qui peut fâcher.

PR

Éditeur • Les Ecuries d'Augias
Matériel • Livret 16 × 24 cm souple à couverture couleur de 40 pages N&B
Prix constaté • 10 €







TERRA INCOGNITA | SUPPLÉMENT (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. Ce premier volume sous titré *Arabia Felix* 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 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 • Les XII Singes
Matériel • Folio à couverture souple 16 × 23 cm de 32 pages N&B
Prix constaté • environs 9,90€

HEX | SUPPLÉMENT (VF)

LES PÉRILS DE LA SURFACE

Pour les intrigues, on verra plus tard...

Voilà donc enfin la traduction de *Perils of the Surface*, un recueil de quatre scénarios plutôt attendu. Hélas, c'est loin de ce que j'attendais. *La pierre miraculeuse d'Amazonie* est une énième variation de la Cité perdue. *La cité glacée de la terreur* sombre rapidement dans le Doom-Like. Les *cinq griffes du dragon de jade* et son chinois rigolo souffre d'adversaires annoncés et attendus (lui c'est fait, suivant...). *L'héritage de Terra Arcanum* enfin, très Indiana Jones, a du potentiel en le replaçant dans une perspective plus large. Malgré de très bonnes annexes systémiques (Foi, Santé mentale, Arts martiaux...), j'ai malheureusement eu l'impression de lire systématiquement des « work in progress » presque entièrement constitués de notes techniques « action ». Les auteurs ont-ils songés à bâtir de vraies intrigues cohérentes et solides autour de ces scènes ? Probablement mais cela ne transparait vraiment pas à la lecture. Au final, un recueil décevant.

PR

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Matériel • Livre à couverture rigide de 128 pages N&B
Prix constaté • Environ 30 €

LIVRE DE BASE (VF)

ÉPÉE & SORCELLERIE 2

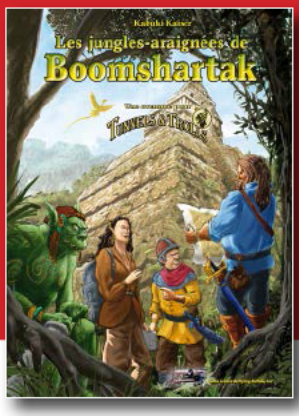
Oldschool à prix imbattable

« Un jeu de rôle inspiré des règles de 1974 d'après l'idée originale de Dave Arneson et Gary Gygax. » La page de garde annonce la couleur. « Inspiré » est le mot important : le jeu est *old-school*, mais pas seulement. Inspirées, les règles le sont, d'une simplicité et d'une efficacité jubilatoires, elles vont à l'essentiel. Le système à base de 2d6 et ses modificateurs, toujours contenus, permet de jouer sans prise de tête. Cette seconde édition double le contenu et sans rien changer au système, elle ajoute un peu de tout : options, sorts, monstres et même deux scénarios. La nouveauté la plus importante est à mon sens l'apparition du voleur, une classe incontournable dans un jeu de *sword & sorcery*. Si quelques règles pourront décontenancer les plus progressistes (limitations du niveau pour les non-humains), il n'y a rien qu'un MJ un peu inventif ne pourra surmonter. À ce prix là, foncez !

Laurent Bernasconi

Éditeur • Frightful Hobgobelin
Matériel • 104 pages couverture souple ou rigide chez Lulu.com
Prix constaté • 6,70 € ou 12,50 €







SCENARIOS | OSRIC (VF)

Le Tombeau de Malagor

Un donjon en apnée

Ce scénario médiéval-fantastique de 24 pages est une création française compatible avec la plupart des jeux dits « old school ». L'aventure se déroule dans Gorgonde, un décor non décrit par les auteurs, mais pour lequel une carte couleur de la région est fournie. L'histoire ne pâtit toutefois pas de ce manque et pourra aisément être déplacée dans un univers similaire. Le scénario est un « donjon » assez classique d'une quinzaine de salles et reprend les bonnes ficelles de ce type d'aventure. L'écriture est parfois maladroite mais un réel effort est à signaler pour certaines énigmes en vers. Dommage que les auteurs n'aient pas signé de leur vrai nom. La gestion de l'oxygène dans le complexe hermétique est un point très appréciable, et transforme l'exploration en une course contre la montre... Au bilan, un bon vieux donjon à l'ancienne et en français qui ravira les fans du genre.

Pierre Balandier

Éditeur : Lulu.com
Matériel : PDF de 26 pages + carte de la région en couleur
Prix constaté : 6,99 €

TUNNELS ET TROLLS | SCÉNARIO (VF)

Les Jungles-araignées de Boomshartak

Motivés ! Motivés !

La force de *T&T* est d'oser aller dans des directions parfois improbables. C'est ici le cas avec ce scénario totalement inédit 100% français que l'on doit à Kabuki Kaiser. Se passant dans les jungles d'Ahng Khor, il met en scène des trolls obligés de courir après un œuf s'ils veulent « niquer » (si, si...). Motivant pour partir en quête non ? Il est certes possible d'envisager un groupe plus « classique » mais avouez que ce serait vraiment dommage... Au cours de leur périple, nos h(z)éros affrontent, entre autres, des lutins-colibris, des papillons carnivores, des elfes jivagos et découvrent même la Théorie des Anciens Astronautes.

Les Jungles..., c'est en quelque sorte du grand n'importe quoi traité intelligemment et avec sérieux. Cett OVNI est donc une sacrée réussite !

PR

Éditeur • Grimtooth
Matériel • Livret couverture couleur A4 de 32 pages
Prix constaté • 14,90 €

RYUUTAMA | ECRAN DU MJ (VF)

Ecran Ryuutama

Tout est mignon dans le dragon

Quelques mois après la sortie du livre de base, l'écran et ses nouvelles options débarquent dans nos boutiques préférées. Sur l'illustration, ras, on est bien dans l'ambiance même si on aurait aimé avoir un petit volet en plus. Toutes les tables les plus importantes sont là, des difficultés aux actions, des souffles aux éveils, des tests les plus communs en voyage en passant par des conseils judicieux.

Dans le livret, vous trouverez la description de la race jouable « gobelin-chatons », à ne surtout pas confondre avec les gobelins-chats, des nouvelles professions, des règles pour jouer des combats navaux et enfin des idées de scénarios liées aux quatre types de dragons. Ryuutama, c'est toujours aussi plaisant, dans la forme comme dans le fond. Vivement la suite !

David Burckle

Éditeur • Lapin Marteau
Matériel • un écran 3 volets et un livret N&B de 32 pages
Prix constaté • 20 €



JEUX NINTENDO 3DS

Bravely Default

Nostalgie japonaise

Le retour gagnant du JRPG à l'ancienne sur la dernière portable de Nintendo. Squaresoft Enix reprend ses vieilles recettes et nous envoie dans un univers qui n'est pas sans rappeler celui d'une de ses séries phares : Final Fantasy. Installez-vous confortablement devant votre double écran et le voyage commence.

Fiche technique
Éditeur • Nintendo / Square Enix.
Prix constaté • 44,90 €



À défaut d'être brave…

Ils auraient pu être courageux chez Nintendo France. Alors bien sûr, la localisation française est de qualité (avec la possibilité de choisir les voix originales japonaises ou le très bon doublage anglais), le jeu se paye même le luxe de profiter de quelques petites améliorations pour sa sortie française par rapport à son homologue nippon (difficulté et niveau de rencontres paramétrables, l'option Bravely Second et une meilleure interface de navigation dans les menus), bien sûr Nintendo a mis les petits plats dans les grands en proposant même une édition collector de qualité (figurine de Agnès de belle facture, écrin digne de ce nom, CD de la bande originale, cartes de collection)… Mais, parce qu'il y a un mais !!! Tout cela plus d'un an après sa sortie dans l'archipel nippon, à croire que Nintendo veut répéter ses erreurs passées.

Revenons au début des années 90 pour comprendre l'origine du problème. En ce temps la super Nintendo connait un grand succès dans l'hexagone, la sortie de *Zelda 3* a été un triomphe, poussant même Nintendo à localiser pour la première fois un jeu d'un éditeur majeur au Japon : Squaresoft (qui a cette époque est le roi du JRPG dans l'archipel, talonné par Enix et sa série Dragonquest). Nintendo lance donc en France durant l'année 1993 le jeu *Secret of Mana* qui connaîtra un gros succès et deviendra le premier action RPG à sortir dans nos vertes contrées. Par la suite, Nintendo sortira deux autres titres dans la même veine : *Illusion of Time* et *Secret of Evermore*. Mais c'est là que le bât blesse car tous ces titres sont des « action RPG », comprenez des jeux au déroulement similaire à un Zelda, avec comme différence une fiche de personnage évolutive comme dans tout bon RPG qui se respecte. Nintendo ne profitera pas de cet engouement pour sortir des JRPG (j pour japonais) avec des combats arrêtés et des actions au tour par tour, nous privant ainsi de la série des *Final Fantasy*, des *Dragonquest*, des *Breath of Fire*, des *Albert Odissey*, de *Chrono Trigger* de *Tales of Phantasia* et de bien d'autres encore. Certains d'entre nous, avides de nouvelles expériences vidéo ludiques se tourneront vers l'import mais, pour une grande majorité, ce sera un rendez-vous manqué et la firme nippone s'en mordra durablement les baguettes.

Avançons un peu dans le temps, Noël 1997 : Sony, qui est devenu un acteur qui compte dans le jeu vidéo avec le lancement réussi de sa Playstation, fait le pari de distribuer et de localiser le dernier épisode de la série phare de *Squaresoft : Final Fantasy 7* (qui pour l'anecdote aurait dû sortir sur Nintendo 64, mais le report puis l'abandon du lecteur de disque prévu pour la machine a



découragé Square qui, pour la première fois de son histoire, fait une grosse infidélité à Nintendo) lorsque le jeu sort sur trois CD avec ses musiques fantastiques, ses cinématiques démentielles en images de synthèse, son univers cyberpunk, la classe absolue de Cloud, Tifa, Séphiroth et toute la bande. Le résultat est immédiat. Le jeu est un immense succès et lance l'engouement du JRPG en France. Nintendo ne se remettra jamais vraiment de cette claque, la Nintendo 64 sera une machine très pauvre en RPG, la Gamecube aura quelques titres de qualité (*Tales of Symphonia* et *Baten Kaitos*) mais sans pouvoir inverser la tendance : la Playsation et sa petite sœur seront les reines du JRPG pour les français. Nintendo contre attaquera sur un marché où on ne l'attend pas : celui des consoles portables. La Gameboy advance aura une logithèque très fourni en action RPG et JRPG avec des titres comme : les *Golden Sun*, les *Breath of Fire*, *Fire Emblem*, *Shining Force*, *Final fantasy* 4,5 et 6 et *Chrono Trigger*. La console suivante, la DS ne sera pas non plus en reste avec les suites de nombreux RPG. Moralité si tu veux des RPG chez Nintendo, achète toi une portable...

Il était une fois dans un autre univers...

Après ce long aparté et pour rentrer dans le vif du sujet : que vaut le scénario ? Classique mais bien ficelé avec son lot de surprises et de rebondissements bien old school. L'action se situe dans le vaste univers de Luxendarc où vit un jeune garçon nommé Tiz, il coule des jours heureux dans son petit village de Norende quand un cataclysme se produit : le village est englouti par un gouffre béant surgit de nulle part, Tiz est le seul survivant... Quand l'aventure commence, il se réveille dans une petite auberge dans la capitale du pays. De retour sur les lieux du drame, il fait la connaissance d'Agnès Oblige, la vestale du vent qui est pourchassée par l'armée de la principauté d'Eternia une terre lointaine qui a décrété que les vestales étaient des hérétiques. Agnès est accompagnée d'Airy une petite fée espiègle qui est là pour l'aider à réveiller les 4 cristaux élémentaires (vent, eau, feu et terre). Commence alors une quête à la recherche des temples contenant les cristaux et échapper aux sbires de l'empire. Nos 2 compagnons seront très vite rejoints par Edéa, la fille du général de l'empire, qui trahira les siens pour se mettre du côté de la vestale et Ringabel, jeune homme amnésique et un brin dragueur. Cette petite bande va donc voyager aux quatre coins du monde pour le sauver. En plus de cette histoire principale, de nombreuses scènes dialoguées et de quêtes annexes développeront les destinées des différents protagonistes.

Un ravissement pour les sens.

Techniquement, on est dans le haut du panier de la petite portable. Graphiquement, le mariage entre tradition et modernité est du meilleur effet, les personnages sont modélisés en 3D, tout en gardant le charme des bons vieux sprites 2D de la grande époque du JRPG, avec des personnages ayant des visages très ronds et des expressions assez naïves, complètement dans le style de Final fantasy 6, d'ailleurs l'univers du jeu présente quelques similitudes avec son illustre ainé dans le design ce qui ne gâche rien (univers heroic fantasy avec un soupçon de technologie, bien loin du cyberpunk de Final fantasy 7) Les différents costumes des personnages sont complètement dans l'esprit manga japonais et pour certains pop japonaise (couleurs flashy, armures imposantes, nombreux détails sur les costumes) Square Enix a aussi fait le choix de la 3D pour le déplacement sur la carte du monde, pour les donjons et les écrans de combats (les ambiances visuelles variant du bon au très bon) mais ils ont aussi pensés aux nostalgiques en proposant des →



superbes visuels 2D aux tons pastels et colorés, pour toutes les villes et villages et pour certaines rencontres. L'effet est d'ailleurs magnifié par le rendu 3D stéréoscopique de la console, en donnant une belle impression de profondeur de champ à ces images plates (ville du feu et du désert somptueuses entre autres) Square a aussi apporté un soin tout particulier à son bestiaire très fourni et aux différents rendus visuels des attaques de nos héros en fonction de leur classe de personnages. Un petit mot pour finir sur la musique qui sans atteindre les envolées lyrique de Final Fantasy 6, propose tout de même un certain nombre de morceaux de haute volée qui accompagneront vos nombreuses péripéties.

Un gameplay solide

Avec Square Enix, on avance en terrain connu, le jeu ne déroge pas à la règle du déroulement classique et réglé comme du papier à musique de la firme. Le jeu se compose en différentes phases : discuter avec les PNJ dans les villes pour obtenir des informations et faire avancer la trame principale, mais aussi débloquer des quêtes annexes (souvent en parlant à plusieurs PNJ, parfois situés dans des endroits très éloignés les uns des autres), acheter de l'équipement, bien évidement. Puis vient l'exploration de la carte du monde où se font les rencontres aléatoires pour augmenter son niveau d'expérience, progresser dans ses jobs ou simplement amasser des espèces sonnantes et trébuchantes, à ce propos le jeu possède une fonction très intéressante qui permet d'augmenter ou de diminuer la fréquence des rencontres, bien pratique quand on a besoin de « farmer » ou au contraire quand on veut traverser une région plus rapidement. La difficulté du jeu est aussi réglable pour les plus aguerris et avoir un challenge plus relevé. Pour finir les phases de donjon et son lot de rencontres, avant de finir par un boss bien retord en général. Du très conventionnel me direz-vous, alors quoi de neuf en vérité ? C'est plutôt dans la mécanique du jeu qu'il va falloir se pencher. L'expérience et la montée de niveau sont les principes de base de tout RPG respectable. Dans Bravely Default, vous aurez en plus différents jobs accessibles pour développer vos persos.

Progression

Au départ, vous commencez Freelance et au fur et à mesure que vous progresser vous gagnez des capacités spécifiques, il en va de même pour les 24 jobs du jeu (récupérables en vainquant des Boss et d'autres accessibles via des quêtes annexes) répartis en 4 classes distinctes, les cogneurs (pirate, chevalier, walkyrie, etc) les utilisateurs de magie (mage blanc, noir, chronomage, invocateur, etc), les soutiens (maîtres des potions, chanteur...)et les exotiques (vampire, chasseur, voleur, etc) L'idéal étant d'avoir un groupe assez équilibré et complémentaire, avec un des jobs de chaque catégorie. Mais là où cela devient intéressant, c'est dans la combinaison des différents jobs, en effet chaque personnage a un job principal dans lequel il progresse, mais il a aussi la possibilité d'avoir des compétences secondaires liés à un autre job qu'il a appris précédemment : par exemple un mage blanc, possède magie blanche en caractéristique principale, mais il peut tout à fait avoir magie noire en compétence secondaire ce qui le rend très polyvalent. Le chevalier peut par exemple aussi combiner ses propres capacités avec celle du pirate qui lui permet de porter des attaques double ou triples. Le système va encore plus loin, pour chaque job, le personne apprend aussi des dons spécifiques en rapport avec sa classe, par exemple DEF MAG +20% pour le mage noire, ou 2 mains pour le chevalier qui lui permet de tenir son arme à 2 mains pour infliger plus de dégâts (au début de l'aventure, on ne possède qu'un point de don, mais au fur et à mesure ce capital augmente et permet d'équiper plusieurs dons issus de job différent).

À terme on peut combiner plusieurs dons de différentes classes pour optimiser aux mieux le personnage au gré des rencontres, par exemple un mage noir pourra utiliser le don PM +20% , ATT MAG +20% et DEF MAG +20%, alors qu'il aura appris certains de ses dons avec une autre classe. Cela ouvre de grande perspective d'optimisation quand on sait que chacun des 24 jobs possèdent en moyenne entre 6 et 10 dons. L'autre grande idée du système de jeu se situe dans les combats, chaque personnage a le choix entre plusieurs possibilités assez classiques : attaquer, utiliser un objet, passer son tour. Mais Square Enix a rajouté 2 commandes à ce menu : Brave et Default apportant une dimension tactique très intéressante, notamment dans les combats contre les Boss. A la base chaque personnage ne peut agir qu'une fois par tour, mais si vous utilisez la commande Brave (jusqu'à 3 fois successives) vous pouvez agir 4 fois de suite dans le tour et donc construire une stratégie d'attaque spécifique, comme : briser la défense de la cible, diminuer sa rapidité et l'attaquer 2 fois ! Le revers de la médaille est que le personnage ne pourra plus agir pendant 4 tours (un compteur d'action PB vous indique ou vous en êtes, en général le combat commence à 0, si vous utilisez Brave 3 fois vous tombez à -3) Donc attention à ne pas confondre vitesse et précipitation au risque de se faire violement punir par certains Boss.

Un Default pas vilain

La commande Default quant à elle permet de défendre sur ce tour et de gagner un point d'action, très pratique quand les ennemis ont des séquences d'attaques et que vous ne voulez pas trop ramasser de dégâts et contre attaquer en agissant 2 fois dans le tour suivant sans pénalités. Tout est une question de dosage et de patience, mais une fois maitrisé l'art du jonglage entre les 2, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir, ça va chauffer pour leur matricule...Square Enix a ajouté une autre capacité optionnelle, le Bravely Second pour en mettre encore plus plein la tête des Boss bien casse bonbons, en gros en déclenchant cette capacité, le jeu se met en pause et vous pouvez balancer une séquence d'attaque sans que l'ennemi ne puisse faire quoi que ce soit, une sorte de tour gratuit ou il est judicieux de balancer une bonne attaque spéciale. L'utilisation de cette capacité reste conditionnée par le cumul des PS (points de sommeil), il faut laisser la console en veille avec le jeu pendant 8 heures pour gagner 1 PS ou bien en acheter sur le Nintendo store, il n'y a pas de petit profit. Le jeu offre aussi la possibilité de se connecter à internet pour demander de l'aide à d'autres joueurs via l'option soutien dans les combats, permettant d'utiliser l'attaque spéciale du personnage sélectionné par l'autre joueur, une sorte de coopération bien sentie en cas de pépin. La reconstruction du village de Norende offre aussi la possibilité de faire revenir des habitants et accélérer la construction des boutiques, pour obtenir des objets plus puissants et des capacités supplémentaires pour les attaques spéciales, de quoi s'occuper de nombreuses heures dans cet univers prenant et plus encore si vous voulez tout découvrir...

Derek Klivian



J'aime :

+ Les graphismes mêlant habilement 2D et 3D.
+ Le parfum old school de ce JRPG à l'ancienne.
+ Une histoire riche en rebondissement (une bonne et une mauvaise fin possible).

J'aime moins :

- Un scénario très classique avec des personnages parfois stéréotypés et une certaine redite sur la fin
- Airy, tu nous les casses !
- Nintendo, la suite ce n'est pas un an après la sortie japonaise, merci.

BD

Le coin des comics

L'Univers Valiant

Grâce à Panini Comics, nous pouvons découvrir depuis peu un tout nouvel univers de super-héros ayant sa propre identité : l'Univers Valiant. Loin des personnages de Marvel et DC, ces comics mettent en scène des protagonistes ayant leur originalité. Petit tour d'horizon.





Bref historique

Valiant Comics est un éditeur de *comic-books* créé dans les années 1990, qui lança son propre univers de super-héros à l'ombre de Marvel et DC. Cette société était alors le bébé de Jim Shooter, ancien éditeur en chef de Marvel qui venait de s'en faire débarquer et qui utilisa l'argent de ses investisseurs pour monter sa propre maison d'édition : Valiant Comics. Ce fut hélas un échec qui se fit rapidement oublier, malgré des séries souvent intéressantes avec des artistes réputés aux commandes. Valiant Comics était arrivé trop tôt sur le marché car, à peine deux ans plus tard, Image Comics bouleversait l'industrie en affichant la même ambition.

Durant quinze ans, Valiant Comics fut une sorte de serpent de mer dont on promettait sans cesse le retour sans jamais rien en voir. Jusqu'en 2012, où enfin les super-héros de cet univers firent peu neuve et renaquirent de leurs cendres. Mais alors : pourquoi parler d'un nouvel univers, si celui-ci a déjà plus de vingt ans d'existence ? Tout simplement car la renaissance de Valiant Comics passe par un *relaunch* massif des titres : à la manière de la ligne *Ultimate* chez Marvel, les personnages Valiant sont une réinvention de leurs ancêtres, débarrassés du poids de la continuité afin de séduire un nouveau lectorat. Aucun besoin de connaître leurs versions des années 1990 : ils ont été entièrement recréés, ne gardant que les concepts de base.

Les titres disponibles

C'est l'éditeur Panini Comics qui publie chez nous l'Univers Valiant – sous la forme d'albums à couverture souple réunissant quatre à six épisodes de ces nouveaux *comics*. Pour le moment, quatre titres sont disponibles mais nul doute que d'autres viendront compléter cette édition française – si le succès est suffisamment au rendez-vous.

- **X-O Manowar** raconte l'histoire d'un guerrier Wisigoth, Aric. En guerre contre les Romains en l'an 400, son armée et lui sont capturés par des extra-terrestres et réduits en esclavage. Aric décide de s'évader avec les siens et, par un concours de circonstances, il s'empare d'une puissante armure de combat symbiotique. De retour sur Terre, il s'aperçoit qu'il est parti depuis bien plus longtemps qu'il ne le croyait... Un titre qui pose des bases intéressantes (imaginez *Conan* dans l'armure d'*Iron Man*) mais dont le premier album n'est au final qu'une longue introduction – la série ne décollera sans doute que dans la suite.

- **Harbinger** est le titre qui sonne le plus super-héros. Dans notre monde existent des gens spéciaux : les psioniques, dotés de pouvoirs variés. Peter Stanchek en est un, jeune homme incapable de contrôler ses dons et menant une vie de fuyard. Jusqu'à ce qu'un puissant psionique à la tête d'une école apprenant à ces êtres à se maîtriser – la Fondation Harbinger –ne propose de le rejoindre... L'une des parutions les plus intéressantes, version sombre et para-



noïaque des *X-Men* et dont ce premier album est plus que riche en péripéties, augurant du meilleur pour la suite.

- **Archer & Armstrong** met en scène un duo improbable : le jeune Obadiah Archer a été élevé dans le fanatisme religieux le plus complet avec comme objectif d'éliminer l'antéchrist. Quand il découvre que celui-ci est Armstrong, un immortel bon vivant sans malice, il commence à s'interroger sur le sens de sa mission… Plein d'humour et d'action, ce titre concilie la légèreté de la narration et le sérieux des péripéties, et ce premier album a la mérite de boucler ce qui semblait être l'intrigue principale – ce qui pique la curiosité pour la suite.

- **Bloodshot** est une arme vivante, un soldat au corps rempli de nanites lui octroyant des capacités surhumaines. Mais lui-même n'a pas conscience de ce qu'il est : la tête farcie d'implants mémoriels, il se met en quête de son identité alors que l'armée se lance à sa poursuite, ne pouvant laisser un tel être libre dans la nature. Violent et sombre, ce *comic-book* mêle une science-fiction dickienne et l'univers de l'espionnage en offrant des scènes d'action dantesques.

Inspiration

Valiant Comics propose un univers de super-héros moderne et complet, balayant divers sous-genres (les barbouzeries avec *Bloodshot*, l'occulte avec *Archer & Armstrong*, le conspirationnisme avec *Harbinger*…). Le fait que l'univers soit neuf est un gros avantage pour s'en servir en tant qu'inspiration rôliste : il est en effet aisé à aborder, sans le foisonnement parfois décourageant de Marvel ou DC, tout en proposant une base solide.

Système pour jouer du super-héros mais ne proposant aucun background, *Icons* peut ainsi aisément utiliser l'Univers Valiant comme toile de fond – l'adaptation des personnages étant des plus aisées. (Un tel portage pouvant se faire avec d'autres systèmes dépourvus d'univers : *SuperClique, Mutants & Masterminds, Champion*…)

Les comics usent et abusent du concept de dimensions parallèles. L'Univers Valiant – considéré comme un monde alternatif – peut donc se recycler dans n'importe quel jeu de super-héros. Les agents d'*Humanydyne* y accèdent par le Temps du Rêve à l'occasion d'une enquête. Les héros de *Marvel Heroic Roleplaying* doivent empêcher sa collision avec leur propre réalité suite aux manigances d'un super-vilain désireux de régner sur une fusion des univers. Au cours d'une nouvelle Crise majeure, les méta-humains de *DC Adventures* rencontrent les personnages Valiant et luttent à leur côté – ou contre eux ? Le monde d'*Hexagon Universe* regorgeant de réalités parallèles (de l'univers négatif de Zhûd à la Vallée des Sept Soleils), l'Univers Valiant pourrait en être une parmi d'autres. Enfin, plus audacieux : les héros Valiant surgissent depuis l'Hypermonde dans l'Europe des années 1930 de *la Brigade chimérique* !

Romain d'Huissier









JEUX NINTENDO 3DS

THE LEGEND OF ZELDA : A LINK BETWEEN WORLDS

Mon précieux !

La suite d'un des épisodes les plus légendaires de l'histoire des jeux vidéos débarque enfin sur console portable. Il se sera fait attendre, mais le jeu en vaut la chandelle. Petit tour d'horizon de ce retour aux sources...

Fiche technique
Éditeur • Nintendo
Prix constaté • 44,90 €



Gloire à notre illustre héros !

Il est de retour un peu plus de vingt ans après la sortie du jeu original sur Super Nintendo, le bien nommé *The legend of Zelda : A link to the past*. Les superlatifs manquent tant ce jeu a marqué une génération par sa beauté, son challenge, ses musiques... Si de nombreux épisodes sont sortis par la suite, beaucoup d'entre nous caressaient le fol espoir de voir enfin une suite à ce jeu mythique. Nintendo nous a entendus !

Link portable...

Ce n'est pas sur console de salon que Link effectue son retour dans le royaume d'Hyrule mais sur console portable. Si de prime abord ce choix peut paraitre surprenant de la part de Nintendo, soyez complètement rassuré, c'est un pari gagnant, la 3DS se révélant être l'écrin idéal pour les nouvelles aventures de notre petit elfe muet préféré. Tout d'abord, sur l'aspect purement technique, le jeu est une petite merveille sur le plan visuel, le hissant aisément dans le top des jeux 3DS les plus réussis (à jouer sur 3DS XL si possible pour profiter de tous les petits détails graphiques). A l'instar de son frère ainé, le jeu se déroule toujours en vue de dessus, tout en ayant conservé le charme des graphismes 2D de l'époque, transposé dans un univers graphique 3D actuel. Entre tradition et modernité, Nintendo n'a pas choisi et nous offre le meilleur des deux mondes. En ce qui concerne la musique, la 3DS présente l'avantage d'avoir un processeur sonore plus performant que la super NES (loin de moi l'idée de critiquer les musiques de *Zelda 3* qui trottent toujours dans un coin de ma tête et qui tiraient pleinement partis des capacités sonores de la console) et donc de proposer un mélange de thèmes nouveaux et de reprises qui n'ont pas fini d'égayer votre aventure à travers Hyrule. Encore une fois, hommage réussi de la part de Nintendo qui nous ressort des musiques empreint d'une nouvelle jeunesse technique et que l'on se prend à redécouvrir avec plaisir.

Et l'aventure dans tout ça ?

Bon, alors une fois la console prise en main, on est de retour dans ce bon vieux monde d'Hyrule, toujours en équilibre entre les forces de la lumière et celles des ténèbres. De ce côté-la, Nintendo ne s'est pas trop foulé. La carte du monde est identique à celle de l'épisode précédent... Je sens pointer une légère déception chez certains. Mais encore une fois l'hommage ne se



contente pas de redite : les donjons, bien que situés aux mêmes endroits, présentent une architecture complètement différente, dans le but d'exploiter la nouvelle capacité de Link : le rasage de mur à plat ! En effet après votre première rencontre avec Yuga (le méchant qui remplace Aghanim, le vilain sorcier de *Zelda 3*), celui-ci tentera de vous transformer en tableau pour vous ajouter à sa collection ! Echec total de sa part, mais vous laissant la possibilité de vous rendre plat comme une feuille à l'instar de Paper Mario et de naviger contres toutes les parois possibles et imaginables du jeu ! Ce qui en terme de gameplay vous ouvrira de toutes nouvelles perspectives d'explorations et de surprises et autres trésors cachés savamment disséminés dans le jeu.

Le déroulement de l'histoire reste assez classique et conforme à l'original : il vous faudra récupérer les trois médaillons pour obtenir Excalibur dans les bois sacrés, puis traverser la faille menant au mondes des ténèbres et délivrer les sept sages emprisonnés dans des donjons tous plus variés les uns que les autres (mention spéciale au repère des voleurs, un petit bijou de level design).Finalement, il faudra vous diriger vers le combat final qui livrera son lot de surprises... Mais chut c'est un secret ! Vous l'aurez compris c'est un jeu presque parfait si on laisse de côté sa relative facilité par rapport à son illustre ainé. Surtout, la possibilité d'obtenir les différents items un peu trop rapidement par un système de location auprès d'un marchand facétieux est regrettable... Mais rassurez-vous l'aventure est longue et enchanteresse et vous scotchera de nombreuses heures à votre console...

Derek Klivian

J'aime :

✚Les graphismes enchanteurs dans l'esprit de *Zelda 3* remis au goût du jour.

✚Le rendu 3D participant grandement à l'immersion dans le jeu.

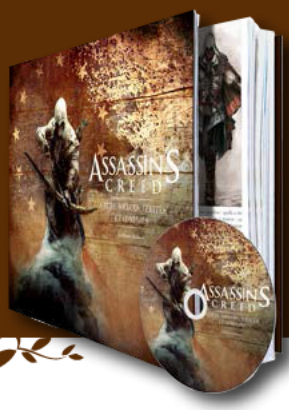
✚Les musiques dans la plus pure tradition Zelda.

J'aime moins :

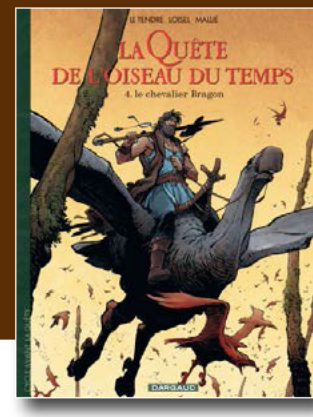
➖La relative facilité du jeu.

➖Pas assez long quand on est scotché du début à la fin.

➖À quand le prochain épisode ?







LIVRE DE RÉFÉRENCE

Assassin's Creed – Entre voyages...

Un voyage dans l'univers d'Assassin's Creed

Assassin's Creed fascine depuis ses débuts. Tandis que la gamme voit la sortie de son quatrième opus, Pix'n Love en remet une couche et réédite son ouvrage sur la saga d'Ubisoft dans une version augmentée.

Résumés des intrigues, exploration de l'univers, développement des personnages, anecdotes et analyses, mises en parallèle avec notre véritable Histoire, le livre est riche et il est agréable par exemple de se voir rappeler que le Da Vinci d'*Assassin's Creed 2* n'est pas fidèle au personnage historique... Rempli d'inspirations pour tout MJ qui souhaite employer les jeux comme base d'une campagne, l'ouvrage mérite le détour. Notez également la sortie de l'artbook *The Art of Assassin's Creed 4, Black Flag* chez Titan Books (192 pages, 34,95 $), magnifique recueil d'artworks recommandé à toute personne désireuse de se lancer dans une campagne ambiance pirates.

Julien Dutel

Éditeur • Pix'n Love
Matériel • livre carré 413 pages couleur
Prix • 34,90 €

BD

Hôtel Particulier

Retour aux sources

Guillaume Sorel, pour les anciens rôlistes que certains d'entre nous commençons à devenir, c'est une page de la vie de *Casus*. Un illustrateur surdoué mais atypique, maître des nuances en clair-obscur, à qui l'on doit aussi *L'Île des morts*, une intrigue en cinq tomes dans une pure ambiance Lovecraftienne qui a marqué bon nombre de BDphiles. Avec *Hôtel particulier*, Sorel revient aux sources, à la fois dans les thématiques - fantômes, atmosphères feutrées et histoires dérangeantes - et dans le graphisme, puisqu'après avoir mis des années avant d'inclure une quelconque couleur dans son travail de lavis marron, il délaisse comme à ses premières heures la couleur. Et comme au premier jour, le charme opère à nouveau. Chat étrange, voisinage sombrant peu à peu dans le fantastique, héros luttant contre des évènements tragiques et personnels. Non, ce n'est pas *L'île des morts* ou le magistral *fils du grimacier*, mais le plaisir est là et quelques idées sont mêmes exploitables en JdR.

Damien Coltice

Éditeur • Casterman
Auteur • Guillaume Sorel
Prix constaté • 17 €

BD

(Avant) La Quête de l'Oiseau du Temps – T.4

La légende de Bragon

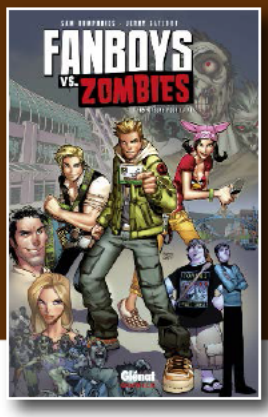
Dans les années 80, *La Quête de l'Oiseau du Temps* a fait rêver plus d'un rôliste. Des années plus tard, Loisel et Le Tendre décident de revenir sur Akbar avec une « prequel » racontant comment Bragon est devenu la légende que l'on sait et pourquoi il s'est lancé dans la fameuse quête. Après trois albums narrant les aventures du jeune Bragon, la série semble avoir trouvé son dessinateur attitré en la personne du talentueux Vincent Mallié.

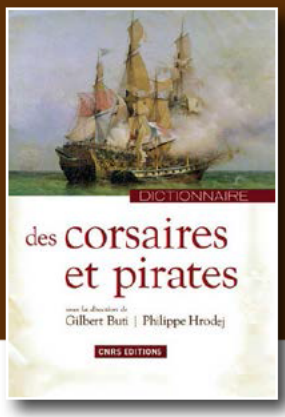
Elle prend surtout de la hauteur et du souffle, avec l'accession de Bragon au statut de chevalier, et développe son intrigue de fond avec la montée en puissance de l'Ordre, la secte qui vénère le dieu maudit Ramor. Ce tome 4, peut-être un peu mou à cause de certaines séquences, contient aussi les premiers éléments de la prequel qui font vraiment frémir, et annonce des événements d'ampleur à découvrir dans le tome suivant.

Marc Sautriot

Éditeur • Dargaud
Auteurs • Mallié (dessin) et Le Tendre et Loisel (scénario)
Prix constaté •11,99 €







JEU DE PLATEAU (VF)

8 Masters Revenge

Les maîtres de la baston

Après le très bon *Yomi* – un jeu de cartes de David Sirlin où chaque deck permet de jouer un personnage inspiré de *Street Fighter* – il était difficile de faire aussi bien sur le même terrain. Serious Poulp, nouvel éditeur français, se prête à l'exercice en remplaçant les décors vidéoludiques par des parvis de temple façon « Chine ancienne » où huit maîtres d'art martiaux se savatent. Au-delà de l'ambiance, dans ce type de jeu d'affrontement, c'est la mécanique qui prime, afin de faire ressentir toute la subtilité des arts martiaux. Et les deux auteurs du jeu parviennent à merveille à retranscrire ces moments d'attente où l'on s'efforce de percer les secrets d'une défense au moment le plus opportun pour assener un coup de poing dévastateur, et ce, avec un ingénieux système de cartes et de combos. Bien vu, frais et doté d'une grande rejouabilité, ce jeu de baston est très une bonne surprise dans le paysage ludique.

Manuel Rozoy

Auteur • Ludovic Roudy et Bruno Sautter
Éditeur • Serious Poulp
Nb de joueurs • 1-4
Durée • 15-45 min

BD

Fanboys vs Zombies

Tome 1

Dans cette nouvelle série, la promesse du titre est tenue et le lecteur trouve exactement ce qu'il est venu chercher : des zombies, des geeks et toutes les références culturelles qui vont avec ces derniers. Tout commence avec un groupe d'amis qui se retrouve comme d'habitude au Comic-Con de San Diego. Malheureusement, des rivalités sont apparues avec les années et il faudra une invasion de morts-vivants (dont l'origine rappellera des souvenirs aux habitués de ces conventions) pour ressouder la fine équipe. Ce premier tome bénéficie d'une édition impeccable : couverture cartonnée, tout couleur et de nombreux bonus (couvertures des fascicules et croquis préparatoires). La traduction, qui s'annonçait périlleuse, se révèle dans l'ensemble de bonne facture. Reste à espérer que la série prendra son envol après ce tome qui sert essentiellement à poser les bases.

Laurent Devernay

Éditeur • Glénat Comics
Matériel • 128 pages couleur, couverture rigide
Prix constaté • 14,95 €

DICTIONNAIRE

Dictionnaire des corsaires et pirates

Le Petit Robert au pays des pirates

Fans de *Pavillon Noir*, voici un pavé qui peut vous intéresser : un dictionnaire qui réunit plus de 600 entrées sur les pirates et corsaires, célèbres comme méconnus, ainsi que sur les lieux qui leur sont associés. Si la forme retenue par Gilbert Buti et Philippe Hrodej a ses limites - impossible de faire recherche sur une période ou une région, entrées absentes -, l'ouvrage demeure une magnifique source d'informations sur le sujet. Chaque article se veut bien entendu généraliste et compte une ou deux colonnes mais permet de découvrir nombre de personnages et lieux emblématiques. Les MJ de *Pavillon Noir* y trouveront donc une profusion d'inspirations et une abondante bibliographie en annexe qui permettra aux intéressés de creuser davantage.

MS

Éditeur • CNRS Éditions
Auteur • collectif, sous la direction de Gilbert Buti et Philippe Hrodej
Prix constaté • 32,00 €



JEU DE PLATEAU (VO)

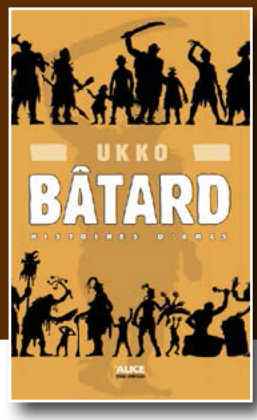
BIOSHOCK INFINITE

Adaptation réussie

Même si j'ai un peu de mal à comprendre le récent succès public et critique du dernier *Bioshock* avec son level-design absent et des combats bourrins à l'extrême, force est de constater que son univers bien facho, subtilement édulcoré par une direction artistique somptueuse, mérite le détour. Bon début de cette adaptation sur plateau : elle éradique évidemment avec brio les errements vidéoludique de cette licence pour se concentrer sur le background et l'ambiance de la ville de Columbia. Plutôt que de paraphraser l'aventure initiale de Booker Dewitt et Elisabeth, le jeu propose ici de défier son ou ses adversaire(s) par le prisme d'une des deux factions : les Pères Fondateurs ou la Vox Populi. L'idée vraiment sympa, outre un système d'affrontement efficace, réside dans la progression des deux héros du jeu vidéo, devenus de véritables fauteurs de troubles pour les clans des joueurs. Un très bon titre qui a le mérite à mes yeux de surpasser son inspirateur en proposant un gameplay costaud et immersif…

Manuel Rozoy

Auteur • Isaac Vega
Éditeur • Plaid Hat Games
Nb de joueurs • 2 ou 4
Durée • 60-90 min



ROMAN (VF)

BÂTARD

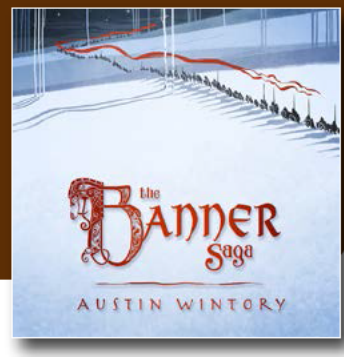
C'est l'histoire d'un orc…

Premier roman d'Ukko, *Bâtard* inaugure la série *Histoires d'Orcs*, dont le titre est explicite. L'action se déroule dans un univers medfan que le lecteur découvre peu à peu, tout d'abord à travers les yeux d'un jeune orc, puis par ceux d'humains confrontés à sa tribu. Le héros, Bâtard, fils de Maraude, nous fait découvrir les orcs sous un angle inhabituel, ce qui est particulièrement sympathique.

Bâtard est un bon roman, au style dans la veine des Jaworski et des Ferrand. Je regrette toutefois, dans les chapitres « orcs », le récit à la première personne et au présent, pas toujours maîtrisé, et qui oscille entre un langage assez littéraire, étrange pour un orc, et un vocabulaire qui se fait plus cru, voire grossier, dans les dialogues, lesquels semblent plus adaptés mais détonnent à cause du changement brutal de registre. Les chapitres « humains », plus classiques, sont aussi mieux maîtrisés. Un livre à découvrir !

Marc Sautriot

Éditeur • Alice
Auteur • Ukko
Prix constaté •18,50 €



BANDE ORIGINALE DE JEU VIDÉO

THE BANNER SAGA

Chants d'un temps révolu

Les bandes originales de jeu vidéo constituent une source inépuisable d'inspiration. Austin Wintory n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'il avait déjà signé la magnifique bande originale de *Journey*. Aujourd'hui, le voilà qui propose sa dernière création.

Disponible sur le site du compositeur au prix de sept dollars (bien que l'on puisse décider de donner plus si on le désire), la bande originale de *The Banner Saga* nous plonge dans une ambiance flirtant avec l'antique-fantasy. Envoûtante, poétique, douce parfois, primale aussi, elle se laisse écouter et fait une excellente musique de fond. Les chants ne sont pas, pour une fois, en latin et la musique, même si elle nous raconte une histoire quand on l'écoute seule, ne nous l'impose jamais. Pourquoi pas l'utiliser pour *Keltia*, *Oltréé*, *Bloodlust*, *Conan*, *Dawnforge* et autres ?

Julien Dutel

Éditeur • Austin Wintory (http://austinwintory.bandcamp.com/album/the-banner-saga)
Matériel • 12 morceaux, mp3, 70 minutes environ
Prix constaté • 7 dollars ou plus







JEU DE PLATEAU (VF)

Le Testament du Duc de Crécy

L'arbre généalogique of thrones

1729. Les aristos ont encore quelques années devant eux pour se pavaner dans la soie tout en rigolant du bas-peuple qui patauge dans la fange. Profitez vous aussi de ces moments de luxe intense pour décider du sort de votre famille sur trois générations. Dénichez les meilleurs conjoints pour vos enfants, en priant que ce soit des garçons et que leur mère ne meure pas en couche ; tentez d'acheter quelques titres et des signes extérieurs de richesse ; parvenez enfin à faire de votre descendance de véritables aristos qui finiront par monter à l'échafaud quelques années plus tard. C'est ce que vous propose ce jeu polonais qui, s'il ne s'illustre pas par sa dimension hautement stratégique, parvient à faire voyager à travers un arbre généalogique où chaque nouveau venu n'est là que pour vous apporter un peu plus de prestige. Avec ses 75 personnages différents, le jeu offre des rebondissements toujours comiques et ravira ceux pour qui le thème est essentiel.

Manuel Rozoy

Auteur • Michiel Justin Elliott Hendriks
Éditeur • Iello
Nb de joueurs • 1-4
Durée • 60 min

ARTBOOK

The Art of Brom

Un don magnifié

Brom n'est pas un illustrateur comme les autres. Il a marqué de son indubitable talent une génération et des JdR, à commencer par *Dark Sun*. Mais on lui doit aussi d'autres pièces maîtresses de nos collections et des images non moins fameuses pour des jeux vidéos comme *Diablo*. À l'heure de *Kickstarter*, Brom a décidé de demander au public de financer un art book. Mais pas n'importe lequel. Son art book. Le art book idéal en somme. Travaillé, peaufiné, par amour pour son œuvre et par amour des images. Le financement a été un franc succès et l'ouvrage que vous pouvez désormais vous procurer (en import malheureusement) est tout simplement sublime. Des débuts méconnus de l'artiste jusqu'à ses plus récents travaux (notamment ceux pour les contes lugubres qu'il écrit lui-même), tout y est. Et cerise sur le gâteau, les textes qui émaillent l'ouvrage sont passionnants à lire. Le plus bel art book de l'année, assurément.

Damien Coltice

Éditeur • John Fleskes
Auteur • Gerald Brom
Prix constaté • Environs 40 €

BD (VF)

Vo'hounâ

Édition Intégrale !

L'univers préhistorique fait peau neuve avec l'intégrale de la saga *Vo'hounâ*, à l'origine du JdR *Würm*. Empreintes de chamanisme, les aventures de Cheval Cabré, homo sapiens, et de Vo'hounâ, superbe néanderthale, oscillent entre réalisme archéologique et fantastique maîtrisé. Leur légende épique est poétiquement contée avec des traits N&B assortis d'aplats d'ocres. Un cahier « scientifique » complète cette belle édition avec les interventions de Bruno Maureille, spécialiste de l'homme de néanderthal, et de Jean Clottes, spécialiste de l'art rupestre. À signaler aussi, la sortie de *La Guerre du Feu – Tome 2*, BD inspirée du roman de Rosny Ainé dépeignant la reconquête héroïque d'un feu perdu. Ici, l'auteur n'extrapole pas à partir des avancées de la recherche mais transmet la vision d'un grand auteur de fiction préhistorique : une vision romantique, fascinante et effrayante.

Géraud « myvyrrian » G.

Auteur • Emmanuel Roudier
Éditeur • Errance
Matériel • 192 pages couleur + un cahier scientifique, couverture rigide
Prix constaté • 28 €



ROMAN

Le Sang que l'on verse

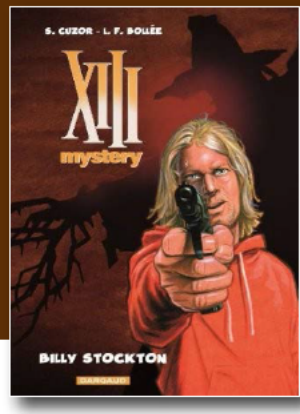
Un véritable tour de force !

Cette accroche élogieuse mais méritée est celle que l'on peut lire au dos du roman de ce jeune auteur prometteur. Le récit se passe dans un monde typé fantasy barbare et on y suit l'histoire d'un jeune prodige, Etréham, un guerrier comme le monde n'en a jamais connu. Un maître dans l'Art, comme il l'appelle, l'art de donner la mort. Son talent pour la guerre va le mener à croiser le chemin d'une jeune fille, Asa, qui l'a choisi pour affronter le dernier dieu. Rien que ça !

L'auteur ne fait pas dans la subtilité, le récit est violent, graphique et on sent les influences mangas, fantasy et récits épiques chers aux amateurs d'imaginaire décomplexé. L'ensemble se lit d'une traite, le rythme est soutenu, les dialogues sont percutants et on ne s'ennuie pas une seconde et ce jusqu'à la dernière page !

Cyril Rolland

Éditeur • Mnémos
Auteur • Yann De Saint-Rat
Prix constaté • 20 €



BD (VF)

XIII Mystery – T.6 Billy Stockton

Billy's got a gun !

Si d'aucuns considèrent ce spin-off de la série *XIII* comme une exploitation commerciale supplémentaire d'une licence déjà surexploitée, son principe n'en demeure pas moins intéressant : explorer et étoffer via des one-shot l'histoire des personnages secondaires de la série. Le résultat est inégal selon les personnages et l'équipe aux commandes (un binôme par personnage). Le tome 6 ne se distingue pas par son dessin, néanmoins honnête et dans le ton de la série mère, mais mérite le détour pour son personnage, Billy Stockton, le jeune déséquilibré que côtoie XIII à l'asile pénitentiaire de Plain Rock, dans l'album mythique *Toutes les larmes de l'enfer*. Cet album offre une vraie personnalité à son personnage central, et constitue pour nous autres rôlistes un bel exemple de ce qu'est un solide background de PJ ou de PNJ majeur. Une lecture sympa (et pédagogique !) pour les MJ.

Marc Sautriot

Éditeur • Dargaud
Auteurs • Steven Cuzor (dessin) et Laurent-Frédéric Bollée (scénario)
Prix constaté • 11,99 €



JEU DE PLATEAU (VF)

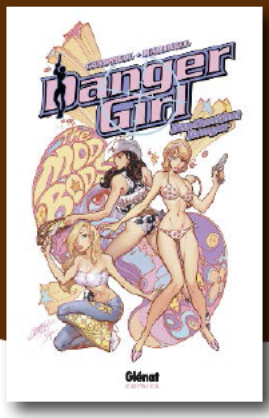
Relic Runners

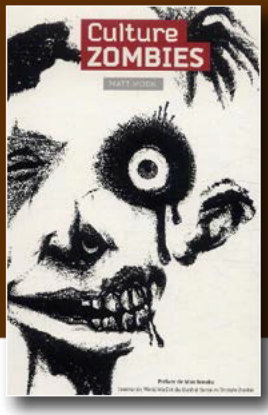
Tu aimes la baroude ?

Finaliste du concours de création Europa Ludi 2012, Matthew Dunstan a eu la bonne surprise d'être repéré par Days of Wonder pour son *Relic Runners*. Voir son premier jeu compléter le catalogue de l'éditeur des *Aventuriers du Rail* et de *Smallworld*, pas à dire, ça a de la gueule ! Les joueurs sont ici transportés au beau milieu de la jungle pour empocher trésors, amulettes et autres colifichets qui orneront la cheminée de leur manoir écossais. Si le thème s'estompe assez rapidement au profit d'une mécanique aux petits oignons, c'est pour mieux immerger le joueur dans un système laissant la part belle aux coups de Trafalgar. Que vous soyez perdu dans un temple ou en rade de ration, il vous arrivera souvent de pester contre celui qui vous a piqué votre relique sous le nez. Tendu, opportuniste sans oublier d'être stratégique, *Relic Runners* enchantera les aventuriers en herbe comme les baroudeurs. Un sans-faute pour Days of Wonder !

Manuel Rozoy

Auteur • Matthew Dunstan
Éditeur • Days of Wonder
Nb de joueurs • 2-5
Durée • 40-80 min







BD

DANGER GIRL

Destination Danger

Une série que l'on retrouve avec plaisir malgré une publication française jusque-là des plus erratiques. La recette est simple : de l'exotisme, de l'espionnage et des héroïnes sexy. Le présent volume est un hors-série rassemblant cinq aventures hautes en couleur, un point d'entrée idéal pour les lecteurs désireux de découvrir Danger Girl et ses camarades. Quelques artistes talentueux ont même été appelés en renfort pour l'occasion, à commencer par Phil Noto et Arthur Adams.

Les épisodes oscillent du très court, à la limite de l'auto-parodie, aux aventures longues, posant plus en détail les protagonistes. Le tout se lit d'une traite et pourra même servir d'inspiration pour des histoires d'espionnage un peu légères avec des méchants ambitieux aux plans machiavéliques. Une édition impeccable pour découvrir cette série originale.

Laurent Devernay

Éditeur • Glénat Comics
Matériel • 196 pages couleur, couverture rigide
Prix constaté • 19,50 €

LIVRE

CULTURE ZOMBIES

Soyez prêts le jour J !

Le zombie est à la mode et se décline à toutes les sauces et sur tous les supports : cinéma, jeux (vidéos, de rôles, de plateau, de cartes), livres, romans ... et en guide de survie. Que vous soyez fan des hits du moment (Walking Dead) ou gamer biberonné aux zombies (Dead Rising, Z-corps, Zombicide, Off the dead) vous aimerez ce guide écrit par un vrai passionné du genre.

L'ouvrage est divisé en quatre parties : Zombie basique, Science Zombie, Survie, Culture populaire. Ainsi, sur quasiment 300 pages noir et blanc format A5, on fait un tour quasi exhaustif du sujet. A signaler que le titre est disponible en deux éditions, une dite classique à couverture souple et une autre à couverture cartonnée, limitée à 500 exemplaires en vente exclusivement sur le site de l'éditeur.

CR

Éditeur • Muttpop
Auteur • Matt Mogk
Prix constaté • 15-20 €

JEU DE PLATEAU (VF)

8 MINUTES POUR UN EMPIRE

Conquête express

Dans la vague croissante des jeux minimalistes, voici le très bon *8 minutes pour un Empire* de Ryan Laukat, un jeu financé fin 2012 par une brillante campagne kickstarter et disponible depuis peu auprès de votre dealer ludique. Le titre affiche des ambitions qui peuvent sembler fantasques : convier 2 à 5 joueurs à conquérir un empire en moins de dix minutes, on y croit moyen... Mais une fois les règles expliquées en quelques minutes, le doute s'amenuise, la suspicion initiale laissant place à une douce satisfaction. Oui, la promesse est bel et bien tenue ! Certes, les huit minutes demeurent une accroche commerciale car le temps de jeu à 4 joueurs demeure plus proche du quart d'heure, et ce même après quelques parties. Peu importe, le tour de force de l'auteur est de réussir à insuffler l'esprit de conquête dans un jeu à l'épure manifeste. *8 minutes pour un Empire* est un petit bijou qui, avec des parties extrêmement courtes, parvient à dégager une réelle profondeur de jeu.

MR

Auteur • Ryan Laukat
Éditeur • Iello
Nb de joueurs • 2-5
Durée • 15 min

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR CASUS BELLI

Pendant que le loup y'est pas

Ce scénario pour Pathfinder s'adresse à des personnages de niveau 4 à 5. Il s'agit d'un contexte d'investigation ouvert aux multiples inspirations. Les mages y sont, au moins au départ, particulièrement maltraités. Le village et la base de l'intrigue sont inspirés du film Le chaperon rouge, sorti en 2011.

En quelques mots...

Une terrible menace pèse sur un village tranquille, soumis à l'influence d'un étrange Monolithe. Privés de magie, les personnages y seront menacés par une étrange bête, avant que tout dérape cruellement avec l'arrivée d'un chasseur de monstre tyrannique, prêt à tout pour triompher des monstres, qu'ils soient réels ou supposés.

Fiche technique

TYPE • Mystère ouvert
PJ • 4 à 5 aventuriers de Niveau 4 à 5
MJ • Expérimenté
Joueurs • Proactifs

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★

La vie suit son cours dans le village de Zwarfürr. Sis au cœur d'une épaisse forêt de conifères, les bois noirceux, le village vit en autarcie depuis des décennies. La communauté n'a de contact avec l'extérieur que pour le commerce du bois qu'ils produisent. Peu de gens viennent à Zwarfürr, et, régulièrement, ce dernier est la proie de la Bête, une créature dont on prétend qu'elle serait un loup sanguinaire à la force et à l'intelligence surnaturelles. Quand la brume tombe sur la vallée, lorsque les bois noirceux prennent leur manteau d'ombres, alors la bête sort de son antre. Ces périodes funestes qui surviennent à intervalles réguliers ont pris le nom de « Nuits des brumes » pour les habitants des environs.

Les voyageurs sont peu nombreux dans la région. Il n'y a ni mage, ni prêtre doté de pouvoirs magiques par sa divinité. Dans ce contexte, les PJ risquent d'apparaître comme des chiens dans un jeu de quille. D'autant que la situation est sur le point d'évoluer. Après maintes hésitations, le frère Zantus a demandé de l'aide à ses supérieurs de la capitale pour tuer la bête... Le remède tant espéré dans ses prières pourrait toutefois s'avérer pire que le mal.

Ce scénario s'appuie en grande partie sur l'ambiance particulière au village et à ses environs. Il s'agit d'un bac à sable où les PJ sont libres d'évoluer à leur gré. En contrepartie, cette aventure exige du MJ une grande capacité d'adaptation et d'improvisation. Pour que l'ensemble révèle son plein potentiel, les joueurs doivent sentir que leurs personnages ne sont pas vraiment les bienvenus, qu'ils arrivent au mauvais moment, au mauvais endroit, et que toute la communauté est au bord de l'explosion.

In Media Res

Une épaisse forêt de conifères sous la neige. Les PJ sont à bout de souffle. Ils courent depuis des heures. Ils fuient quelque chose. Derrière eux, résonne un hurlement grave et puissant. Les personnages n'ont presque plus de points de vie (1d6 chacun). Ils ont épuisé leurs sorts et ils le savent ; s'arrêter pour incanter pourrait signifier la mort. Mettez la pression, parlez vite, ne leur laissez pas assez de temps pour prendre des décisions réfléchies ou concertées. Posez la question fatidique « *Que fais-tu ?* » à chaque joueur, chacun son tour. À chaque fois, comptez cinq secondes avec les doigts. Faites-le de manière visible pour tous. Si aucune réponse ne vient, dites simplement (ou paraphrasez) : « *tu paniques et, n'arrivant pas à organiser tes pensées, tu continues de fuir en avant.* »

Cette course poursuite n'est pas conçue pour durer : elle n'est là que pour mettre vos joueurs dans l'am-



biance. Les péripéties ne sont pas importantes. Les PJ glissent, chutent, roulent au bas d'une pente et finalement, pour les plus malchanceux, se prennent un tronc de plein fouet. Laissez les joueurs enchaîner quelques jets de sauvegarde de vigueur ou de réflexes (selon les actions qu'ils entreprennent) avec des DD 15 à 20. En cas d'échec, le PJ perd 1d6 PV. Tout PJ qui s'arrête voit une ombre se jeter sur lui et perd tous les points de vie qui lui restent. Au bout d'un moment, c'est le noir pour tous.

Acte 1 – Bienvenue à Zwarfürr

Le réveil est difficile et les PJ émergent progressivement, un par un. Ils sont installés dans une petite maison, non loin d'un âtre dans lequel brûle un feu encore vif. Dos à eux, une jeune demoiselle dont ils ne distinguent que la silhouette semble trifouiller quelque chose sur une table. La vision des PJ est encore trouble, et ils ne se voient pas les uns les autres. Tout à coup, elle dresse un hachoir ensanglanté qu'elle abat sur la table, sur une carcasse massive, manifestement animale mais indéfinissable. Le sang gicle. Dans la pièce, des morceaux de viande, des carcasses, des crânes et des os sont pendus ou accrochés aux murs. Les personnages sont sans armes, sans armures et sans composantes, le tout ayant été rangé dans la remise, à l'abri, prêt à leur être restitué.

Erda Argelume est une jeune femme de dix-huit ans qui n'est toujours pas mariée (une rareté dans la région) et qui vit avec ses deux parent : **Freya** et **Imgur**, ainsi que sa petite sœur de quinze ans, **Ilda.** Fille de chasseur, elle s'occupe des PJ depuis que son père les a retrouvé dans les bois, à moitié morts, et les a ramené chez lui, au cœur du village. Les PJ sont séparés en deux groupes, endormis des deux côtés de l'âtre. Quant à Erda, elle s'acharne sur la carcasse d'un cerf déjà dépecé, pris par son père un peu plus tôt.

Cette situation de départ une fois posée, posez la question fati- →

Pathfinder or not Pathfinder ?

Ce scénario a été conçu de manière à pouvoir être adapté aisément en dehors de son univers principal, Golarion. Outre *Chroniques Oubliées* pour lequel vous trouverez un PDF gratuit des profils de tous les adversaires de ce scénario, il pourra facilement être joué par des arpenteurs du Vieux Monde, s'intégrer à ***Earthdawn*** en ajoutant une horreur derrière tout cela, aux ***Ombres d'Esteren*** au prix de quelques féondas ou en plaçant la Magience derrière le Monolithe, etc. Si vous hésitez encore, notez qu'***Oblis*** semble tout indiqué et que l'ambiance de cette aventure collera aussi parfaitement à ***Dragon Age***, où quelques simples modifications vous permettront de placer le village dans les Dorsales de Givre.

Quelques PNJ

Erda Argelume (NB, Femme du peuple 2). Init +1, CA 11, PV 7, Attaque de base +0 ; Réf +1, Vig -1, Vol -1 ; +5 Dressage, +4 Perception, +7 Profession (cuisine) ; Dons : Talent (Cuisine +3), Course ; For 8, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 9, Cha 13 ; Équipement Martial : couteau

dique : « *Que faites-vous ?* ». Si Erda n'est ni faible, ni craintive, elle n'imagine pas un seul instant que les PJ pourraient mal réagir en s'éveillant dans la maison de sa famille. Un PJ souhaitant la désarmer ou la surprendre n'aura pas grand mal à le faire, mais un simple cri de sa part fait immédiatement débouler son père, armé d'une hache. Si un sort est utilisé, consultez la marge « **une magie dérangée** » ci-dessous. Les effets secondaires propres à la localité devraient vite se révéler aux per-

Une magie dérangée

La magie ne fonctionne pas normalement dans les Bois Noirceux, le village, et plus généralement dans l'ensemble de la vallée noire. Quand un PJ tente de jeter un sortilège, qu'il soit profane ou divin, faites-lui jeter 1d10 sur la table ci-après en appliquant les modificateurs suivants :

- Ajoutez au résultat du d10 le niveau du sort que le PJ tente de lancer ;
- S'il s'agit d'un pouvoir magique inné ou d'un pouvoir surnaturel, ajoutez au résultat du d10 le niveau du personnage ;
- Si l'effet attendu résulte de l'utilisation d'un objet magique, ajoutez le niveau de lanceur de sort du créateur de l'objet.

1. *Oups !* : Le sort ne fonctionne pas. Son emplacement est dépensé.

2-3. *Mais tu vas marcher oui ?!* : Le sort ne fonctionne pas, comme ci-dessus, et une petite explosion d'air survient, émanant du lanceur de sorts. Sa déflagration est audible à **5 + [Niveau du sort] mètres**.

4-5. *Ca marche ! Ah merde...* : Le sort fonctionne, mais il est lancé comme si le jeteur de sort était de niveau 1. Il s'accompagne de surcroît d'un effet spécial spectaculaire en rapport avec le sort émanant directement du lanceur de sort. Cet effet est visible et/ou audible pour toutes les personnes dans un rayon de **[Niveau du sort] x 10 mètres**, qu'il y ait des obstacles entre le jeteur de sort et les témoins ou non.

6-7. *Eh mais c'est quoi ça ?* : Le sort fonctionne mais le lanceur de sort est considéré comme étant de trois niveaux inférieurs à son niveau de lanceur de sort actuel (minimum 1). Le sort a de surcroît une conséquence néfaste pour le jeteur de sort. Cette contrepartie peut prendre la forme d'une altération (un sort de Force de l'ours pourrait, par exemple, changer l'apparence du personnage en le dotant d'une tête d'ours), ou plus simplement de dégâts. Le lanceur de sort subit, au choix : **[Niveau de lanceur de sort] d4 dégâts** ou un malus égal à son **niveau de lanceur de sort** dans **une caractéristique** au choix du MJ **pendant [Niveau du sort] x 3 heures**.

8-9. *Désolé les mecs* : L'effet décrit ci-dessus s'applique au lanceur de sort, à sa ou ses cible(s) et à ses alliés présents dans une zone de **10 + [Niveau du lanceur de sort] mètres**. De plus, le lanceur de sorts est considéré comme ayant deux niveaux de lanceur de sort de moins que son niveau de lanceur de sort réel (minimum 1).

10+. *Catastrophe* : Le sort est lancé comme si le lanceur de sort avait 4 niveaux de plus que son niveau actuel. En outre, il s'active sur toutes les personnes présentes dans un rayon de **[Niveau du sort] x 5 mètres**. Si c'est un sort bénéfique, il s'active également pour les ennemis des PJ. S'il s'agit d'un sort d'attaque, de charme, de contrôle mental ou autre, il touche indifféremment les PNJ et PJ, le PJ lanceur de sort inclus. Les sorts créant des effets de zone sans dégâts, malus ou bonus ciblés (comme le sort zone de silence) activent un effet agressif causant **[niveau du lanceur de sort] d6 dégâts** sur toutes les personnes présentes dans la zone. S'il s'agit d'un sort de faible ampleur, comme les Tours et Oraisons de niveau 0, orchestrez un effet spécial spectaculaire et dangereux pour toutes les personnes dans la zone. Un petit sort de télékinésie pourrait ainsi faire voler tous les objets d'une pièce jusqu'à devenir un tourbillon incontrôlable et causer **1d4 + [niveau du lanceur de sort] dégâts** pour tous les spectateurs, par exemple.

sonnages et servir de mise en garde future pour les jeteurs de sort.

Le village

Zwarfürr voit peu de voyageurs. Recluse au fond d'une vallée de montagne, au milieu d'une épaisse forêt de conifères, sa communauté d'une centaine d'habitants (soit une vingtaine de foyers) vit dans la peur et l'angoisse. Depuis quelques années, les Nuits des brumes se font plus fréquentes. Quand la brume noire se lève et envahit la vallée, les cloches d'alarme retentissent et les portes du village se closent, tout comme les volets des maisons. À l'abri de leur foyer, pelotonnés contre l'âtre, tous prient pour que la **Chose dans les brumes** ne les enlève pas.

Le village compte deux castes : les bûcherons et les chasseurs. Tandis que les premiers dirigent, à la tête du Conseil des anciens, les chasseurs défendent le village contre les bêtes sauvages qui menacent la communauté. Les conifères de la vallée noire sont particulièrement gros et robustes, et poussent plus vite que n'importe quel arbre de leur espèce. Prisé pour ses qualités, leur bois permet à la communauté de vivre et de perdurer. Pour ce motif, les chasseurs protègent les bûcherons pendant la journée et escortent les chargements de bois à la sortie de la vallée, à trois jours de marche, jusqu'au comptoir de Zwarshël.

Le comptoir est vide de toute vie en dehors des périodes mensuelles d'échange convenues entre bûcherons et marchands. La cité la plus proche se trouve à deux semaines de voyage, ce qui rend délicates les communications avec l'extérieur, sans même parler des demandes d'assistance. En cette période, la région est sous la neige et la route permettant de quitter la vallée est bloquée : les PJ sont prisonniers.

Lieux emblématiques de Zwarfürr

Le grand hall. Maison centrale du village, le grand hall est un énorme bâtiment carré. Ses fondations et le bas de ses murs sont en pierre, comme pour les autres bâtiments du village, mais le gros de l'ouvrage est en bois et son toit est de chaume. À l'intérieur, une grande salle permet aux habitants de se réunir le soir venu et de partager nourriture et boisson, dont une bière aigre-douce locale. La salle principale est surplombée d'une mezzanine où le conseil se réunit pour délibérer quand une décision doit être prise. À l'occasion, sa situation dominante sur la salle en fait une scène pour les amuseurs de passage, marionnetistes et autres bateleurs, ainsi que pour les débats quand la communauté entière est mêlée aux décisions du conseil. Hantée seulement par son gardien et tenancier, **Jarhan**, ainsi que par sa fille **Luma** le jour, le bâtiment devient le soir le plus vivant de tout le village.

L'autel de Chaär, le Dieu Loup. Au centre de la place centrale du village trône une statue représentant un homme à tête de loup affrontant un serpent. Il s'agit de l'autel de l'ancienne divinité tutélaire du village, depuis longtemps oubliée et remplacée par la foi en un dieu unique. Pour témoignages de cette époque révolue, restent cette statue et un dispositif permettant d'attacher les victimes offertes en sacrifice à Chaär. Derrière l'autel se trouve le puits principal du village, où coule une eau au goût étrangement métallique.

La chapelle du Dieu unique. C'est le bâtiment le plus récent du village, construit intégralement en pierre. Son achèvement est très récent et les ouvriers n'ont quitté le village que depuis quelques semaines. Le père **Zantus**, qui réside →

Freya Argelume (NB Expert 4/Roublarde 2) ; forme normale. Init +1, CA 12, PV 39 ; Attaque de base +4 ; Réf +5, Vig +3, Vol +4 ; +10 Acrobaties, +10 Discrétion, +11 Connaissance (Nature), +11 Connaissances (folklore local), +11 Connaissances (géographie), +7 Escalade, +9 Perception, +11 Premier secours, +9 Profession (Herboriste), +7 Natation, +7 Survie ; Dons : Attaques réflexes, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe ; Spécial : attaque sournoise +1d6, recherche des pièges, esquive totale, talent de roublard (Surprise du chasseur) ; For 13, Dex 12, Con 15, Int 14, Sag 10, Cha 8 ; Équipement Martial : armure matelassée, dague, une rapière dans son coffre. **Forme bestiale (loup-garou) FP 7.** Init +1, CA 14, pv 45, Attaque de base +5, RD 5/argent Réf +5, Vig +4, Vol +4 ; Vision nocturne, Odorat, Changement de forme, Empathie lycanthropique, Transmission de la lycanthropie* ; For 15, Dex 12, Con 17, Int 14, Sag 10, Cha 8 ; Morsure +0 (1d6+1 + croc-en-jambe)

Imgur Argelume (N, Homme du peuple 1/Expert 2). Init +1, CA 11, PV 17 ; Attaque de base +2 ; Réf +1, Vig -1, Vol +4 ; +6 Discrétion, +6 Intimidation, +5 Perception, +5 Profession (bucheron), +4 Psychologie, +5 Survie ; Dons : Volonté de fer, Robustesse, Maniement d'une arme de guerre ; For 13, Dex 12, Con 8, Int 11, Sag 9, Cha 10 ; Équipement Martial : hache d'arme

dans les lieux, a payé pour l'édifice sur ses fonds propres. Les villageois se rendent à la chapelle une fois par semaine pour prier, mais **Zantus** est connu pour apaiser les âmes troublées et on trouverégulièrement dans l'édifice quelques brebis égarées, cherchant écoute et réconfort.

Les environs du village

Les bois noirceux. Épais, sombres et anciens, les bois entourent le village et couvrent toute la vallée. Les arbres y sont immenses et massifs et les animaux particulièrement sauvages et agressifs (considérez que les animaux croisés dans les bois noirceux sont tous sanguinaires : couple de loups sanguinaires, meute de 15 rats sanguinaires, sanglier sanguinaire, etc.). Les villageois s'aventurent rarement dans la forêt sans une escorte de chasseurs pour les protéger, d'autant que les prédateurs se montrent de plus en plus agressifs depuis quelques mois.

La cabane dans les bois. Au cœur des **bois noirceux**, dans une zone de forêt primaire appelée **les bois anciens**, se trouve la cabane d'Uria, que tous appellent Grand-mère. Posée sur une butte, entourée par les arbres les plus anciens de la forêt, la masure est un lieu évité de tous : les villageois ont peur de sa résidente. Veillant à rester à l'abri des regards, certains se rendent pourtant parfois dans cette vieille bicoque pour obtenir quelque potion ou onguent… La vieille femme est réputée pour ses talents de sorcellerie et fait commerce de ses talents.

L'ancienne piste. Les anciens prétendent que le village était autrefois un des avant-postes les plus réputés du royaume, et a depuis été oublié. Le dernier vestige de cette époque bénie est l'ancienne route royale, qui fut pavée mais dont il ne reste que quelques portions, des bornes éparses et un chemin emprunté par les convois quittant la vallée.

Le territoire des ombres. Les montagnes au nord-est du village sont un lieu tabou pour les habitants des environs. Si les raisons de ce tabou séculaire sont à présent oubliées, le lieu est considéré comme maudit et hanté. Les animaux y sont plus gros et agressifs que dans les sous-bois et certains ont dernièrement commencé à muter.

La caverne du Monolithe. Au cœur du **territoire des ombres**, haut dans les montagnes, au fond d'une grotte dont l'entrée n'est qu'une crevasse dans la roche déchiquetée, trône le Monolithe. Descendre dans la crevasse n'est pas difficile, même si les roches coupantes imposent une attention soutenue (*Réflexes DD 15 ou 1d4+2 PV*). Pour atteindre le cœur de la caverne, il faut ensuite traverser un labyrinthe de roches (*Survie DD 17, 1d6 heures de progression par échec – 50 % de chances de rencontrer quelques animaux sanguinaires – 1d2 heures de progression en cas de réussite, 3 réussites nécessaires pour arriver au cœur de la caverne*). Là, au milieu d'un petit torrent de montagne, se trouve le Monolithe, dont la roche étrange épouse des formes inconstantes et changeantes. Autour de ce dernier, une végétation d'une immense densité s'est formée, agressive et empoisonnée (Réflexes DD 15 pour ne pas se retrouver immobilisé comme avec un sort d'enchevêtrement NLS 8, puis Vigueur DD 15 pour éviter de subir un empoisonnement imposant l'état Confus pour 1d4+2 rounds et 1d4 dégâts de Constitution le premier round puis 1d2 aux rounds suivants).

Les habitants du village

Erda Argelume. Première fille de la famille Argelume, Erda est d'une agréable compagnie, toujours concernée par la sécurité des autres et de sa famille. Elle est résolue et obstinée, souvent trop, mais également jeune, inexpérimentée et par-

Le Monolithe du fond des âges

Tous les événements étranges qui surviennent régulièrement dans la région sont dus à un étrange Monolithe. Issu d'un âge depuis longtemps oublié où les hommes n'étaient encore que de simples primates sans conscience, il est à l'origine des perturbations de la magie dont vont très vite souffrir les PJ. En sommeil depuis des éons, il était complètement isolé, jusqu'à ce que **Freya** le découvre…

Le Monolithe peut être découvert par les PJ de deux manières : en suivant la Bête jusqu'à sa tanière après la confrontation finale avec Abèlus, ou en remontant la piste de la source du puits et des torrents de montagne. Les deux méthodes sont valables. Il est cependant recommandé de mettre en avant cette seconde piste à partir du début ou du milieu de l'acte 2. Le Monolithe peut être mis hors d'état de nuire en poignardant (et par là même détruisant) le cœur de **Freya**. Pour plus d'informations, voir l'acte 3.



fois dépassée par les événements. Amoureuse d'Hector, son ami d'enfance, elle est promise à Aldamön.

Fonction. Erda est la première alliée des PJ. Quelque chose ne va pas dans le village et elle le sait. Si certains pensent qu'elle voit en les PJ une opportunité de partir, elle les considère surtout comme une chance de découvrir et révéler la vérité. Erda peut servir de moteur à l'action, d'autant qu'elle n'hésite pas à agir au péril de sa vie (par inconscience) si les PJ refusent de l'aider.

Freya Argelume. Freya est une femme respectée dans le village. Sage-femme, rebouteuse à ses heures, on fait appel à elle pour les petits maux quotidiens. Elle cache pourtant un terrible secret. Durant une de ses cueillettes, recherchant des herbes médicinales pour Imgur, elle s'est aventurée dans le territoire des ombres. Découvrant la caverne du Monolithe, elle fut capturée par le roc et sa végétation maudite et son cœur fut arraché et absorbé par ce dernier. Elle n'a aucun souvenir de cette mésaventure mais se transforme régulièrement depuis en la créature que les villageois nomment la Bête.

Fonction. Jusqu'à la fin de l'acte 2, Freya représente la menace principale pesant sur les PJ et villageois, en tous cas quand elle est sous sa forme bestiale. Sous sa forme humaine, elle demeure un allié précieux. Si les PJ se comportent bien, elle les soutient autant qu'elle le peut, même si elle ne va pas jusqu'à mettre en péril sa personne ou sa famille.

Imgur Argelume. Imgur Argelume, bûcheron, est malade depuis quelques temps. Ses bronches sont rongées par un mal inconnu et il crache du sang, souffre de la fièvre et est affaibli. Craignant que sa mort soit proche, il est obnubilé par le mariage de sa fille, supposé assurer la sécurité de sa famille lorsqu'il quittera ce monde.

Fonction. Si les PJ décident d'aider Hector et Erda à vivre leur amour (ou si Imgur les soupçonne d'agir dans ce sens), ce père inquiet →

Une eau corruptrice ?

Les PJ ne sont pas aussi affectés par l'eau que les autres personnages. La situation devenant extrême, ils devront tout de même effectuer des tests de Volonté pour résister à leurs instincts et pour continuer à agir conformément à leur alignement et à leur personnalité. Au début du scénario, le DD de ces tests est de 7. Chaque jour qui passe voit ensuite le DD augmenter de 2. La proximité du Monolithe augmente aussi le DD de 2.

Un PNJ agissant sous l'emprise de l'eau peut être raisonné avec un jet de Diplomatie, de Bluff ou d'Intimidation selon la méthode employée. Le premier jour, le DD du test est de 10. Chaque jour, le DD augmente de 2. Le PNJ revient alors à la raison et réagit en conséquence. En cas d'intimidation, la réaction du PNJ peut être hostile mais demeure raisonnée.

Ilda Argelume (CB, Femme du peuple 1). Init +5, CA 11, PV 2 ; Attaque de base +0 ; Réf +1, Vig -1, Vol -1 ; +3 Artisanat (sculpture sur bois), +4 Natation, +4 Perception, +4 Profession (cuisine) ; Dons : Science de l'initiative, Talent (Artisanat) ; For 10, Dex 12, Con 9, Int 11, Sag 8, Cha 13 ; Équipement Martial : couteau

Rufus Graft (CN, Guerrier 1/Expert 3). Init +1, CA 12, PV 26 ; Attaque de base +5 ; Réf +0, Vig +7, Vol +3 ; +6 Discrétion, +8 Connaissance géographie, +8 Intimidation, +9 Natation, +6 Perception, +7 Profession (bucheron), +4 Psychologie, +7 Survie ; Dons : Arme de prédilection (Épée longue), Attaque en puissance, Esquive, Vigueur surhumaine ; For 15, Dex 8, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 12 ; Équipement Martial : armure de cuir, épée longue, dague

Aldamön Graft (CB, Rôdeur 2/Expert 2). Init +6, CA 14, PV 28 ; Attaque de base +4 ; Réf +5, Vig +5, Vol +2 ; +7 Artisanat (Forge), +7 Connaissance Nature, +9 Discrétion, +5 Escalade, +5 Natation, +6 Perception, +6 Profession (bûcheron), +6 Survie ; Dons : Science de l'initiative, Attaque Réflexe, Arme de prédilection (Lance) ; Spécial : ennemi juré (Animal), pistage, empathie sauvage, don de style de combat (Arme en main) ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12 ; Équipement Martial : armure de cuir, lance, arc court

se révèle une épine dans le pied des aventuriers.

Ilda Argelume. Ilda est la copie conforme de sa sœur, avec quelques printemps de moins. La jeune fille aime sa sœur Erda et sa famille, mais est amoureuse d'Aldamön et souffre du fait qu'il est promis à son aînée.

Fonction. Ilda est amoureuse et amère. Si les PJ décident d'aider Erda et Hector, elle risque de trahir les PJ et sa sœur afin de se faire bien voir d'Aldamön et de sa famille. Elle a du mal à voir son intérêt dans le départ de sa sœur mais, si on lui remet les idées en place, elle peut apporter une aide considérable dans le village.

Rufus Graft. Rufus fait partie des bûcherons les plus importants de la communauté. Il est reconnu de tous et sa voix pèse lourd dans les décisions du conseil. Affligé par la perte de sa femme il y a quelques années lors d'une Nuit des brumes meurtrière, il s'adonne régulièrement et abusivement à la boisson. Plein de ressentiment, il rêve de venger la mort de sa femme.

Fonction. Même s'il ne constitue pas une menace directe, Rufus est là pour gêner les PJ. Ceux-ci ne sont pas seulement des étrangers – un motif suffisant en soi pour justifier des suspicions –, ils sont également arrivés au cœur de la dernière Nuit des Brumes. Pour ces motifs des plus légitimes, il ne leur accorde aucune confiance et fera en sorte de les désavouer publiquement et d'inciter le conseil à les enfermer, voire à les bannir, à la première occasion.

Aldamön Graft. Fils de Rufus, Aldamön, tout juste 19 ans, vit dans l'ombre de son père. Droit et bienveillant, il prend son rôle dans la communauté très au sérieux et veille à se comporter en jeune homme responsable. En ces heures difficiles, Aldamön réalise que la survie des villageois n'est possible que s'ils restent soudés. Il comprend également qu'il devra un jour prendre la succession de son père au conseil et diriger les bûcherons. Promis à Erda, et sincèrement amoureux, il sait que ses sentiments ne sont pas partagés. Il aimerait être capable de la laisser partir, mais sent croître au fond de lui une féroce jalousie.

Fonction. Aldamön peut se révéler un allié ou un ennemi : tout dépend de la façon dont les PJ traitent Erda et des liens qu'ils nouent avec Hector. S'il devine (ou croit deviner) que les PJ jouent contre lui, il n'hésite pas à faire tout son possible pour les éloigner de sa promise.

Urien Zwargass. Urien est à la tête des chasseurs. Il élève seul son fils Hector et fait de son mieux pour mener ses concitoyens et protéger ses camarades, surtout lors des escortes de caravanes. Il connaît la forêt et la région comme sa poche. C'est un homme d'une grande droiture et d'une grande témérité.

Fonction. Il peut soutenir les PJ tant qu'ils ne font pas trop de remous. Urien est droit. Trop droit. Quiconque enfreint les règles devient son ennemi.

Hector Zwargass. Hector est un chasseur. Fils d'Urien, âgé de 20 ans, il est à part dans le village. Chasseur émérite, jeune homme prometteur, il n'aime pas faire les choses en suivant les règles, préférant faire ce qui lui semble juste. Il nourrit une franche rivalité avec Aldamön.

Fonction. Allié, ennemi, tout dépend de la relation que les PJ lieront avec Erda. Le Monolithe pourrait également exacerber sa jalousie et son côté rebelle et son intelligence risque de surprendre les PJ au milieu de ce village si attaché aux traditions.

Helia Lerd. Meilleure amie d'Erda, elle est un peu moins jolie, un peu moins brillante et un peu moins

aimée. Affectée du sentiment d'être parfois son faire valoir, elle ne peut s'empêcher d'être envieuse vis-à-vis d'Erda. Elle veut le bien de sa communauté et souhaite protéger Ordin, son petit frère, à tous prix.

Fonction. Le chien dans un jeu de quilles. Helia est maladroite, envieuse et pas très maligne. Elle prend souvent les mauvaises décisions, en dépit du bon sens et aux dépens des PJ.

Grand-mère Uria. La mère d'Imgur est une femme d'un certain âge qui vit seule dans la forêt. Elle a mauvaise réputation : même si tout le monde vient lui demander philtres et onguents étranges, on la dit sorcière et les villageois s'interrogent à son propos. Si elle réussit à vivre seule dans les bois, ne serait-elle pas la Bête ? Ou l'adoratrice d'un démon qui lui accorderait alors sa protection ?

Fonction. Elle est la fausse piste par excellence. Un personnage mystérieux, étrange, reclus, avec une mauvaise réputation. Grand-mère Uria se montre évasive, a l'air puissante et en joue, mais ne possède aucun pouvoir magique réel. Elle sera une précieuse alliée à condition que les PJ soient bienveillants à l'égard d'Erda et Imgur.

Père Zantus. Zantus n'a pas toujours été prêtre. Toute sa jeunesse, ce noble désargenté s'est efforcé de devenir chevalier. Pourtant, lors de son premier combat, son esprit bascula. Torturé par le regard de sa première et unique victime, accablé de remords et poursuivi par ce secret honteux, il fait tout pour éviter les conflits, à petite comme grande échelle.

Fonction. Traumatisé, abhorrant la violence et les combattants, il fait tout son possible pour préserver la paix. Quitte à mener une chasse aux sorcières sans le vouloir. Suspicieux, difficile, peureux, il devient vite délirant.

Quelques autres PNJ dans le village

- **Ervann Argal.** Le plus vieux des anciens du village. Presque sénile, on le considère avec affection mais sans le prendre au sérieux. Il est pourtant peut-être le seul à voir ce qu'il se passe. Il ne subit pas l'influence du Monolithe, peut-être parce qu'il est le dernier à croire en Chaär.
- **Ordin.** Le petit frère d'Helia. Ce jeune homme d'à peine 18 ans est le simplet du village. Il n'est pas affecté par le Monolithe, nourrit une passion pour les jeux de cartes (il possède un jeu de tarot) et les chats. Ordin aime aussi grimper dans les hauteurs des maisons pour regarder les alentours et se cacher dans les greniers.

Les intrigues de Zwarfürr

Sentiments exacerbés. L'arrivée des PJ, surtout si l'un d'entre eux manipule la magie, a accéléré le réveil du Monolithe. Cela a eu deux effets malvenus. D'abord, Freya est devenu la **Bête.** Elle se transforme chaque nuit pour chercher sa pitance. L'autre conséquence est que le Monolithe émet régulièrement depuis son éveil une sorte de vibration mystique qui, petit à petit, exacerbe les travers des habitants du village. Les sentiments se font de plus en plus forts, les rancœurs aussi. Petit à petit, les incidents se multiplient. Ils ne sont pas indiqués dans la chronologie mais n'hésitez pas à mettre en scène des disputes, des bagarres qui éclatent de manière inopinée, des tensions visibles... Tant qu'Abèlus n'est pas arrivé, aucun incident n'est vraiment grave : quelques bleus et plus de peur que de mal. Le village risque de succomber, ses habitants étant progressivement menés à la folie meurtrière.

Une histoire de mariage. Une intrigue amoureuse se déroule en fond de l'aventure et pourrait avoir des répercussions sur les relations des PJ →

Urien Zwargass (NB, Guerrier 1/Rôdeur 3).
Init +5, CA 14, PV 36 ; Attaque de base -1 ; Réf +4, Vig +7, Vol +3 ; +6 Connaissance Nature, +7 Connaissance géographie, +7 Discrétion, +4 Escalade, +4 Natation, +8 Perception, +9 Profession (Chasseur), +8 Survie ; Dons : Robustesse, Tir de loin, Tir de précision, Science de l'initiative ; Spécial : ennemi juré (Animal), pistage, empathie sauvage, don de style de combat (Tir à bout portant), endurance, environnement de prédilection (Forêt) ; For 8, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 13 ; Équipement Martial : armure de cuir clouté, arc court, dague

Hector Zwargass (CB, Guerrier 2/Rôdeur 2).
Init -1, CA 16, PV 26, Attaque de base +6 ; Réf +2, Vig +7,Vol +0 ; +7 Artisanat (bois), +6 Connaissance Nature, +6 Connaissance géographie, +7 Escalade, +8 Natation, +7 Perception, +7 Profession (Chasseur), +7 Survie ; Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive Rapide ; Spécial : courage +1, ennemi juré (Animal), pistage, empathie sauvage, don de style de combat (Assaut repoussant) ; For 15, Dex 8, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 14 ; Équipement Martial : cotte de maille, épée à deux mains, dague

Chronologie

• **Jour 1 - matin.** Les PJ se réveillent. Au même moment, un chasseur est retrouvé mort à l'extérieur des murs.

• **Jour 1 - midi.** Un conseil est organisé. Les PJ sont conviés pour témoigner de leur expérience de la veille. **Aldamön** en profite pour courtiser **Erda** mais elle n'a d'yeux que pour **Hector**.

• **Jour 1 - soir.** La cloche d'alarme sonne, la brume se lève, tout le monde s'enferme. **Erda** en profite pour sortir et rejoindre **Hector** dans le grenier principal. **Freya** les aperçoît avant de se transformer en Bête et de sortir des murs du village.

• **Jour 2 - matin. Freya** se dispute avec **Erda** à propos d'**Hector. Ordin**, fasciné par les PJ, ne peut s'empêcher de leur tourner autour.

• **Jour 2 - midi. Rufus** vient chercher **Erda** pour un rendez-vous avec son fils. **Hector** arrive à lui soutirer quelques secondes mais **Erda** lui demande de revenir plus tard. **Ilda** décide de sortir du village pour se changer les idées.

• **Jour 2 - soir.** Profitant d'une nuit calme, **Erda** rejoint **Hector** et partage sa couche avec lui. **Irda** les suit. Erda ne rentre pas de la nuit et s'endort dans le grenier.

• **Jour 3 - matin. Aldamön,** alerté par **Ilda,** surprend **Erda** et **Hector**. Aucune dispute n'éclate entre eux.

• **Jour 3 - midi.** Une dispute éclate entre **Erda** et **Ilda.** Ilda fuit la maison.

avec différents protagonistes. **Erda** est promise à **Aldamön**, mais amoureuse d'Hector. Sa sœur, **Ilda**, nourrit des sentiments pour Aldamön. Erda et **Hector** désirent simplement vivre leur amour, mais Hector sait que la seule solution est de quitter le village, ce qu'Erda n'est pas prête à faire. Quant à leurs parents, qui ont arrangé ce mariage, ils verront d'un mauvais œil quiconque s'y intéresse de trop près.

Le Monolithe et la Bête. La bête chasse, et tue des villageois. Depuis l'arrivée des PJ, cela se produit chaque soir. L'ambiance dans le village est de plus en plus lourde et il faut peu de temps avant que les PJ deviennent la cible de toutes les suspicions. Plus le temps avance, plus la paranoïa se fait présente, et plus les PJ sont en danger. Avant l'arrivée d'Abèlus, les PJ risquent provocations, petites bagarres et tentatives d'intimidation avortées. Les choses pourraient ensuite devenir plus sérieuses. N'hésitez pas à mettre en scène plusieurs situations, de plus en plus tendues. Elles paraîtront ridicules au départ, peut être sans fondement, mais la montée en tension doit devenir palpable. Les PJ en seront victimes parfois, mais aussi témoins. N'hésitez pas à faire basculer petit à petit la vie quotidienne de ce village.

L'eau corruptrice. L'eau du puits a un goût étrangement métallique. Plus les jours avancent, et plus le goût est prononcé. L'eau provoque des mutations mineures sur ceux qui la boivent depuis longtemps : quelques écailles, une peau livide, des canines plus saillantes... Cet effet est dû à un certain Monolithe qui se trouve dans une caverne, au milieu d'un ruisseau, source du puits. L'eau s'écoule également dans la forêt via un torrent de montagne où les animaux se désaltèrent régulièrement. Eux aussi ont commencé à muter mais le font à un rythme accéléré, devenant plus agressifs et dangereux.

Chronologie des événements

La chronologie des événements (en marge) **ne prend pas en compte les actions des PJ**. Adaptez-la en fonction de leurs actes. N'hésitez pas non plus à étirer la chronologie pour l'adapter au rythme de vos joueurs et pour augmenter le malaise et la montée en paranoïa.

Acte 2 – Le grand inquisiteur Abèlus

Zantus sait que les villageois ne sont pas de taille contre la Bête. Il a décidé, de son propre chef, de demander de l'aide à la cité la plus proche. Retardé par les neiges du col, le Grand inquisiteur Abèlus Van Schtätten débarque en ville au soir du 5e jour, accompagné par une suite d'une vingtaine de mercenaires entraînés.

Les villageois assistent à une véritable parade. L'inquisiteur et sa suite traversent le village et s'installent dans le grand hall qu'ils réquisitionnent. Devant le hall, ils parquent la diligence blindée d'Abèlus, ainsi qu'un taureau de bronze géant. Le taureau est muni d'une trappe sur son flanc. Il est creux et un braséro à sa base permet de chauffer la structure. Abèlus s'en sert pour extirper des aveux à ses victimes : il les enferme dans le taureau de bronze et allume le braséro. Le bronze chauffe lentement, brûlant et étouffant petit à petit la victime, des heures durant, jusqu'à ce qu'elle cède et parle, ou meure.

L'inquisiteur est accompagné de ses trois filles et entame, devant tout le village, un impressionnant numéro. Ses filles, traumatisées par la mort de leur mère, le portent aux nues tandis qu'il présente fièrement le trophée de ses précédentes chasses : une main griffue momifiée supposément arrachée à un loup garou.

À partir de ce point, Abèlus prend la direction du village par la force. Se

comportant en tyran, il répartit ses hommes, prend les devants, étouffe le conseil... Les habitants le laissent faire, par peur et parce qu'ils ne savent pas vers qui se tourner.

Si leurs actions les ont distingué et qu'ils se sont impliqués dans les soucis du village, les PJ pourraient se voir propulsés comme portes paroles face à Abèlus. Ce dernier n'a aucune intention de traiter avec ce qu'il perçoit comme des concurrents : il connaît son affaire et n'a pas besoin d'aide. Au mieux, il accepte de les avoir à ses côtés pour soutenir ses hommes. Dans ce cas, les PJ traiteront avec les terribles Urius et Urmins, frères à la peau d'ébène et à l'impressionnante stature.

La chasse à la Bête, et aux sorcières, démarre le soir même. C'est le moment de faire monter la pression : tandis qu'Abèlus vire à la folie tyrannique et meurtrière, les habitants sombrent dans la paranoïa, cherchant un (ou des) coupable(s) parmi eux. Le final de cet acte doit relever du chaos le plus total.

La suite du grand inquisiteur

Abèlus Van Schtätten. Illuminé, charismatique, sûr de lui, riche, cultivé, autoritaire, tyrannique et délirant... tel est Abèlus. Ce dernier hait les monstres, les sorcières, le surnaturel et la magie. Lorsqu'il découvrit que sa femme maîtrisait quelques sortilèges, il la tua et prétendit qu'elle avait été massacrée par un loup garou. Il extorque depuis les villages reculés, demandant une somme indécente pour s'occuper de créatures souvent imaginaires, se faisant passer pour un chasseur de monstres légendaire. Armé d'une épée en argent, suivi par sa troupe de mercenaires, il impose sa loi, effraie la population et fait tout ce qui lui semble nécessaire.

Fonction. Abèlus est l'horreur faite homme. Dès son arrivée, il sème la terreur, emprisonne tout PJ ou PNJ soupçonné d'être un mage, tout en organisant la chasse à la Bête. La chasse prend cependant un tour différent. Plutôt que de s'aventurer dans les bois, l'inquisiteur préfère trouver un appât humain et faire venir le monstre en territoire contrôlé, à l'intérieur du village. Il faut être malin pour manœuvrer avec Abèlus, l'attaque frontale s'avérant compliquée, même dans le meilleur des cas.

Urius et Urmin. Urius et Urmin sont deux combattants expérimentés. Anciens gladiateurs recrutés (« sauvés », dirait Urmin) par Abèlus, ces deux frères le servent et le protègent avec zèle. Rien ne les fera dévier de leur tâche.

Fonction. Ils sont les chiens de garde d'Abèlus. Ils le protègent ainsi que ses intérêts parce qu'ils sont persuadés qu'il accomplit une tâche nécessaire. Mais si l'on devait réussir à leur faire comprendre leur erreur, alors ils pourraient se retourner contre leur employeur.

Helenia, Irmine et Alarine. Les trois filles d'Abèlus vivent à l'écart de tous, sous la garde permanente de plusieurs hommes. Elles sont traumatisées par leur horrible quotidien, par ce qu'elles voient de leur père, et parce qu'elles ne sont pas dupes quant à la mort de leur mère. Même si Abèlus ne les bats pas, la maltraitance psychologique dans une complète perversion narcissique mâtinée de bienveillance paternaliste qu'il leur impose les rend craintives et méfiantes.

Fonction. Otages et levier de chantage contre Abèlus, sources d'information une fois sorties de leur mutisme, alliées si sous certaines conditions... Les filles de l'inquisiteur peuvent se révéler d'un intérêt inestimable pour les PJ, ou rester dans l'ombre.

Les intrigues

La chasse aux sorcières. Abèlus est persuadé que le mal vient de →

• **Jour 3 - soir.** L'alarme retentit de nouveau, la Bête est hors les murs.
• **Jour 4 - midi.** Le corps d'**Ilda** est retrouvé non loin du village, massacré par la Bête. Dans l'après-midi, tous les villageois rendent hommage au corps sans vie dans la demeure des Argelume.
• **Jour - 4 soir.** Un conseil est organisé dans le grand hall. **Rufus** exhorte la foule à la vengeance. **Urien** le soutien avec l'aplomb et le calme qui le caractérise. **Zantus** tente de les dissuader et jette le trouble dans les esprits en évoquant un possible péché. Des voix s'élèvent pour parler des étrangers mais elles sont rapidement étouffées. Le consensus est simple : la Bête doit être tuée.
• **Jour 5 - journée.** La traque est lancée. Tous les hommes participent, bûcherons comme chasseurs. **Erda** demande à **Hector** d'être prudent et **Aldamön** en bout de jalousie. Les chasseurs remontent la piste d'une bête de taille anormale jusqu'à une caverne. **Urien** est en tête avec son fils. Une fois dans la grotte, les hommes tombent sur une bête énorme, un loup sanguinaire. Deux hommes sont blessés et **Aldamön**, poussé par une pulsion de colère, pensant frapper **Hector**, tue **Urien**. Personne ne le voit. La mort d'Urien est attribuée au loup, qui est abattu. On ramène la tête du loup sur une pique.

Helia Lerd (CN, Femme du peuple 2). Init +1, CA 11, PV 12, Attaque de base +0 ; Réf +1, Vig +1, Vol -1 ; +6 Dressage, +4 Perception, +4 Profession (Éleveur de volailles) ; Dons : Talent, Robustesse ; For 9, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 11 ; Équipement Martial : couteau

Grand-mère Uria (CB, Rôdeur 3/Expert 2). Init -1, CA 9, PV 32, Attaque de base +4 ; Réf +2, Vig +4, Vol +6 ; +7 Bluff, +10 Connaissance Nature, +10 Connaissance géographie, +5 Dressage, +7 Intimidation, +12 Perception, +10 Premier secours, +13 Profession (Herboriste), +10 Survie ; Don : Persuasion, Talent (Herboriste +3), Vigilance ; Spécial : ennemi juré (Animal), pistage, empathie sauvage, don de style de combat (Tir à bout portant), endurance, environnement de prédilection (Forêt) ; For 10, Dex 8, Con 13, Int 14, Sag 15, Cha 9 ; Équipement Martial: arc court, dague

Père Zantus (CN, Noble 1/ Homme d'arme 1/Expert 1). Init +1, CA 11, PV 13, Attaque de base +1 ; Réf +1, Vig +1, Vol +4 ; +11 Bluff, +8 Connaissance Religion, +8 Connaissance noblesse, +8 Connaissances folklore local, +10 Diplomatie, +8 Linguistique, +6 Profession (Prêtre) ; Dons : Talent (Bluff +3), Science de l'initiative, Persuasion ; For 13, Dex 12, Con 8, Int 15, Sag 10, Cha 14 ; Équipement Martial : armure de cuir clouté et épée courte dans son coffre, couteau

l'intérieur et il compte bien le dénicher. Il engage donc une chasse aux sorcières en compagnie de Zantus. Plus le temps avance, plus les villageois se prennent à la chasse, et une idée émerge peu à peu : les soucis ont vraiment commencé au moment où les étrangers sont arrivés.

Chasser la bête. La chasse à la Bête occupe le gros de cet acte. Abèlus la mène de manière impitoyable et compte la piéger dans le village.

L'avènement de la folie. Quand Abèlus arrive, le niveau de folie ambiante fait un bond en avant. D'une certaine manière, sa folie entre en résonnance avec le Monolithe et se répand telle une traînée de poudre dans tout le village. Les conflits se font plus vifs et plus dangereux. Les villageois suspicieux virent à la paranoïa maladive. Des rixes éclatent, les rancœurs se règlent au couteau, des bandes décident de rendre justice à coups de gourdins... Des villageois mutent de manière visible à cause de l'eau. Ceux-ci se font chasser et sont, au mieux, enfermés. Les comportements des PNJ principaux deviennent extrêmes et erratiques. Raisonner les villageois devient de plus en plus difficiles. Si les PJ ne trouvent pas vite le Monolithe pour faire cesser son influence funeste, le village finit en cendres.

Chronologie des événements

- **Jour 5 - soir**. Abèlus et sa suite arrivent et s'installent. Les hommes de l'inquisiteur se placent aux points de contrôle. Le conseil indique à l'inquisiteur que sa présence est inutile et organise une grande fête. Rufus brandit fièrement la tête du loup sanguinaire. **Hector**, quant à lui, reste en retrait et refuse de parler à **Erda** pendant toute la soirée. Au beau milieu de la fête, la Bête attaque. Elle tue plusieurs villageois mais s'immobilise devant **Erda** et paraît converser un instant avec elle avant de l'épargner. **Helia** la voit faire mais ne dit rien.
- **Jour 6 et 7**. **Abèlus** mène son enquête. Pendant deux jours, il interroge la plupart des villageois en public. Le 7e jour, il surprend **Ordin** dans une grange avec son tarot et un chat noir. L'inquisiteur accuse alors le jeune homme de sorcellerie et l'enferme dans son taureau de bronze. **Helia** craque et, pour protéger son frère, dénonce **Erda** qui est enfermée. **Zantus** perd pied et commence à haranguer la foule pour découvrir toutes les sorcières et les brûler. Abèlus ne libère pas Ordin. Laissé à son sort, il meurt brûlé et



asphyxié dans la nuit après avoir hurlé durant de longues heures.

- **Jour 8**. Face à cette situation, **Aldamön** et **Hector** deviennent des alliés de circonstance et décident de libérer **Erda. Abèlus** a toutefois d'autres plans et compte utiliser la belle. Le soir venu, il l'attache sur l'autel sacrificiel du dieu loup et monte une embuscade pour attendre la Bête et la tuer. Au milieu de la nuit, la Bête fait son entrée et tue plusieurs mercenaires. Hector et Aldamön en profitent pour libérer Erda après avoir allumé un petit incendie dans une carriole pour ajouter à la confusion. Certains villageois deviennent fous et commencent à s'en prendre à leurs voisins, espérant rester en vie en livrer les corps des morts à la bête, tout cela sous la direction de **Rufus**. Durant l'affrontement, **Urmin** est mordu par la Bête et abattu par Abèlus : la moindre morsure transmet selon lui le mal et Urmin était condamnée à devenir une Bête.
- **Jour 9**. Au petit matin, les survivants se réfugient dans le dernier lieu qu'ils pensent sûr: la chapelle. **Abèlus** capture **Erda** dans le but de la livrer une nouvelle fois à la Bête. Face à la chapelle, Abèlus affronte la Bête qui le blesse et s'enfuit. **Urius** saisit son épée et abat son employeur incrédule au nom du même précepte qui vit son frère tué. Erda poursuit la bête tandis que les autres villageois reprennent le carnage dans un accès de folie. Urius et les soldats quittent le village. Erda finit par rattraper la Bête dans la caverne du Monolithe. **Freya** l'y attend, implorant que l'on détruise son cœur. Sans aide, Erda périt empoisonnée par les plantes. Freya se transforme pour la dernière fois en Bête et anéantit le village et le reste de sa population. Elle ne reprend jamais forme humaine.

Acte 3 – Dans le ventre de la Bête

Au milieu de la caverne trône le Monolithe. La végétation passée, la pulsation étrange qui émane de la chose devient perceptible. Le Monolithe peut être détruit en poignardant le cœur de Freya. Par cet acte, les PJ abattent définitivement la Bête et placent le Monolithe en sommeil pour quelques centaines de générations humaines mais la prouesse a un effet secondaire : elle ouvre un portail vers un autre monde, étrange, absurde et dangereux, dont les PJ vont devoir s'échapper.

À **partir de ce moment précis, le dysfonctionnement de la magie cesse** et les PJ retrouvent leurs pleins pouvoirs. L'autre monde est une version parallèle et torturée de la vallée. Pour vos descriptions, inspirez-vous à la fois de *Silent Hill* et de *Sleepy Hollow* : tout ceci n'est qu'une fantasmagorie rendue réelle par le pouvoir étrange du Monolithe.

Note : lorsque des *profils de monstres issus du Bestiaire 1 sont attribués à des PNJ,* ***ceux ci n'en assument que les caractéristiques et les pouvoirs*** *mais conserve leur forme telle que* décrite dans cette partie.

La grotte

Lorsque les PJ frappent le cœur, une onde d'énergie les projette au sol. Ils reprennent conscience dans une grotte miroir, réplique exacte mais totalement vide. Utilisez les règles du chapitre « **La caverne du Monolithe** » mais remplacez les rencontres par 1d2 fongoïdes violets (*Bestiaire 1*, p.142) ou 1d4 étrangleurs (*Bestiaire 1*, p.132).

Les bois torturés

Hors de la caverne, les PJ découvrent une version torturée des bois noirceux. Les arbres n'ont plus de feuilles ni d'aiguilles et adoptent des →

Abèlus Van Schtätten (NM, Guerrier 4/Roublard 2).
Init -1, CA 17, PV 37, Attaque de base +5 ; Réf +4, Vig +4, Vol +1 ; +14 Bluff, +8 Connaissance mystères*, +10 Diplomatie, +11 Intimidation, +8 Perception, +9 Profession (Charlatan), +9 Psychologie ; Dons : Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Expertise du combat, Talent (Bluff +3), Science de l'initiative, Persuasion, Force intimidante ; Spécial : courage +1, entraînement aux armures 1, attaque sournoise +1d6, recherche des pièges, esquive totale, talent de roublard (Beau parleur) ; For 13, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 15 ; Équipement Martial : cuirasse flexible, écu en acier, épée longue en argent, 10 chausse-trappes

Urius (N, Guerrier 5).
Init +6, CA 22, PV 32, Attaque de base +5 ; Réf +3, Vig +5, Vol +0 ; Dons : Arme de prédilection (Trident), Attaque en puissance, Art du bouclier, Enchaînement, Spécialisation martiale (Trident), Science de l'initiative ; +6 Équitation, +7 Escalade, +7 Natation, +4 Perception*, +7 Profession (Gladiateur) ; Spécial : courage +1, entraînement aux armures 1, entraînement aux armes 1 (jet et lancer) ; For 15, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 8, Cha 9 ; Équipement Martial : trident de maître, crevice en mithral, écu en acier,1 fiole d'acide

Un autre monde mortel

L'arrivée dans l'autre monde initie une partie mortelle de l'aventure. Privés de sorts efficaces à 100 %, les PJ doivent déjà se montrer prudents dans le monde réel. Mais ce second monde est encore pire. L'objectif est que les joueurs comprennent que leurs PJ ne peuvent pas foncer bêtement dans le tas. Il leur faudra ruser, se faire discrets, louvoyer, tout en cherchant une solution pour échapper à cette prison. S'ils tentent de passer en force, ils seront vite défaits. Faites-leur comprendre que rien ne sera facile et qu'aucune confrontation ne sera gratuite. Pour rééquilibrer légèrement la situation, utilisez la chapelle, voire la cabane de **Mère-grand,** comme des refuges dans lesquels les PJ pourront se reposer, au moins au début. Notez que les croyants de la chapelle pourront aussi faire des alliés de choix pour l'attaque contre **Rufus** et ses dévoreurs.

Urmin (N, Barbare 5). Init +1, CA 18, PV 42, Attaque de base +6 ; Réf +3,Vig +6,Vol +2 ; +10 Acrobaties, +7 Escalade, +7 Natation, +9 Perception, +8 Survie ; Dons : Combat à deux armes, Défense à deux armes, Attaques réflexes ; Spécial : déplacement accéléré (+3 m), rage de berserker, 2 pouvoirs de rage (Superstition, Chasseur de sorcière), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 9, Sag 12, Cha 8 ; Équipement Martial : épée courte de maître, glaive de maître (1d10), cuirasse

postures inhabituelles et inquiétantes. Les bois sont épais, le ciel est rouge et nuageux. Les rencontres décrites ci-après peuvent ou non se produire en fonction des actions et décisions des PJ. Toutes ne doivent pas être jouées.

Les loups sans visage. Les loups sans visage sont d'énormes créatures décharnées et dépourvues d'yeux. Ils errent dans les bois et peuvent être rencontrés à tout moment. Souvent en groupe, parfois menés par un mâle alpha, ils optent généralement une approche discrète afin de prendre leurs proies par surprise.

Les loups sans visage. 3 Worgs. *Bestiaire 1*, page 285 (**CA** 14, **PV** 26).

Loup sans visage alpha. 1 Worg - Créature évoluée FP +1. *Bestiaire 1*, page 285 (**CA** 18, **PV** 34, +2 à tous les tests, y compris de dégâts et pour les capacités spéciales).

Les arbres dévoreurs. Certains arbres des bois ont adopté un comportement particulier et un régime carnivore. Ces derniers profitent souvent de la nuit pour prendre leurs victimes par surprise.

Les arbres dévoreurs. 1 Tertre. *Bestiaire 1*, page 271 (**CA** 19, **PV** 67).

La cabane au fond des bois. Dans une cabane située sur une petite butte, bâtisse semblant intégralement constituée de massifs ossements noircis, **Mère-grand** vit en recluse. Quand on frappe à la porte, la voix de Mère-grand répond par un simple « tirez la chevillette ». Un piège se déclenche si le visiteur obtempère ou essaie d'ouvrir la porte par un autre moyen. Un test de Sabotage DD 17 permet de le désamorcer. Dans le cas contraire, des ossements se détachent et viennent empaler les visiteurs causant 2d6 points de dégâts perforants.

À l'intérieur, Mère-grand est assise dans son lit. Ses yeux ont été arrachés et ses paupières cousues. Elle tient désormais ses yeux dans ses mains et regarde en les dirigeant dans la direction de ses visiteurs. Mère-grand est une créature vicieuse et méfiante, qui aime passer des contrats et qui troque son aide contre des prix exorbitants. Elle aimerait d'ailleurs pouvoir récupérer le cœur de Rufus...

Mère-grand. 1 Succube. *Bestiaire 1*, page 71 (**CA** 20, **PV** 84, alignement LM).

La route antique

La route est pavée, non plus de pierre, mais de crânes. **Freya** erre sur cette voie, perdue, répétant des phrases incohérentes en boucle. Quand les PJ la croisent, elle subit l'attaque de deux assassins capuchonnés qu'ont envoyés les gardiens. Une fois les assassins abattus, il devient possible de les identifier : des villageois aux visages figés dans une expression de haine. Parler à Freya nécessite la réussite d'un test de Diplomatie DD 15. Celle-ci peut fournir quelques bribes de réponses, le plus souvent mêlées à un charabia insensé.

Les assassins. 2 Traqueurs obscurs. *Bestiaire 1*, page 275 (**CA** 18, **PV** 39).

Le village des fous

Le village a changé aussi. Ses murs extérieurs sont faits de pierre noire et lisse.

L'entrée infernale. Les portes du village, désormais d'obsidienne et de métal, sont ouvertes mais gardées par des villageois. Dans ce monde miroir, les habitants sont des parodies d'humains, des versions tordues et torturées des résidents de Zwarfürr. Leurs visages sont figés dans une expression de terreur. Aussi longtemps que la forêt est silencieuse, les gardiens et habitants ne bougent pas et restent parfaitement immobiles, bloqués dans des positions grotesques. Au premier son perçu, ils se dirigent en meute vers le bruit pour attaquer. Demandez

plusieurs tests de discrétion aux PJ. Quand un test est manqué, le personnage concerné subit une attaque et les créatures continuent à se jeter sur lui aussi longtemps qu'il réplique et fait du bruit. Le silence revenu, les créatures s'immobilisent instantanément, y compris au milieu d'une attaque, et reprennent leurs poses désarticulées.

Ces villageois monstrueux occupent tout le village. Leur présence doit être mise en scène aussi longtemps que les PJ le parcourent.

Les villageois. 1d6+5 Ettercaps. *Bestiaire 1*, page 133 (**CA** 15, **PV** 30).

Le hall des dévoreurs. Le grand hall est un bâtiment de pierre noire où vivent et se repaissent les dévoreurs, menés par **Rufus**. Il supervise un festin où une quinzaine de ses congénères se goinfrent de restes humains.

Rufus. 1 Guenaude verte (Rufus). *Bestiaire 1*, page 178 (**CA** 19, **PV** 58).

Les convives du festin. 15 Goules. *Bestiaire 1*, page 173 (**CA** 14, **PV** 13).

La chapelle des vrais croyants. La chapelle est toujours constituée de bois. Elle abrite les derniers survivants du village qui, « depuis toujours » disent-ils, tentent de résister à la malédiction. Ils sont menés par **Abèlus**. Aidé de ses hommes, il combat les choses du dehors. Cependant, pour lui, tout ce qui vient de l'extérieur est suspect, d'autant plus si les PJ ont usé de manière manifeste de magie. S'ils n'y prennent pas garde, Abèlus pourrait tenter de les condamner au bûcher. Considérer que le gros des PNJ importants est présent, ainsi que les soldats et acolytes d'Abèlus. Peu importe s'ils sont morts dans le monde réel. Les soldats d'Abélus ont la même apparence et les mêmes statistiques que les assassins de **la route antique**.

Le passage du dieu loup. Sur la place, devant la statue du dieu loup, se trouvent des gardiens. Ils sont aussi nombreux que les PJ et en sont les copies conformes (y compris en termes de statistiques). Leur rôle est d'intercepter tous ceux qui souhaitent emprunter le passage permettant de quitter ce monde. Pour accomplir cette tâche, ils sont accompagnés par quelques étrangleurs et villageois (identiques à ceux de l'entrée du village).

Échapper à ce monde

La seule voie hors de ce monde est le puits derrière la statue du dieu loup. Une clé faite d'ossements humains est nécessaire pour rouvrir celui-ci. Abèlus ignore où se trouve la clé mais plusieurs villageois savent que la « traitresse », **Freya**, connaît la réponse à cette question. C'est la raison pour laquelle Abèlus a envoyé (et renverra s'il le peut) trois de ses hommes avec pour mission de la capturer et de la faire parler (avant de la faire brûler vive au centre de la chapelle, bien entendu).

Sérieusement interrogée ou rendue amicale, Freya peut révéler que **Mère-grand** possède la clé. Cette dernière n'est évidemment pas prête à la donner gratuitement et proposera un contrat pour l'obtenir. Aux PJ de naviguer dans tout cela et de passer leurs doubles pour enfin s'échapper de ce monde impie.

Conclusion

Les PJ réapparaissent au cœur du village. Son état dépend de leurs actions. S'ils ont désamorcé la situation et évité que la folie d'Abèlus s'empare de tous, ils trouvent Zwarfürr meurtri mais encore en état. Les habitants se réveillent d'une longue nuit de cauchemar. Si les choses ont dégénéré, c'est un village en cendres où s'alignent les cadavres de villageois s'étant entretués qu'ils découvrent à leur retour. Une fin amère.

Julien Dutel
Technique Pathfinder *Le Collectif de l'ORBe*
Illustrations *Laurent Emonet*

Issus du village ?

En réduisant un peu la puissance des adversaires pour qu'elle convienne à un groupe de niveau 1, il est parfaitement envisageable d'utiliser ce scénario comme aventure d'introduction. Les PJ pourraient dans ce cas être des membres de la communauté de **Zwarfürr**, impliqués dans la vie du village et au cœur des intrigues. Certains pourraient même prendre les rôles d'**Aldamön**, d'**Hector** et d'**Erda** si vos joueurs se sentent capable de faire vivre un tel triangle amoureux. Dans ce dernier cas, il est crucial de mettre en scène la rencontre entre Erda et la Bête. La Bête tente de convaincre sa fille de venir avec elle en communiquant par télépathie. Le but de la Bête est de l'emmener dans la caverne pour qu'elle poignarde le cœur. Mais elle est incapable de s'exprimer clairement sous cette forme et menace Erda de tuer tout le village si elle ne s'enfuit pas avec elle.

Helenia, Irmine et Alarine (CN, Noble 1). Init +1, CA 11, PV 5, Attaque de base +0 ; Réf +1,Vig +1,Vol -1

UN SCÉNARIO POUR SAVAGE WORLDS CASUS BELLI

Le maître des crotales

Ce scénario est une aventure one shot résolument « pulp », qui conviendra à des personnages et des joueurs moyennement expérimentés, ainsi qu'à un meneur de jeu légèrement manipulateur. Attention aux serpents !

En quelques mots...

Aventuriers typiques des années 30, les personnages doivent enquêter sur des morts mystérieuses, qui semblent liées à une découverte archéologique faite au Mexique. Une fois sur place, il faut négocier avec des autochtones peu collaboratifs, qui vivent dans la crainte de la population d'une ancienne citée aztèque à l'agonie. Là-bas, un sacrifice humain se prépare…

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert

PJ • 4 à 5 PJ moyennement expérimentés

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimenté

ACTION ★★★

AMBIANCE ★☆☆

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★☆

Introduction des aventuriers

New York, années 30. Les personnages profitent d'une soirée tranquille au club des Aventuriers lorsque leur voisin, un respectable gentleman d'une cinquantaine d'années, se trouve mal. Il transpire abondamment, frissonne… Les crises de paludisme ne sont pas rares au club, mais très vite, l'homme se lève, fait quelques pas en titubant, puis s'effondre en se tenant la poitrine.

En dépit de tous leurs efforts, nos héros ne parviennent pas à le réanimer. Les secouristes ne peuvent que constater le décès. Il s'agissait d'un certain James Belling, un anthropologue spécialisé dans les cultures précolombiennes.

Si les personnages pensent à mettre de côté le verre de whisky que Belling sirotait juste avant son décès, il ne contient rien de particulier.

Le dessous des cartes

James Belling revenait tout juste de six mois d'expédition dans les déserts du nord du Mexique. Il avait travaillé sur les légendes d'une tribu indienne. Entre autres choses, les indiens Dieguenos croient en l'existence de mondes souterrains où vivent leurs ancêtres.

C'est presque parfaitement exact : dans les collines à l'ouest de leur territoire se trouve un réseau de cavernes où vivent encore des Indiens intouchés par la conquête, les Tipaï-Ipaï, un très lointain écho dans des grandes civilisations précolombiennes. Belling et ses collègues se sont aventurés dans le territoire interdit, où ils ont aperçu des ruines monumentales anormalement récentes, et croisé un Indien « étrange », un serviteur du peuple Tipaï-Ipaï en visite à la surface. Ils ne sont pas parvenus à trouver l'entrée des cavernes, mais ils sont restés assez longtemps aux alentours pour attirer l'attention du peuple souterrain.

De retour à New York avec l'intuition qu'ils sont au bord d'une découverte sensationnelle, les membres de l'expédition se mettent à la recherche de financements pour une exploration plus minutieuse de la région.

Ils ne reviendront jamais : le prêtre qui dirige les Tipaï-Ipaï a des pouvoirs de voyance, ce qui est pratique lorsqu'il faut retrouver des profanateurs blancs à des milliers de kilomètres de distance. Pire, par contagion magique, il peut infliger des morsures de son animal totem : le crotale. La mort de Belling est le début d'une série de décès. Si les personnages ne font rien, ses collègues vont suivre.

Acte I : Cinq petits savants

Exit James Belling

Un examen rapide du corps de James Belling permet de trouver



une vilaine trace noire sur le mollet gauche. La peau n'est pas entamée, mais le serveur se souvient que plus tôt dans la soirée, Belling a sursauté, grimacé et s'est frotté la jambe. C'était une bonne heure avant son décès.

Un jour ou deux plus tard, l'autopsie montre la présence d'un neurotoxique en quantité suffisamment importante pour abattre un bison. Vérification faite, il s'agit de venin de serpent à sonnettes. Comment a-t-il été administré ? Ce poison n'est efficace que lorsqu'il pénètre dans le système circulatoire, or, il n'y a aucune plaie sur le cadavre.

Les amis et relations du défunt mentionnent qu'il venait de rentrer du Mexique avec plusieurs collègues, et qu'il cherchait à y retourner le plus rapidement possible. Il cherchait un mécène. Son associé, le Pr Watkins, en saura certainement davantage.

Peter Watkins vivra-t-il ?

Watkins est plus jeune que Belling. Il vit à Boston, dans un quartier élégant, avec sa femme et leur fils. Il a un problème : il est convaincu que leur maison est hantée. Depuis une semaine, il entend des bruits bizarres, une sorte de crépitement ou de bruit de crécelle. Edith, son épouse, n'entend rien. Le jeune Charles, huit ans, est persuadé que ce sont des bruits de chaînes, ce qui, dans une maison construite depuis moins de vingt ans, ne paraît pas très probable. Le problème le tracasse, mais il n'est pas prêt à déménager.

Interrogé sur l'expédition, il se montre prudent. Le monde universitaire est un coupe-gorge, et rien ne lui garantit que les aventuriers ne sont pas là pour profiter de ses découvertes pendant qu'il tente de lever des fonds. Face à des investisseurs potentiels, en revanche, il s'emballe. Il produit des photos montrant des monolithes sculptés sur fond de désert. Le style évoque l'art aztèque sans en être tout à fait. Il produit également des témoignages d'Alice Stephenson, qui était la chroniqueuse de l'expédition, de Joseph Simmons, l'autre ar- →

chéologue, et d'Harold McDougall, un Américain installé dans la région, qui authentifient la découverte.

Watkins n'a jamais entendu le cliquetis d'avertissement du serpent à sonnette, mais c'est bien de cela qu'il s'agit. Le chaman frappe dans la soirée. Watkins s'exclame « Vous entendez ? C'est là, dans la pièce ! », avant de se plaindre d'une douleur au mollet. Survivra-t-il ? Si les aventuriers sont rapides et bien équipés, peut-être, mais il sera incapable de reprendre la route avant plusieurs semaines (et il conservera sans doute des séquelles, à commencer par une boiterie).

Alice Stephenson

Lorsque les investigateurs arrivent chez Alice Stephenson, qui vit seule dans un petit appartement de Manhattan, ils trouvent porte close, et des voisins qui se plaignent d'une odeur nauséabonde. S'ils enfoncent la porte, ils trouvent le cadavre d'Alice dans sa chambre. Elle est morte depuis plusieurs jours. Est-il besoin de préciser qu'elle a succombé à une dose massive de venin de crotale ?

Joseph Simmons

L'archéologue s'est embarqué dans une tournée de conférences qui l'emmène à travers tout le Midwest. Il a laissé son programme au bureau de son université et n'est donc pas difficile à joindre. Ses déplacements constants lui ont sauvé la vie pour le moment, mais il a entendu le cliquetis à plusieurs reprises. La première fois, il l'a attribué à un climatiseur défectueux, puis il a compris de quoi il s'agissait.

Si les aventuriers le contactent, il leur explique qu'il est en grand danger, mais que s'il retourne au Mexique avec eux, il succombera. Sa seule chance est de fuir le plus loin possible. Justement, on lui a proposé une année d'enseignement à l'université de Dublin. « Pas de crotales, là-bas. Pas de serpents du tout, en fait, grâce à Saint Patrick ».

Quant à ses découvertes, il est prêt à céder ses droits aux personnages, moyennant une somme symbolique. Il les avertit loyalement qu'en acceptant, ils héritent peut-être aussi de la malédiction. Si les aventuriers choisissent cette option, ils sont les nouveaux associés des survivants. Watkins fait la grimace, McDougall s'en fiche.

S'en tirera-t-il par la fuite ? Si vous pensez qu'un télégramme annonçant sa mort brutale sur le bateau aiderait à faire monter la tension lorsque les personnages arrivent à San Diego, ne vous gênez pas !

Harold Mc Dougall

Il est possible de correspondre par télégramme avec McDougall, en attendant de le rejoindre au Mexique. Il a réchappé à la morsure d'un vrai crotale quelques semaines plus tôt, et reste alité.

Il se dit surveillé, mais refuse de paniquer. Ses télégrammes ressemblent à « Dors peu – stop – Colt 45 sous mon oreiller – stop – aucun foutu Indien ou serpent dressé ne me fera de mal – stop – si vous venez, amenez caisse Talisker 10 ans d'âge vieilli fût de chêne – stop – whiskies corrects introuvables ici – McDougall ».

Acte II : Un village dans le désert

Cap sur le Mexique !

Il faut prévoir quelques jours de train pour arriver en Californie, un changement pour descendre sur la Baja California mexicaine, un arrêt en ville pour s'équiper de manière à survivre au désert et s'armer parce que la région n'est pas sûre.

Une fois la frontière franchie, il ne reste plus qu'à acheter chevaux et

Le venin

Les crotales disposent d'un venin potentiellement mortel pour l'homme. La victime d'une morsure de crotale doit faire un jet de Vigueur à -2 :

* Échec — Mort en 2d6 minutes
* Succès — Perte de 1 Blessure + 2 niveaux de Fatigue
* Relance — Perte de 2 niveaux de Fatigue

mules pour descendre sur San Diego. Il ne s'agit pas de la ville américaine, hélas, mais d'un village perdu dans le désert.

Nos héros subissent quelques jours de chevauchée inconfortable. Il fait salement chaud, il y a du sable partout, et le paysage, quoique grandiose, devient vite monotone.

San Diego

Des maisons basses, peintes en blanc, des rues poussiéreuses, des abreuvoirs devant les bâtiments publics, une cantina qui fait aussi magasin pour les voyageurs, et une grande église. Pas d'hôtel, mais il est possible d'aller compter les punaises chez l'habitant et les morpions chez l'habitante.

Les gens du cru sont les inévitables Mexicains basanés, avec le sombrero et l'indolence de rigueur... Beaucoup ont l'air plus « indiens » qu'« hispaniques ». Ils dévisagent les nouveaux venus comme des bêtes curieuses... mais n'y aurait-il pas une pointe d'hostilité dans leurs regards ? Enfin, une pointe d'hostilité en plus de celle que les Mexicains ressentent habituellement pour les gringos ?

• **McDougall** est le seul Américain du village. Sa maison est un peu à écart. Il la partage avec Anita, une métisse d'une trentaine d'années aux traits tirés, et leurs six enfants. Quand il n'y a pas d'archéologues aux environs, McDougall est muletier, fermier et un peu chercheur d'or. Il n'a jamais rien trouvé dans les montagnes, mais ce n'est pas faute d'avoir cherché.

Il a accompagné les explorateurs, et prétend s'être battu avec un « sauvage peint », un matin où il se promenait seul. « Le type m'a sauté dessus. Il était peint en vert, avec une sorte de massue. J'ai pris une branche, je l'ai désarmé, il m'a foutu par terre, on a échangé quelques beignes et il a pris la fuite, voilà tout. Pas de quoi en faire un drame ». Il a ramassé la massue, une branche de bois dur sertie d'éclats d'obsidienne tranchants. Il est prêt à la vendre pour quelques centaines de dollars...

Sa principale motivation est l'argent, assez d'argent pour sortir de San Diego et aller s'installer dans un trou légèrement moins minable, voire pour rentrer aux États-Unis. Lorsque les aventuriers arrivent, il est encore alité. Au bout d'un jour ou deux, il boitille dans sa chambre. Ensuite, il est pleinement remis. Il peut servir de guide au groupe... ou de victime pour démontrer la malfaisance de l'ennemi. Après tout, il va laisser une veuve et une demi-douzaine d'orphelins...

• **Pedro Madruga** est l'alcade (maire) de San Diego. Il est aussi le propriétaire de la cantina et d'une bonne partie du désert, ce qui en fait l'homme le plus riche du tas de sable. Il a une belle maison – pas assez spacieuse pour recevoir les personnages, désolé –, une belle moustache en guidon de vélo, un gros ventre barré par une chaîne de montre en or et un sombrero plus grand que celui de ses administrés. Madruga semble être le seul habitant du village à être content de voir des visiteurs, mais il ne les aide pas pour autant.

• **Le père Rodriguez** est grand, un peu voûté, avec l'air sévère... et des traits presque purement indiens. C'est le seul homme du village avec McDougall à parler anglais, et il se dit ravi de recevoir des visiteurs. Il a hébergé les membres de l'expédition précédente au presbytère, mais hélas, en raison de travaux imprévus... il n'y a pas de place, cette fois. Le père Rodriguez paraît désireux d'aider les PJ, mais les démarches qu'il entreprend se soldent toutes par des complications inattendues...

• **Anita.** Dans un premier temps, « Mrs McDougall » hésite à dis- →

Soigner une morsure de serpent à sonnette

Des sérums antivenin existent dans les années 30, mais leur efficacité est limitée, surtout face à la dose qu'injecte le chaman.
Les solutions classiques : débrider la plaie, aspirer le venin et poser un garrot, sont diversement efficaces. La première est inopérante, la seconde peut aider si elle est tentée dans les secondes qui suivent la morsure, et la troisième ne fait que ralentir l'inévitable. La moindre plaie dans la bouche de l'aventurier qui se risque à aspirer le venin risque d'en faire passer une petite quantité dans son propre système sanguin. Par ailleurs, les tissus situés autour de la plaie sont généralement saturés de venin par l'aspiration, ce qui les nécrose.

Crotale

Allure - 10
Agi d8, Âme d6, For d4, Int d4 (A), Vig d4
Combat d8, Perception d12
Parade 6, Résistance 2 (-2 Taille)
Petit : quiconque attaque un serpent subit un malus de –2 à ses jets d'attaques.
Taille -2 : les serpents font entre 1 et 1,80 m de long pour la plupart.
Morsure (Venin, -2), Combat d8, Dégâts d4
Vif : le serpent est incroyablement rapide. Il défausse toute carte d'Initiative de 5 ou inférieure et en pioche une autre. Il utilise toutefois obligatoirement la nouvelle carte piochée.

cuter franchement avec les personnages, mais elle s'y résout lorsque les contretemps les auront amenés près du point d'ébullition. Elle les prend à part, un soir, et leur explique, que les montagnes sont hantées, que les explorateurs gringos ont réveillé les anciens serpents, et qu'elle a eu beaucoup de mal à sauver la vie de son mari. Elle s'est rendue au pied des montagnes, devant une certaine pierre, et a plaidé sa cause dans la langue des Indiens. Ses prières ont été exaucées : McDougall s'en est tiré avec une simple morsure, dont il a réchappé, contrairement aux autres.

« Mañana »

Les aventuriers devraient arriver avec une seule idée en tête : filer vers les ruines que Belling a repérées dans les montagnes du Diable, à une trentaine de kilomètres au sud. Tout ne va pas se passer comme prévu cependant.

Si les personnages ont besoin de matériel, rien n'est disponible au village, pas même des denrées de première nécessité, ou même les denrées qui sont pourtant bien visibles au magasin. Des guides ? Ah oui, Pablo pourrait vous emmener, mais il n'est pas au village. Il rentre *mañana*, un « demain » incertain, flou et qui se prolonge pendant de jours et des jours. S'ils tentent de passer par le père Rodriguez pour accélérer les choses, tout ralentit encore. Pourtant, le bon père fait de son mieux... ou en donne l'impression.

Si nos héros sont venus avec tout le matériel nécessaire, l'un de leurs chevaux souffre d'une petite intoxication. Rien de grave, il a juste brouté des baies de cactus qui lui donnent mal au ventre, mais il faut



Et si… les aventuriers se rendent au sud ?

Les habitants de San Cristobal et des villages voisins sont encore plus pauvres et moins communicatifs que ceux de San Diego, et les personnages ne peuvent même pas compter sur l'aide du couple McDougall. La disparition des enfants n'est pas vraiment un mystère : les gens du coin affirment que « des étrangers » ont fâché les dieux de la montagne du Diable, et qu'ils réclament des sacrifices pour rétablir l'équilibre. Faire quelque chose ? Ce serait pire ! Les familles touchées pleurent les enfants enlevés, les autres prient pour que les sacrifices soient suffisants, mais personne ne prendra la route des montagnes.

Des héros trop sûrs d'eux, qui annoncent en bombant le torse qu'ils vont chasser les diables, risquent de se faire recevoir à coups de pierre… ou de fusils. Dans les années 30, le Mexique émerge lentement d'un demi-siècle de troubles, et les bons tireurs ne manquent pas parmi ces petits moustachus faussement indolents.

attendre qu'il aille mieux. Combien de temps ? Oh, il devrait être remis *mañana*.

Si les aventuriers s'énervent, distribuent des baffes ou pire, sortent les flingues, les villageois cessent complètement de coopérer. Les rues se vident à leur approche et personne ne leur adresse plus la parole. S'ils se montrent vraiment violents, les villageois sortent les fourches et tentent de les appréhender. Madruga prévient les autorités, qui envoient deux policiers blasés et corruptibles pour les ramener en ville…

La nuit des hommes-crotales

Au bout de quelques jours à ronger son frein au village, au moment où les personnages hésitent encore entre « paresse » et « mauvaise volonté » pour décrire les retards, l'ambiance change. Un cavalier arrive à l'aube, discute avec l'alcade, puis reprendre la route.

Ce qu'il a raconté se propage du maire au curé, de là aux bigotes, puis à tout le monde. Les villageois, de renfermés, deviennent franchement hostiles. En même temps, ils ont l'air anxieux.

Si les aventuriers parlent espagnols, ils n'ont pas trop de mal à apprendre que des tragédies se sont produites dans les villages situées au sud du désert. À San Christobal, à Todos Santos et à Pueblo del Rey, des enfants ont disparu.

Aller directement sur place voudrait dire traverser le désert, une chevauchée d'une cinquantaine de kilomètres à travers un paysage sans eau, aux pistes rares. Cela ne les éloignerait pas de leur objectif final, en revanche : *los montes del Diablo* sont pile au milieu de la zone qu'ils devraient traverser.

Une solution moins ambitieuse serait de rattraper Juan, le messager, qui remonte vers le nord à petites étapes. La nuit prochaine, il campera dans le désert. Il est sur ses gardes, mais face à une troupe nombreuse – et sans doute pacifique – il est disposé à discuter. Malheureusement, il ne parle pas un mot d'anglais.

Moyennant la présence d'un interprète, ou quelques efforts, il explique qu'en tout, une douzaine d'enfants ont disparu dans ces villages, enlevés par des « hommes qui n'étaient pas des hommes », qui avaient des « visages de serpents », et se déplaçaient en « cliquetant comme des crotales ». Ils étaient armés de lances et de massues semblables à celle que McDougall a récupérée dans les →

montagnes. Les villageois ne se sont pas défendus. Comment lutter contre les envoyés des anciens dieux ?

Juan leur conseille de rentrer chez eux, au nord, là où les légendes ne vous tuent pas...

Et si on s'expliquait ?

À ce stade du scénario, la meilleure solution serait d'aller discuter directement avec le père Rodriguez. Si les aventuriers jouent la carte de la franchise (« Nous savons qu'il y a quelque chose dans les montagnes, et que c'est hostile »), il leur retourne la politesse.

« Ils – et je ne sais pas qui *ils* sont – ne sont hostiles que si on les dérange », dit-il. « Votre venue ne nous laisse pas beaucoup de choix. Soit nous sommes complices de votre mort, soit nous sommes complices de la leur. Je n'ai pas voulu choisir, et je ne veux toujours pas choisir. Personne au village ne vous fera plus obstacle... mais personne ne vous aidera. Partez, que ce soit vers le nord et la civilisation, ou vers le sud et la mort. Je prierai pour que vous fassiez le bon choix. »

Acte III : Les dieux se meurent

Los Montes del Diablo

Le voyage jusqu'aux monts du Diable est long, épuisant et surtout très, très ennuyeux. En dehors des crotales, nombreux et agressifs, il n'y a rien de particulier à signaler jusqu'au moment où la troupe arrive au pied des montagnes. Celles-ci forment un dédale d'immenses roches ocre séparant d'étroites vallées encaissées, sillonnées de cours d'eau à sec, de crevasses et de grottes. Tout cela est couvert de buissons d'épineux et d'arbres rares. Les crotales laissent la place aux scorpions et aux vautours.

Les aventuriers peuvent se diriger vers deux sites.

• **La pierre de parole** leur a peut-être été indiquée par Anita. Elle se trouve sur les premières pentes, du côté nord du massif. C'est une sorte de table ou d'autel aux sculptures érodées par des siècles de tempêtes de sable. Un rituel de magie mineure permet au chaman d'entendre tout ce qui se dit dans un rayon de cinquante mètres autour de la pierre. Bien sûr, il ne comprend qu'une forme archaïque du nahuatl, la langue des Aztèques. C'est resté une langue vivante dans le sud du Mexique. Anita en connaît des bribes, ainsi que quelques autres villageois sans doute. Plusieurs autres sites similaires se trouvent dispersés tout autour du massif.

• **Les pierres levées**. Loin dans les montagnes se trouvent plusieurs cercles de pierres sculptées. Là encore, elles sont érodées, certaines sont renversées, mais elles sont loin d'être aussi endommagées qu'elles devraient l'être si elles avaient vraiment passé cinq siècles sous ce climat. Les bas-reliefs représentent des dieux aztèques dans leurs œuvres, avec beaucoup de cœurs arrachés, d'entrailles fumant au soleil et de scènes de sacrifices.

• **Les accès**. Autour des cercles de pierre, plusieurs grottes ouvrent sur le royaume souterrain des Tipaï-Ipaï. Les tunnels ont été camouflés et sont difficiles à repérer, mais ils n'ont rien de magique. En revanche, ce sont d'excellents sites d'embuscades. Si les aventuriers pénètrent dans le passage, un groupe de guerriers-serpents sort des niches dissimulées le long du passage et se faufile derrière eux, jusqu'au moment où...

Attaqués ? Arrêtés ?

D'habitude, les guerriers-serpents mènent une garde beaucoup plus vigilante, mais la cité traverse une crise

Guerriers aztèques

Allure - 6
Agi d8, Âme d6, For d8, Int d6, Vig d8
Combat d8, Discrétion d6, Perception d6
Parade 7 (+1 - Blocage), Résistance 6
Blocage : +1 en Parade
Gourdin aux éclats d'obsidienne, Combat d8, Dégâts d8 + d4
Frénésie — peut faire deux attaques à -2.

grave, et ses accès sont peu surveillés. Néanmoins, si vous trouvez les aventuriers trop confiants, rien ne vous empêche de les harceler un peu. L'objectif des anciens Aztèques était de capturer un maximum d'ennemis pour les sacrifices, et les guerriers de la cité imitent les tactiques de leurs ancêtres : accomplir des actes valeureux pour améliorer sa réputation, et s'emparer de captifs vivants. Bien sûr, les personnages sont issus d'une culture qui considère qu'un bon adversaire est un adversaire mort, ou à la rigueur réduit en esclavage. Ils se voient harcelés par une bande de sauvages qui tentent de les capturer un par un. Quant aux guerriers-serpents, ils sont déroutés par le comportement « barbare » des personnages. Ce premier malentendu culturel en laisse présager d'autres...

La ville épargnée

Les tunnels d'accès débouchent dans un cirque rocheux large de plusieurs centaines de mètres. Il y a de l'eau, des arbres, un lac, des canaux... et, au centre, une petite pyramide entourée de maisons blanches, pas si différentes de celles de San Jose.

Les gros animaux sont rares, mais les prêtres ont réussi à préserver plusieurs variétés d'oiseaux que l'on ne voit que dans le sud du Mexique. Les jaguars sacrés ont disparu il y a deux siècles, et l'animal totem de la ville est devenu le crotale. Le serpent est omniprésent dans les décorations, et le temple en abrite des douzaines en semi-liberté. Ils sont plutôt placides tant qu'on ne les dérange pas, et même si on les contrarie, ils avertissent qu'ils sont sur le point de mordre.

La culture n'est pas restée statique pendant ces cinq siècles. L'une des premières décisions qu'ont prises les Orateurs qui gouvernent la ville depuis la chute de l'empire a été de lever le pied sur les sacrifices humains. Impossible de razzier les communautés avoisinantes sans attirer l'attention des Espagnols, puis des Mexicains. Prélever des victimes sur leur propre population les aurait exposés à une extinction plus rapide. En définitive, les prêtres ont décidé que le soleil se lèverait tant qu'il y aurait une poignée de sacrifiés volontaires chaque année, généralement des vieux et des malades. Il faut des circonstances exceptionnelles pour que les guerriers s'emparent de gens de l'extérieur. Or, justement...

Le drame de la cité

Acatl, le guerrier qui s'est battu avec McDougall, est rentré en ville, défait et humilié, mais indemne. Il a commencé à se sentir mal au bout de quelques jours. Puis sa femme. Puis ses enfants. Puis des amis. Puis leurs amis. Le dernier bastion de la civilisation amérindienne est en train de mourir bêtement d'une épidémie de rougeole. Malgré lui, McDougall a agi comme une arme bactériologique.

Une bonne moitié des 4 000 habitants est malade ou morte, les autres ne tarderont pas à les suivre dans la tombe. Il y a des cadavres entassés sur les places, des femmes et des enfants grelottant de fièvre et couverts de pustules rouges gisant dans les rues, des maisons en flammes... Bref, c'est la fin du monde. Si les aventuriers ne font rien, ils n'ont qu'à attendre quelques semaines, et il n'y aura plus qu'à se baisser pour devenir riches...

Cependant, les Aztèques ne vont bien sûr pas laisser les « démons du mal rouge » les dévorer de l'intérieur sans réagir. À l'instigation du grand-prêtre, Tletl, leur réaction va prendre la forme d'un sacrifice humain à Xipe Totec, dieu du Renouveau, au →

[Joker] Tletl, Grand prêtre

Allure - 6
Charisme - +2
Agi d6, Âme d10, For d6, Int d8, Vig d8
Combat d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d8 +2
Parade 5, Résistance 6
Dague sacrificielle, Combat d6, Dégâts d6 + d4
Compétence d8, Points de pouvoir 20
Le crachat du crotale (Éclair) : 1-3 PP, Inst., Portée 12/24/48
Le baiser du dieu serpent (Toucher empoisonné) : 4 PP, 3 (1/rd), Portée Toucher
Convocation d'allié : 3 PP, 3 (1/rd), Portée 6
Notes : Tletl est capable de pratiquer des rituels magiques en dehors d'un combat, à condition de disposer de suffisamment de temps (une heure par rituel au minimum). Ces rituels lui permettent entre autres d'avoir des aperçus de l'avenir ou d'inoculer du venin de crotale à des victimes quelle que soit la distance (à condition de les avoir vues au moins une fois). Si Tletl en vient à utiliser un pouvoir sur un personnage, considérez que ce dernier doit réussir un test d'Âme contre un test de Magie du grand prêtre pour éviter d'être affecté.

cours duquel il arrachera le cœur d'une douzaine de petits Mexicains avant de les écorcher et de coudre leurs peaux pour en faire une cape.

Ceux qui comptent

- **Hueyhi, l'Orateur**. Un homme costaud d'une cinquantaine d'années. Les premiers signes du « mal rouge » apparaissent tout juste sur lui lorsque les personnages arrivent en ville. Il peut devenir l'allié du groupe, mais son espérance de vie est très limitée. Il ne tardera pas à être alité avec 40 °C de fièvre. Il meurt après quelques jours de délire, laissant derrière lui un dangereux vide politique : son fils a rendu l'âme juste avant l'arrivée des aventuriers.
- **Cihuatl**. La fille de l'Orateur est belle, intelligente... et, du point de vue des personnages, naïve et manipulable. Elle est tout à fait capable de tomber amoureuse d'un des membres du groupe ou de répondre favorablement à des avances (même si elle n'éprouve rien), dans l'espoir de sauver son peuple. Oh, bien sûr, son fiancé de longue date, Ihuicatl, n'approuve pas. C'est un combattant puissant et redouté, même si sa bande de guerriers-serpents a été décimée par la maladie.
- **Tletl, le grand-prêtre**. Âgé d'une soixantaine d'années, chauve et voûté, il reste impressionnant dans sa grande cape de plumes et son pagne en peau de serpent. Tletl est bien résolu à mener le sacrifice à bien. Pour lui, c'est une question de survie. Arracher des cœurs d'enfants ne lui fait pas plaisir, mais c'est *nécessaire*. Tout comme l'exécution à distance des intrus « espagnols » qui ont permis aux démons d'entrer dans la ville. Hueyhi l'écoute et a accepté de suivre son plan, faute de mieux.



Quelle médecine ?

Ou, plus brutalement, que font les personnages ? Ils ne sont pas en danger, leur système immunitaire d'hommes du XXe siècle les protège.

Ils peuvent :

- **Empêcher le sacrifice**. Tout ce que la ville compte de gardes valides surveille le dernier étage de la pyramide, où sont logés les enfants en attendant l'aube de leur dernier jour (vingt-quatre heures après l'arrivée du groupe). Un groupe déterminé et bien armé peut se frayer un chemin jusque-là. Sortir de la ville, en revanche, risque d'être plus difficile. En revanche, soutenir un siège est jouable, du moins jusqu'à épuisement des munitions. Ensuite, les Tipaï-Ipaï retrouvent l'avantage du nombre, tant que l'épidémie ne les a pas décimés. Dans ce cas de figure, le scénario devrait se terminer par des aventuriers épuisés, à court de vivres et d'eau, démontant leurs barricades et sortant dans une ville déserte. À ce moment-là, l'un des enfants se plaint de démangeaisons : il a la rougeole, sous une forme bénigne, mais à des dizaines de kilomètres de désert du médecin le plus proche…
- **Laisser le sacrifice se dérouler**. Anthropologiquement parlant, c'est un événement sans précédent, à photographier, filmer et étudier. Humainement parlant, nos héros se rendent complices d'une douzaine de meurtres d'enfants, y assistent, sont peut-être invités à partager le banquet des prêtres au cours duquel on sert les morceaux les plus tendres… Xipe Totec écoute-t-il la supplique de son dernier prêtre ? Il vous appartient d'en décider. Si oui, l'épidémie cesse de se propager et les malades guérissent peu à peu. Si non, c'est la fin et… ah non, Tletl entrevoit un dernier espoir. Pourquoi ne pas sacrifier les personnages ? Ça n'a pas marché avec des enfants, d'accord, mais qui sait, avec des adultes, cela fonctionnera peut-être ?
- **Enrayer l'épidémie**. Même si le groupe avait un avion pour retourner à la civilisation, il n'y trouverait pas de vaccins contre la rougeole, qui ne seront disponibles que dans les années 50. Néanmoins, les personnages ont certainement une trousse à pharmacie contenant de quoi soulager les pires symptômes, et ils connaissent les mécanismes de la contagion. Imposer des quarantaines, brûler les corps, soigner quelques individus stratégiquement choisis (en commençant par Hueyhi) permet de limiter la casse. La ville perd 50 % de sa population au lieu de 90 %.

Conclusion

Idéalement, les aventuriers devraient quitter les lieux en laissant des survivants derrière eux, avec assez de vivres et d'eau pour rentrer. Les enfants peuvent, au choix, rester en ville (« Nous faisons confiance à votre discrétion, mais ce sont des enfants, ils parleront ») ou regagner la civilisation avec le groupe. Quant à nos héros, à partir du moment où ils promettent de ne jamais revenir – Tletl les surveille et il peut toujours les « mordre » à distance – le peuple de la cité les laissera en paix.

D'un autre côté, nos héros peuvent aussi quitter un charnier après s'être bourrés les poches d'or. Dans ce cas, leur trajet de retour est marqué par une multitude d'incidents déplaisants, les crotales ne leur laissent aucun répit… et s'ils reviennent, ils découvrent que les accès ont disparu, murés par de gigantesques avalanches. Les dieux ont abandonné la ville, mais ils ne désirent pas que ses ruines soient profanées.

Tristan Lhomme
***Caractéristiques** Yannick Le Guédart*
***Illustrations** Syrphin*

Nouveau pouvoir : Toucher empoisonné

Rang : Vétéran
PP : 4
Portée : Toucher
Durée : 3 (1/round)
Lorsque ce pouvoir est actif, une attaque de toucher force la cible à réussir un jet de Vigueur (à -2 en cas de Relance sur le jet d'Arcane) sous peine de subir une Blessure.

UN SCÉNARIO POUR RYUUTAMA — CASUS BELLI

Le chat qui parlait à l'oreille des dragons

Méfiez-vous des gobelins-chatons. Ces vauriens ne respectent jamais les règles ! Ce scénario est prévu pour des voyageurs de niveau intermédiaire et n'importe quel type d'homme-dragon.

En quelques mots...

Les voyageurs partent à la recherche d'une légendaire rose bleue au milieu d'une mystérieuse cité engloutie par la végétation, dans une région infestée par les gobelins-chats. Cette quête devrait les amener de la petite ville portuaire de Berat jusqu'au phare d'Ibu, puis aux tréfonds des ruines de la mythique Aindara, en plein cœur de la forêt écarlate.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire

PJ • 4 à 5 PJ moyennement expérimentés

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ★★☆

Berat et la forêt écarlate

La région de Berat a été conçue de façon à ce que vous puissiez l'utiliser de façon autonome ou pour vos propres scénarios. Après tout, il peut s'agir de la côte sud d'un continent, comme d'une île isolée où les voyageurs viennent de débarquer. Dans tous les cas, la région est vaste, mais relativement peu peuplée. Elle est enchâssée entre les Collines des chats sauvages au nord, une chaîne de montagnes à l'ouest et la mer au sud. La zone est essentiellement sauvage et est en grande partie recouverte de vermichênes, des arbres que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Ces chênes se distinguent de leurs semblables par un feuillage et une écorce veinée de rouge, donnant parfois l'impression que l'automne dure toute l'année.

En voici les lieux notables. Les coordonnées correspondent à la carte **ci-contre**.

Berat (F5) est un bourg d'environ 3 000 âmes, vivant surtout du commerce maritime. Fondé par des naufragés ayant trouvé refuge dans les vestiges d'une civilisation aujourd'hui disparue – mais accessible aux touristes les plus généreux –, le petit port a bien prospéré depuis. Ce n'est pas une ville à proprement parler, et ne le sera probablement jamais, mais cela reste la principale communauté des environs et un endroit agréable où on ne manque de rien. Les fondateurs sont toujours là. Ils forment une sorte de conseil informel et interviennent en douceur lorsqu'une querelle devient trop inextricable. Ils ne perdent leur bonhommie que lorsqu'on leur demande pourquoi ils ont choisi de rester ici plutôt de repartir chez eux. Fort heureusement, personne n'est aussi mal élevé.

Le **phare Ibu** (C5) porte le même nom que son gardien. L'édifice a été construit par les habitants de Berat afin de permettre à leur village, mais aussi au marché forestier, de prendre leur essor. Ne sachant que trop bien à quel point les récifs sont nombreux, ils ont ainsi réussi à se débarrasser de ce qui empêchait le trafic maritime de se développer dans la région. Le vieil Ibu était la vigie du navire des fondateurs de Berat. Certains murmurent que c'est la culpabilité qui l'a poussé à se proposer comme gardien. D'autres disent que son goût de la solitude...

Le **marché forestier** (B4) n'était autrefois qu'un camp de bûcherons bordant le bois rouge. Forcés de s'y rendre à pied, ces derniers y laissaient l'essentiel de leur matériel d'une saison sur l'autre, n'emportant avec eux que le strict nécessaire. Avec l'arrivée des bateaux, et les besoins grandissants de Berat, le camp est devenu un véritable petit village, spécialisé dans le vermichêne et son bois si particulier. Cela dit, c'est tout sauf un lieu de plaisance.



N'y demeurent que les bûcherons, quelques négociants et ceux qui vivent de leur présence. Seuls les gobelins-chats et les voleurs sont réellement mal accueillis.

Le **pont du village pêcheur** (E2) est de loin la plus petite communauté de la région, située de chaque côté d'un immense point de bois enjambant le fleuve. L'ouvrage est démesuré, en pierre, et dans un style qui rappelle les ruines de Berat. Tous les ans, lorsque les poissons remontent vers la mer, les villageois installent des filets entre les arches et célèbrent la fête qui donne son nom au hameau. Cette année, l'essentiel de la pêche a été volé par des gobelins-chats en maraude. Personne n'a eu le courage de leur courir après.

Le **pont des maraudeurs** (C4) est le principal moyen de franchir le fleuve à proximité de la côte. Il doit son nom au fait qu'il y a deux générations, une famille de bandits menaçait systématiquement les bûcherons qui ramenaient le fruit de leur travail par la route. À force d'habitude, la famille en question a fini par construire une grande maison sur les lieux et par s'occuper elle-même de l'entretien du pont, finançant les travaux par un péage. Depuis, la demeure est devenue un relais réputé mais celui-ci est fermé jusqu'à ce que son tenancier, Gros-Bec, revienne de voyage. Peu de gens toléreraient de voir la bâtisse occupée en son absence...

Comme expliqué ci-dessus, le **bois rouge** (B3) est la principale richesse de la région et de nombreux bûcherons en font reculer l'orée tous les jours davantage. Il faut donc s'enfoncer loin au nord pour retrouver des traces de vie sauvage. Chose amusante, on trouve →

quelques stèles draconiques dans le bois, mais elles sont à l'effigie de chats et non de dragons. On pourrait imaginer qu'il s'agit d'une dégradation opérée par les gobelins-chats. Il n'en est rien : elles semblent avoir été sculptées ainsi.

Les **hautes collines** (F3) sont situées entre le pont du village pêcheur et Berat. Elles sont entourées de terres fertiles et protégées de tout ce qui se terre dans la forêt écarlate par le fleuve. On y croise nombre de paysans affairés, mais également des voyageurs. En effet, il s'agit des routes les plus sûres des environs et les arpenter l'esprit tranquille est un plaisir de fin gourmet.

Pour les **collines des chats sauvages** (C1), en revanche, c'est inverse. Elles sont depuis toujours le repaire des gobelins-chatons et personne ne s'en était soucié jusqu'alors. Ils restaient chez eux et il suffisait d'éviter les collines pour être tranquille. On faisait tout au plus croire aux garnements qu'ils y finiraient s'ils ne se calmaient pas. Aujourd'hui néanmoins, alors que les gobelins-chats se rapprochent des habitations, il va bien falloir régler le problème...

Il est toutefois difficile d'y arriver sans s'aventurer dans la **forêt écarlate** (C2). Celle-ci est extrêmement dense et n'a rien d'hospitalière, à part les quelques stèles draconiques à tête de chat. En son cœur se cache la mythique Aindara, recouverte de vermichênes, colonisée par les gobelins-chats au point d'être redevenue une cité à

Ce qu'il se passe vraiment

Nagy est un gobelin-chaton extrêmement vieux, connu pour avoir provoqué la disparition de l'antique espèce des gobelins en leur faisant subir la plaisanterie ultime. Si personne ne se souvient de quoi il s'agit, d'autres ont dû subir ses coups pendables. Ainsi, à un moment de son existence, le gobelin-chaton a réussi à voler le sextant d'un homme-dragon vert. Depuis, au prix de réels efforts, il est capable de modifier tout ce qui l'entoure. Cela lui a permis d'être toujours en vie aujourd'hui, d'unifier les tribus des environs et d'être devenu un gobelin-chat dragon, en bien des points semblable aux hommes-dragons. Aujourd'hui, il souhaite nourrir les dragons afin de faire un monde à son image, et non à celle des humains. Aussi, il cherche des voyageurs qu'il puisse suivre et manipuler de façon à ce que leurs récits montrent aussi les mauvais côtés de l'humanité aux dragons des saisons. Manque de chance pour eux, il a jeté son dévolu sur les personnages et l'essentiel du scénario concerne sa tentative de manipulation, compliquée par son propre goût pour les mauvaises blagues...

Barbara et Barn ne sont pour rien dans ses manigances. Ils lui offrent juste – malgré eux – l'opportunité qu'il attendait. La rose bleue existe vraiment, mais le secret de sa culture a disparu avec la civilisation à l'origine d'Aindara. Seul un dragon des forêts au faîte de sa puissance pourrait en faire repousser une poignée.

part entière. Ceux-ci sont gouvernés par un gobelin-chaton du nom de Nagy, qui les dirige depuis la **tour fumante** (B2). Il a réussi le tour de force d'unifier les bandes des environs, mais commence déjà à se lasser et à rêver d'autre chose. Il veut que les dragons et le monde grandissent grâce aux histoires de ses congénères, et non juste celles de ces humains égoïstes.

Préambule

Ce scénario est tout sauf un scénario d'initiation. Au contraire, il n'aura d'intérêt que face à des joueurs déjà familier avec les règles et l'univers de *Ryuutama*. En effet, sa principale utilité est de vous fournir un petit cadre pouvant abriter plusieurs séances de jeu, mais aussi et surtout un nouveau type de personnage pour le meneur de jeu : un gobelin-chaton dragon. Vous trouverez également quelques encadrés intitulés *Pour aller plus loin*, qui vous permettront d'étendre le scénario autant que vous souhaitez, en fonction du temps dont vous disposez.

Sœur courage

Lieu : une taverne de Berat (F5)

Climat : beau temps

Paysage : plaine

Difficulté : 6

Objectif : répondre à la requête de Barbara.

Les cinq sens : la taverne où se trouvent les voyageurs respire la bonne humeur et l'odeur des crêpes. Les marins y ont l'alcool festif et semblent plus décidés à régler leurs comptes en chanson plutôt que dans une ruelle malfamée. Au fur et à mesure de la soirée, les rivalités viriles deviennent un spectacle un peu outrancier, puis un jeu, et enfin des rires pleins de camaraderie. Néanmoins, tout ceci s'arrête brusquement lorsqu'un couple étrange entre dans la taverne.

Événement : en fait de couple, il s'agit surtout d'une jeune femme du nom de Barbara, visiblement exténuée, et tirant comme elle peut une civière. Sur celle-ci se trouve un homme d'à peu près le même âge, Barn, délirant et portant tous les stigmates de la fièvre. Il est en pleine crise et aurait grand besoin de l'aide d'un guérisseur. Toutefois, s'il est possible de calmer un peu la douleur du jeune homme, son mal ne semble pas aisément identifiable. Barbara explique que Barn est son grand frère et qu'elle l'a accompagné dans la région pour trouver un remède à son mal, une légendaire rose bleue qui pousserait non loin d'ici, dans les restes de la cité d'Aindara. Malheureusement, son état n'a cessé d'empirer et elle ne peut ni voyager, ni l'abandonner. Elle a besoin de l'aide des personnages, soit pour l'accompagner – si elle peut trouver quelqu'un de confiance auprès de qui laisser son frère –, soit, mieux encore, pour trouver la rose bleue à sa place. Dans tous les cas, il ne faut pas tarder, nul ne sait combien de temps Barn peut encore tenir.

Les préparatifs

Lieu : Berat (F5)

Climat : beau temps

Paysage : plaine

Difficulté : 6

Objectif : se lancer sur la piste d'Aindara.

Les cinq sens : au petit matin, autour de la taverne et du marché tout proche, l'ambiance a quelque peu changé. Si marchands et pêcheurs crient toujours pour vendre leur marchandise, et que les odeurs d'embruns, d'épices et de →

poissons se mêlent dans un mélange aussi improbable que d'habitude, l'arrivée de Barn et Barbara est loin d'être passée inaperçue. La rumeur a déjà enflé et chacun y va de sa propre version. Quelques-uns digressent sur la beauté fantasmée de la jeune femme, d'autres sur cette histoire de rose bleue, et presque tous n'ont qu'un seul mot à la bouche : Aindara.

Événement : si les voyageurs se renseignent – ou ont quelque érudition –, ils ne devraient guère mettre longtemps à apprendre qu'Aindara est une ancienne cité mythique qui se trouverait quelque part dans la forêt écarlate. Cela devrait déjà leur donner une idée de l'ampleur du voyage à venir et de ce qu'ils doivent prévoir. Tout cela reste cependant une légende et les informations sont donc suffisamment peu précises pour pouvoir se contenter de chercher à l'aveuglette. Passer la forêt au peigne fin réclamerait des jours. Barn ne les a pas.

Toutefois, la solution pourrait venir de Gyan, un des fondateurs de Berat. Celui-ci encourage les voyageurs à visiter la partie des ruines interdite au public. En effet, ayant été un des premiers à les avoir explorées, il se souvient d'une étrange fresque gravée sur un mur, où le nom de la cité est mentionné. Il a l'intuition qu'il s'agit d'une carte, mais personne alors n'avait su la déchiffrer. Il ne se souvient plus exactement de l'endroit où



elle se trouve, mais exhorte les personnages à rester très discrets.

Les ruines sous Berat

Lieu : dans les ruines (F5)

Climat : ténèbres

Paysage : rocailles

Difficulté : 10

Objectif : trouver la carte des aérostiers

Les cinq sens : les ruines n'ont rien du charme bucolique de la petite bourgade. La partie visible par les touristes en conserve encore une certaine luminosité, ainsi que les odeurs des embruns et les cris des mouettes. Mais une fois que les voyageurs s'éloignent, ils découvrent de simples souterrains, sombres et humides. Tous les bruits y résonnent considérablement, dont celui de leurs propres pas qui, avec l'écho, leur donne sans cesse l'impression d'être suivis. Comme si cela ne suffisait pas, le froid et les sculptures dans la roche donnent aux plus craintifs l'impression désagréable d'être en train de profaner des lieux qui n'auraient jamais du l'être.

Événement : la première difficulté pour les personnages est de réussir à pénétrer dans la zone interdite sans attirer l'attention, ce qui nécessite un test d'AGI+AGI de difficulté 6. Naturellement, personne ne se montre violent avec eux en cas d'échec, mais les autorités de Berat sont déterminées à empêcher quiconque de s'y rendre et n'hésiteront pas à bannir des voyageurs trop insistants. À l'intérieur, l'exploration des souterrains n'a rien d'une promenade de santé. Outre un test d'orientation pour ne pas se perdre, un test de déplacement est nécessaire pour se faire une idée des dangers rencontrés par les personnages : éboulements, mangeroches (voir LdB p. 144), etc.

Quoi qu'il en soit, les personnages peuvent trouver une fresque murale aux courbes étranges où figure effectivement le nom d'Aindara. Si celle-ci rappelle un petit peu une carte, elle reste à première vue incompréhensible. Un test d'INT+INT réussi (avec un bonus de +2 pour un cartographe ou un navigateur) permet toutefois de faire le lien avec d'autres gravures représentant des bateaux volants. Il s'agirait d'une carte d'aérostier, qui, un peu à la façon d'une carte marine, représenterait des courants aériens. Il y a bien quelques points notables, mais ceux-ci ne correspondent pas réellement au relief tel qu'on le perçoit depuis le sol. Seuls une copie et un point assez haut permettraient de rendre tout cela utilisable…

Une fois ressortis, ils peuvent découvrir que personne n'a jamais entendu parler d'un fondateur du nom de Gyan. En revanche, on peut leur rappeler l'existence d'Ibu et de son phare.

Prendre de la hauteur

Lieu : phare d'Ibu (C5)

Climat : beau temps

Paysage : plaine

Difficulté : 6 (8 pour l'ascension)

Objectif : utiliser la carte des aérostiers et localiser Aindara.

Les cinq sens : vu d'en bas, le phare semble vertigineux. Vu d'en haut, il ne laisse aucun doute à ce sujet. Entre les deux, l'ascension est interminable. Le vent du large, d'abord vivifiant, perturbe très vite l'équilibre des voyageurs et joue avec leurs nerfs mis à mal par l'altitude. Seuls les encouragements du vieil Ibu et le doux fumet de sa pitance leur donnent des raisons d'avancer. Une autre récompense les attend au →

Pour aller plus loin

De mauvais tests peuvent amener les personnages à devoir camper dans les ruines. Dans ce cas, des villageois tenteront sans doute de les retrouver. Il faut alors trouver la carte avant d'être rattrapés. De plus, au cœur des ruines se trouvent les ossements d'un dragon de la forêt, étendus dans un linceul de végétation. Le squelette indique une mort violente. C'est sans doute ce que veulent cacher les fondateurs en limitant l'accès aux ruines.

sommet : un panorama imprenable sur toute la région alentour. On en oublierait presque le vertige ! Et le voisinage…

Événement : le sentiment d'être à l'origine du naufrage empêche encore aujourd'hui Ibu retourner à Berat, mais pas d'accueillir les rares visiteurs avec enthousiasme. Un peu trop peut-être, comme s'il ressentait le besoin de rattraper en une fois tout ces jours où il n'a personne avec qui parler. Encore faut-il arriver jusqu'à lui. L'ascension est si éprouvante qu'elle nécessite un test de déplacement. Cependant, une fois en haut, il reste encore un écueil. Le dernier étage du phare est habité par un griffon (voir LdB p. 137) vieillissant qui est de fait le seul ami d'Ibu. Il faut l'amadouer le temps d'utiliser la carte des aérostiers et de localiser approximativement Aindara. Bien entendu, Ibu refuse toute action violente, et fuit à Berat s'il est mis devant le fait accompli.

Trouver Aindara

Lieu ; Forêt écarlate (C2)

Climat : couvert

Paysage : forêt

Difficulté : 10

Objectif : découvrir la cité et l'influence de Nagy.

Les cinq sens : plus encore que par sa couleur, à laquelle les voyageurs s'attendent sans doute, le bois rouge surprend surtout par sa fréquentation. Bûcherons et négociants s'agitent comme une colonie d'insectes, vrombissants, grouillants, et ne connaissant aucun répit. Il faut s'enfoncer en profondeur dans la forêt pour qu'enfin cesse le vacarme des cognées de métal déchirant l'écorce des vermichênes et de leurs troncs s'écrasant lourdement au sol. Pour autant, la forêt écarlate est extrêmement dense et touffue, comme si elle voulait compenser les saignées des bûcherons du bois rouge. Plus encore, elle semble refuser la présence même des voyageurs : les sons se tarissent, la chaleur du soleil ne traverse pas la canopée, les sentiers sont à peine visibles. Seuls les sourires des têtes de chats des bornes draconiques semblent avenants.

Événement : cette partie du scénario est relativement classique puisqu'il s'agit d'une excursion en forêt. Toutefois, voyageurs comme joueurs vont être amenés à faire plusieurs découvertes étranges. Tout d'abord, la faune du bois rouge a fui les avancées des bûcherons et s'est réfugiée ici. Les personnages ont donc le sentiment d'être épiés en permanence (à juste titre : animaux, gobelins-chats, etc.). Ensuite, la forêt semble hostile et presque revancharde envers les humains. Cela se manifeste notamment par le premier combat réellement inévitable de cette aventure, contre des végébêtes (en fonction du nombre de personnages, voir LdB p. 153). Enfin, c'est surtout l'occasion pour les joueurs de voir que quelque chose ne tourne pas rond avec les règles mêmes du jeu (cf. « Le secret de Nagy »).

Le royaume des chats

Lieu : Aindara (C2)

Climat : couvert

Paysage : forêt

Difficulté : 10

Objectif : promettre d'aider le dragon et découvrir où se terre Nagy.

Les cinq sens : Aindara est une cité étrange. La végétation s'y enchevêtre goulûment dans des ruines en tout point semblables à celles de Berat.

Le secret de Nagy

Le sextant de Nagy lui permet de changer jusqu'aux règles du jeu et il n'est pas du genre à s'en priver. Il va donc compliquer la vie des personnages à partir du moment où ils entrent dans la forêt écarlate jusqu'à la tour fumante. Il pense que cela l'aide à les tester, mais il a surtout du mal à s'en empêcher. Voici quelques astuces pour montrer ces changements et perturber vos joueurs :

- intervertir deux caractéristiques ;
- intervertir PV et PE ;
- intervertir les zones de l'œuf de bataille ;
- lancer d'autres sorts que ceux souhaités ;
- tirer aléatoirement la cible des sorts ;
- faire supporter les échecs d'un voyageur à un autre, etc.

Les pierres gravées se mélangent aux vermichênes et donnent à la ville un aspect organique, presque vivant. On se surprend même à essayer vainement d'entendre battre son cœur. Au-delà des majestueux jardins sis en son centre, cette ville est le domaine des gobelins-chats et c'est peu de dire que cela créé une animation certaine. Entre les combats, les mesquineries, ceux qui se perchent dans des endroits inattendus ou s'arrêtent en pleine rue pour simplement ne rien faire, les vestiges de la cité (dont l'épave d'un bateau volant), les voyageurs devraient avoir bien du mal à comprendre le spectacle qui s'offre à eux. Il y a cependant une exception : les regards insistants et peu hospitaliers qu'ils ne cessent d'attirer. Ils ne sont pas chez eux. Ils sont chez les gobelins-chat et ces derniers le leur font bien sentir.

Événement : Aindara est l'occasion pour les voyageurs de se retrouver dans la même position que les gobelins-chats dans les communautés humaines : tout le monde les regarde de travers et s'attend à un mauvais coup de leur part. À moins qu'ils ne se montrent hostiles ou provocateurs, la situation ne devrait pas déraper. En revanche, il n'y a pas la moindre trace de rose bleue et les seules options semblent être de passer la cité au peigne fin ou de demander aux habitants. Les jardins denses qui forment le cœur de la cité sont les plus susceptibles d'abriter les fleurs, mais ceux-ci sont habités par un couple de dragons : celui de la forêt écarlate et celui que les bûcherons ont chassé du bois rouge. Bien que blessé, ce dernier n'a pas encore succombé à la folie et n'est donc pas totalement devenu un dragon errant (voir LdB p. 157). Il n'en reste pas moins inamical envers les humains. Il accepte d'aider les voyageurs et de leur indiquer où trouver Nagy – la seule personne qu'il pense capable de les aider – à condition qu'ils promettent d'arrêter la déforestation et de l'aider à rentrer chez lui.

La tour fumante

Lieu : la tour fumante (B2)

Climat : brouillard

Paysage : colline

Difficulté : 10

Objectif : rencontrer Nagy.

Les cinq sens : si les voyageurs trouvaient Aindara étrange, →

Pour aller plus loin

Le navire volant est réparable. Cela implique de se rendre dans des cités lointaines pour trouver des artisans suffisamment talentueux et les pièces manquantes. Rien de facile donc, mais ces efforts seront sans doute récompensés lorsque viendra le moment d'entreprendre les voyages légendaires…

ce n'est rien par rapport à la tour fumante. Située au nord-est de la forêt écarlate, la demeure de Nagy tient à la fois du manoir gothique à flanc de colline, destiné à effrayer les curieux, et du temple dédié à sa propre gloire. Baignée dans la brume constante qui lui vaut son nom, la tour est remplie de statues à l'image de Nagy, plutôt mignonnes et attendrissantes, mais, à moins de voir dans le noir, celles-ci apparaissent lugubres à cause du décalage avec le reste du bâtiment, de l'obscurité et, plus généralement, de l'ambiance des lieux. Y progresser est compliqué, en raison notamment d'un véritable labyrinthe de miroirs qui semble s'agrandir au fur et à mesure de l'avancée des voyageurs, et que le brouillard rend encore plus vicieux. Outre l'écho des pas des personnages, les seuls bruits à troubler cette atmosphère sépulcrale sont les cris d'agonie de la menuiserie et, bien entendu, les rires moqueurs du maître des lieux.

Événement : contrairement aux ruines de Berat ou à la forêt écarlate, le plus difficile ici n'est pas de continuer à avancer mais de réussir à rester concentré et à trouver son chemin. Des tests d'orientation (VIG+ESP) pourront s'avérer nécessaires, ainsi que d'autres de VIG+INT pour ne pas perdre ses moyens et devenir *Las* (6) ou *Surexcité* (6). En effet, Nagy fait tout pour jouer avec les nerfs des voyageurs et ainsi non seulement de les tester, mais surtout de les mettre en condition pour leur rencontre. Lorsqu'il choisit de se présenter à eux, il se montre amical et facétieux tant que personne n'a de comportement violent. Nagy n'hésite pas à expliquer que les éventuelles exactions des gobelins-chats sont surtout dues aux ravages des hommes sur le bois rouge. Il souhaite faire en sorte que les personnages se dressent contre les bûcherons sans avoir à le leur demander. En effet, son objectif principal reste d'orienter leurs prochains voyages afin de pouvoir suivre ces derniers et nourrir les dragons de récits où de jeunes héros mettent à mal les avancées des communautés humaines. Il ne cherche en aucune façon à humilier, blesser ou contraindre les voyageurs.

D'ailleurs, si on lui parle des roses bleues, il donne une interprétation relativement courante de ce mythe (tout en sachant qu'elle est totalement fausse dans ce cas précis). Il explique qu'il ne s'agit que d'une métaphore représentant les personnes ayant la volonté d'atteindre l'impossible et de voir tous leurs vœux se réaliser. Toutefois, il est persuadé que, pour être arrivés jusque-là, les voyageurs doivent être animés de ce genre de volonté. Il propose d'user d'un sortilège capable de créer un baume de soins capable de sauver Bran, mais exige une contrepartie : un voyage que les personnages devront entreprendre à sa demande, quand il sollicitera leur aide. S'ils acceptent, il confectionne un pot d'une espèce de confiture bleuâtre et les encourage à se hâter de regagner Berat. Naturellement, le baume n'est qu'un placebo (seul un guérisseur réussissant un test d'INT+ESP de difficulté 13 peut s'en apercevoir). Nagy se contente d'utiliser le pouvoir de son sextant pour sauver Bran et gagner la confiance des voyageurs.

Dénouement

De retour à Berat, les voyageurs peuvent être accueillis de bien des façons. S'ils n'ont pas été violents vis-à-vis d'Ibu, des gardes des ruines ou des bûcherons, tout devrait bien se passer. Les gobelins-chats se sont également tenus plus ou moins tranquilles, selon la façon dont les

Pour aller plus loin

Pour convaincre les voyageurs qu'ils sont exceptionnels, Nagy fait revivre à chacun la scène où il a quitté son village et entreprit son grand voyage. Utilisez des scènes courtes ou proposez des PNJ aux joueurs dont ce n'est pas le tour, et donnez à chacun l'opportunité de détailler un peu plus ses origines et son envie de voir le monde.

Et les voyages dans tout ça ?

Ce scénario ne comporte presque aucune scène de voyage à proprement parler. Non seulement il n'est pas destiné à l'initiation, mais, avec la carte en page 131 et les règles de voyages du livre de base, vous avez déjà tout le nécessaire pour naviguer entre les différentes scènes-clés. Ceci permet de se concentrer sur ces dernières et vous laisse la liberté de vous adapter aux décisions de vos joueurs. N'oubliez pas les tests de condition !

Et si les personnages prennent le bateau ?

Les règles concernant les voyages maritimes sont disponibles dans le livret qui accompagne l'écran du jeu. Si les personnages tentent d'accoster directement au niveau du phare, vous pouvez considérer que le paysage correspond alors à des *récifs*. Dans le cas contraire, vous pouvez considérer l'essentiel de la carte comme une *zone côtière*.

Le point faible de Nagy

Si les personnages se retournent contre Nagy, que ce soit lors de ce scénario ou d'un prochain voyage, le seul moyen de l'empêcher durablement de nuire est de lui voler son sextant. Sans cela, si on lui en laisse le temps, il peut littéralement faire tout ce qu'il veut. Peut-être même ouvrir les portes de voyages autrement impossibles…

Téléchargez les aides de jeu

Plusieurs aides de jeux sont disponibles pour ce scénario dans la section téléchargements du site www.lapinmarteau.com. Vous y trouverez notamment la carte, la fiche de Berat ainsi que les règles pour que le meneur incarne mette en scène Berat.

personnages se sont comportés à Aindara. Rien n'indique que cela ne dure, en revanche.

Une fois le baume passé, Barn se remet en quelques heures. Barbara et son frère sont ravis et n'hésitent pas à récompenser les personnages, ou à chercher des moyens de leur rendre service en retour. Si la jeune femme les a suivis à Aindara, elle leur rappellera la promesse faite au dragon du bois rouge et leur demandera quoi faire. Dans tous les cas, Nagy va faire de son mieux pour amener les personnages à cesser l'exploitation intensive du bois et suivre leurs prochaines aventures, en bon gobelin-chaton-dragon qu'il est désormais...

Jérôme Larré
***Illustrations** Gotto*

UN SCÉNARIO POUR POLARIS CASUS BELLI

Des crapules sans scrupules

Certains détails de l'histoire sont volontairement laissés dans l'ombre ou exposés de manière générale. Ainsi, à sa discrétion, le meneur de jeu pourra aisément adapter ce scénario et le transposer vers n'importe quelle station majeure de l'univers de Polaris. *Le scénario peut alors servir tout autant comme interlude dans une campagne en cours, comme événement déclencheur d'une nouvelle campagne, ou comme le simple scénario d'un soir.*

En quelques mots...

Ce scénario se base sur une situation toute simple, quotidienne et presque banale pour les personnages : l'arrimage au dock d'une grande station sous-marine. Malheureusement pour nos héros, tout ne va pas exactement se passer comme à l'accoutumée, et l'événement anodin va rapidement se transformer en situation extrêmement périlleuse.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 4 à 5 PJ
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★☆

Par défaut, le scénario se déroule à Équinoxe, la plus grande cité sous-marine de *Polaris*. Il débute alors que les personnages sont en approche d'un des docks inférieurs, soit à la barre de leur propre petit navire de transport, soit à bord d'un navire équivalent loué pour l'occasion. Dans ce dernier cas, en plus du capitaine du navire, d'autres passagers ou membres d'équipage peuvent se trouver à bord.

Introduction

Un docker nommé Mako

La vie de docker est loin d'être simple dans l'univers de *Polaris*. En plus du boulot lui-même, éreintant et dangereux, les dockers sont la proie des syndicats, qui leur extorquent une grosse partie de leur gagne-pain en échange de « protection ». Rares sont ceux qui s'en sortent, et il est clairement impossible d'y parvenir sans tremper à un moment ou un autre dans quelques combines : contrebande et trafics en tous genres fleurissent sur tous les docks du monde sous-marin. Pris entre le marteau et l'enclume, bon nombre de dockers baignent dans des affaires criminelles ou frauduleuses sans vraiment l'avoir choisi, parfois même sans en être conscients.

La bande de Mako est un cas un peu particulier : guidés par cet ancien membre d'une confrérie de pirates charognards, un petit groupe de dockers s'est lancé dans une activité aussi dangereuse que lucrative, la récupération. Dans les docks inférieurs, moins bien entretenus, les accidents sont nombreux, parfois mortels. Collisions, erreurs de manœuvres, chutes de pression, court-circuit, fuites, la liste des petits pépins qui peuvent mal tourner est considérable. Et lorsque le plus grave touche les petits transporteurs, contrebandiers ou marchands, souvent propriétaires de leur navire, il est rare que le matériel soit réclamé par qui que ce soit. D'ailleurs, même pour des navires plus importants, l'inventaire étant rarement tenu à jour, il est toujours possible de récupérer une partie de la cargaison ou de l'équipement sans se faire pincer. C'est ce qu'a constaté Mako en mendiant non loin des docks d'Équinoxe. Petit à petit, il a donc mis sur pied une équipe de « récupérateurs », chargés de détecter les accidents éventuels et de profiter au maximum des conséquences. Grâce aux contacts de l'ancien pirate, ils n'ont pas de difficulté à revendre le produit de la récupération et arrondir leurs fins de mois au nez et à la barbe des syndicats.

Devenus plus gourmands, les membres de la bande ont alors décidé de passer au stade supérieur : pourquoi attendre d'éventuels accidents lorsqu'il est si simple de les provoquer ? Ainsi, la récupération et le profit sont maximum. Qui plus est, la science et les contacts de Mako



ont là encore permis de peaufiner la technique. Plus question d'endommager le matériel, il suffit d'éliminer l'équipage et les passagers. Les accidents sont nombreux dans les docks inférieurs...

Synopsis

Ce scénario est découpé en deux parties : la scène du dock tout d'abord, conçue pour être une scène de tension et de réflexion, déclenchant éventuellement un court affrontement. Vient ensuite une enquête pendant laquelle les personnages vont tenter de retrouver ceux qui ont attenté à leurs vies, et vont peut-être remonter jusqu'à Mako, l'ancien pirate. Pour cette deuxième partie, même si ce n'est pas obligatoire, l'usage du Débarcadère (voir l'aide de jeu **Clé en main** page 222 du Casus n°5) est fortement conseillé.

Acte I : Mort à retardement

Absorbés par la contemplation de la station dont ils approchent, ou par les dernières manœuvres d'accostage, les personnages ne font pas vraiment attention aux quelques détails louches qui devraient éveiller leur attention...

De Charybde en Scylla

Le plan d'action du gang de Mako est rôdé et il y a donc peu de chances que les événements initiaux diffèrent du scénario habituel. Au moment où le navire approche, un plongeur est dissimulé à l'extérieur. Les dockers simulent un problème d'arrimage du sas, et en profitent pour lier le mécanisme dudit sas à un explosif EMP. Pendant ce temps, le plongeur sabote depuis l'extérieur, avec un brouilleur, les systèmes de communication →

Gérer le chrono

Pour gérer le défilement du temps et le chronomètre au cours de la première scène, plusieurs options s'offrent au MJ. Tout d'abord, il y a le temps effectif que dure la scène chronométrée : entre une heure et deux heures, selon la quantité d'événements ou de tension que vous voudrez ajouter (petits pépins mécaniques supplémentaires, échanges verbaux avec les dockers, premiers effets de l'asphyxie, etc.). Le temps imparti doit vous permettre de décrire les événements tout en maintenant les joueurs sous pression. Ensuite, il y a le fait d'informer ou non les joueurs du temps exact qui reste à leurs personnages. A priori, tout personnage un tantinet compétent et habitué aux navires sous-marins peut évaluer le temps restant avec une précision qui dépend de sa compétence, et avec toujours une certaine approximation. Enfin, il y a l'intérêt ludique de mettre les joueurs dans une situation en temps réel et de leur faire ressentir la tension inhérente à cette scène. L'option par défaut, et celle qui semble la plus intéressante, est de laisser une heure et demie au chronomètre et de montrer ce chronomètre aux joueurs en leur annonçant que la scène est en temps réel. Charge au MJ de déterminer un écart de plus ou moins dix minutes. Un dé à vingt faces permet de déterminer simplement ce facteur aléatoire, sans en faire part aux joueurs.

de proximité afin d'empêcher le navire d'émettre un S.O.S. Tout au long de l'opération, l'un des dockers reste en contact filaire avec l'équipage, afin de les rassurer. Ne pouvant arrimer le sas correctement, la procédure habituelle veut que le navire entrant rétracte son sas et retente l'opération depuis le début. Ceci déclenche l'explosion électromagnétique, qui paralyse l'ensemble des systèmes du navire, y compris les systèmes de survie.

La communication filaire subsiste, et les dockers continuent la mascarade : leur objectif est alors de savoir combien de réserves d'oxygène il reste à bord, y compris les réserves de secours. Une fois qu'ils le savent, et si la réserve est suffisamment basse pour que la prise soit facile, il ne leur reste plus qu'à attendre que le manque d'oxygène fasse son œuvre. Sans système de recyclage atmosphérique, et avec plusieurs personnes à bord d'un petit transport, deux à trois heures, tout au plus, suffisent.

Dans cette scène, l'objectif est de faire basculer une situation tout à fait normale et de profiter de la surprise pour désarçonner vos joueurs. Décrivez avec soin les différentes manœuvres d'approche, les contacts radio avec le dock, les différentes opérations, puis faites s'accélérer les choses lorsqu'elles dégénèrent. Les personnages et les joueurs doivent alors être mis sous pression, et avoir un minimum de temps pour réagir ou réfléchir.

Toutefois, s'ils sont attentifs, plusieurs choses peuvent surprendre les personnages et leur mettre la puce à l'oreille avant que les dockers ne s'informent de leurs réserves d'oxygène :

- Le radar de proximité émet une alarme au moment où le plongeur brouille les systèmes de communication. En phase d'approche, ce radar émet de nombreux signaux, et la plupart des capitaines n'y prêtent guère attention, se concentrant sur la distance les séparant de l'objectif. Mais quelqu'un assistant à la manœuvre de l'extérieur peut remarquer une alarme ponctuelle déclenchée à un endroit inhabituel du navire… non loin de l'antenne de communication.
- Au moment de l'explosion, un spécialiste des explosifs, un militaire ou un plongeur de combat peut reconnaître une EMP, et non une simple anomalie. L'explosion a beau être déguisée soigneusement par les dockers, certains signes ne trompent pas sur la nature de l'explosion, comme le son aigu qu'elle provoque.
- Un docker, un pilote, un contrebandier ou un marchand peut trouver étrange que les dockers de service ne s'affolent pas. Dans ce genre de situation inattendue, il faut une sacrée dose de sang-froid pour réagir calmement. Le docker qui communique avec eux a l'air extrêmement calme, presque détaché.

Glissez ces éventuelles informations pendant la scène, mais ne laissez pas les personnages respirer avant la question fatidique du docker : « Combien vous reste-t-il d'oxygène ? ». À ce moment là, et seulement à ce moment là, demandez leur quelle est leur réponse, et laissez les réfléchir sur ce qui vient de se passer. S'ils tardent à répondre, les dockers se font insistants, ce qui peut mettre un peu plus la puce à l'oreille des personnages.

En parallèle, au moment de l'explosion, déclenchez un chronomètre (cf. **Gérer le chrono**, ci-dessus). C'est le temps qui leur reste avant de sombrer dans l'inconscience, dernier symptôme de l'asphyxie mortelle qui les guette.

La suite de l'opération

Une fois que les personnages ont une petite idée du temps qui leur reste, il leur faut encore décider de leur réponse aux dockers. Quelle que soit cette réponse, les hommes de Mako coupent la transmission et attendent. En plus du temps annoncé par les personnages (ou 2 heures si ceux-ci ont refusé de répondre), les dockers prennent une marge de 20 à 30% de temps supplémentaire. Passé ce délai, ils arriment

le navire depuis le dock au moyen des bras mécaniques, et pénètrent à l'intérieur avec des armes légères. Pour les éventuels passants, ils font mine dans un premier temps de chercher à réparer l'anomalie. Ce faisant, ils dissimulent aussi les traces d'explosifs, et effacent des systèmes les derniers échanges entre le navire et le dock. Lorsque la situation vire à l'accident, après deux heures environ, ils ferment l'accès du dock depuis l'extérieur, afin d'être tranquilles lors de l'opération de récupération elle-même.

Le plongeur, quant à lui, rentre attendre avec ses compagnons, mais reste en tenue de plongée. Une fois le délai expiré, il ressort et nage pour récupérer le brouilleur posé sur le vaisseau. L'appareil en question est très onéreux, et éveillerait à coup sûr les autorités s'il était découvert lors d'une enquête.

Ceci part bien sûr du principe que les personnages ne tentent rien, et n'interfèrent pas avec ce programme, pendant le temps qui leur reste…

Une heure et ɔemie, beaucoup et peu à la fois

Les joueurs ont un temps limité pour sauver la peau de leurs personnages. Pendant ce laps de temps, bien des choses peuvent arriver, et tout dépendra de la rapidité avec laquelle ils prendront leurs décisions. Idéalement, les personnages devraient échapper au piège à la dernière minute, alors que s'égrènent les dernières secondes du chronomètre. Mais si les joueurs se montrent particulièrement efficaces, n'hésitez pas à les récompenser en leur permettant, par exemple, de surprendre leurs agresseurs, ce qui leur facilitera ensuite sans doute la tâche dans la deuxième partie du scénario.

Pendant la scène, n'hésitez pas à insérer dans vos descriptions les premiers effets d'une éventuelle asphyxie (page 244 du livre de base) : un personnage pris d'un vertige après un effort un peu violent, l'impression que l'air se raréfie, une plus grande difficulté à réfléchir ou effectuer une action somme toute banale, la moiteur à l'intérieur du navire, etc. Ces effets peuvent n'être que psychologiques, mais ça, les personnages et les joueurs ne le savent pas.

Voici la liste des différentes actions envisageables pendant ce laps de temps, et le temps que chacune devrait prendre (rappelez vous, c'est du temps réel). Il est bien entendu possible de faire certaines de ces actions en parallèle, pour autant que plusieurs personnages aient les compétences nécessaires.

- **Faire le point sur les dégâts (20 minutes).** Avant tout, les personnages doivent faire le point sur les dégâts qu'a subis le navire. Cette action est indispensable avant toute autre action de réparation (ou tentative de réparation). Le bilan est simple : tous les systèmes disposant de composants électroniques ont surchauffé, et plusieurs de ces derniers ont grillé. Ce ne sont qu'une multitude de petites réparations isolées, mais qui peuvent prendre du temps, et requérir certaines pièces dont les personnages ne disposent pas forcément.

  En outre, si les personnages avaient encore un doute, l'étendue des dégâts et le fait que l'explosion ait touché tous les systèmes ne laissent planer aucun doute sur l'origine du problème : un sabotage EMP.

- **Tenter de réparer le système radio (15 minutes).** Les personnages veulent peut-être tenter de réparer leur radio de proximité afin d'alerter les autorités d'Équinoxe de la situation. La bonne nouvelle est qu'au bout de quelques minutes d'efforts, ils y parviennent, et captent alors les dizaines de message des différents navires en approche de la station. La mauvaise nouvelle, c'est que personne ne semble capter leurs appels répétés.

  Un opérateur radio peut détecter ou deviner la présence du →

brouilleur, grâce à une sorte de bruit blanc que celui-ci émet, et qui est à peine discernable sur le récepteur du navire.

- **Tenter de réparer les systèmes de survie (15 minutes).** En plus de l'arrêt du recyclage d'oxygène, une autre fonction du système de survie attire rapidement l'attention des personnages, le chauffage. Sans système de chauffage, la température chute rapidement. Ils ne risquent pas de mourir de froid, mais les personnages devraient tout de même s'en inquiéter. Malheureusement, réparer le système de recyclage d'air est impossible : certaines pièces doivent être remplacées. Réparer le système de chauffage semble possible, mais il faut avant cela redémarrer le moteur.
- **Réparer le moteur principal (10 minutes).** Le moteur principal du navire est l'un des systèmes les moins touchés, car son fonctionnement repose bien plus sur la mécanique que sur l'électronique. Toutefois, certains fusibles et systèmes doivent (et peuvent) être réparés.
- **Tenter de s'extraire du dock (5 minutes).** Une fois le moteur redémarré, les personnages pourraient bien penser échapper à leurs ennemis en arrachant le bras mécanique qui les maintient accrochés au dock et en se dirigeant en urgence vers un autre dock. Malheureusement pour eux, les vérins hydrauliques du bras sont à même de résister à la charge. Et au pire, les dockers peuvent employer un deuxième bras qui viendrait ruiner définitivement le projet des personnages.
- **Tenter de rétablir le contact avec les dockers pour négocier (5 minutes minimum).** Le contact filaire entre le navire et le dock est maintenu tant qu'au moins un bras mécanique est en contact avec le navire. N'importe quel personnage habitué des manœuvres d'amarrage sait cela. Les personnages pourraient donc vouloir reprendre contact avec les dockers pour négocier leur libération. Dans un premier temps, les dockers ne répondent pas. Mais si les personnages se montrent particulièrement persuasifs, ou promettent une grosse somme en précisant que celle-ci ne se trouve pas à l'intérieur du navire, Lucas (voir **Annexes**) accepte alors de discuter. Sachant qu'à ses yeux, le navire et son contenu appartiennent déjà à sa bande, il faut au négociateur de solides arguments, ou un excellent bluff, pour espérer détourner les dockers de leur projet. Dans tous les cas, les dockers font traîner la négociation en longueur.
- **Calmer un personnage ou un PNJ atteint de claustrophobie (5 minutes).** Dans une situation de crise et de tension, tout le monde n'est pas capable de garder son calme. Qui plus est lorsqu'on se trouve dans un environnement confiné comme celui d'un navire sous-marin, où l'air commence à manquer. Faites faire quelques tests de sang-froid aux personnages les plus enclins à une crise de claustrophobie, ou à d'éventuels PNJ. En cas d'échec, il faut bien quelques minutes pour calmer le(s) personnage(s) qui panique(nt).

  À noter qu'une telle crise peut parfaitement devenir une phobie chronique, si elle dégénère particulièrement. Par exemple si ses compagnons doivent assommer le personnage de crainte qu'il ne blesse quelqu'un ... De plus, ce genre de crise a tendance à être contagieuse, la crise de panique de la victime affectant bien entendu les nerfs des autres personnes présentes.
- **Émettre un message lumineux en morse (5 minutes).** En plus du système filaire et du système radio, la plupart des navires disposent d'un système de signalisation lumineuse, que les capitaines utilisent pour communiquer de manière silencieuse, en morse. Les personnages peuvent certainement

avoir l'idée d'envoyer un S.O.S. par ce moyen. Malheureusement pour eux, au milieu du ballet de lumières et de signaux d'Équinoxe, la chance est infime que quelqu'un repère leur appel au secours.

- **Enfiler ou ôter une armure de plongée (10 minutes).** Il est possible que les personnages disposent d'une ou plusieurs combinaisons ou armures de plongée. En plus de pouvoir récupérer l'oxygène ou le mélange respiratoire de ladite combinaison, il est aussi possible d'utiliser la combinaison pour nager jusqu'à un sas de la station (il y en a non loin de chaque dock, qui peuvent être ouverts aussi bien de l'extérieur que de l'intérieur). De préférence, faites en sorte qu'il n'y ait pas assez d'armures ou combinaisons pour tous les passagers.

Interlude : Sauvés !

Des joueurs inventifs sauront certainement trouver des moyens originaux de se sortir de ce mauvais pas. Toutefois, les deux solutions les plus probables sont un affrontement à bord du navire lorsque les récupérateurs y pénètrent, ou un assaut sur le dock depuis l'extérieur, par des personnages ayant utilisé leur combinaison pour atteindre la station.

Parvenir à tromper les dockers et à les faire pénétrer dans le navire avant que quelques-uns de ses passagers succombent à l'asphyxie n'est pas la solution la plus simple. Elle implique en effet que les joueurs ont eu la présence d'esprit de mentir sur leurs réserves d'air de manière crédible. Il est aussi possible qu'ils disposent de réserves de secours inhabituelles sur un navire de cette catégorie (les bouteilles de mélange respiratoire de quelques combinaisons peuvent parfaitement faire la différence). Encore une fois, les hommes de Mako sont habitués à des cibles beaucoup plus faciles, et non à un groupe expérimenté et bien équipé.

Si les personnages attendent les dockers sur le pied de guerre, ceux-ci se doutent de la supercherie. Si les personnages se montrent plus rusés, et simulent leur propre évanouissement, les dockers se montrent moins prudents, et durant le combat qui suit, ils pourront éventuellement faire des prisonniers. Dans les deux cas, au premier coup de feu ou à la première menace visible, les dockers fuient en tentant de refermer le sas d'accès au dock.

Accéder à la station par un autre sas et prendre d'assaut le dock par l'arrière est la solution la plus évidente. Il y a fort à parier que quelques-uns des personnages sont des combattants et, même en infériorité numérique, ils ne devraient pas avoir trop de mal à se débarrasser d'un groupe de dockers. En tout cas, c'est ce qu'ils estiment. Toutefois, plusieurs difficultés se présentent à eux. Tout d'abord, ils doivent éviter de se faire repérer par les dockers (et éventuellement leur plongeur, selon le moment où ils se trouvent à l'eau). Ensuite, ils doivent forcer l'accès au dock depuis l'extérieur. S'ils y parviennent discrètement, ils ont alors l'effet de surprise. Dans le cas contraire, les dockers sont prévenus de leur arrivée, et mettent sur pied leur défense : ils défendent pied à pied le dock, le temps d'organiser leur sortie par un accès secondaire.

Pendant l'assaut, n'hésitez pas à mettre la pression sur les personnages en train de combattre : pendant ce temps, ceux qui sont encore dans le navire risquent toujours l'asphyxie. Poursuivre ou éliminer les dockers n'est donc certainement pas leur priorité.

Quel que soit le moyen, les personnages pourraient aussi vouloir alerter les autorités. Dans les niveaux inférieurs, ces dernières agissent, au mieux, avec circonspection. Faites comprendre aux joueurs que le temps passé à palabrer avec un veilleur ou un agent de l'ordre peu coopératif est autant de temps perdu pour les personnages encore dans le navire. Sauf test de Persuasion exceptionnel, ils doivent agir seuls et sans aide. →

Les PNJ, ces outils

Pendant l'heure chronométrée, si des PNJ se trouvent à bord du navire des personnages, n'hésitez pas à les utiliser. Que ce soit pour prendre des initiatives stupides (tirer une torpille sur le bras mécanique qui retient le navire), accroître la tension (« On va tous mourir ! ») ou au contraire sauver la mise des personnages (en se souvenant par exemple après coup que les personnages ont chargé une bouteille de plongée supplémentaire à la dernière station), ils ne doivent surtout pas rester dans l'ombre des personnages. Après tout, eux aussi risquent l'asphyxie, et tout le monde ne réagit pas de la même manière en situation de crise.

Lucas

FOR	CON	COO
16	15	15
3	2	2
ADA	**PER**	**INT**
16	12	11
3	1	1
	VOL	**PRE**
	16	8
	2	0

Attributs secondaires
Modif. de Dom. au contact +3 ; Réaction 13 ; Résistance aux Dom. -4

Compétences
Art martiaux [techniques offensives] (5) 9 ; Furtivité/Dépl. Sil. (7) 10 ; Combat armé (6) 11 ; Pickpocket (5) 9 ; Combat à mains nues (5) 10 ; Observation (8) 13 ; Armes de poings (11) 14 ; Orientation (5) 9 ; Armes sous-marines (5) 8 ; Analyse empathique (10) 12 ; Fusils/armes d'épaule (10) 13 ; Intimidation (8) 10 ; Tir automatique (7) 11 ; Jeu (6) 9

Avantages & mutations
Lucas est un dur à cuire (-1 Résistance aux dommages) et son ouïe est développée (+3 aux tests impliquant son ouïe).
Lucas possède un sixième sens (+3 à ses tests de Réaction, non inclus dans le profil)

Équipement
Lucas porte une protection en cuir renforcée (Protection 5/-), une batte Dicta infligeant 1d10+5 de dommages (+1d10 de Choc) et un pistolet lourd (4d10, CC, 3/7/15, Mun 15). Lucas dispose d'un silencieux. Protection totale (5/0)

Cet interlude est l'occasion de relâcher la tension vécue par les joueurs lors des instants précédents, tout en atteignant le paroxysme de celle-ci. Pendant l'affrontement, récompensez l'inventivité ou la créativité des joueurs en leur permettant de capturer des dockers vivants (peut-être Edwin lui-même), ce qui leur facilitera grandement les choses dans le deuxième acte. Au contraire, s'ils ont accumulé les mauvais choix, faites en sorte qu'un maximum de dockers s'en sortent vivants, et qu'eux-mêmes subissent des blessures plus ou moins graves.

Acte II : Rétribution

Sauvés de l'asphyxie, tétanisés de froid et enfin amarrés au dock, les personnages pensent certainement d'abord à panser leurs plaies et celles de leur navire. Toutefois, il est plus que probable qu'ils voudront mettre la main sur le groupe de Mako.

Plusieurs indices, récupérés pendant le premier acte, peuvent leur permettre de remonter la piste. Ils ne disposent pas forcément de toutes ces informations, et peuvent même n'en avoir aucune s'ils ne se sont pas montrés attentifs.

- Pendant les opérations d'amarrage, l'un des dockers a appelé Lucas par son nom. Même si plusieurs dockers portent ce nom, il peut être suffisant, en s'informant auprès des bonnes personnes, pour remonter jusqu'à Mako.
- Les personnages ont pu capturer un ou plusieurs dockers. Ceux-ci répugnent à parler, et protègent autant que possible le reste du groupe. Il faudra aux personnages beaucoup d'éloquence ou une certaine dose d'intimidation pour obtenir quelque chose.
- En dernier recours, Edwin voit dans l'intervention des personnages une porte de sortie possible du gang, et il les contacte donc directement, en leur donnant rendez-vous dans un bar fréquenté par des dockers (par exemple, le *Débarcadère*).

S'en remettre aux autorités

Comme lors du premier acte, les personnages pourraient s'attendre à être appuyés par les autorités. Malheureusement pour eux, les dockers de Mako ont bien fait leur travail, et rien ne permet d'infirmer la thèse de l'accident (à moins que les personnages aient mis la main sur le brouilleur, en empêchant Edwin de le récupérer pendant le premier acte). Les forces de l'ordre ne s'impliquent que rarement dans les opérations des docks inférieurs, en grande partie car ils sont tous plus ou moins « arrosés » par les syndicats, qui tiennent à avoir les mains libres sur leur territoire.

Le syndicat des dockers du secteur (cf. le *Débarcadère*) peut être un allié beaucoup plus précieux pour les personnages. Non qu'ils cherchent véritablement à obtenir justice, mais si des opérations de récupération leur ont échappé depuis plusieurs semaines, cela signifie une perte financière conséquente, que quelqu'un devra rembourser tôt ou tard. En s'y prenant bien, les personnages peuvent donc bénéficier de l'appui du syndicat. S'ils obtiennent vengeance, il faut s'attendre par contre à une effusion de sang. Et ils perdront très certainement l'appui éventuel d'Edwin ou de Lucas.

Prisonnier

Interroger un prisonnier est toujours un moment délicat. Jusqu'où aller, et jusqu'où croire les réponses soutirées ? Les dockers sont coriaces, habitués à la fatigue et à la douleur. Ils sont aussi particulièrement loyaux envers Lucas. Leur fidélité à Mako est un peu moins importante, mais résiste aux premières questions.

La seule manière d'obtenir quelque-chose d'eux est, soit de se montrer particulièrement cruel et violent (ce qui pourrait amener de sérieuses dissensions dans le groupe de personnages), soit de se montrer particulièrement malin, de discerner l'existence de deux chefs dans le groupe, dont l'un est plus respecté que l'autre, et

d'éventuellement promettre de n'éliminer que Mako. Après tout, c'est ce dernier le cerveau de l'opération et, sans lui, il y a fort à parier que le groupe cesserait ses activités.

Edwin

Edwin souhaite quitter le groupe depuis quelques temps, et revenir à une vie plus normale. Toutefois, il rechigne à blesser ou quitter Lucas, dont il est l'amant. S'il apprend que les personnages recherchent le groupe, ou s'il est fait prisonnier, il voit là un moyen de se débarrasser de l'influence de Mako sur Lucas, tout en conservant l'amour de ce dernier. Il propose donc un marché aux personnages : il est prêt à fournir la localisation de la planque du groupe et de Mako, en échange de quoi il leur demande de laisser Lucas en vie.

L'affrontement final

Qu'ils aient trouvé la planque de Mako et des siens par des informateurs, l'interrogatoire d'un prisonnier ou le marché avec Edwin, les personnages savent maintenant où trouver ceux qui ont attenté à leurs jours. Le temps de la rétribution est venu.

Le combat final, si combat final il y a, doit faire saisir dans une certaine mesure aux personnages la dimension morale de leurs actes. En dehors de Mako et de Lucas, nul dans le groupe des dockers n'est véritablement un tueur de sang-froid. À un moment donné, il s'agit juste d'un groupe de personnes qui, confrontés à la misère et l'âpreté de leur propre existence, ont franchi la limite de la morale. Limite que les personnages eux-mêmes pourraient bien franchir selon la manière dont ils se comportent lors de l'assaut sur la planque...

Après quelques échanges de coups de feu, certains des hommes de Lucas, blessés ou effrayés, commencent à se rendre. Seuls Lucas et Mako se battent jusqu'à la mort ou jusqu'à être mis hors de combat. Lucas agit par fidélité envers son chef. Ce dernier, de son côté, se bat sauvagement et sans aucun sens de l'honneur, n'hésitant pas à tuer certains de ses propres hommes en faisant usage de son arme ou d'explosifs.

En dernier recours, acculé, Mako cherche à s'échapper par des conduits d'aération donnant sur sa cellule-bloc, conduits dans lesquels il se déplace plus rapidement que quiconque.

Épilogue

Ce scénario peut se conclure de bien des manières, selon les choix des personnages. S'ils ont impliqué le syndicat des dockers, la scène finale est un carnage, et aucun adversaire n'est laissé en vie. La planque est pillée par le syndicat, qui reverse une part aux personnages. À eux de voir comment ils s'accommodent de cette récompense entachée de sang.

Si le syndicat n'a pas été impliqué, Mako peut éventuellement s'échapper, et devenir un ennemi récurrent, dans cette station, mais aussi dans le reste du monde sous-marin. L'ancien pirate dispose de nombreux contacts et de nombreuses ressources, qu'il sera bien évidemment prêt à solliciter pour une vengeance personnelle.

Enfin, si Lucas a été épargné, Edwin peut devenir un allié des personnages. Ses compétences techniques et son affinité avec les machines peuvent faire de lui un atout de poids à bord d'un navire, ou comme mécanicien lorsque les personnages passent dans la station. Lucas cherchera d'abord à se venger des personnages, mais finira par être ramené dans le droit chemin par son amant. Alors, lui aussi pourrait devenir un allié du groupe, selon l'attitude des personnages à son encontre et envers Edwin.

Annexes

Mako, l'homme tronc

Bien des fois, dans les coursives d'Equinoxe, le passant peu averti préfère détourner le regard du mendiant sans jambes appuyé contre une des parois. Certains, plus →

Edwin

FOR	CON	COO
10	10	12
1	1	1
ADA	**PER**	**INT**
15	16	18
2	3	3
VOL	**PRE**	
14	11	
1	1	

Attributs secondaires
Modif. de Dom. au contact +0 ; Réaction 14 ; Résistance aux Dom. +0

Compétences
Combat armé (10) 12 ; Informatique (10) 16 ; Combat à mains nues (6) 8 ; Armurerie (6) 10 ; Arme de poing (8) 10 ; Système de sécurité (5) 11 ; Mécanique [exo-armures] (8) 14 ; Pilotage [Navires légers] 7 ; Mécanique [navires/chasseurs] (11) 17 ; Discrétion (6) 11 ; Mécanique [générateurs/survie] (7) 13 ; Observation (4) 8 ; Piratage informatique (7) 13 ; Explosifs (8) 12

Désavantages & mutations
Edwin a la phobie des maladies et une peau râpeuse qui lui donne une protection naturelle de 3 points.

Équipement
Edwin porte un vêtement épais (Protection 3), une dague thermique (3 tours pour chauffer) infligeant 1d10+3 de dommages, un pistolet moyen (3d10, CC, 3/7/15, Mun 15), et deux grenades à fragmentation (5d10). Edwin dispose du matériel standart nécessaier pour ses activités. Protection totale (6/0)

généreux, s'approchent pour laisser au pauvre hère quelque chose à manger, à boire ou à troquer. Bien des fois, l'innocent, généreux ou non, ne voit pas sa dernière heure arriver aux mains de cette moitié d'homme, qui cache une force herculéenne sous ses haillons et son air miséreux.

Mako était autrefois un pirate aguerri : il a navigué dans tous les océans du globe, à toutes les profondeurs. Membre d'une confrérie de charognards, il récupérait et recyclait les épaves et les marchandises dénichées ici et là. Et peu importe si, parfois, il fallait transformer soi-même le navire marchand en épave. Homme déterminé et sauvage, il était craint de tous, même de son capitaine. Et certains prétendent que cela causa sa perte. Accident ou sabotage, personne ne le sait, pas même lui. Reste que lors d'une opération de récupération, une explosion lui emporta la jambe gauche et une partie de la jambe droite. Il eut de la chance, puisque son meilleur ami et matelot perdit la vie dans la même explosion. L'équipage pirate laissa Mako pour mort dans une station minière perdue dans l'Atlantique Nord. Là encore, nul ne sait s'il s'agit de la vérité ou d'une rumeur entretenue par Mako lui-même, mais il se murmure que la confrérie fut anéantie dans des circonstances mystérieuses quelques mois plus tard.

Quant au cul-de-jatte, il réapparut l'année suivante dans les niveaux inférieurs d'Équinoxe. Mendiant pour s'assurer une maigre subsistance, il traînait principalement près des docks, visant les nouveaux arrivants à peine débarqués. Se faisant passer pour un ancien docker, il s'attira la sympathie de certains d'entre eux, et fut laissé tranquille par les syndicats. C'est alors que germa peu à peu l'idée de perpétuer son activité de récupération sur les docks de la cité sous-marine. Il dénicha quelques dockers sans scrupule prêts à l'aider, et forma peu à peu son équipe. Et s'il lui arrive d'arpenter encore les coursives d'Équinoxe, se déplaçant dans un petit chariot en acier construit de ses mains ou se mouvant à la seule force de ses bras, il passe maintenant le plus clair de son temps dans son antre, une cellule bloc des niveaux inférieurs remplie jusqu'au plafond d'un bric-à-brac anarchique récupéré au cours des derniers mois. C'est là qu'il reçoit ses hommes, ses contacts, ou les quelques prostituées qu'il se paie de temps en temps.

Lucas, le bras droit

Il est des hommes qui courbent l'échine en attendant leur destin, et d'autres qui arrachent leur avenir aux cadavres encore chauds de leurs congénères. Telle est la loi des océans.

Lucas était un docker sans histoire ou presque avant de croiser la route de Mako. Trempant dans quelques petites combines, racketté par les syndicats et par les mafias, il parvenait tant bien que mal à assurer sa survie : un lit pour dormir, de quoi manger, boire, et une partie de cartes chaque semaine avec des collègues.

Mais tout changea avec l'arrivée de Mako, qui fit de lui son bras droit (ou sa jambe droite, comme certains le murmurent en ricanant dans leur dos). Lucas n'a jamais eu un grand sens moral, et n'est pas non plus pourvu d'une grande intelligence. Deux « qualités » qui firent de lui le partenaire idéal du cul-de-jatte. Mais ce dont peu de gens se doutent en dehors de Mako lui-même, c'est que Lucas dissimule sous ses airs un peu patauds une intuition peu commune quant à ceux qui l'entourent : il sait discerner leurs émotions et leurs peurs, leurs envies et leurs aspirations, de manière presque palpable. Et son regard, sans briller d'intelligence, sait se faire fureteur et inquisiteur, fouillant jusqu'aux tréfonds de l'âme humaine.

À eux deux, Mako et Lucas forment un duo redoutable. Ils tiennent d'une main de fer leur petite équipe, éliminant ceux qui pourraient leur nuire ou se mettre en travers de leur chemin, et ne recrutant que des hommes capables du pire sans arrière-pensée.

Edwin, les doigts de cuivre

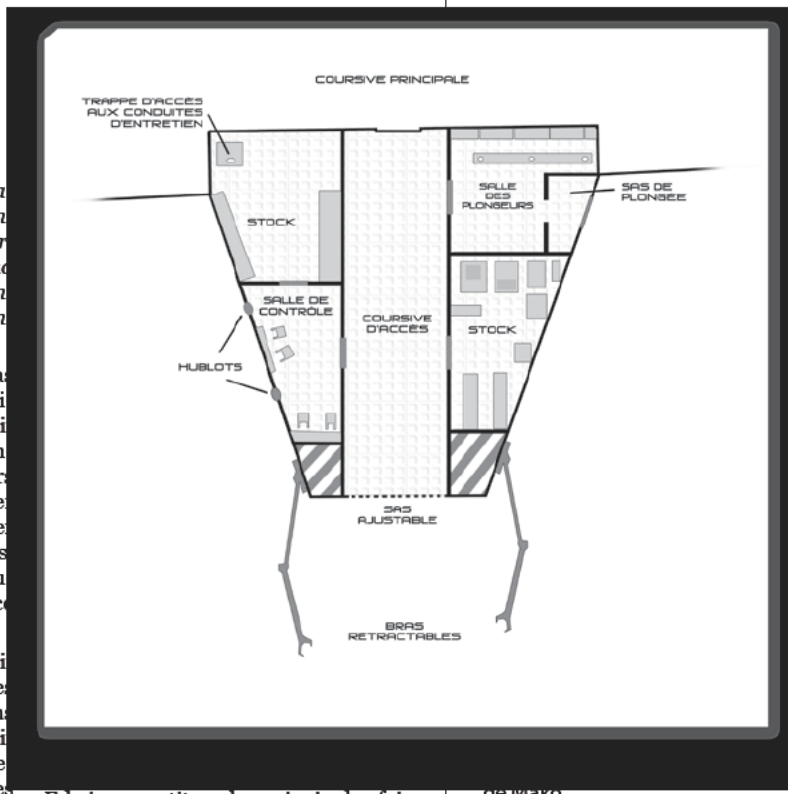
Tout homme naît avec certains ta lents. La plupart des hommes aspiren à révéler ces talents au grand jour à les faire connaître au plus grand nombre. D'autres les considèren comme une malédiction, et passen leur vie à tenter de les dissimuler.

Très tôt dans leur entreprise, Luca et Mako ont constaté que la princi pale faiblesse de leur plan résidai dans l'absence de connaissances tech niques pointues de la part de leur hommes. Il leur fallut donc trouve quelqu'un capable de manipule des explosifs, préparer des pièges saboter les navires, tout en dissimu lant au maximum leurs traces. Et c quelqu'un, ce fut Edwin.

Enfant, le jeune homme découvri qu'il avait un don avec les machine et avec les circuits électroniques. San pouvoir vraiment l'expliquer, il étai capable de discerner le fonctionne ment intrinsèque de la plupart des machines, qu'il s'agisse d'armes, de moteurs ou de machines-outils. Ce don ne passa pas inaperçu dans la communauté itinérante dont il faisait partie, et les rumeurs sur son compte enflèrent, jusqu'à attirer l'attention d'une confrérie de pirates. Ces derniers attaquèrent la communauté et enlevèrent l'adolescent. Mais ce dernier leur donna plus de fil à retordre que prévu, sabotant leurs combinaisons ou provoquant des « accidents » à bord du navire. Ils décidèrent donc de s'en séparer, et l'auraient exécuté si Mako n'était pas intervenu pour leur racheter le petit prodige.

Reconnaissant envers le cul-de-jatte, Edwin accepta dans un premier temps de collaborer, d'autant qu'une relation interlope naquit entre lui et Lucas. Mais aujourd'hui, le jeune homme rechigne de plus en plus à la tâche : les cauchemars et les remords enflent, et il ne sait comment s'en sortir sans trahir le groupe et son amant.

Si l'amour n'était aveugle, Lucas saurait voir le doute ronger son compagnon, et il est probable que Mako



Edwin constitue la principale faiblesse des récupérateurs.

Les hommes de Mako

Leurs statistiques sont identiques à celles des dockers (cf Le Débarcadaire, le ***Clé en main*** *de ce numéro). Augmentez toutefois leurs compétences de combat de 2 car ce sont les meilleurs éléments.*

Les hommes de Mako ont le profil de « gros bras » assez standards, qui ne fuiront pas au premier coup de feu. Équipés d'armes légères, ils savent dans une certaine mesure s'en servir. Toutefois, face à des combattants particulièrement déterminés ou audacieux, ils sont assez expérimentés et intelligents pour savoir quand il vaut mieux abandonner le terrain et préserver sa vie. Leurs cibles sont la plupart du temps des petits contrebandiers minables ou des marchands apeurés, et une opposition résolue et bien ciblée n'aura aucun mal à les faire flancher.

de Mako.

Thom' Robert
***Illustrations** Djahal pour BBE*
***Plan et statistiques** Damien Coltice*

UN SCÉNARIO POUR HEXAGON UNIVERSE CASUS BELLI

Le Bonneteau de Fantôme

Non, les scénarios pour jeux de super-héros ne sont pas que des prétextes pour casser du mobilier urbain… Au programme de ce scénario pour Hexagon Universe *: un plan machiavélique, une intrigue pleine de rebondissements, un (?) méchant particulièrement retors et une véritable course contre la montre !*

En quelques mots…

Ce scénario pour *Hexagon Universe* met les PJ sont sur la piste d'un mercenaire surhumain œuvrant pour l'organisation Fantôme. Ce super-criminel tente de dérober une invention mise au point par l'entreprise Nerotek pour le compte du CLASH, mais n'est en fin de compte qu'une diversion permettant à ses employeurs de réaliser un autre projet en toute discrétion.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 4 à 5 PJ débutant
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★☆

Préambule

L'histoire jusque là

La société NeroTek travaille à la mise au point d'un inhibiteur de pouvoirs à large spectre, capable d'annuler des dons surhumains de nature et origine variées. Cet appareil innovant est désormais au point et le CLASH attend les derniers tests pour s'en porter acquéreur et en équiper la prison du Tartaros.

Actuellement en pleine restructuration sous l'égide d'un mystérieux nouveau leader, l'organisation Fantôme (cf. *Hexagon Universe* p. 13) convoite l'inhibiteur. Celui-ci se trouve protégé par un système de sécurité mis au point par plusieurs surhumains et qui peut donc être neutralisé par une utilisation conjointe de leurs pouvoirs, outre un protocole classique mais top-secret. L'organisation fait donc appel à Merge, un mercenaire capable de s'emparer des capacités d'autrui en ingérant ses organes. Il va s'employer à tuer chaque concepteur du système de sécurité, l'un après l'autre, pour s'emparer de leurs pouvoirs et parvenir ainsi à voler l'inhibiteur.

Ce que Merge ne sait pas cependant, c'est qu'il n'est qu'un leurre. Si Fantôme s'intéresse bien à l'inhibiteur, son objectif principal est tout autre : l'organisation projette de kidnapper d'éminents scientifiques participant à un congrès, pendant que le CLASH et les PJ sont occupés à contrecarrer le mercenaire.

Protagonistes

Fantôme : l'organisation gagnerait un atout de poids en s'emparant de l'inhibiteur mis au point par NeroTek. Elle emploie Merge à cet effet et lui fournit des soldats selon ses besoins. Outre cette diversion, Fantôme escompte enlever de nombreux savants afin de les forcer à travailler pour son compte.

Merge : ce mercenaire au léger accent des pays de l'Est loue ses services au plus offrant et possède le pouvoir de copier les dons de ses victimes. Il doit pour cela ingérer l'organe qui est à la source de leurs capacités surhumaines. Les pouvoirs assimilés peuvent durer jusqu'à un mois avant de disparaître.

Scène 1 – Braquage scientifique

Alors que les PJ vaquent à leurs occupations, ils sont contactés où qu'ils soient par leur agent de liaison du CLASH. Il leur est demandé de se rendre immédiatement au laboratoire de l'entreprise NeroTek situé dans leur ville : celui-ci est attaqué par des braqueurs lourdement armés. Une unité du CLASH



est également envoyée sur place en renfort. Les forces de l'ordre étant actuellement occupées à sécuriser un congrès scientifique nommé « *La génétique : entre éthique et progrès* », qui réunit de nombreux biologistes en ville, les PJ sont invités à faire leur possible pour régler la situation rapidement et par eux-mêmes.

Violence de rue ordinaire

Sur les lieux, les PJ peuvent constater que l'altercation est sérieuse ! Retranchés au pied du building de NeroTek, les « braqueurs » (en fait des soldats de Fantôme) utilisent des armes puissantes pour tenir la police à l'écart. Des soldats du CLASH (une seule escouade) arrivent au même moment pour sécuriser le périmètre. Les PJ doivent se lancer dans la mêlée et neutraliser ces malfaiteurs.

Décor : une rue de la ville où se trouve le quartier-général des PJ, dans le quartier d'affaire au pied d'un immeuble high-tech. Les éléments activables sont les suivants :

- du mobilier urbain classique (abribus, parcmètres, bornes à incendie...) ;
- des véhicules de police dont certains sont déjà réduits à l'état d'épaves.

Enjeux : les PJ doivent vaincre les soldats de Fantôme et éviter les dommages collatéraux.

Adversaires : autant d'escouades de soldats de Fantôme que de PJ.

Péripéties : au début du deuxième tour, les soldats du CLASH peuvent intervenir après avoir sécurisé le quartier.

Conséquences de l'attaque

Une fois les braqueurs neutralisés – et leur appartenance à Fantôme établie –, un interrogatoire rapide permet aux PJ d'apprendre que ces soldats n'étaient là que pour faire diversion tandis qu'un des leurs remplissait la véritable mission au sein du bâtiment de NeroTek. Celui-ci est en fait un laboratoire mineur chargé de concevoir des additifs alimentaires. A priori, il ne produit rien de ce qui peut intéresser une organisation comme Fantôme.

D'ailleurs, une certaine agitation peut être remarquée dans le building. Si les PJ y entrent, ils constatent qu'une victime est à déplorer et →

Une escouade de soldats de Fantôme
Niveau de Menace : 6
Niveau d'Opposition : 3

Merge
Jauge d'énergie : 7
Jauge d'Audace : 6

Motivations
Appât du gain 3
Survivre 2
Expérimenter de nombreux pouvoirs 1

Talents
Autorité (intimidation) 2
Armes à distance 2
Armes blanches (poignard) 3
Corps à corps (close combat) 2
Crime 3
Médecine (anatomie) 2
Pilotage 2
Science 1
Sport 2
Stratégie 2
Survie 3
Technologie 2

Pouvoirs
Assimilation de pouvoirs (contrôle corporel) 4 (*)
Force (attribut surhumain) 3 (dès le début)
Griffes (arme) 3 (dès le début)
Portail dimensionnel (déplacement) 4 (dès le début)
Illusion (pouvoir mental) 3 (dès le début)
Électrokinésie (maîtrise élémentaire) 3 (après la scène 1)
* *Restriction Disponibilité réduite* (doit ingérer un organe de sa cible) / *Restriction Efficacité restreinte* (dure un mois)

▶ que le cadavre n'est pas beau à voir : un homme d'âge moyen, en costume, repose dans une large mare de sang, le torse ouvert. Son cœur manque et semble avoir été arraché, vu l'état du corps. Plusieurs salariés de NeroTek sont en état de choc, pour avoir été malmenés par les soldats de Fantôme durant l'attaque ou pour avoir découvert le corps mutilé de leur collègue...

Le CLASH boucle le bâtiment et le quartier, mais après une vérification consciencieuse, il ne reste que des employés de NeroTek dans le building. L'assassin semble avoir disparu dès son forfait commis, pendant que ses hommes de main occupaient les autorités...

Enquête préliminaire

Il y a forcément anguille sous roche dans cette affaire et leur agent de liaison demande aux PJ de prendre en charge l'enquête pour en apprendre plus. Voici les pistes qu'ils peuvent suivre :

- **La victime :** l'homme se nommait Hank Kurbin, il était employé au service sécurité de NeroTek. Le CLASH a un Dossier Diamant sur lui : c'était un surhumain avec la capacité de manipuler les champs électriques. Grâce à ce pouvoir, il pouvait concevoir des systèmes de protection très élaborés et travaillait pour NeroTek depuis deux ans.
- **L'autopsie :** la poitrine de Hank Kurbin a été ouverte en deux et son cœur arraché. C'est bien entendu la cause de sa mort. Malgré son pouvoir, il semble n'avoir même pas eu le temps de se défendre.
- **Les caméras de surveillance :** toute structure appartenant à NeroTek possède un système de surveillance vidéo. Les enregistrements montrent tout ce qui s'est passé dans l'immeuble : on y voit notamment les soldats de Fantôme entrer et semer la confusion en détruisant du matériel et en menaçant les employés, avant de sortir pour faire face aux forces de l'ordre. Plus intéressant, on assiste au meurtre de Hank Kurbin, assassiné par un individu au physique passe-partout, vêtu de façon neutre. Le meurtrier est à l'évidence un surhumain à la force exceptionnelle qui possède des griffes effilées : il attaque Hank Kurbin par surprise, l'immobilise et lui ouvre le torse avant de lui voler son cœur, qu'il ingère directement sur place. Il quitte ensuite l'immeuble sans encombre par une sortie de secours, passant devant plusieurs employés sans que ceux-ci ne semblent le remarquer malgré le sang qui le macule.
- **Les témoins :** les employés n'ont pas vu ce qui s'est passé et ne sont pas en mesure de parler du meurtre. Ils ont été traumatisés par l'attaque de Fantôme, et la confusion a régné durant un long moment. Fait étrange : les salariés ayant – d'après les vidéos – croisé l'assassin de Hank Kurbin ne s'en souviennent pas, et ce même si on leur montre les enregistrements ou qu'on sonde leur esprit. Les PJ peuvent en déduire que le meurtrier possède aussi un pouvoir mental.
- **L'assassin :** visible sur de nombreux enregistrements, l'assassin peut être identifié grâce à un logiciel de reconnaissance faciale. Il s'agit de Merge (seule identité connue), un mercenaire sur lequel le CLASH a un Dossier Rubis. Son fichier détaille son pouvoir et la façon dont il fonctionne.

À partir de ces éléments, les PJ peuvent faire divers recoupements. Il est notamment possible de se faire transférer une liste de meurtres récents de surhumains dont un ou plusieurs organes ont été prélevés. Voici les noms obtenus :

- Karl Langstorm, ancien contremaître dans le bâtiment et récente

recrue du CLASH. Doté d'une super-force, ses glandes surrénales ont été retirées.

- Maria Gomecia, prostituée de luxe possédant des griffes. Ses doigts ont été sectionnés.
- Bernard Lonham, employé du service de sécurité de NeroTek, capable de projeter des illusions. Son lobe frontal a été arraché.

S'ils se renseignent auprès de NeroTek à propos de Bernard Lonham, les PJ peuvent obtenir son dossier personnel et constater qu'il a travaillé de concert avec Hank Kurbin et un troisième employé – Chen Kuang – sur la mise au point d'un système de protection très élaboré, conçu grâce à leurs pouvoirs particuliers.

Les PJ ne sont pas autorisés à savoir ce que ce système devait protéger et ils doivent faire appel au CLASH pour obtenir une accréditation suffisante. Il leur est alors révélé que NeroTek a achevé la fabrication d'un inhibiteur de pouvoirs très perfectionné, normalement sous bonne garde et sécurisé par le dispositif mis au point par les trois surhumains. De toute évidence, Merge a l'intention de s'emparer des capacités de ses concepteurs pour déjouer le système et s'emparer de l'inhibiteur.

Scène 2 – Protection

Le CLASH confie aux PJ la protection de Chen Kuang afin de le mettre hors d'atteinte de Merge, le temps que des agents mettent la main sur le mercenaire et écartent ainsi tout danger. En parallèle, Fantôme met en branle son véritable plan : profiter de la réunion de nombreux biologistes au sein du congrès sur la génétique pour les enlever au nez et à la barbe du CLASH…

Le plan des héros

Difficile de prédire ce que les joueurs mettront au point comme plan dans cette partie du scénario, qui reste donc entièrement libre.

Chen Kuang est un surhumain disposant d'une vision totale : il peut voir tout le spectre de la lumière, il dispose également d'un regard microscopique et possède le don de nyctalopie. Il est en mesure d'expliquer aux PJ le fonctionnement du dispositif de sécurité qu'il a mis au point avec Hank Kurbin et Bernard Lonham.

La salle abritant l'inhibiteur se trouve au bout d'un couloir où est concentré le système de protection. Ici, des rayons infrarouges forment un labyrinthe classique qui n'a cependant aucun angle mort et la vision totale permet de tous les voir. Ces rayons vibrent à une fréquence qui les rend sensibles à une projection psychique, les illusions permettent donc de les réfracter sans déclencher l'alarme. Enfin, la porte donnant sur la salle au bout du couloir ne peut s'ouvrir que si un casse-tête électrique est résolu en réorientant mentalement le courant pour former une figure géométrique. Le couloir est le seul accès à la salle, située en sous-sol et entourée de six générateurs émettant des ondes de distorsion qui empêchent notamment la téléportation.

Il existe bien sûr un protocole classique permettant d'éteindre le système, mais il est renouvelé toutes les deux heures et généré aléatoirement par un ordinateur.

Les PJ sont donc libres de leurs décisions. Ils peuvent protéger Chen Kuang au sein de leur propre quartier-général ou se faire prêter un site sécurisé par le CLASH. Ils peuvent aussi rester constamment en mouvement, dans un avion ou un sous-marin par exemple. Bref, toutes les opportunités sont possibles dans la mesure de leurs moyens et les limites de leur imagination.

L'important pour le MJ est de prendre en considération leurs →

idées et tout ce que les PJ comptent mettre en œuvre pour ajuster le plan d'attaque de Merge. Il doit en effet prendre des notes et improviser l'attaque du mercenaire à partir de la situation afin de crédibiliser un minimum les évènements suivants.

Attaque malgré tout

Malheureusement pour les PJ, Fantôme surveille Chen Kuang et est donc au courant de tout ce qu'ils peuvent faire pour le mettre en sécurité. Merge sait donc parfaitement où attaquer et il a gardé en réserve une botte secrète afin de terminer sa mission morbide : il possède un pouvoir de déplacement consistant à glisser entre les lieux via un espace inter-dimensionnel afin de surgir n'importe où. Il a dérobé cette capacité à un surhumain non-répertorié, ce qui explique que la liste communiquée aux PJ n'en parle pas. Il compte s'en servir pour s'introduire là où est gardé Chen Kuang, en emmenant avec lui une force de frappe suffisante pour occuper les super-héros le temps d'accomplir son œuvre.

Alors que les PJ pensent être en sécurité après avoir mis en place toutes les mesures nécessaires, Merge passe à l'action ! Où que soient les PJ, c'est comme si une porte s'ouvrait dans la réalité : en sortent le mercenaire surhumain et plusieurs soldats de Fantôme. Bien sûr, Merge est un fin stratège et il n'ouvre pas son portail dimensionnel sous le nez des personnages : il va tenter de profiter de la configuration des lieux pour les prendre par surprise et gagner un avantage crucial.

Le plan de Merge est simple : les soldats sont là pour occuper les PJ et les éloigner de Chen Kuang. Ils ont pour consigne de tirer pour tuer et sont très bien équipés. Pendant ce temps, le mercenaire compte arracher les yeux de Chen Kuang afin de lui dérober son pouvoir. Il n'a même pas besoin de le tuer pour ça. Si un PJ reste près de sa cible, Merge est prêt à l'affronter : il possède assez de pouvoirs pour combattre un importun. De plus, le mercenaire utilise les capacités dérobées à son avantage : il projette des illusions afin de semer la confusion parmi les PJ, il court-circuite les alarmes avec son électrokinésie, il se bat au corps à corps en usant de ses griffes et de sa force supérieure, etc.

Décor : l'endroit où les PJ ont décidé de garder Chen Kuang pour le protéger. Les éléments activables dépendent donc du lieu choisi et sont à déterminer par le MJ.

Enjeux : les PJ doivent protéger Chen Kuang alors que Merge cherche à s'emparer de son pouvoir.

Adversaires : Merge et autant d'escouades de soldats de Fantôme que de PJ.

Péripéties : -

Le combat est ardu, mais les PJ doivent pouvoir l'emporter en profitant des avantages du lieu qu'ils ont choisi pour protéger Chen Kuang, par exemple, ou en appliquant une stratégie mise au point en concertation. D'ailleurs, dès lors que les soldats de Fantôme sont neutralisés et qu'il se sent en infériorité, Merge accepte de se rendre : après tout, il n'est qu'un mercenaire, pas un fanatique. Il ne compte pas donner sa vie pour Fantôme et il n'en est ni à sa première arrestation, ni à sa première évasion…

Scène 3 – La grande illusion

Fantôme réalise son projet en profitant de « l'appât Merge ». Découvrant le pot-aux-roses, les PJ doivent se porter au secours des scientifiques kidnappés. Pour cela, ils devront sans doute négocier l'aide de leur ancien adversaire…

Modus operandi

Depuis que l'individu uniquement connu sous le nom de « A » a pris la tête de Fantôme, cette organisation

criminelle scientifique s'est orientée vers la génétique, alors qu'elle opérait jadis dans des domaines plus classiques. Le congrès « *La génétique : entre éthique et progrès* » est une occasion en or : cela lui permet de kidnapper en une fois de nombreux biologistes afin de les forcer à travailler pour elle par la suite.

Afin de réaliser ce plan, Fantôme a prélevé du matériel génétique sur Merge après le vol du pouvoir d'électrokinésie d'Hank Kerbin. À partir de ces cellules, un clone a pu être créé et poussé à maturité dans une cuve nutritive de croissance accélérée. L'être produit – qui a une durée de vie éphémère – est entièrement aux ordres de Fantôme et constitue la clé de voûte du plan ambitieux.

L'organisation compte ainsi téléporter le Palais des Congrès où se tient la conférence dans un espace inter-dimensionnel. Afin de déplacer le bâtiment entier, une énergie énorme est nécessaire : elle est apportée par l'électrokinésie du clone qui attire à lui une immense quantité de courant. Enfin, une illusion représentant le Palais des Congrès camoufle durant quelque temps la disparition de celui-ci, suffisamment longtemps pour que des soldats de Fantôme guident les scientifiques vers un aérodrome, d'où ils seront répartis entre plusieurs bases. Quant au public profane du congrès, l'organisation n'en a cure : il sera abandonné dans l'espace inter-dimensionnel…

Escamotage

Une fois Merge capturé et Chen Kuang en sécurité, les PJ pensent avoir terminé leur mission. Hélas, leur agent de liaison les contacte à nouveau : ils sont convoqués au Palais des Congrès de leur ville, où se tenait le colloque scientifique qui nécessitait une forte présence policière.

Sur place, tout semble pourtant normal : le bâtiment est tel que d'habitude, même s'il est entouré de barrières de sécurité. Des agents du CLASH s'affairent : les PJ peuvent remarquer des hommes du département scientifique qui effectuent des relevés, ainsi que des télépathes de la Division Psi qui semblent sonder les lieux par la pensée. L'officier en charge, le capitaine Kyle Lomsky, vient leur faire un résumé de la situation.

Il y a précisément une demi-heure, les soldats du CLASH présents autour du site pour le sécuriser ont tenté de prendre contact par radio avec leurs camarades à l'intérieur du Palais des Congrès, sans résultat. Ils ont tenté d'entrer mais se sont retrouvés englués dans une toile d'illusions : quiconque pénètre dans le « bâtiment » sort quelques instants après par le bord opposé. Toutes les communications sont coupées avec le Palais : téléphone, Internet… Même les liaisons télépathiques ne permettent pas d'entrer en contact avec les gens supposément présents à l'intérieur. Il est impossible de savoir exactement depuis quand c'est le cas : trente minutes au minimum, mais peut-être bien plus.

Pour percer ce mystère, les PJ ont plusieurs solutions :

- Si l'un ou plusieurs d'entre eux possèdent des pouvoirs mentaux, ils peuvent s'en servir pour voir au travers de l'illusion et finalement se rendre compte que le Palais des Congrès n'est plus là. À sa place se trouve une sorte de gros cratère, comme si le bâtiment avait été arraché du sol !
- À défaut, les PJ peuvent guider les agents de la Division Psi pour qu'ils percent le voile de l'illusion.
- Les relevés de l'équipe du département scientifique peuvent être comparés avec ceux du lieu où les PJ protégeaient Chen Kuang. Il s'avère que la signature énergétique est la même que celle →



utilisée par Merge pour ses téléportations trans-dimensionnelles.

- Il y a environ une heure, une notable baisse de tension a affecté toute la ville, entraînant des courts-circuits et incidents électriques un peu partout. Cela n'a duré que quelques secondes, mais l'ampleur de cette baisse est notable, au point d'avoir nécessité un re-routage des ressources électriques du réseau pour y palier.

Illusion, manipulation de l'électricité, téléportation... Les PJ peuvent reconnaître là les pouvoirs dont Merge dispose. Pourtant, le mercenaire est sous les verrous.

Négociation

Afin de comprendre ce qui a pu se passer, le mieux est encore d'interroger Merge. Amené en salle d'interrogatoire et sous le joug d'un inhibiteur, celui-ci comprend malgré tout rapidement qu'il est en situation de force. Si les PJ lui expliquent la situation, il se rend aussitôt compte que Fantôme s'est servi de lui comme d'une diversion, ce qu'il n'apprécie que moyennement, car cela constitue une entorse à son contrat.

Le mercenaire compte donc profiter de la situation : il accepte d'offrir son aide, en échange d'une amnistie totale et de sa liberté. S'il obtient ce qu'il demande, il propose d'être amené sur les lieux de l'illusion, d'où il pourra ouvrir un portail dimensionnel afin de traquer les responsables et de sauver les occupants du Palais des Congrès. Ses conditions sont non-négociables, bien sûr. Et le temps presse.

Scène 4 – Escapade dimensionnelle

Les PJ entrent dans l'espace interdimensionnel et y trouvent le Palais des Congrès. Il faut s'y infiltrer afin de sauver les scientifiques et le public, avec l'appui du CLASH.

Un paysage désolé

Face à l'illusion du bâtiment, Merge (sous bonne garde) utilise son pouvoir de téléportation et ouvre un portail calibré sur la signature énergétique de celui utilisé par son clone.

Accompagnés de troupes de la force d'intervention militaire du CLASH, les PJ peuvent s'y ruer pour découvrir un paysage lunaire : une vaste plaine pierreuse sous un ciel uniformément gris et parcouru d'éclairs glacés. Un froid mordant règne dans cette poche dimensionnelle au centre de laquelle trône le Palais des Congrès, comme un arbre déraciné. Des soldats de Fantôme entourent la bâtisse et montent une garde vigilante.

Les PJ peuvent tenter de passer en force, en lançant leurs escouades contre celles de Fantôme afin d'en profiter pour entrer, ou se montrer plus discrets en se servant judicieusement de leurs pouvoirs. Le MJ doit rester ouvert aux idées des joueurs afin de rendre la scène intéressante et pleine de tension.

Décor : une plaine aride sans véritable couvert pour se dissimuler. Les éléments activables sont les suivants :

- divers amas rocheux ;
- quelques pitons minéraux s'élevant vers le ciel ;
- des débris issus du Palais des Congrès.

Enjeux : les PJ doivent s'infiltrer dans le Palais des Congrès pour y porter secours aux prisonniers de Fantôme.

Adversaires : autant d'escouades de soldats de Fantôme que le MJ l'estime nécessaire pour la tension de la scène.

Péripéties : -

Face au clone

Une fois dans le Palais des Congrès, les PJ progressent jusqu'à la grande salle de conférence où sont détenus les spectateurs et d'où un autre portail dimensionnel permet d'envoyer les scientifiques ailleurs.

Sur l'estrade, un individu en uniforme de Fantôme se tient concentré. Il s'agit du clone de Merge : exactement semblable au mercenaire, si ce n'est qu'il est chauve et que son regard est vide. En termes de jeu, le clone a les mêmes caractéristiques que Merge, à un détail près : il ne possède qu'une seule Motivation de niveau 3 « Obéir aux ordres de Fantôme ».

Des soldats escortent brutalement des scientifiques vers le portail que le clone maintient ouvert, tandis que d'autres surveillent d'un œil mauvais les gens du public, réunis en haut de l'amphithéâtre.

Décor : la salle de conférence du Palais des Congrès, un vaste amphithéâtre. Les éléments activables sont les suivants :

- un rétroprojecteur relié à un ordinateur portable ;
- De nombreuses chaises ;
- De gros projecteurs halogènes accrochés au plafond.

Enjeux : les PJ doivent sauver les prisonniers et pour cela neutraliser les troupes de Fantôme ainsi que le clone de Merge, tout en évitant les dommages collatéraux.

Adversaires : le clone de Merge ainsi qu'autant d'escouades de soldats de Fantôme que de PJ.

Péripéties : forcé de combattre alors que sa structure génétique est instable (conséquence de la hâte avec laquelle il a été produit), le clone perd 1 point d'Énergie par tour et finit par s'étioler et mourir (ce qui peut se constater à vue d'œil : son visage s'émacie, il tremble et perd l'équilibre…).

Les PJ doivent comprendre que dès que le clone meurt, son portail se referme et les scientifiques déjà enlevés seront alors hors d'atteinte. Avant que cet être ne soit neutralisé, il faut donc franchir le portail (le PJ peuvent se séparer : une partie sauve le public dans le Palais des Congrès, l'autre se charge d'aller chercher les savants kidnappés à travers le portail).

Fuite

De l'autre côté du portail se trouve un aérodrome anonyme, perdu au milieu de nulle part. Les PJ arrivent juste à temps pour voir un avion qui commence à prendre son envol. À eux de l'arrêter !

Décor : un aérodrome comportant deux hangars et une piste d'envol, entouré d'un haut grillage. Les éléments activables sont les suivants :

- des bidons, vides ou remplis de kérosène (et donc hautement explosifs…) ;
- des outils et pièces détachées d'avion ;
- des plots, sacs de sable et projecteurs le long de la piste.

Enjeux : les PJ doivent empêcher l'avion de décoller. Celui-ci a déjà allumé ses moteurs et roule hors du hangar pour prendre son élan sur la piste.

Adversaires : deux escouades de soldats de Fantôme, mais surtout un avion à stopper.

Péripéties : l'avion parvient à décoller au bout du quatrième tour et se retrouve hors d'atteinte (à moins que les PJ ne volent) au bout du sixième tour.

Après avoir stoppé l'avion, les PJ apprennent de la bouche des scientifiques sauvés qu'un autre est déjà parti une dizaine de minutes avant. Plusieurs de leurs collègues sont donc entre les mains de Fantôme…

Interrogés, les soldats et le pilote capturés savent juste où l'avion arrêté par les PJ devait se rendre, mais n'ont aucune idée de la destination du précédent. Cela dit, l'information est précieuse : le CLASH connaît à présent la localisation d'une des bases de l'organisation.

Conclusion en demi-teinte

Une fois sortis de l'espace inter-dimensionnel avec les scientifiques et les civils, les PJ peuvent prendre contact avec le CLASH pour faire leur rapport. S'ils sont parvenus à secourir la majeure partie des biologistes, cinq d'entre sont désormais prisonniers de Fantôme. C'est donc une victoire plutôt amère, d'autant plus qu'un assassin comme Merge va pouvoir s'en tirer les mains propres.

La fin de ce scénario est toutefois un bon point de départ pour une suite mettant les PJ sur la piste de Fantôme, dans le but de délivrer les cinq biologistes enlevés.

Romain d'Huissier & Laurent Devernay
Illustrations Jems

UN SCÉNARIO POUR TENEBRAE CASUS BELLI

La Bénédiction du soleil

Enquête mystique dans la plus divine des cités. Entre les maléfices du Lion et la piste mystérieuse d'un rabbin disparu, un challenge musclé et cérébral attend les Docteurs…

En quelques mots…

Un Docteur reçoit une vision et la visite d'un faucon blanc. Au même moment, des Anges noirs, rapaces d'ombres fondent également sur lui. En déchiffrant la vision, les PJ retrouvent les traces d'une importante célébration juive, la bénédiction du soleil, qu'un sorcier a tout fait pour faire disparaitre de Jérusalem et y installer ses pratiques impies. Il faudra comprendre qui était le rabbin Avner Nahmanide, comment il procédait au rituel et déjouer les embûches du Lion maléfique. Pour que la lumière soit à nouveau.

Fiche technique

TYPE • Scénario Enquête et Action

PJ • 4 à 5 Docteurs

MJ • Capable d'improvisation
Joueurs • Capables d'initiative

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★★



Praembulum

Selon la tradition juive, tous les vingt-huit ans, le soleil se trouve dans la position exacte qu'il avait lors de sa création dans les cieux. Les juifs célèbrent alors la *Birkat Hahamma* – la bénédiction du soleil. À Jérusalem, le rite prenait une dimension toute particulière et enchantait la ville, la protégeant contre le Mal. En effet, bien que la ville n'accueille pas le Temple de Salomon – cf. *Corpus V de Tenebrae* : *Les Templiers* –, elle est une ville sacrée, baignée par la foi en la lumière des trois religions du Livre.

Cela cessa au XVIe siècle. Les Anges noirs – cf. Corpus V de Tenebrae : Les Templiers – comptaient alors un puissant sorcier dans leurs rangs. Par orgueil, il se faisait appeler le Lion. Il manipula une vague turque de répression contre les juifs pour rendre impossible l'enchantement du Birkat Hahamma : Avner Nahmanide, le rabbin capable de déterminer la date de la cérémonie, fut arrêté ; les synagogues furent fermées ; la porte dorée, nécessaire au rite, fut murée. Le Lion utilisa ses connaissances impies pour tisser des maléfices destinés à consolider l'empêchement du Birkat Hahamma à Jérusalem. Abusés par les démons avec lesquels il commerçait, il y laissa sa vie.



Incipies

Note : *cette aventure exploite des lieux et personnages présents dans le scénario* Les deux rabbins *du Corpus V de* Tenebrae : Les Templiers. *Elle peut être jouée en même temps ou plus tard, par exemple lors du retour des Docteurs ou pendant une visite ultérieure.*

Dans une rue de Jérusalem, un Docteur qui pratique la kabbale, ou



à défaut celui qui a le plus d'Animus blanc, lève machinalement les yeux vers le soleil. La lumière irradie de manière particulièrement vive et l'aveugle. Des images apparaissent dans la lueur qui l'éblouit : Jérusalem, une foule, un lever de soleil, des bras tendant de banderoles ornées d'un cercle… Par ailleurs, il a l'impression d'entendre des clameurs d'allégresse. Puis il reprend ses esprits et un faucon blanc, jusqu'alors masqué par le soleil, fond vers lui. Soudain, des nuages sombres apparaissent, leurs entrelacs dessinant le reflet de l'endroit où se trouve le Docteur. Une ombre, à la forme d'un rapace, surgit et prend en chasse le faucon blanc. Celui-ci se réfugie vers le Docteur.

Si le Docteur protège le faucon blanc, un deuxième rapace d'ombre jaillit des nuages et il doit faire face à deux volatiles – cf. *Adversus*. Tout autre Docteur qui se porte au secours de son compagnon provoque l'apparition d'un nouveau rapace d'ombre. Selon les capacités martiales des Docteurs, faîtes intervenir des gens de la rue qui viennent leur prêter main forte contre ces « oiseaux diaboliques » : hélas, un rapace supplémentaire apparait pour chaque bienveillant.

Quand les rapaces d'ombre sont détruits, les nuages noirs se dissipent. Le faucon blanc se pose sur l'épaule du Docteur puis reprend son vol et disparait de sa vue en passant devant le soleil.

Des gardes ne tardent pas. Si les Docteurs ne partent pas avant leur arrivée, les gardes les appréhendent. Si les Docteurs sont tous des dhimmis, ils finissent au cachot pour avoir causé des troubles. S'il y a au moins un Docteur musulman, les gardes ne veulent pas lui faire d'histoire et laissent partir tout le monde. Quoi qu'il en soit, Acher –cf. page 13 du Corpus V de *Tenebrae* : Les Templiers – est prévenu. Il comprend que l'évènement est →

En images

Ce scénario fut joué lors des tests des suppléments *Tenebrae* : Les Templiers, *Tenebrae* : *Magies blanches* et *Tenebrae* : L'art de la guerre. Il fut conçu à l'aide du jeu de cartes *Imagia*, supplément pour tout jeu de rôles. Huit cases furent tracées dans une feuille A4. Chaque case reçut le nom d'un des chapitres autour duquel sont construits les scénarios de Tenebrae : praembulum, incipies, adversus, difficultas, exploration, investigatio, communicatio et finis. Huit cartes d'Imagia fut tirées et posées dans les cases. Cela donna les associations suivantes : praembulum-soleil, incipies-oiseau, adversus-labyrinthe – interprété comme une maquette au vue de l'illustration de la carte –, difficultas-coffre, exploratio-escalier, investigatio-drapeau – considéré comme une banderole –, communicatio-rose et finis-arbre – identifié comme symbole de la Kabbale.

Aide de jeu

- Je suis une rose de Sçaron, un lis des vallées.
- Comme un lis au milieu des épines, telle est mon amie parmi les jeunes filles.
- Comme un pommier au milieu des arbres de la forêt, tel est mon bien-aimé parmi les jeunes hommes. J'ai désiré m'asseoir à son ombre, et son fruit est doux à mon palais. Il m'a fait entrer dans la maison du vin ; et la bannière qu'il déploie sur moi, c'est l'amour. Soutenez-moi avec des gâteaux de raisins, fortifiez-moi avec des pommes ; car je suis malade d'amour. Que sa main gauche soit sous ma tête, et que sa droite m'embrasse !
- Je vous en conjure, filles de Jérusalem, par les gazelles et les biches des champs, ne réveillez pas, ne réveillez pas l'amour, avant qu'elle le veuille.
- C'est la voix de mon bien-aimé ! Le voici, il vient, sautant sur les montagnes, bondissant sur les collines. Mon bien-aimé est semblable à la gazelle ou au faon des biches. Le voici, il est derrière notre mur, il regarde par la fenêtre, il regarde par le treillis. Mon bien-aimé parle et me dit :

Suite en marge page suivante

lié à la *Birkat Hahamma* et au Lion : il place des Anges noirs en embuscade à la porte dorée – cf. plus loin. Si Acher a été tué, la secte est dirigée par Alwalid Alaya –cf. page 17 du Corpus V de *Tenebrae* : Les Templiers – qui, pour l'heure, se fait discret et n'engage aucune action.

Adversus



Les maléfices du Lion font apparaître diverses créatures d'ombre. Au cours du scénario, les Docteurs sont confrontés à trois types différents.

Les rapaces d'ombres

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Rapidité 3	Cruauté 3
Réactifs	3	Réflexes 3
Fureur 3		
Sociaux	Élégance 3	Méchanceté 3

Animus noir : 1 point

Puits d'animus : tant que le rapace est vivant, au début de chaque tour de jeu, il gagne 1 point d'Animus noir si celui-ci est égal à 0.

Dernier souffle : lorsqu'un rapace est tué, il bat des ailes une ultime fois. Ses plumes se transforment en dards. Les personnages offensifs subissent 1 point de dégâts. Les personnages défensifs peuvent effectuer une défense pour ne pas subir le même sort.

Équipement : serres et bec infligeant des dégâts de 2

Les lions d'ombres

Attributs	Charnels	Noirs
Actifs	Force 4	Férocité 3
Réactifs	Puissance 4	Hargne 3
Sociaux	Allure 4	Violence 3

Animus noir : 2 points

Puits d'animus : tant que le lion est vivant, au début de chaque tour de jeu, il gagne 2 points d'Animus noir si celui-ci est égal à 0.

Grognement du maître (1) : le lion peut gronder si un adversaire utilise de l'Animus ou un attribut blanc. Cet usage est alors empêché – les points d'Animus blancs ne sont pas dépensés.

Équipement : griffes et crocs infligeant des dégâts de 3

Les serpents d'ombre

Attributs	Charnels	
Actifs	Adresse 3	Sournoiserie 2
Réactifs	Instinct 3	Méfiance 2
Sociaux	Beauté 3	Froideur 2

Animus noir : 1 point

Puits d'animus : tant que le serpent est vivant, au début de chaque tour de jeu, il gagne 1 point d'Animus noir si celui-ci est égal à 0.

Peau de serpent (1) : une attaque glisse contre la peau du serpent et ne lui inflige aucun dégât.

Équipement : crocs infligeant des dégâts de 3

Investigatio

Les Docteurs disposent de deux indices à partir desquels ils peuvent essayer de comprendre ce qui se passe : le faucon blanc et surtout les banderoles



de la vision du Docteur. Le meilleur lieu pour effectuer leurs recherches est la bibliothèque de la synagogue Ramban – cf. page 18 du Corpus V de *Tenebrae* : Les Templiers.

Pour chaque demi-journée de recherche, demandez au joueur de chaque Docteur parlant hébreu, son sujet d'intérêt et fournissez-lui une information. Éventuellement Messoud – cf. page 16 du Corpus V de *Tenebrae* : Les Templiers – peut assister un Docteur ne parlant pas hébreu et lui permettre de participer.

// **Le faucon blanc :** un présage se produisant quelques jours avant des conjonctions sacrées.

// **Une banderole ornée un cercle :** un élément de décorum utilisé lors de la cérémonie de la bénédiction du soleil.

// **La bénédiction du soleil :** cérémonie en hommage à la création du soleil.

// **La conjonction de la bénédiction du soleil :** position du soleil similaire à sa position initiale, lors de sa création, se produisant une fois tous les vingt-huit ans.

// **Temps entre l'apparition du faucon et la conjonction annoncée :** variable, déterminée lors de l'apparition par un rabbin doté des connaissances et des instruments adéquats.

// **La bénédiction du soleil à Jérusalem :** au-delà de la simple cérémonie religieuse, rite magique de protection de la ville qui attirait des croyants des grands alentours.

// **La dernière bénédiction du soleil à Jérusalem :** il y a plus d'un siècle, avant la fermeture des mosquées.

// **Instruments adéquats à Jérusalem :** trésor de la synagogue Ramban, disparu lors de sa fermeture au XVIe siècle.

// **Connaissances adéquates à Jérusalem :** dernier possesseur connu, Avner Nahmanide, rabbin de la synagogue Ramban, emprisonné et mort en détention au XVIe siècle.

Note : *gérez la présence sur place, comme indiquée dans le scénario* Les deux rabbins. *Si une première alerte a déjà été donnée, la seconde parvient aux autorités qui investissent les lieux. Elles découvrent la bibliothèque, envoient un messager à Constantinople pour savoir ce qu'elles doivent faire des ouvrages et, dans l'attente, placent l'entrepôt sous la garde d'une dizaine de soldats.*

Communicatio



Suite...

- Lève-toi, mon amie, ma belle, et viens ! Car voici, l'hiver est passé ; la pluie a cessé, elle s'en est allée. Les fleurs paraissent sur la terre, le temps de chanter est arrivé, et la voix de la tourterelle se fait entendre dans nos campagnes. Le figuier embaume ses fruits, et les vignes en fleur exhalent leur parfum. Lève-toi, mon amie, ma belle, et viens ! Ma colombe, qui te tiens dans les fentes du rocher, qui te caches dans les parois escarpées, fais-moi voir ta figure, fais-moi entendre ta voix ; car ta voix est douce, et ta figure est agréable. Prenez-nous les renards, les petits renards qui ravagent les vignes ; car nos vignes sont en fleur.
- Mon bien-aimé est à moi, et je suis à lui ; il fait paître son troupeau parmi les lis. Avant que le jour se rafraîchisse, et que les ombres fuient, reviens !... sois semblable, mon bien-aimé, à la gazelle ou au faon des biches, sur les montagnes qui nous séparent.

La nouvelle piste des Docteurs est Avner Nahmanide. Grâce à Messoud ou en s'attirant les bonnes grâces de la communauté juive locale – ce qui est facile pour un Docteur de Yaqov ou quiconque mentionne le sage d'Amsterdam connu de quelques habitants de Jérusalem –, les Docteurs sont orientés vers la synagogue Yohanan ben Zakkaï. Ce lieu de culte est encore en cours de construction, caché au cœur d'un pâté de maisons. Des complicités au sein des autorités turques et un peu de corruption permettent aux juifs d'édifier et d'utiliser le bâtiment.

Blanc et noir

Les Docteurs sont reçus par le rabbin Sarig. Il est surpris que le faucon blanc n'ait pas choisi de se manifester devant un rabbin. Il demande à chaque Docteur : « *Pour quelle vertu penses-tu mériter ma confiance ?* » Puis : « *Et de quoi devrais-je me méfier ?* ». Si les personnages répondent avec modestie à la première question et avec lucidité à la seconde – à partir de leurs attributs blancs et noirs –, Sarig décide que les Docteurs peuvent être des alliés convenables.

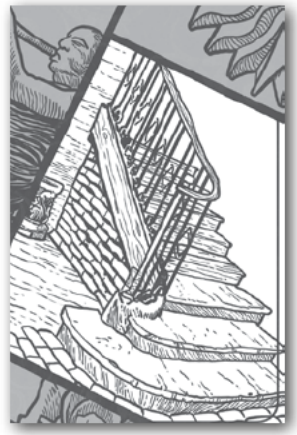
CT2

Sarig livre aux Docteurs les informations en sa possession concernant Avner Nahmanide.

Avant la fermeture de la synagogue Ramban, Avner Nahmanide mit à l'abri les biens que recelait l'édifice – comme l'attestent les ouvrages de la bibliothèque désormais revenus. Mais rien concernant la bénédiction du soleil ne fut retrouvé. Sarig pense que cela fut caché en dehors de la ville.

Avner Nahmanide a laissé un seul mystère derrière lui. Par amitié entre hommes de Dieu, un imam s'arrangea pour restituer le corps à sa famille. Il indiqua également que dans la cellule du rabbin, il retrouva une inscription faîte la veille de sa mort, deux lettres et un chiffre : CT2. Ce code est la manière de désigner le deuxième cantique des cantiques de la Bible – cf. ci-après. Sarig l'a compris, mais il teste les Docteurs en ne leur indiquant pas immédiatement à quoi l'inscription correspond. En revanche, il ne voit pas pourquoi le rabbin a donné les références de cet hymne qui chante l'amour entre deux jeunes gens.

Exploratio



Avner Nahmanide a utilisé le deuxième cantique des cantiques pour désigner un lieu, la plaine de Sçaron, une étendue le long de la côte au nord de Jaffa. L'indice est vague car cet espace est vaste. Sarig, ou toute autre personne connaissant la région, indique qu'il y a deux sites notables : la ville de Césarée datant de l'époque romaine et les ruines d'Arsuf, l'ancienne cité grecque Apollonia rasée par les Trucs quand ils la prirent aux croisés. La bonne destination est Apollonia : en effet, ce nom fait référence à Apollon et évoque le soleil, dont le dieu est une métaphore poétique.

Arsuf

La ville n'est plus qu'un champ de ruines sur un petit vallon en bord de



mer. Le cantique des cantiques reste utile pour trouver la cache utilisée par Avner Nahmanide. Il suffit de chercher sur le site des éléments présents dans le texte. L'enseigne d'un marchand de fruits est encore en place : des raisins la composent. À l'intérieur de l'ancienne échoppe, un escalier descend dans les réserves. En bas, il est fermé par une grille métallique rouillée et verrouillée. Derrière, plusieurs grandes caves consécutives qui étaient alimentées par des trappes donnant à l'extérieur. Ici, c'est la phrase « *Ma colombe, qui te tiens dans les fentes du rocher, qui te caches dans les parois escarpées, fais-moi voir ta figure, fais-moi entendre ta voix* » qui est utile. En écoutant, il est possible d'entendre le chuintement d'un courant d'air et de localiser son arrivée : une fissure dans une paroi. Autour, les pierres sont descellées et cachent un sac de cuir. Lorsqu'ils le trouvent, les Docteurs déclenchent des mouvements du sol qui se tord selon des formes représentant les rues d'Arsuf… Des serpents d'ombre – cf. *Adversus* – de presque deux mètres de haut apparaissent, se dressent et attaquent les Docteurs. Il y en a un face à chacun d'entre eux.

Dans le sac

Le sac contient les biens mis à l'abri par Avner Nahmanide. S'y trouve le matériel permettant à un rabbin d'effectuer les calculs astrologiques de détermination de la date de la prochaine bénédiction du soleil. Avner Nahmanide leur a joint quelques notes rapides dans lesquelles il désigne son ennemi, le Lion, et son instrument de magie noire, un plan de la région maléfique, faisant apparaître des monstruosités d'Animus noir pour empêcher la tenue de la bénédiction du soleil.

Difficultas



Les notes laissées par Avner Nahmanide et les attaques dont les Docteurs ont été victimes à chacune de leurs avancées – par les rapaces d'ombre lors de l'apparition du faucon blanc et par les serpents d'ombre lors de la mise au jour des biens cachés →

à Arsuf – laissent présager d'autres agressions.

C'est notamment le cas si la cérémonie de la bénédiction du soleil se tient : des rapaces d'ombres fondent sur la foule et causent un véritable massacre. Comme pour les précédentes menaces, il y a une créature d'ombre pour chaque cible présente… Cela en fait donc des centaines. Même si les Docteurs sont en première ligne pour protéger les pratiquants, ils sont submergés par le nombre et le rite échoue, laissant place à un bain de sang. Il est donc nécessaire d'anticiper ce risque et de le supprimer en détruisant le plan maléfique.

Des lions ?

Un indice a été laissé par le Lion, par mégalomanie. Les Docteurs peuvent le découvrir sur une carte de Jérusalem : une porte s'appelle la porte des Lions. Pourtant, si elle est bien ornée de félins, ceux-ci semblent plutôt être des léopards. En fait, le Lion s'était approprié l'endroit, et voulant voir sa marque dans les deux animaux fit en sorte que la porte prenne cette appellation peu justifiée.

Son ancienne demeure est attenante. L'entrée porte une tête de lion gravée dans le chambranle. La bâtisse est à l'abandon, des planches sont clouées devant porte et fenêtres et des imprécations religieuses musulmanes barbouillent la façade. Pour les riverains, l'endroit est maudit : un sorcier l'habita autrefois et nul n'ose désormais y entrer. Les Docteurs doivent se faire discrets pour y pénétrer, sinon ils déclenchent la colère des habitants du quartier qui craignent qu'une intrusion ne réveille des choses mauvaises.

Des lions !

La carte maléfique est enfermée dans une cassette placée sous des lames d'un plancher. Dès que les Docteurs atteignent la pièce concernée, des lions d'ombres les attaquent – cf. *Adversus*. Ce système de défense possède un défaut majeur lorsque les cibles survivent : il les prévient qu'elles sont arrivées à un endroit sensible ! Une fouille poussée permet alors de dénicher sans difficulté la cachette du coffret.

Finis



Avec le matériel d'Avner Nahmanide, Sarig, ou tout autre rabbin, est capable de déterminer la date toute proche de la prochaine bénédiction du soleil. Si la carte maléfique du Lion a été détruite, les risques d'apparition de créatures d'ombres sont écartés.

Toutefois, il reste quelques difficultés. Les notes d'Avner Nahmanide permettent de comprendre que la cérémonie doit s'effectuer devant une porte de la cité, au moment où la lumière du soleil levant traverse le portique. Deux portes sont susceptibles de correspondre : la porte des Lions et la porte dorée. Le nom de cette dernière, et le fait qu'elle ait été murée, plaident, à juste titre, pour celle-ci. Il faut donc abattre le mur qui obstrue la porte, sans que les autorités turques n'interviennent. En outre, le rite requiert que les participants se massent à l'ouest de la porte, côté ville… c'est-à-dire



sur l'esplanade des mosquées, un lieu réservé aux musulmans !

Hassen Abou-Reza

Les Docteurs doivent se souvenir qu'un imam s'était montré bienveillant envers Avner Nahmanide, intervenant pour restituer son corps à sa famille et informer du « CT2 » retrouvé dans sa cellule – cf. *Investigatio*. L'iman s'appelait Ali Abou-Reza. Il est possible de trouver son petit-fils Hassen Abou-Reza, imam lui aussi, qui enseigne à l'école coranique Majukkiya. Il connaît le geste de son ancêtre ainsi que l'existence de la bénédiction du soleil que la tradition familiale a transmis jusqu'à lui. Pour lui, la cérémonie n'est pas un motif de querelle entre juifs et musulmans : il l'a fait remonter à des origines plus anciennes que les religions du livre, à l'Égypte antique. Il est disposé à faciliter sa tenue.

Malkhouth

La bénédiction du soleil déclenche un pouvoir de Kabbale à l'effet décuplé : pendant les vingt-huit prochaines années, l'utilisation d'Animus noir est impossible dans toute l'enceinte de Jérusalem ! Lors de la cérémonie, tout possesseur d'Animus blanc sent cette grâce s'étendre dans la ville et en perçoit intuitivement la propriété magique.

Franck Plasse
***Illustrations** LeGrûmph, Sven Laschzok et Tania Sanchez-Fortun pour Les XII Singes*

Expérience

S'attirer les bonnes grâces de Sarig : 1 point
Détruire la carte maléfique : 1 point
Permettre la tenue de la bénédiction du soleil : 3 points

Chroniques Oubliées™

CONTEMPORAIN PARTIE II

LE PULP, L'ÉPOUVANTE ET LA SUITE !

Jouer dans un cadre contemporain n'implique pas d'être scrupuleusement fidèle à la réalité. Voici de nouvelles saveurs pour varier les plaisirs ! Sucré, salé ou poivré, faites votre choix...

SOMMAIRE

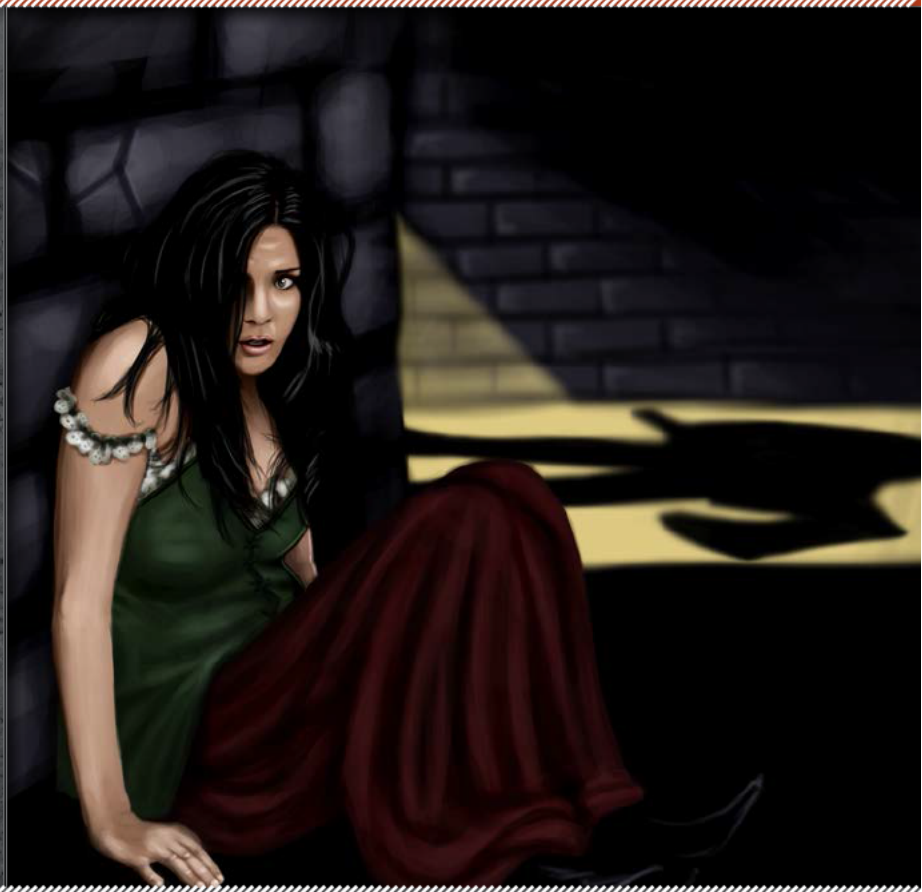
Le Pulp	168
L'épouvante	172
Règles avancées	176
Les véhicules	180
La magie	184
Les surhumains	187
Rencontres et créatures	204

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



Au menu, deux cadres contemporains légèrement alternatifs : les aventures « pulp », où les héros vivent les scènes d'action les plus folles, et les histoires d'épouvante, où la santé mentale des investigateurs est mise à rude épreuve. Vous serez servi sur un plateau, car afin de faciliter la tâche du MJ, nous avons défini un panel d'options spécifiques à chaque thème. Elles permettent la création d'une ambiance et d'une expérience de jeu correspondant au genre choisi. Bien entendu, un meneur de jeu expérimenté peut choisir de n'utiliser qu'une partie des options offertes ou même de panacher les deux genres pour obtenir un résultat plus original.

En guise de plat de résistance, nous poursuivrons par un chapitre de règle. Elles vous permettront de créer de nouveaux profils sur mesure, de débuter avec des personnages plus expérimentés, de gérer les véhicules et les poursuites et enfin d'introduire la magie. Nous poursuivront par une saveur corsée avec les règles sur les Surhumains, des créatures puissantes qui se cachent parmi nous. Loups-garous et vampires viennent participer au festin ! Enfin, cerise sur le gâteau, le dernier chapitre propose quelques règles pour gérer et créer des créatures à opposer à vos héros.

PLUTÔT QUE DE LONGUES EXPLICATIONS

Afin de mieux permettre au meneur de jeu débutant de saisir les différences de style entre le contemporain classique, l'épouvante et le pulp, nous allons présenter en marge le récit d'une même scène de jeu de rôle, déclinée dans chacune de ces variantes. Cette courte narration n'a pas d'ambition littéraire : afin de rester concise, elle se concentre sur l'action sans employer les codes propres à chaque genre. À l'inverse, le meneur de jeu ne doit pas hésiter à faire usage de cet outil en cours de jeu, en utilisant un rythme et un champ lexical adapté au style choisi.

Voici la scène : les PJ sont dans une ancienne mine désaffectée à la recherche d'une lourde stèle volée dans un musée et d'une jeune femme enlevée. Ils discernent les échos lointains d'une litanie aux sonorités étranges et se laissent guider vers sa source. Le long boyau obscur qu'ils suivent s'ouvre sur une vaste caverne circulaire. Situé une dizaine de mètres en contrebas, le sol noir et étrangement poli peut être atteint par un escalier étroit. Un épais câble d'acier (il a servi à déplacer la stèle) est fixé au promontoire et descend vers le centre de la salle. Un gouffre béant de ténèbres insondables s'ouvre en son milieu et la stèle antique, gravée de signes cabalistiques, est posée tout au bord, en équilibre précaire. Une jeune femme à demi dénudée y est attachée, entourée d'un groupe de cultistes au visage dissimulé par des capuches noires. L'un d'eux brandi soudain une dague dont la lame torturée semble absorber la lumière émise par les deux braseros qui éclairent la scène.

Après avoir décrit cette situation, le meneur de jeu pose aux joueurs la question traditionnelle : « Que faites-vous ? »

Trois personnages composent le groupe : Lord John, un chasseur de fauve, Miss Pumli, une artiste de cirque, et le professeur Stromberg, historien. Nous allons observer leurs actions et les conséquences qu'elles vont avoir.

L'ÂGE DU CAPITAINE

L'âge des moussaillons et du capitaine (le MJ) a son importance. Autant le genre pulp est parfaitement adapté aux jeunes joueurs, autant l'épouvante et l'indicible sont à déconseiller à un public qui manque de maturité… à moins de l'aborder sous un angle pulp. Du « pulpouvante » en somme !

LE PULP

Le « pulp » est à l'origine un genre littéraire faisant la part belle à l'action, aux héros et au fantastique. Tarzan ou Indiana Jones sont des exemples emblématiques de héros pulp. De nombreux personnages de films d'action hollywoodiens bénéficient manifestement de la chance insolente propre à ce genre. En jeu de rôle, le MJ doit privilégier les actions héroïque, les méchants irrécupérables, les plans diaboliques pour détruire le monde (ou le sauver !), bref tout ce qui est plus grand que nature. En termes de règles, le pulp privilégie les options qui améliorent les chances de survie des personnages et leur liberté d'action, tout en éliminant celles qui brident la prise de risque et rendent la survie aléatoire. Les règles proposées pour cette variante ne sont pas très nombreuses et ne complexifient pas beaucoup le jeu, elles peuvent donc sans problème êtres utilisées avec un groupe de joueurs débutants.

Note : *les personnages réellement extraordinaires (dotés de pouvoirs et mutations) sont appelés « Surhumains » dans le cadre des règles de CO.*

PERSONNAGES

CARAC. SUPÉRIEURES

Cette option a pour but de donner un avantage clair à chaque personnage, même débutant, dans les actions qui correspondent à son domaine de compétence.

Chaque famille de profil donne accès à 3 ou 4 Carac. supérieures, le joueur en choisit une. Si vous souhaitez un jeu encore plus héroïque, vous pouvez en accorder deux.

- **Action :** FOR, DEX, CON.
- **Aventure :** DEX, CON, PER, CHA
- **Réflexion :** INT, PER, CHA

Sur sa fiche de personnage, le joueur doit souligner ou encercler la Carac. supérieure qu'il a choisie.

Chaque fois qu'il effectue un test sur une Carac. supérieure, le joueur lance deux d20 et garde le résultat de son choix. Les Carac. supérieures n'affectent pas les tests d'attaque.

Carac. héroïque : il ne vous aura pas échappé qu'une Carac. supérieure donne le même avantage qu'une Carac. héroïque (une capacité de rang 5 commune à certaines Voies). Si un joueur obtient l'accès à cette capacité pour une Carac. supérieure, il ne lance aucun dé supplémentaire. En revanche, il peut toujours choisir de prendre un résultat de 10 au lieu de celui indiqué par les dés. Désormais, il ne fait donc jamais moins de 10 sur les tests de Carac. supérieure, auquel il ajoute son Mod. de Carac et d'éventuels bonus de capacité. Attention, obtenir deux 1 sur les d20 est toujours un échec critique.

PLUS DE PV

En jeu pulp, pour des aventures débridées dès le premier niveau, utilisez la règle optionnelle « Plus de PV » présentée dans *CB #1* (marge p. 181). Pour mémoire, les PJ débutent avec [maximum du DV + ½ du score de CON] PV. Par exemple pour un profil *Action* de niveau 1 avec 16 de CON, un total de 10+8 = 18 PV.

Points de récupération

Chaque personnage débute une aventure avec **5 points de récupération** (PR).

Il faut se reposer 5 minutes et dépenser 1 PR pour récupérer tous les PV perdus (oui, tous !). Chaque fois qu'un PR est dépensé de cette façon, une case est cochée dans le cadre prévu à cet effet sur la fiche de personnage.

Cette règle remplace celle de guérison naturelle des PV indiquée dans *CB #8* (qui demande une nuit de repos), elle ne se cumule pas.

LA SCENE, AMBIANCE PULP

Init 16, Lord John qui avait son Colt 45 en main, déclare « Bête immonde, tu ne lèveras point la main sur la beauté et l'innocence ! ». Il vise soigneusement la dague du cultiste et tire (Tir visé et malus de -5 décidé par le MJ). Le poignard est touché et tombe en ricochant longuement contre les parois du puits ténébreux. Init 15, Miss Pumli passe son châle autour du câble d'acier et se laisse glisser à grande vitesse vers les cultistes. À l'arrivée, elle donne un coup de pied. La joueuse obtient une réussite critique et décide de dépenser un point de Chance pour la transformer en réussite héroïque. Miss Pumli frappe un cultiste de chaque pied. Sous le choc, ils renversent leurs comparses (des PNJ mineurs) comme dans un jeu de quille. Trois d'entre eux tombent en hurlant dans le gouffre.

CO FANTASY

Une fois n'est pas coutume, voici une règle parue pour CO Contemporain déclinée pour CO Fantasy... Les règles à base de d20 présentent un inconvénient commun que certains joueurs trouvent majeur : l'étendue de la plage de résultat du dé à vingt faces minimise l'impact du Mod. de Carac. des personnages par rapport à la chance du moment.

Lors de la création du personnage, chaque profil donne accès à 3 ou 4 Carac. supérieures et le joueur doit en choisir une (éventuellement deux si le MJ le décide).

Profil	Carac. supérieures
Arquebusier	DEX, CON, SAG
Barbare	FOR, DEX, CON
Barde	DEX, INT, SAG, CHA
Chevalier	FOR, CON, CHA
Druide	CON, INT, SAG
Ensorceleur	CON, INT, SAG
Forgesort	INT, SAG, CON
Guerrier	FOR, DEX, CON
Magicien	INT, SAG, CHA
Moine	DEX, CON, SAG
Nécromancien	CON, INT, SAG
Prêtre	CON, SAG, CHA
Rôdeur	DEX, CON, SAG
Voleur	DEX, INT, SAG, CHA

Ignorer une blessure grave : les héros pulp sont capables de prouesses extraordinaires, alors même que la gravité de leurs blessures devrait les handicaper. Le joueur peut choisir de dépenser 1 PR pour ignorer les effets d'une blessure grave pour la durée d'un combat ou pendant 1 minute (il ne récupère aucun PV). La blessure ne disparaît pas et elle reprend effet aussitôt après.

Nuit de repos : chaque nuit, après 8 heures de repos, le personnage regagne 1 PR. Un personnage complètement épuisé doit donc attendre 5 nuits pour voir ses capacités de récupération revenir à leur maximum.

Moduler la récupération des PR : vous pouvez augmenter le nombre de points gagnés par nuit selon la qualité de celle-ci. Une nuit particulièrement confortable, sans stress ni tour de garde après un bon repas pourrait permettre de récupérer 2 PR, et une journée de repos complet 1 PR supplémentaire.

Fatigue et PR : les PR peuvent aussi servir à simuler la fatigue des personnages (effort épuisant, nuit blanche, etc.), chaque épreuve consomme 1 PR. Cette solution est plus facile à gérer que celle consistant à imposer des malus aux futurs tests des personnages (et qui implique pour le MJ de nombreuses prises de notes ou un exercice fastidieux de mémorisation).

Si les PR du personnage sont déjà à 0 et qu'il subit une nouvelle épreuve, vous pouvez considérer qu'il est *Affaibli* (utilisation du d12) ou *Ralenti* (une seule action) s'il est déjà *Affaibli* ou s'il souffre d'une Blessure grave.

VOIE DU HÉROS PULP

La voie du héros pulp est une Voie optionnelle supplémentaire. Si vous choisissez cette règle, tous les joueurs l'ajoutent à leur fiche de personnage dès leur création. Cette Voie a pour particularité de ne nécessiter l'investissement d'aucun point de capacité pour

LA SCENE, SUITE

Init 13, le grand prêtre hurle « Vous avez tout gâché ! IL allait me rendre immortel ! » Il sort un pistolet et tire sur Miss Pumli qui esquive d'une acrobatie élégante : désarmée, elle obtient un bonus en DEF…
Init 11, le professeur Stromberg descend les escaliers en criant « Pauvre fou, votre interprétation des hiéroglyphes est totalement erronée ! », et il se précipite pour délivrer la jeune femme aux yeux révulsés.
Init 10, les deux cultistes restant se relèvent avec peine.

LA SCENE, SUITE

Tour 2, Init 16. Lord John tire à nouveau « Eh bien, va rejoindre ton maître ! ». Le chef des cultistes est touché en pleine poitrine. Il titube et perd l'équilibre au bord du gouffre dans lequel il bascule mais, au dernier moment, il s'agrippe aux chaînes qui enserrent la stèle, suspendu dans le vide. Avec un crissement, la lourde pierre commence à basculer.

Init 15, Miss Pumli se jette sur la stèle et tente de faire contrepoids, mais elle ne réussit seulement qu'à freiner une chute qui semble inéluctable.

Init 13, le grand prêtre tire à présent de toutes ses forces sur les chaînes pour faire basculer la stèle et les deux jeunes femmes vers le gouffre, en vociférant : « Des âmes pour Ariokis, des âmes pour l'Immortel ! »

progresser. Chaque personnage reçoit un rang supplémentaire dans la voie par passage de niveau (donc le rang 1 dès la création). En d'autres termes, le rang atteint dans la Voie est simplement et automatiquement égal au niveau du personnage (avec un maximum de 5).

Si votre univers pulp accepte la magie, il sera possible de remplacer cette Voie par une Voie de magie issue de *CO Fantasy*, ou une Voie de Surhumain.

VOIE DU HÉROS PULP

1. Chance insolente : le personnage reçoit un point de chance (PC) supplémentaire par rang atteint dans la Voie.

2. Esquive héroïque : étrangement, dans les duels pulp, moins un héros est armé, plus ses chances de vaincre augmentent... En corps à corps, si le personnage utilise une arme moins dangereuse que son adversaire (DM inférieurs), il gagne un bonus de +2 en DEF. S'il est complètement désarmé face à un adversaire armé, il gagne un bonus de +5 en DEF. Ce bonus n'est pas accordé si le personnage a accès à une arme efficace et refuse de s'en servir...

3. Sens du sacrifice : une fois par tour, à tout moment, le personnage peut subir une attaque (distance, contact, magique) à la place d'une cible à son contact. Cette action doit être annoncée avant le test d'attaque et la DEF utilisée est celle du personnage. Il subit les DM normalement en cas de réussite. Le personnage peut choisir de se déplacer d'un maximum de 10 mètres juste avant d'utiliser cette capacité, mais dans ce cas, la cible initiale et lui-même sont *Renversés* à la fin de l'action.

4. D'un cheveu : une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qui le visait (même une réussite critique). En dépensant 1 point de Chance, il peut obtenir cet effet une seconde fois durant le même combat.

5. Baroud d'honneur : alors même qu'il est inconscient ou à 0 PV, en dépensant 1 point de Chance, le personnage peut revenir à lui pour agir pendant [1d6+Mod. de CHA] tours avant de s'écrouler définitivement. Pendant cette période, il est *Ralenti* (une seule action par tour), mais ne souffre d'aucun autre état préjudiciable ou malus. Toute nouvelle blessure le fait sombrer immédiatement dans l'inconscience. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par aventure.

SYSTEME DE JEU

LA CHANCE

Avec des joueurs débutants, ces nouvelles utilisations des points de Chance (PC) peuvent être introduites progressivement.

Poussée d'adrénaline : un PC permet d'obtenir une action supplémentaire (attaque simple ou action de mouvement) à son Initiative +10. Au tour suivant, le personnage agit à son Initiative habituelle.

Réussite héroïque : lorsqu'un personnage obtient une réussite critique, il peut la transformer en réussite héroïque au prix de 1 PC. Il n'est pas possible de changer en réussite héroïque une réussite critique obtenue en dépensant un point de Chance. Avec une réussite héroïque, l'effet va au-delà de toutes les espérances. En combat, l'attaquant élimine 1d6 PNJ mineurs (voir plus bas) au contact ou à portée ou un seul adversaire majeur (il tombe à 0 PV). Toutefois, s'il s'agit d'un personnage important pour le scénario, le MJ peut opposer son véto ou simplement mettre en scène sa fuite après une grave blessure. Hors combat, le personnage obtient bien plus que ce qui était initialement prévu. Le MJ décide des effets exacts après avoir consulté le joueur sur ses souhaits.

Tromper la mort : un point de chance permet de garder un personnage en vie alors même qu'il aurait dû mourir. Au

lieu de cela, il est inconscient et récupérera 1 PV au bout de 1d6 jours de repos. Au MJ de trouver une explication plausible pour ce miracle !

PNJ MINEURS

Le jeu pulp différencie les PNJ importants (les « boss ») des PNJ mineurs, figurants, seconds rôles ou chair à canon. Ces derniers sont des obstacles aisément surmontables, sauf s'ils sont en très grand nombre, et leur gestion doit être simplifiée au maximum. Certaines options de Chance permettent d'éliminer plusieurs PNJ mineurs sur un seul test d'attaque. Ne perdez pas de temps sur un PNJ mineur, et si vous avez un doute, il doit profiter aux héros.

PV des PNJ mineurs : les humains rencontrés dans la vie de tous les jours ont 1d6 DV et pas de bonus de CON, ce qui leur fait 4 PV. Les gros bras possèdent 6 PV (d10).

Réussite critique : pour accélérer les combats, considérez que lorsqu'un personnage obtient une réussite critique en attaque contre un PNJ mineur, celui-ci est hors combat (mort, inconscient, assommé, en fuite, etc.). Il n'est pas nécessaire de lancer les DM. Cela revient effectivement à considérer qu'un PJ peut se débarrasser de tout PNJ mineur en dépensant un point de Chance.

BOSS

Avec tous les avantages dont ils bénéficient, les héros pulp sont des adversaires redoutables et même vos PNJ les plus puissants auront parfois beaucoup de mal à survivre face à un groupe déterminé. Si vous souhaitez que votre méchant principal résiste à une confrontation directe pour revenir régulièrement hanter les aventures de vos héros, vous pouvez lui offrir la Voie du méchant récurrent. Il s'agit d'une variante de la Voie issue des règles sur les créatures parues dans *CB #3*. Assignez 1 à 3 rang(s) au boss selon sa puissance et son importance.

VOIE DU MÉCHANT RÉCURRENT

1. Poudre d'escampette : une fois par combat, **à tout moment** et même s'il a déjà agit à ce tour, le méchant peut effectuer une action gratuite de mouvement de 40 m. Une fois par combat, le méchant peut ignorer les effets d'une attaque qui le visait.

2. Chair à canon : une fois par tour, le méchant peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un PNJ mineur situé à moins de 3 mètres, venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le méchant gagne un bonus de +5 en DEF tant que des PNJ mineurs sont positionnés à moins de 3 m de lui.

3. Porteur de poisse : toutes les attaques et tous les tests effectués contre le méchant sont réalisées avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte. Chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le méchant gagne 1 point de poisse. Un point de poisse peut être utilisé pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire au moment où le MJ en a envie.

BAGARRE

Le genre pulp adore les bagarres. Souvent, un combat commencé avec des armes finit à mains nues. Cette règle concerne seulement les PNJ mineurs. Pour tous les PNJ importants, utilisez les règles normales : les mêmes que pour les PJ.

Lorsqu'un héros réussit une attaque à mains nues sur un PNJ mineur, au lieu d'infliger des DM, il peut choisir de le *Renverser*, de le désarmer, de le faire reculer de 1d4 mètres, de le *Ralentir* pour 1d6 tours ou tout autre effet autorisé par le MJ.

Lors de l'utilisation de la règle « Inutile de résister ! » (voir plus bas), les PNJ mineurs sont immunisés aux effets de la règle de *Bagarre* et sont traités comme des PNJ majeurs.

LA SCENE, SUITE

Init 10, le professeur Stromberg délivre la jeune femme de ses chaînes, in extremis (dépense d'un point de Chance). Miss Pumli lâche prise et la stèle bascule en emportant le prêtre fou. Son cri résonne si longtemps avant de s'estomper que la chute semble sans fin… Les deux cultistes restant se rendent. La jeune fille s'accroche en pleurant au cou de son héros, le beau Lord John, qui la remonte vers la lumière en la portant entre ses bras puissants. Oui, les héros pulp sont beaux et les jeunes filles en détresse succombent facilement à leur charme… Le professeur Stromberg ne s'émeut même plus de cette injustice !

INUTILE DE RÉSISTER !

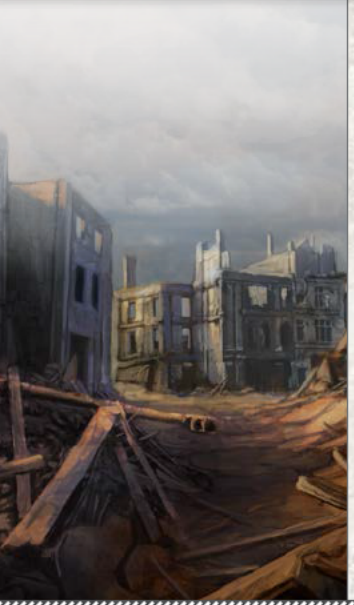
Cette règle est une astuce technique qui permet d'introduire sans peine un événement souvent délicat dans le déroulement d'un scénario de JdR mais pourtant emblématique de la trame d'une histoire pulp : la capture des héros au moment opportun (parce que le grand méchant veut leur parler – quelle erreur de sa part ! –, parce que le scénario consiste à réussir à s'enfuir des geôles ou pour tout autre raison...).

Lorsque le MJ décide de capturer les PJ (qu'ils résistent ou non), il doit clairement le faire comprendre aux joueurs. En général le chef des PNJ chargé de la capture leur fera part de son intention par une réplique du type « Inutile de résister ! » ou encore « Rendez-vous ! ».

Dès lors, tous les PNJ opposés aux héros obtiennent un bonus de +5 en attaque et en DEF et sur une réussite critique en attaque de leur part, le héros touché doit faire un test de CON difficulté 15 ou être assommé 1d6 minutes (quelle que soit l'arme utilisée). En échange, tous les DM qu'ils infligent sont temporaires, ce qui signifie qu'ils seront guéris au rythme de 1 point par minute de repos. Dernier effet particulier : les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de chance lors d'une telle rencontre.

Le MJ ne devra pas abuser de cet outil et veiller à ne l'utiliser que lorsque cela permet de faire avancer le scénario dans la bonne direction ou de le remettre sur les rails. Dans tous les cas, cela ne doit pas mener les personnages dans une situation désespérée (même si elle peut le paraître de prime abord), les héros doivent ensuite avoir les opportunités suffisantes pour retourner la situation ou continuer le scénario.

L'ÉPOUVANTE



Les aventures d'épouvante essaient d'instaurer une tension dramatique palpable en jeu. Elles sont souvent centrées sur des phénomènes inexpliqués et parfois atroces. L'enquête peut mener les personnages sur la piste d'un tueur solitaire comme d'une secte de déments. Elle peut aussi conduire à l'irruption du paranormal dans un monde qui avait pourtant toutes les apparences de la normalité. Variante de l'épouvante, l'indicible postule un univers légèrement alternatif où des créatures puissantes et inconcevables pour l'esprit humain hantent les confins de l'univers ou d'autres plans d'existence. Le genre puise alors principalement son inspiration dans les écrits de H.P. Lovecraft. L'épouvante privilégie les options qui poussent les joueurs à se montrer prudents, en favorisant la réflexion à l'action. Les règles mènent à une mort rapide et brutale des personnages en cas d'erreur, tandis que la folie guette tout le monde, même les héros les plus chevronnés.

Certaines des options présentées ici ne sont pas exclusivement réservées à un jeu d'épouvante, elles sont seulement plus létales et minimisent l'aspect héroïque du jeu. Vous pouvez tout à fait les utiliser dans un cadre d'enquête ou d'action plus ordinaire, tel que celui présenté comme l'univers par défaut de *CO Contemporain*. À l'inverse, les options de règles avancées présentées dans le chapitre suivant sont souvent adaptées à ce genre et le meneur de jeu devrait leur accorder une attention plus particulière.

PERSONNAGES

HÉROS ORDINAIRES

Les caractéristiques des personnages peuvent êtres moins élevées que celles des héros évoluant dans un genre plus haut en couleur. Si vous utilisez la méthode par répartition, au lieu de 6 points de Mod. à répartir, le joueur en obtient seulement 4.

Si vous utilisez la méthode aléatoire, dès qu'un joueur atteint au total au moins +3 au Mod. des Carac. sur les lancés déjà effectués, il ne lance plus que 3d6 pour les tirages suivants (au lieu de 4d6).

MOINS DE PV

Au premier niveau, chaque personnage reçoit seulement la valeur maximum de son dé de Vie plus son Mod. de CON.

Après le premier niveau, les personnages issus des profils de la famille Action gagnent 3 PV par niveau pair, ceux de la famille Aventure 2 PV et ceux de la famille réflexion seulement 1 PV. La progression des PV est stoppée au niveau 5.

SYSTEME DE JEU

POINTS DE CHOC (PC)

Afin de gérer l'impact psychologique que les événements traumatisants produisent sur les PJ, nous vous suggérons de convertir les points de Chance en point de Choc (plutôt que de mettre en place une nouvelle capacité). Les points de Chance sont de toute façon une règle trop fun pour le genre !

Points de Choc : chaque personnage reçoit un nombre de points de Choc équivalent aux points de Chance normalement attribués (2 + Mod. de CHA pour la majorité des profils). Le personnage peut perdre un point de Choc à chaque traumatisme subit. Si le nombre de points de Choc atteint 0, la folie le guette (voir plus bas).

DÉPENSER DES PC

Voici une liste (non-exhaustive) du type d'événements qui peuvent conduire à la perte d'un point de Choc.

Subir des violences : le personnage subit des violences mentales ou physiques contre lesquelles il ne peut pas se défendre (torture, chantage, détention, etc.).

Voir des abominations : le personnage est le témoin de scènes de carnage, de torture ou de violence extrême.

Renier sa personnalité : le personnage agit contre sa nature profonde, par exemple obéir sans discuter pour un rebelle, accepter l'irrationnel pour un scientifique, détruire un musée pour un artiste, etc.

Rencontrer des créatures inconcevables : le personnage est mis en présence d'entités horribles et surpuissantes ou de créatures non-euclidiennes (c'est-à-dire dont la nature même n'est pas concevable pour l'esprit humain puisqu'elles ne respectent pas les lois de la physique et de la géométrie de ce monde).

TEST DE CHOC

Lorsqu'un événement justifie la perte d'un point de Choc, le personnage fait un test de CHA difficulté 15 (ou variable) pour résister : en cas d'échec, il perd 1 point Choc. De façon tout à fait exceptionnelle, un traumatisme aigu peut provoquer la perte potentielle de plusieurs points de Choc.

CHOC IMMÉDIAT

Lorsque le personnage obtient un résultat inférieur ou égal à 5 sur un test de Choc, le personnage est *Étourdi* pour un tour (paralysé par la peur, choqué, etc.). À la fin de cette période, il doit refaire un test de CHA difficulté 5 ou subir 1d6 tours de Choc. Alternativement, le MJ peut remplacer l'état *Étourdi* par la panique et la fuite du sujet.

LA SCENE, AMBIANCE ÉPOUVANTE

Init 16, Lord John qui avait son Colt 45 en main, vise soigneusement la dague du cultiste et tire (Tir visé) mais n'obtenant pas un critique, il ne peut pas choisir de désarmer son adversaire et inflige des DM normaux. Le chef des cultistes vacille sous l'impact mais ne perd pas conscience…
Init 15, le meneur de jeu, prévient la joueuse de Miss Pumli que le câble d'acier n'est pas vraiment lisse et risque d'accrocher son châle et de le déchirer. Sans compter le temps perdu à installer le dispositif… Miss Pumli dévale donc l'escalier (action de mouvement), envoie un direct foudroyant au premier cultiste sur son chemin (action d'attaque et réussite critique), et assomme son adversaire.

LA SCENE, SUITE

Init 13, le grand prêtre tient son épaule ensanglantée, mais, animé d'une volonté impie, il enfonce sa lame dans le cœur de la jeune femme en psalmodiant dans une langue aux sonorités inhumaines…

Init 11, le professeur Stromberg pense reconnaître l'incantation inscrite sur la stèle (test d'INT réussi). Saisissant l'urgence de la situation, il fait feu sur le prêtre en transe. Le cultiste s'écroule à genoux. Toutefois, même dans la mort, ses doigts crispés restent figés sur le manche de l'arme.

Init 10, la tête de la jeune suppliciée se redresse brusquement et, dans une gerbe de postillons sanglants, sa mâchoire s'anime et poursuit l'incantation d'une voie stridente. Les cultistes semblent totalement fascinés, ils se prosternent au sol et commencent à se crever les yeux de leurs propres mains !

EFFETS

Tant que les points de Choc sont supérieurs ou égaux à 0, le personnage ne souffre d'aucun trouble psychologique à long terme. Lorsque les points de Choc sont égaux à 0, le personnage commence à accumuler des points de folie qui sont comptabilisés à part (un point de folie pour chaque point de Choc supplémentaire qui aurait dû être perdu). Chaque fois qu'un personnage obtient un nouveau point de folie, il doit faire un test de CHA difficulté [10 + nombre de points de Folie]. En cas d'échec, il souffre d'une folie à déterminer au hasard.

Durée : tant que le nombre de points de folie est inférieur ou égal au niveau du personnage, la folie est passagère. La durée correspond approximativement à la scène en cours ou au minimum à 1d6 minutes.

Si le nombre de points de folie du personnage est supérieur à son niveau, elle devient permanente. Le personnage souffre d'une crise de 1d6 jours (jet sans limite), puis son état s'améliore. Cependant cette même folie ressurgit ensuite automatiquement pour 1d6 minutes à chaque fois que le personnage perd un point de Choc et pour 1d6 jours à chaque fois qu'il gagne un nouveau point de folie, à moins de réussir un test de CHA difficulté 20.

RÉCUPÉRER DES POINTS DE CHOC

À chaque passage de niveau, le personnage récupère tous ses points de Choc. Le MJ peut aussi permettre de récupérer des points de Choc à des personnages en fin d'aventure, lorsqu'ils ont réussi à vaincre un grand mal ou à éviter une catastrophe d'ampleur pour l'humanité (en particulier s'il utilise un rythme de progression lente et n'accorde le passage de niveau qu'après plusieurs scénarios). En revanche, les points de Folie ne baissent jamais, ils restent présents, tapis dans l'ombre, près à ressurgir dès que le personnage aura dépensé tous ses points de Choc. La folie guette inévitablement les aventuriers trop présomptueux pour prendre leur retraite à temps…

OPTIONS

Ne pas savoir : cette option consiste pour le MJ à faire lui-même les tests de CHA concernant les points de Folie et à ne pas révéler aux joueurs le nombre de points perdus, ni où se situe leur score. Cette méthode augmente l'incertitude

TABLE DES FOLIES (LANCER 1D12) :

Résultat	Effet
1	Amnésie (oubli et désorientation)
2	Autodestruction (automutilation et actions suicidaires)
3	Catatonie (abattement et absences)
4	Dédoublement de personnalité (Docteur Jekyll et Mister Hyde)
5	Délire subtil (les perceptions du personnage sont faussées par le MJ)
6	Folie furieuse (violence aveugle)
7	Hallucinations (visions et délire)
8	Hystérie (hurlements et pleurs)
9	Panique (fuite et terreur)
10	Paranoïa (le personnage voit des ennemis partout)
11	Régression (stade enfantin ou animal)
12	TOC (action obsessionnelle répétitive)

et la tension dramatique liée à l'ignorance de l'imminence de la folie.

Score mixte : il est possible d'utiliser une solution hybride en cumulant la fonction de points de Chance et de Choc. Ils fonctionnent exactement sur le modèle des points de Choc, sauf que – tant qu'ils sont positifs – le personnage peut volontairement les dépenser avec les mêmes effets qu'un point de Chance. Cela simule l'appel à des ressources intérieures puissantes mais limitées. Cette force de l'âme auquel le personnage peut faire appel s'épuise rapidement, laissant des blessures psychologique et l'individu affaiblit face à l'indicible. La gestion du score de Choc devient alors un enjeu tactique à part entière.

Et pourquoi pas : même en option pulp, exceptionnellement, vous pouvez utiliser cette variante pour surprendre vos joueurs. La rencontre d'une créature totalement épouvantable et inconcevable pourrait mener à la perte de quelques points de Chance et, pourquoi pas, pour ceux qui s'en trouveraient fort démunis, à un tirage sur la table des folies passagères ! Même pour un héros pulp, rencontrer le grand Cthulhu n'est pas anodin…

Ne comptez pas sur la chance : si vous jouez dans un genre teinté d'indicible, les points de Chance sont remplacés par les points de Choc (voir plus haut). Toutefois, sans aller jusque là, dans un monde plus sombre que le cadre de jeu par défaut, vous pouvez simplement supprimer les points de Chance. Seuls les personnages issus d'un profil Aventure obtiennent 2 PC, sans Mod. de CHA. Les autres profils n'en obtiennent aucun.

BLESSURES SÉVERES

Cette option est destinée à tous ceux qui pensent que le système de combat par défaut est trop conciliant ou peu réaliste. Elle n'est pas seulement en rapport avec le jeu d'épouvante mais correspond à une vision sans concession des effets de la violence. Les blessures font mal et guérissent lentement…

Attention, ces règles diminuent drastiquement les chances de survie des personnages en cas de combat. Rien ne vous oblige à les utiliser, même dans un univers sombre. Si vous le faites, il faudra privilégier les enquêtes non violentes ou les scénarios « one shot » (par opposition aux campagnes au long court). Vous êtes prévenus !

Récupération des PV : la récupération des PV n'est pas automatique, elle nécessite un test de CON difficulté 10. Si les conditions d'hygiène, de repos ou de soins sont inappropriées, la difficulté peut passer à 15 ou même 20. Inversement, en milieu hospitalier moderne, cette difficulté passe à 5. En cas d'échec, aucun PV n'est récupéré. En cas d'échec critique (marge d'échec de 10 points ou plus ou 1 naturel), au lieu de guérir, le personnage perd 1d6 PV.

Blessure graves : le seuil de blessure grave est abaissé, il devient égal à la moitié de la CON (arrondir à l'inférieur).

Guérir d'une blessure grave : il faut 1 semaine pour guérir d'une blessure grave. Après ce laps de temps, un test de CON difficulté 10 est nécessaire (avec un d12). En cas d'échec, un nouveau test peut être tenté chaque semaine suivante, avec un modificateur cumulé de +1 à chaque nouvel essai. Là aussi, le MJ est libre de modifier cette difficulté en fonction des conditions d'hygiène et de repos.

Séquelles permanentes : lorsqu'un résultat de 1 est obtenu sur le test de CON pour guérir d'une blessure grave, le personnage souffre d'une séquelle permanente. Il perd un point sur le score d'une Carac. de son choix parmi : FOR, DEX, CON ou PER.

Mort immédiate : si un personnage subit en une attaque des DM supérieurs à son score maximum de PV, le joueur doit faire un test de CON difficulté 7 (avec un d12). En cas d'échec le personnage est mort sur le coup. Oui, cela fait une chance sur deux d'y passer…

LA SCENE, SUITE

Le professeur Stromberg réussi un nouveau test de connaissance (INT), il comprend que la mort prématurée du prêtre a perverti le rituel. Le sang noir qui s'écoule en quantité anormale de la bouche de la suppliciée et des yeux des cultistes ne présage rien de bon. L'entité qui devait franchir les portes de notre monde ne va pas pouvoir y rester, mais la mine va bientôt être submergée par les ténèbres dévorantes. Déjà, les braseros semblent faiblir, il faut fuir au plus vite, car la mort et la folie remontent du puits insondable. Les lumières s'éteignent… Ou est la sortie ?

REGLES AVANCEES



Les nouvelles règles présentées dans ce chapitre ne sont pas nécessaires et sont mêmes, pour la plupart d'entre elles, déconseillées pour des débutants. Toutefois pour des joueurs plus expérimentés, elles permettent d'étendre les possibilités de jeu ou d'ajouter plus de précision dans la simulation.

PERSONNAGES

CRÉER DE NOUVEAUX PROFILS

Il est très facile de créer de nouveaux profils pour *CO Contemporain* car, contrairement à *CO Fantasy*, le choix des Voies constitue le profil. Il suffit donc de choisir parmi les seize Voies de bases les trois qui correspondent le mieux au héros imaginé pour créer un nouveau profil de personnage.

Commencez par trouver le concept du personnage en répondant à ces trois questions. Quel est sa formation ? Quel est son gagne-pain ? Quel est son mode de vie ? Ensuite choisissez les trois Voies qui correspondent le mieux à votre concept et notez de quelle famille chacune d'elle est issue : action, aventure ou réflexion. Enfin, trouvez un nom pour désigner ce profil.

Action (d10, attaque +2)

- Voie des armes à feu
- Voie du corps à corps
- Voie du danger
- Voie des exploits physiques
- Voie du pilotage (auto, avion, hélicoptère, bateau)

Aventure (d8, attaque +1, +2 points de Chance)

- Voie de l'investigation
- Voie de la furtivité
- Voie de la mécanique
- Voie de la survie
- Voie des voyages

Réflexion (d6, attaque +0, +2 points de capacité)

- Voie des arts
- Voie des corporations (déclinaisons possible : armée, loi, médecine, recherche, pouvoir, crime organisé, showbiz, syndicats, etc.)
- Voie du discours
- Voie des langues
- Voie de la médecine
- Voie des sciences

Déterminer la famille du profil : si 2 ou 3 voies appartiennent à la même famille, le profil appartient aussi à cette famille. Si le personnage possède une voie dans chaque famille, le profil appartient à la famille Aventure.

Dé de vie : il est déterminé par la famille du profil. Action : d10, Aventure : d8, Réflexion : d6.

Scores d'attaque : la famille du profil détermine le nombre de points à répartir entre attaque au contact et attaque à distance. Action +2, Aventure +1, Réflexion +0. Répartissez ces points pour être le plus cohérent possible avec les Voies choisies et le background du profil. Un profil de la famille Action habitué aux armes à feu aura probablement +2 en attaque à distance et rien en combat au contact.

Exemple : vous souhaitez créer un personnage à la Indiana Jones, un archéologue-explorateur cultivé et casse cou. Nous choisissons la Voie du danger, la Voie des voyages et la Voie de l'investigation. Cela fait deux Voies d'aventure, donc le profil est issu de la famille Aventure : le Dé de vie est le d8 et le personnage obtient +1 en attaque, assigné à l'attaque au contact.

NOUVEAUX PROFILS

Voici six nouveaux profils crées, tout comme ceux de *CB #8*, avec la méthode exposée ci-dessus. Nous leur avons attribué les numéros 11 et 12 si vous souhaitez les intégrer à la liste initiale.

Profils Action :

- 11. Artiste de cirque : arts, danger, exploits physiques. ATC +1, ATD +1.

- 12. Cascadeur : danger, exploits physiques, pilotage. ATC +2.

Profils Aventure :

- 11. Chasseur de trésor : investigation, survie, voyages. ATC +1.

- 12. Serviteur débrouillard : corporation (gens de maison), furtivité, investigation. ATC +1.

Profils Réflexion :

- 11. Collectionneur d'art : art, investigation, voyages.

- 12. Guide touristique : arts, discours, langues.

DÉBUTER AVEC DES PROFESSIONNELS

Vous pouvez créer des personnages avec un passé professionnel déjà établi et des compétences plus élevées que celles d'un personnage débutant, sans pour autant vouloir créer un héros plus puissant en terme de PV.

Avec cette variante, plus le personnage débute à un âge avancé, plus ses compétences sont développées. Afin d'équilibrer les personnages, appliquez un Mod. de Carac. en fonction de la catégorie d'âge choisie.

- Très jeune (15-25) : +0 points de capacité, +2 en DEX (+1 au Mod.).

- Jeune (25-35) : +2 points de capacité.

- Mûr (35-50) : +4 points de capacité, -2 en PER ou en DEX.

- Vétéran (50+) : +6 points de capacité, -2 en PER ou DEX, -2 en CON ou FOR.

Cette option n'est pas conseillée avec des débutants, le grand nombre de capacités disponibles dès le premier niveau risque de les gêner. Si vous n'avez qu'un seul débutant à votre table, conseillez-lui de commencer avec un personnage très jeune !

Remarque : *ne donnez jamais de bonus impair au nombre de points de capacité, cela risque de générer des points de capacité orphelins lorsque plus aucune capacité de rang 1 ou 2 ne seront disponibles.*

NIVEAU DE VIE

Plutôt que de compter en permanence et de façon détaillée l'argent à la disposition d'un personnage, nous vous proposons d'utiliser une évaluation globale de sa fortune et de son pouvoir d'achat, représentée par le Niveau de vie.

À sa création, le joueur et le MJ doivent décider d'un commun accord du Niveau de vie du personnage, en fonction de son histoire et des Voies de son profil. Si vous n'avez pas d'idée, ou par choix, vous pouvez déterminer aléatoirement le Niveau de vie en lançant 2d6 sur la table ci-dessous. Dans ce cas le MJ décide de l'ambiance du cadre de jeu et choisit la ligne correspondante. Adaptez ensuite l'historique du personnage au résultat, en particulier si vous obtenez un Niveau de vie extrême.

Exemple : le MJ décide de faire vivre des aventures pulp à un groupe de personnage. Louis doit déterminer le Niveau de vie de son personnage Cheyen, il lance 2d6 et obtient un 3 et un 6 pour un total de 9. Son personnage possède un niveau Fortuné. Si le MJ avait opté pour un thème de campagne ordinaire, il aurait obtenu Aisé.

La ligne des revenus vous donne un ordre d'idée de ce que le personnage gagne chaque mois. Cette somme est exprimée dans la monnaie de votre choix, vous pouvez cependant imaginer que cela correspond à peu près à des euros ou à des dollars. Toutefois, elle est donnée à titre purement indicatif, simplement pour vous permettre de comparer les différents Niveaux de vie.

Miséreux : ce niveau de vie correspond dans notre société à un SDF, sans aucun revenu. Vous vivez de la mendicité, vous

AU FOND DE LA MINE

Déclinée pour l'univers par défaut de *CO Contemporain*, la scène décrite auparavant débute exactement comme pour la variante d'épouvante. Toutefois, la fin en serait très différente. Point d'invocation, le prêtre se contente de mourir dans un affreux gargouillis, non sans avoir assassiné sa pauvre victime. Si le MJ est vicieux, il peut même décider qu'en s'affalant sur la stèle en équilibre au bord du gouffre, il la fait basculer dans l'abime sans fond ! Il reste alors aux personnages à affronter quatre cultistes fous, armés de poignards. Un combat sanglant qui peut même s'avérer fatal, en particulier pour Miss Pumli, en situation délicate face à cinq cultistes.

Niveau de vie	Miséreux	Pauvre	Modeste	Aisé	Fortuné	Très fortuné
Pulp	2-3	4-5	6	7-8	9-10	11-12
Ordinaire		2-3	4-7	8-10	11-12	
Revenu	50	500	1 500	3 000	10 000	100 000

dormez dehors et vous ne possédez que ce que vous portez sur vous.

Pauvre : selon l'époque et le lieu, vous vivez des minimas sociaux ou vous travaillez pour un salaire de misère. Vous vivez dans une pièce, un réduit sous les toits ou un bidonville. Vous n'avez aucun confort et vos possessions se limitent à quelques vêtements et des objets usuels de piètre qualité.

Modeste : vous appartenez à la classe sociale majoritaire des travailleurs ordinaires dont le revenu est proche du SMIC. Vous louez votre appartement, ou si vous n'êtes plus tout jeune, vous pouvez être propriétaire d'un petit pavillon de banlieue. Vous avez une voiture qui a une bonne dizaine d'année. Vous partez rarement en vacances et seulement dans votre propre pays.

Aisé : vous vivez bien, vous profitez des dernières technologies, d'une berline confortable et récente et d'une maison dont vous êtes le propriétaire. Presque tous les ans, vous pouvez partir en voyage à l'étranger si vous en avez vraiment envie.

Fortuné : l'argent n'est plus un problème. Vous ne pouvez pas faire n'importe quoi non plus, mais vous avez les moyens de vous offrir ce qui se fait de mieux. Vous possédez au moins une résidence secondaire, une voiture luxueuse et vous pouvez effectuer des voyages exotiques. Seul problème, vous avez probablement un travail qui ne vous laisse pas le temps d'en profiter.

Très fortuné : à ce stade, vous n'avez presque plus de limite ! Vous pouvez vous permettre de jeter l'argent par les fenêtres, et vous le faites, car pour vous tout est plus cher. Vous ne choisissez que les hôtels les plus luxueux, votre yacht ou votre avion personnel avec pilote coûtent une fortune à entretenir, alors que vous ne vous vous en servez que rarement, etc. Et vous n'avez même plus besoin de travailler pour tout ça, ou si peu. Votre plus gros problème est probablement l'ennui…

ARGENT LIQUIDE

Si vous avez vraiment besoin de connaître les liquidités d'un personnage, considérez qu'à chaque aventure, il peut dépenser une somme égale au revenu mensuel de son Niveau de vie. S'il devait payer une rançon, il pourrait trouver de façon exceptionnelle jusqu'à 10 fois cette somme, mais sont niveau de vie serait alors réduit d'un degré pour les 1d6 prochaines aventures.

CHANGER DE NIVEAU DE VIE

Le niveau de vie peut évoluer selon les péripéties en jeu. Seul le MJ est en mesure de valider un tel changement. Le niveau de vie d'un personnage peut augmenter à la suite de la découverte d'un trésor ou plus simplement s'il est engagé par une organisation puissante et riche. Il peut baisser si, par exemple, le personnage devient un hors-la-loi obligé de fuir en abonnant tout ses biens.

VOIES DE PRESTIGE

La Voie de prestige permet à un héros d'élargir ses compétences dans un domaine en dehors de son profil d'origine, et d'avoir accès à de nouveaux choix pour mieux refléter une évolution de ses centres d'intérêt ou de son mode de vie.

Dès le niveau 3, un joueur peut, en accord avec le MJ, choisir une nouvelle Voie issue de la famille de son profil et commencer à y choisir des capacités au

coût normal. Il peut aussi choisir une Voie issue d'une autre famille que celle du profil du personnage, mais dans ce cas, chaque capacité est acquise pour un coût de 2 points, quel que soit son rang (au lieu d'1 point pour les capacités de rang 1 ou 2).

Cette voie doit correspondre à une activité couramment utilisée en jeu, par exemple la voie des armes à feu, si le personnage en a souvent fait usage.

Si le MJ le souhaite, il peut accorder l'accès à une cinquième Voie à un personnage à partir du niveau 5. Une fois de plus, elle doit réellement correspondre à un centre d'intérêt du héros ou à une formation effectuée entre deux aventures.

POINTS DE RÉCUPÉRATION

Si votre style de jeu fait la part belle aux combats, vous pouvez utiliser la règle des points de récupération proposée pour les univers pulp. Voici une adaptation un peu plus contraignante : il faut se reposer 1 heure et dépenser 1 PR pour récupérer un nombre de PV égal à [dé de vie + Mod. de CON+ niveau], sans pouvoir dépasser son score maximum. Il n'est pas possible de dépenser de PR pour ignorer une blessure grave.

SYSTEME DE JEU

ÉCHEC CRITIQUE

Un échec critique en combat doit être interprété en fonction de l'ambiance du jeu. Dans une ambiance pulp, l'échec critique est prétexte à des retournements de situation, pour rendre le combat plus vivant ou drôle et parfois même à ridiculiser un PJ ou un PNJ important. Privilégiez les chutes involontaires (pourquoi pas dans les bras de l'adversaire), les acrobaties improbables, les armes qui changent de main, les vêtements qui se déchirent de manière peu présentable, etc. Si vous n'avez pas d'idée, ignorez-le plutôt que de perdre du temps ou de faire quelque chose d'inadapté !

Dans une ambiance plus réaliste, ou d'épouvante, l'échec critique ne doit pas faire sourire, il doit faire mal... Vous choisirez, par exemple, un tir qui blesse un allié au lieu de la cible, un objet sur lequel on s'empale, une cheville tordue qui *ralentit* le personnage pour le reste du combat, etc. Si vous n'avez pas d'idée, piochez dans les états préjudiciables pour une durée de 1d6 tours.

Nous pourrions vous fournir une table toute faite mais cela briderait votre imagination : gardez à l'esprit le genre du cadre de jeu et improvisez en fonction des éléments du moment.

L'échec critique ne peut être cumulé à un Incident de tir avec une arme à feu : l'incident est prioritaire.

ACTIONS DÉFENSIVES

Défense simple : un personnage peut choisir de sacrifier son action d'attaque pour obtenir un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : un personnage peut choisir de ne faire que de se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF.

VOIES DE PRESTIGE

CO Fantasy propose une vision très encadrée des Voies de prestige. Un personnage de *fantasy* est enfermé dans un stéréotype : le guerrier, le magicien, etc. Chacun sait exactement ce qu'on attend de ce type de personnage et il n'y a pas vraiment de changement de carrière. Même si la Voie de prestige permet une légère adaptation. Il en va différemment dans un cadre contemporain. Si les Voies permettent de définir une carrière professionnelle, il n'est pas inhabituel pour un individu d'explorer de nouveaux domaines de compétence. En particulier si le destin lui réserve d'importants changements de mode de vie, ce qui est souvent le cas lorsqu'un personnage passe du statut de quidam à celui d'aventurier flirtant avec le danger… C'est pourquoi les Voies de prestiges sont ouvertes beaucoup plus tôt et plus facilement dans les règles de *CO Contemporain*.

LES VEHICULES



Toutes ces règles sont optionnelles et vous pouvez choisir de ne les utiliser que dans le cas où une course-poursuite présente un intérêt scénaristique.

CARAC. D'UN VÉHICULE

Les Carac. d'un véhicule sont utilisées dans le cadre des poursuites et des combats, elles sont légèrement différentes de celles d'une créature.

Force (FOR) : représente la masse du véhicule. Un véhicule peut embarquer approximativement autant de personnes (conducteur inclus) que ce score +4. Une moto peut embarquer 1 passager supplémentaire, mais elle perd alors 1 en AGI. Ce bonus s'ajoute aux DM infligés par le véhicule lors des percussions.

Agilité (AGI) : représente un mélange entre la maniabilité et la vitesse de pointe du véhicule. Ce bonus s'ajoute à tous les tests de pilotage.

PV : les PV d'un véhicule déterminent sa résistance aux chocs et aux accidents. Les armes personnelles (par opposition aux armes de véhicule) infligent **des DM divisés par 2 aux véhicules**. Par exemple, si un personnage tire au pistolet lourd (1d10) sur une voiture pour la stopper et obtient 7 au dé, il retranche seulement 3 PV au véhicule.

DEF : ajoutez à ce score le Mod. de DEX du pilote. La DEF prend en compte la maniabilité du véhicule, sa vitesse, sa solidité, mais aussi sa taille.

REGLES DE POURSUITE

Lors d'un combat entre véhicules, en général l'un des deux camps essaye de semer l'autre ou du moins d'obtenir un avantage de positionnement. Au début du combat, le MJ doit déterminer la distance initiale entre les véhicules. Si la poursuite commence par un démarrage en trombe, la distance initiale augmente d'un degré par tour de retard qu'un véhicule prend au départ.

On définit quatre catégories de distance :

Contact (de 0 à 20 mètres) : les véhicules peuvent tenter des manœuvres de percussion, les personnages à bord peuvent utiliser leurs armes à distance avec un malus de -2 (et un éventuel malus qui dépend de la portée de l'arme). Les armes de véhicules subissent une pénalité de -5 en attaque (les véhiculent sont souvent un peu trop près).

Proche (20 à 100 mètres) : les passagers peuvent réaliser des attaques à distance avec une pénalité de -5, les armes de véhicule sont parfaitement opérationnelles.

Éloigné (100 à 300 mètres) : les passagers ne peuvent plus réaliser d'attaques à distance, les armes de véhicule subissent une pénalité de -5.

Limite (+ de 300 mètres) : les protagonistes arrivent tout juste à savoir où se situe leur adversaire, si la distance augmente encore entre les appareils, ils se perdent et la poursuite est définitivement terminée.

Terrain découvert : ces distances correspondent à une poursuite en ville ou en terrain accidenté. Si le terrain est découvert, la distance qui permet de basculer de la catégorie « éloigné » à « limite » est doublée (soit 600 mètres). En combat nautique ou aérien, elle est encore plus importante et généralement portée à quelques kilomètres.

Pilotage

Au début du tour, chaque conducteur impliqué dans une poursuite doit faire un test de pilotage : il s'agit d'un test de DEX modifié par l'AGI du véhicule. Bien que ce test ait lieu avant toute considération d'initiative, il correspond à une action de mouvement. Celle-ci sera déduite des actions normales du pilote lors de son tour.

On compare le résultat de chaque protagoniste : si la différence n'est que de 5 points ou moins, la distance ne bouge pas. Sinon, celui qui obtient le plus haut score peut décider d'augmenter ou de réduire d'un degré la distance entre les véhicules. Une réussite critique permet de modifier la distance de poursuite de deux degrés.

Sortie de route : chaque fois qu'un test de pilotage donne pour résultat un échec critique, cela se traduit par une sortie de route. Le véhicule vient de prendre une trajectoire involontaire qui se termine par un arrêt brutal, généralement dans un obstacle. Le véhicule subit 4d6 DM et tous les passagers subissent 2d6 DM. Tous ces DM sont des jets sans limite. La distance entre les véhicules est immédiatement réduite ou augmentée de 2 degrés en défaveur du véhicule accidenté.

Ces DM correspondent à des véhiculent roulant à pleine vitesse. Pour des vitesses réduites comme un accident plus banal, ils peuvent être réduits à 2d6 pour le véhicule et 1d6 pour les passagers.

Véhicule à 0 PV : un véhicule à 0 PV est en panne, il ne peut plus rouler. Si le véhicule tombe à 0 PV après avoir reçu des DM alors qu'il roule à pleine vitesse, le pilote doit faire un test de pilotage difficulté 15 ou subir une sortie de route.

VÉHICULES VOLANTS

Un véhicule volant peut poursuivre un véhicule terrestre ou nautique en utilisant les règles normales. En revanche, un véhicule volant rapide sème tout véhicule terrestre ou marin en accroissant automatiquement la distance au rythme d'un degré par tour (éventuellement plus si le pilote gagne ses tests de pilotage). Il peut toutefois exister quelques exceptions de véhicules aériens lents, comme les dirigeables, ou très lents, comme les montgolfières.

Crash : le crash est une règle particulière qui concerne les véhicules volants. En cas de « sortie de route », le pilote doit immédiatement réussir un test de pilotage difficulté 15. Si c'est un échec, le véhicule se crashe, il subit 8d6 DM et les passager 4d6 DM. En cas de réussite, le crash est évité. Même s'il redémarre (s'il lui reste encore des PV), après un crash, un véhicule volant inflige désormais un malus de -5 à tous les tests jusqu'à réparation des DM.

ACTIONS DES PASSAGERS

Une fois la distance entre les véhicules déterminée, chaque personnage, pilote et passager, peut agir à son tour en fonction de son initiative. En général, les actions de mouvement sont inutiles pour les passagers d'un véhicule, sauf lorsqu'elles sont utilisées pour recharger une arme ou sauter du véhicule (!).

Tirer : un passager peut tirer avec une arme à distance, il subit une pénalité qui dépend de la distance entre les véhicules (contact -2, proche -5).

S'il vise une cible à l'intérieur d'un véhicule, il subit un malus de couverture supplémentaire de -5 en attaque. De plus, la cible peut choisir d'utiliser sa propre DEF ou celle du véhicule, si elle est plus élevée. Si le véhicule possède un blindage, ce score s'ajoute à la DEF de la cible et se retranche aux DM.

Note : *réussir à atteindre un personnage à l'abri dans un tank tient du miracle : DEF 20, attaque -5 et RD 15 pour une DEF finale de 40 ! Même en cas de réussite, la cible bénéficie encore d'une RD de 15…*

Un personnage qui tire avec une arme personnelle depuis un véhicule blindé perd ce score de Résistance aux DM (RD) et de DEF pour tout le tour (il est obligé d'ouvrir un accès pour pouvoir tirer).

Arme de véhicule : certains véhicules peuvent être équipés d'armes. Un passager peut actionner une arme de

EXEMPLE DE POURSUITE

Kentucky saute sur sa moto tout terrain garée juste devant la porte et démarre en trombe. Ses poursuivants arrivent avec un tour de retard et perdent encore un tour à rejoindre leur véhicule garé à une cinquantaine de mètres. Ils sont donc déjà « éloignés » au moment où la poursuite s'engage (contact +2 tours de retard).
Kentucky obtient un 5 au d20 pour un total de 10 (5 au dé, +2 DEX, +3 AGI). Ses poursuivants roulent en berline et le conducteur possède une DEX de +1. Le MJ obtient un total de 18 (15 au dé, +1 DEX, +2 AGI). Comme la différence entre les résultats excède 5 points (18-10 = 8), les adversaires se rapprochent de Kentucky… La distance est à présent qualifiée de « proche ».

véhicule comme une arme à feu normale (avec les malus de distance spécifiques des armes de véhicule). Ces armes infligent des DM normaux (on ne les divise pas par 2) aux autres véhicules. Elles sont solidement fixées au véhicule, ce qui permet d'ignorer la FOR requise pour utiliser l'arme.

Sauter d'un véhicule : un passager peut sauter d'un véhicule terrestre en marche. Il subit 3d6 DM (moins si le véhicule n'est pas à pleine vitesse) et peut faire un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.

Lorsque deux véhicules sont à distance de contact, un passager peut sauter sur le véhicule adverse en réussissant un test de DEX difficulté 15. En cas d'échec, il chute du véhicule et subit 3d6 DM. Dans un jeu de type pulp, vous pouvez aussi autoriser ce type de manœuvre entre deux véhicules volants anciens (pas des avions modernes), mais gare à la chute !

ACTIONS DU CONDUCTEUR

Tirer : le conducteur d'un véhicule peut tirer en conduisant, mais il utilise un d12 en attaque (au lieu du d20) et doit immédiatement réaliser un test de pilotage difficulté 10 pour éviter la sortie de route.

Arme de véhicule : s'il utilise une arme de véhicule prévue pour tirer dans l'axe du déplacement et commandé depuis le poste de pilotage (dans le cas d'un avion de chasse par exemple), il ne subit pas de malus. En revanche, il utilise un test de pilotage contre la DEF de la cible au lieu d'un test d'attaque à distance.

Percussion : à distance de contact, le pilote peut tenter de percuter un véhicule adverse, au prix d'une action d'attaque. Il doit réussir un test de pilotage contre la DEF du véhicule adverse (un échec critique occasionne une sortie de route). En cas de succès, il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM à l'autre véhicule et il subit lui-même 1d6 DM (seulement 1 point de DM s'il percute une moto). Le conducteur du véhicule victime de la percussion doit immédiatement réussir un test de pilotage difficulté [10 + Mod. de FOR attaquant - Mod. de FOR cible]. Un véhicule à deux roues (moto) ne peut pas faire sortir de route un véhicule à quatre roues. La percussion n'est pas une option pour les véhicules volants, elle mène inévitablement au crash.

Louvoyer : au prix d'une action de mouvement, le conducteur peut tenter un test de pilotage difficulté 15, en cas de réussite, la DEF de son véhicule et de tous les passagers à son bord augmente de +5 jusqu'au prochain tour. Un échec critique mène bien entendu à une sortie de route.

VÉHICULES

Les véhicules militaires sont ceux dont le nom est inscrit en gras. Les personnages n'y ont normalement pas accès, sauf prise de guerre !

Zeppelin : les PV donnés correspondent à un dirigeable équipé d'un ballon porteur segmenté (plusieurs poches) et d'un gaz non inflammable. Dans le cas contraire les PV sont divisés par 5, avec un risque d'explosion lorsqu'ils arrivent à 0 !

Blindé léger : ce véhicule possède un blindage (RD 10) et est équipé d'une mitrailleuse lourde.

Tank : ce véhicule est équipé d'un blindage lourd (RD 15), d'une mitrailleuse lourde et d'un canon. Canon : un seul tir par tour en action limitée, portée 1 000 mètres (minimum 20 mètres). DM 10d6 en impact direct sur un véhicule ou un bâtiment. Tirer sur une cible humaine à une portée maximum de 200 m nécessite un test d'attaque contre une DEF de 15 et inflige 8d6 dans un diamètre de 5 mètres. Toutes les créatures présentes ont droit à un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des

PORTÉE DES ARMES DANS UNE POURSUITE

Comme les règles de poursuite ne permettent pas de déterminer précisément la distance entre les véhicules, ignorez la portée habituelle des armes à feu. N'utilisez que les portées et les malus indiqués par la catégorie de distance (-2 ou -5).

DM. Malgré sa grande taille, un tank ne peut embarquer que trois personnes.

Avion de chasse : il est équipé d'une mitrailleuse lourde qui tire seulement dans l'axe du déplacement (test de pilotage pour tirer).

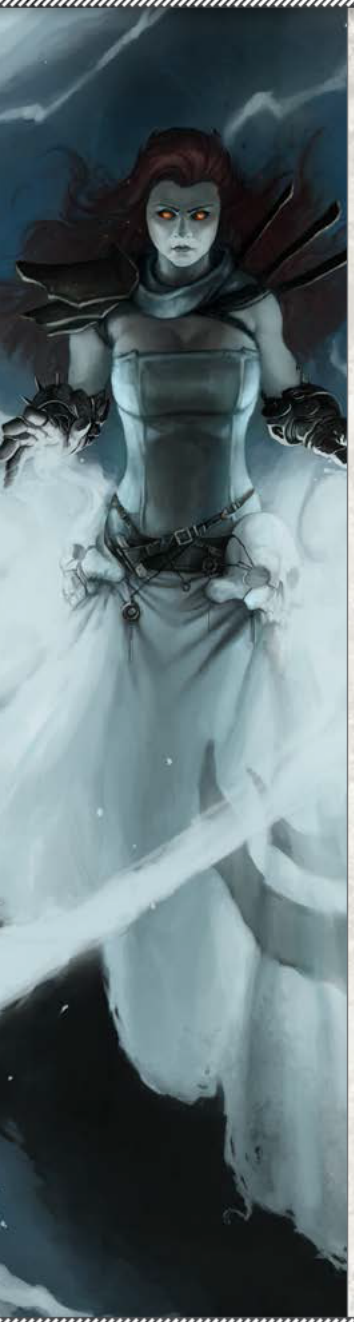
Avion bombardier : le bombardier est équipé d'au moins une mitrailleuse qui tire dans l'axe du véhicule, mais aussi parfois sur les gros modèles de tourelles qui permettent l'utilisation de mitrailleuses supplémentaires par les passagers.

TABLE DES VÉHICULES

Véhicule	FOR	AGI	DEF	PV	Prix
Moto tout terrain*	-3	+3	15	5	8 000
Moto sportive	-3	+5	14	5	12 000
Moto routière	-2	+4	14	8	15 000
Auto citadine	+0	+1	12	15	12 000
Auto berline	+1	+2	12	20	20 000
Minivan	+3	+1	12	30	30 000
Auto 4x4*	+2	+3	12	25	40 000
Berline de luxe	+2	+4	13	25	50 000
Auto sport	+0	+5	13	20	60 000
Camion (petit)	+4	+0	14	40	50 000
Camion (gros)	+6	-2	16	60	100 000
Avion de plaisance	NA	+5	18	25	400 000
Hélicoptère	NA	+6	15	25	1 000 000
Zeppelin (100 m)	NA	+2	10	50	2 000 000
Zeppelin (grand, 200 m)	NA	+1	10	80	2 000 000
Blindé léger (RD10)*	+5	+1	18	40	NA
Tank (RD 15)*	+8	+1	20	50	NA
Avion de chasse (RD5)	NA	+10	18	25	NA
Avion bombardier (RD10)	NA	+4	16	40	NA

**Bonus d'AGI doublé en dehors des chemins et des routes.*

LA MAGIE



De prime abord, la magie peut sembler incongrue dans un cadre contemporain. Pourtant, son apparition plus ou moins discrète s'intègre parfaitement dans les aventures pulp ou d'épouvante. Rappelez-vous de l'Arche d'alliance du premier épisode d'*Indiana Jones*. Le monde n'est alors pas totalement réaliste et permet d'entrevoir des aventures plus variées qui n'ont d'autre limite que votre imagination.

Si la magie existe dans votre univers de jeu, vous devez commencer par déterminer sa provenance, son niveau de puissance, sa fréquence d'apparition et enfin sa réputation. D'où vient-elle ? D'antiques sources de pouvoir, des forces élémentaires de la nature, de sombres entités inhumaines ? Les adeptes qui la pratiquent sont-ils puissants ? Sont-ils nombreux ou très rares ? Leurs pouvoirs sont-ils de notoriété publique ?

En fonction des réponses, vous pourrez déterminer le type de magie le mieux adapté à votre cadre de jeu. *CO Contemporain* vous propose deux types de magie : la magie fantastique et la magie occulte. La magie fantastique correspond à un sous-ensemble du genre pulp, tandis que la magie occulte est plus adaptée au genre de l'épouvante (mais pas seulement).

MAGIE FANTASTIQUE

Cette forme de magie permet d'utiliser directement les Voies de *CO Fantasy*. Elle convient à un cadre de jeu proche du pulp et très particulier, qui mélange allégrement le contemporain et la fantasy. Le steampunk est un genre qui associe l'époque victorienne, les machines à vapeurs, les inventions les plus folles et les personnages issus des romans de Jules Verne. Lorsqu'on y ajoute de la magie et éventuellement les races féériques, on appelle parfois le genre *gaslamp fantasy*.

POINTS DE MANA

Les points de mana (PM) représentent la quantité d'énergie magique qu'un personnage détient. Chaque fois qu'il utilise un sort ou un pouvoir, il dépense une quantité d'énergie qui dépend de la puissance de la magie employée.

- Chaque utilisateur de magie obtient un nombre de PM égal à son niveau plus son Mod. de CHA.

- Utiliser un sort coûte un nombre de PM égal au rang de la capacité.

- Un personnage qui n'a pas assez de PM ne peut pas utiliser la magie.

Les points de Mana sont récupérés au rythme d'1 point par minute de repos ou de méditation. Le type de méditation peut dépendre de la tradition magique (prière, exercices physiques, yoga, mantra, etc.). Les personnages récupèrent leurs pouvoirs rapidement, mais ils doivent gérer la dépense lors des combats.

PROFILS DE MAGIE

Pour vous simplifier la tâche avec des débutants, voici une liste de dix profils de magie que vous pouvez utiliser comme famille supplémentaire (Magie) en plus des trois familles de base (Action, Aventure et Réflexion). Le Dé de vie est le d6 et ces profils n'accordent aucun bonus d'attaque ou de capacité.

1. **Alchimiste :** investigation, science, Voie des Métaux (Forgesort)

2. **Elémentaliste :** investigation, sciences, Voie de la magie élémentaire (Magicien)

3. **Exorciste :** investigation, langues, Voie de la Spiritualité (Prêtre)

4. **Guérisseur :** investigation, médecine, Voie des soins (Prêtre)

5. Herboriste : médecine, survie, Voie des élixirs (Forgesort)

6. Illusionniste : discours, furtivité, Voie des illusions (Ensorceleur)

7. Manipulateur : arts, discours, Voie de l'envoûteur (Ensorceleur)

8. Musicien : arts, discours, Voie du musicien (Barde)

9. Savant : sciences, mécanique, Voie du golem (Forgesort)

10. Voyante : discours, voyages, Voie de la divination (Ensorceleur)

PROGRESSION

Limitez la progression dans la Voie de magie afin d'éviter que le joueur ne se focalise uniquement sur celle-ci. Le rang maximum de la Voie de magie ne peut dépasser le rang atteint dans au moins une autre Voie. Par exemple, il est impossible d'obtenir le rang 3 dans la Voie de magie si le rang 3 n'est pas encore atteint dans une autre Voie du profil.

__Exemple__ : au niveau 4, Loraine possède le rang 3 dans la Voie des voyages et la Voie des illusions. Lorsque le personnage passe au niveau 5, la joueuse voudrait faire l'acquisition du rang 4 de la Voie des illusions, mais elle ne peut pas, car aucune autre voie n'a atteint ce rang. Il lui faut donc d'abord passer au rang 4 de la Voie des voyages.

PROFILS SUR MESURE

Vous pouvez créer des profils d'utilisateur de magie à partir des profils de la famille Réflexion présentés dans *CB #8*. Choisissez une Voie du profil et remplacez-la par une Voie de magie issue de *CO Fantasy*. Supprimez les 2 points de capacité supplémentaires gagnés au niveau 1 par les profils de cette famille.

__Exemple__ : Loraine est un personnage d'univers steampunk, dotée du profil Écrivain (arts, discours, voyages). Pratiquant la magie, elle choisit la Voie des illusions (ensorceleur, dans CO Fantasy). Elle sacrifie la Voie du discours et obtient donc les Voies : arts, illusions, voyages. Ce personnage débute avec 2 points de capacité au lieu des 4 normalement attribués pour un profil Réflexion.

PLUS DE VOIE DE MAGIE

Les profils définis précédemment n'ont accès qu'à une seule Voie de magie. Si vous souhaitez offrir à un joueur la possibilité de jouer un magicien aux pouvoirs plus étendus, offrez-lui l'accès à une Voie de magie supplémentaire en remplacement de la Voie du héros pulp (que vous aurez, bien entendu, pris soin de donner aux autres personnages). Le personnage progresse automatiquement d'un rang dans la Voie à chaque niveau (comme pour la Voie du héros pulp qu'elle remplace). Cette règle peut aussi permettre à un personnage d'un profil n'appartenant pas à la famille Réflexion d'accéder à la magie.

MAGIE OCCULTE

Ici, la magie est quelque chose d'exceptionnel et de particulièrement dangereux. Ses utilisateurs sont rares et le prix à payer est élevé : folie, mort, dégénérescence physique ou mentale, servitude, etc. Le commun des mortels n'est pas conscient de son existence et ces pouvoirs étranges sont des secrets bien gardés. Des sectes et des groupes bien informés sont prêts à tuer pour que ce savoir reste inconnu du grand public. Il n'y a pas de liste de pouvoirs prédéterminée, le MJ peut parfois les choisir parmi d'autres options de magie, mais doit généralement en inventer sur mesure. Ces pouvoirs concernent le plus souvent des rituels maléfiques et étranges. Même si elle correspond parfaitement au genre de l'épouvante, cette magie s'adapte aussi très bien au genre pulp (voir encart page 169).

La magie n'est accessible qu'à travers la Voie de l'occulte. Elle permet l'acquisition de 2 pouvoirs magiques en fin de progression dans la Voie, et seulement au prix de la santé mentale de l'utilisateur…

POINTS DE CHANCE

Si vous jouez dans un univers moins sombre, vous pouvez utiliser cette Voie en remplaçant la dépense de points de Choc par une simple dépense de points de Chance. Les pouvoirs acquis peuvent être très variés et provenir de *CO Fantasy* ou être inventés sur mesure. Le MJ doit toutefois veiller à ce que ceux-ci restent adaptés à l'ambiance de son univers de jeu.

La Voie de l'occultisme n'est pas proposée dans les profils de base. Le MJ peut l'accorder en Voie de prestige à un personnage en contact fréquent avec des phénomènes paranormaux. Il peut aussi l'autoriser dès le premier niveau à un joueur qui choisit le profil d'Occultiste.

Occultiste (famille réflexion) : investigation, occulte, voyages.

VOIE DE L'OCCULTE

La voie de l'occulte appartient à la famille Réflexion.

1. Sciences occultes : le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie pour tous les tests de sciences occultes et un bonus de +2 par rang sur un sujet en particulier (l'alchimie, les démons, les Grands Anciens, etc.). Le personnage acquiert automatiquement **1 point de Folie par rang** atteint dans la Voie. Il vaut donc mieux éviter de progresser trop vite et attendre d'avoir atteint un niveau suffisant pour s'initier aux secrets les plus dangereux.

2. Entraînement occulte : le personnage commence un entraînement pour se préparer à obtenir des pouvoirs magiques. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA destinés à résister à la perte de points de Choc ou à la peur et +1 à son score d'attaque magique. Au rang 4, le bonus d'attaque magique passe à +2.

3. Au prix du sang : le personnage fait un pacte avec une entité ou une force magique. Une fois par tour, le personnage peut sacrifier 1d4 PV pour obtenir +1d6 sur le résultat d'un test (d20, d12 ou DM). Il peut annoncer cet effet après avoir prit connaissance du résultat. Le d4 du sacrifice et le d6 de bonus sont des jets sans limite : chaque fois qu'il obtient le résultat maximum (4 sur un d4 et 6 sur un d6), le joueur relance et ajoute le dé.

4. Pouvoir mineur (L) : le personnage devient capable d'utiliser un effet magique que le MJ et le joueur devront déterminer ensemble, en rapport avec le sujet d'étude choisit au rang 1. Chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, le personnage doit réussir un test d'INT difficulté 8 ou dépenser 1 point de Choc. La puissance d'un pouvoir mineur est équivalente à celle d'un sort de rang 1 à 3 de *CO Fantasy*.

5. Pouvoir majeur (L) : le personnage devient capable d'utiliser un effet magique puissant que le MJ et le PJ devront déterminer ensemble, en rapport avec le sujet d'étude choisit au rang 1. Chaque fois qu'il utilise ce pouvoir, le personnage doit réussir un test d'INT difficulté 12 ou dépenser 1 point de Choc. La puissance d'un pouvoir majeur est équivalente à celle d'un sort de rang 4 à 5 de *CO Fantasy*.

RITUEL INCERTAIN

Lancer un sort (utiliser une capacité) nécessite un rituel complexe, parfois long et sans garantie de succès. Lorsqu'un personnage utilise un sort, il doit effectuer un test d'attaque magique contre une difficulté de [5 + rang x5], soit : Rang 1 = 10 ; Rang 2 = 15 ;Rang 3 = 20 ; Rang 4 = 25 ; Rang 5 = 30

Le personnage peut faire un nouvel essai à chaque tour si le test est un échec. Utiliser un sort de rang 5 n'est pas donné au premier venu. Vous pouvez imaginer que certains objets, fétiches et composants occultes apportent un bonus au test du rituel. Déterminer la nature de ces objets et les trouver devient alors une part importante de l'usage de la magie. Les sacrifices (pas forcément humains !) sont aussi de puissants focalisateurs. Enfin, les tests en coopération apportent un bonus qui donne tout leur sens aux rituels de groupe.

En cas d'échec critique (marge d'échec de 10 points ou plus), le personnage perd les PM nécessaires au sort, mais celui-ci n'est pas lancé. Le MJ peut aussi décider que le sort est lancé avec un effet catastrophique tout à fait imprévu. Dans le cas de l'invocation d'une puissante entité, cela peut même tourner au carnage...

LES SURHUMAINS

Nous désignerons par le terme de « Surhumains » toutes les créatures magiques d'apparence assez humaine pour se fondre dans la société, ou les humains dotés de pouvoirs fantastiques. Les Surhumains sont souvent rassemblés en organisations complexes et en factions. Ces forces occultes tirent en secret les ficelles de notre monde et se livrent une lutte sans merci pour le pouvoir ou le triomphe de leurs valeurs.

Les Surhumains sont totalement optionnels et seul le meneur de jeu peut décider s'il souhaite les intégrer à son univers. Il doit aussi déterminer si les factions formées par ces Surhumains seront discrètes ou omniprésentes dans les aventures à venir et si les personnages en font partie à leur création ou s'ils pourront s'y affilier par la suite. Le questionnement est assez similaire à celui proposé pour la magie (voir les pages précédentes).

Créer un groupe de personnages Surhumains donne accès à un style de jeu différent où les héros sont caractérisés par des capacités plus puissantes et prennent part à des luttes de pouvoir à grande échelle. Les humains ordinaires deviennent des adversaires de seconde zone et les enjeux sont alors la survie de races ou de peuples entiers.

Au sein d'un groupe de personnage, il est possible, si le background le justifie, d'autoriser plusieurs types de Surhumains différents et parfois opposés. Attention toutefois, l'effet obtenu pourrait dans le meilleur des cas tenir de *Buffy contre les vampires* et dans le pire tendre vers *Secret Story*...

Vous trouverez dans les pages suivantes une présentation des loups-garous et des vampires, une paire rend célèbre pour ses affrontements s divers supports, en jeu de rôle comm au cinéma. D'autres Surhumains seront détaillés dans les prochains numéros de *Casus Belli* : anges, démons, êtres féériques, mutants...



REGLES DES SURHUMAINS

Nous vous proposons deux options différentes pour créer et jouer des personnages Surhumains : les Surhumains simples et les Surhumains complexes. Les premiers sont adaptés aux joueurs débutants et à tous ceux qui préfèrent jouer avec seulement trois Voies. Cela se fait au détriment du coté humain du personnage, car il n'est défini que par les Voies de Surhumain. Les seconds possèdent un total de six Voies : les

Surhumain	DV	ATC	ATD	ATM
Ange	d10	+1	+0	+1
Démon	d10	+1	+0	+1
Être féérique	variable			
Loup-garou	d10	+2	+0	+0
Mutant endo-actif	d10	+2	+0	+0
Mutant exo-actif	d8	+0	+2	+0
Mutant psycho-actif	d6	+0	+0	+2
Vampire	d8	+1	+0	+1

GESTION DES PV

Si vous intégrez des Surhumains dans votre jeu, nous vous conseillons d'utiliser la version pulp des règles pour les PV, les points de Récupération et les Blessures graves. En effet ces créatures disposent de pouvoirs extraordinaires qui causent d'importants DM.
Si vous souhaitez accorder une part importante aux affrontements, vous pouvez aussi simplement utiliser la règle de progression des PV de CO Fantasy.

trois Voies des profils standards de *CO contemporain*, auxquels s'ajoutent les trois Voies de Surhumains. Ils sont plus compliqués à jouer, mais c'est aussi ce qui fait la richesse de cette option.

SURHUMAINS SIMPLES

Ces personnages ne dépendent pas d'un profil standard de *CO Contemporain*. Au lieu de cela, avec l'accord du MJ, le joueur choisit un type de Surhumain, son personnage obtient la Voie première (voir plus bas) et deux autres Voies au choix parmi celles disponibles pour ce Surhumain.

Le Dé de vie et les bonus d'attaque de base sont indiqués dans le tableau ci-dessous.

SURHUMAIN COMPLEXE

Cette option propose de créer un personnage plus complexe tant du point de vue des règles que du roleplay. Il comporte une moitié humaine (trois Voies) et une moitié Surhumaine (trois Voies). Le personnage est d'abord crée comme un humain à part entière. Le joueur choisit un profil normal qui détermine son Dé de vie et ses bonus d'attaque de base (ignorer la table des Surhumains). Il choisit ensuite un type de Surhumain : le personnage obtient automatiquement la « Voie première », puis il choisit deux autres Voies parmi celles disponibles pour ce Surhumain.

Afin de permettre au joueur de développer son coté humain malgré l'attirance bien compréhensible qu'exercent les puissantes capacités de Surhumain, une règle important doit être respectée :

Un joueur ne peut dépenser plus de point de capacité dans les voies de Surhumain que le niveau atteint par le personnage (Voie première incluse).

Cette règle permet aux personnages de développer d'autres compétences que leurs seules capacités de Surhumain. Ainsi un personnage de niveau 8 a dépensé 8 points dans ses capacités de Voies ordinaires d'un coté et obtenu de l'autre, par exemple, le rang 3 dans sa Voie première (4 points) et le rang 2 dans une Voie de Surhumain (4 points).

REGLES COMMUNES

TRAIT

Un personnage Surhumain ne possède pas de trait. À la place, le joueur doit noter de nombreux avantages dans la case correspondant de la fiche de personnage.

LA VOIE PREMIERE

Chaque type de Surhumain donne accès à une demi douzaine de Voies et à une Voie plus particulière appelée Voie première. La Voie première regroupe les capacités communes à tous les Surhumains de ce type, elle est obligatoire et son rang limite la progression dans les autres voies.

Le rang atteint dans la Voie première indique le rang maximum qui peut être atteint dans les autres Voies de Surhumain.

Par exemple : la Voie première des Voies angéliques est la Voie sainte. Un personnage qui a atteint le rang 3 (Volonté divine) dans la Voie sainte ne peut dépasser le rang 3 dans les autres Voies angéliques.

NOUVEAU PROFIL : FACTOTUM

Il existe un type de personnages né et éduqué pour servir une faction : le factotum est l'homme à tout faire, l'homme de confiance, voire l'homme de main d'une faction. Sa vie est totalement dédiée au service d'un groupe particulier de Surhumain. Il est souvent lui-même un Surhumain, mais ce n'est pas obligatoirement le cas.

Profil de la famille Aventure. Voie des corporations (Faction), Voie de l'investigation, Voie de la furtivité : DV=d8, ATC +1, ATD +1, ATM +1.

Le bonus de +1 d'attaque magique (ATM +1) est un bonus spécial supplémentaire particulier à ce profil, il remplace le bonus de point de Chance habituellement obtenu par cette famille.

GROUPE MIXTE

Si vous souhaitez faire cohabiter des personnages Surhumains et des humains ordinaires dans le même groupe de PJ, il est important d'équilibrer la puissance respective des personnages en permettant aux joueurs d'incarner des humains tout à fait exceptionnels.

Choisissez l'une des deux solutions suivantes :

- Les personnages humains obtiennent la Voie du héros pulp, la progression est gratuite. Cette solution fonctionne jusqu'au niveau 5, puis les Surhumains prennent le dessus. Cette solution est adaptée au jeu pulp.
- Le coût des capacités des personnages humains est réduit à un point de capacité par rang, quel que soit leur rang (de 1 à 5). Cette solution est mieux adaptée aux ambiances sombres. Les personnages Surhumains payent toujours le coût normal, même pour les capacités des Voies ordinaires.

PERSONNAGE TRANSFORMÉ

Ce personnage a été créé comme un humain ordinaire au niveau 1 et les péripéties de jeu dictent sa métamorphose : mordu par un vampire, il devient un des leurs, converti ou même décédé, il devient un soldat de Dieu, etc. Comme n'importe quel Surhumain, il obtient sa Voie première puis doit choisir deux Voies de Surhumain. Il gagne immédiatement la capacité de rang 1 de la Voie première, il remboursera le point de capacité manquant lors du prochain passage de niveau. Il peut ensuite dépenser normalement d'autres points de capacités pour progresser dans les Voies de Surhumain en respectant les règles de progression des personnages Surhumains. Si vous lui aviez accordé la Voie du héros pulp, il en perdra progressivement l'usage, au rythme d'un rang par rang acquis dans une Voie de surhumain.

LES LOUPS-GAROUS

Les légendes et les superstitions présentent la lycanthropie comme une horrible malédiction. Dans cette vision populaire, un loup-garou est un humain qui se transforme involontairement en loup ou en créature mi-homme, mi-loup à chaque pleine lune pour dévorer de la chair humaine et massacrer tous ceux qu'il croise.

Chroniques Oubliées distingue deux catégories de loups-garous : les lycanthropes infectés et les lycanthropes naturels. Les règles qui gèrent les deux types de créatures sont différentes et seuls les lycanthropes naturels sont viables pour les personnages de *CO Contemporain*.

Les loups-garous infectés sont issus de *CO Fantasy* et correspondent à la malédiction des superstitions. Les lycanthropes infectés sont un héritage du *Système d20* et de la *fantasy*. Si vous jugez cette règle inopportune, vous pouvez facilement l'ignorer sans porter préjudice à l'ensemble des règles sur les lycanthropes.

Les loups-garous naturels sont porteurs du don lunaire depuis leur naissance, car l'un de leur parent était lui-même un loup-garou. L'enfant né d'un loup-garou ne montre pas de signe particulier jusqu'à la puberté, puis vient la nuit de sa première transformation en loup. Cette nuit revêt un caractère important, puisque la phase de la lune de ce jour-là détermine ses pouvoirs et sa fonction dans le clan. En effet les loups-garous ont tendance à se rassembler en groupes très hiérarchisés, à l'instar d'une meute de loups.

AVERTISSEMENT

Les Voies des créatures ténébreuses (vampire, loup-garou, démon) présentent des concepts et des règles qui peuvent choquer un jeune public : il y est question de mort, de folie, de peur, de sang et de ténèbres. Ces règles ne sont pas prévues pour faire jouer des enfants, et sont plutôt réservées à un public adulte.

CO FANTASY

Si vous jouez à *CO Fantasy* et que vous souhaitez utiliser les règles développées ici, vous pouvez prévoir quelques adaptations. Si un PJ infecté par un loup-garou n'est pas guéri, deux solutions s'offrent à vous : soit vous considérez que cette malédiction fait du personnage un PNJ une nuit par mois, soit vous autorisez le joueur à prendre le contrôle de sa nouvelle vie. Dans ce cas, le personnage devient un Surhumain et doit faire l'acquisition de la Voie du loup-garou en tant que Voie de prestige. Dès l'acquisition du rang 1 de la Voie première, le personnage devient capable de se contrôler pour éviter la transformation involontaire.

REGLES DES LOUPS-GAROUS

Tous les personnages loups-garous obtiennent la Voie première du loup-garou. Ensuite, le joueur doit choisir un aspect lunaire parmi les cinq existants. Chaque aspect correspond à la phase de la lune pendant laquelle le personnage s'est transformé pour la première fois en loup, ces cinq Voies étant identifiées par le symbole * situé après leur nom. Pour terminer, il choisit une Voie parmi les six voies de lycanthrope, ces Voies étant identifiées par le symbole °.

Le MJ peut aussi décider de déterminer l'aspect lunaire de chaque loup-garou au hasard. Lancez 1d8 :

- **1.** Nouvelle lune
- **2-3.** Croissant de lune
- **4-5.** Quartier de lune
- **6-7.** Lune gibbeuse
- **8.** Pleine lune

Les loups-garous utilisent leur Mod. de SAG pour calculer leur score d'attaque magique.

AVANTAGE

Caractéristique extraordinaire : certaines Voies de loup-garou font référence à une caractéristique indiquée entre parenthèses après son nom. En plus de toutes les autres capacités, un loup garou reçoit automatiquement un bonus de +1 par rang atteint dans la Voie au score de cette caractéristique.

Changer de forme : la nuit, passer de la forme humaine à une autre forme (loup ou hybride) coûte 1 point de Rage. Le jour, ce coût passe à 2 points. Les nuits de pleine lune, les changements de forme sont gratuits.

Empathie avec les loups : le personnage peut communiquer et partager des sentiments à une portée de 30 mètres avec les loups, et ceux-ci sont enclins à le considérer favorablement.

Guérison rapide° : le jour, le personnage récupère 1d6 PV par heure. La nuit, ce score passe automatiquement à 6 PV par heure. Un loup-garou qui revient à son maximum de PV se débarrasse automatiquement d'une blessure grave.

Infecter la victime : un loup-garou peut infecter sa victime et lui transmettre la lycanthropie avec une attaque de morsure, en dépensant un point de Rage. Cela n'en fait pas un lycanthrope naturel et seuls les loups-garous maléfiques utilisent cette capacité. La victime peut tenter de résister à l'infection en réussissant un test de CON difficulté 15.

Points de Rage (PR) : les personnages loup-garou n'ont pas de points de Récupération (voir les règles pulp), mais ont à la place un score de Rage maximum égal au rang atteint dans la Voie du loup-garou.

Un loup-garou gagne 1 point de Rage dans les cas suivants (même sous forme humaine) :

- à la première perte de PV subie lors d'un combat ;
- lorsqu'un adversaire lui inflige une attaque critique ;
- lorsqu'il reçoit une Blessure grave.

Ces effets ne se cumulent pas : un personnage ne peut recevoir plus d'un point de Rage par attaque subie.

Dépenser un point de rage permet :

- de se transformer en loup ou en hybride grâce à une action limitée (2 PR s'il fait jour) ;
- de guérir une blessure grave grâce à une action limitée ;
- d'obtenir un bonus de +10 sur n'importe quel test d'action physique (FOR, DEX, CON, Attaque au contact).

À l'exception du premier cas, les points de rage ne peuvent seulement être dépensés que sous forme de loup ou d'hybride.

Réduction des DM : lorsqu'il est sous forme hybride ou de loup, le personnage réduit tous les DM reçus de [5 + rang de la Voie du loup-garou], sauf s'il s'agit d'une blessure causée par une arme en argent (RD 5+/argent). Un loup-garou de rang 3 qui reçoit une rafale de pistolet mitrailleur infligeant 13 points de DM ne subit donc que 5 points de DM (13 - 8).

Transformation involontaire : s'il possède assez de points de Rage disponibles, un loup-garou qui reçoit un point de Rage doit immédiatement faire un test de SAG difficulté 13 ou les dépenser pour se transformer au choix en loup ou en hybride. S'il est déjà en forme non-humaine, il doit réussir ce même test ou entrer en Rage férale (s'il dispose de cette capacité).

Vision dans le noir : le personnage voit dans le noir jusqu'à une distance de 30 mètres. Dans la pénombre ou sous la lumière de la lune, le personnage voit comme en plein jour.

LIMITATIONS

Bête noire du progrès : les lycanthropes se méfient de la technologie, les liens profonds qui les unissent à la nature sauvage et au chaos influent sur celle-ci de façon négative. Tout résultat de 1 au dé (test d'attaque ou de réussite) lors de l'utilisation d'un objet technologique (arme à feu, voiture, ascenseur, micro-onde, etc.) se traduit par une panne majeure. Il faut 1d6 heures pour réparer l'objet. Un résultat de 2 signifie un dysfonctionnement pendant 1d6 tours.

Capacités de garous : les capacités du personnage ne peuvent pas être utilisées sous forme humaine. Les rares exceptions sont signalées par le symbole *.

LYCANTHROPES INFECTÉS

Issus de *CO Fantasy*, les lycanthropes infectés sont de pauvres créatures qui ne contrôlent pas leurs changements de forme et se métamorphosent en loups assoiffés de sang lors de la pleine lune. Lorsqu'ils reprennent forme humaine au matin, ils n'ont aucun souvenir de leurs méfaits de la nuit.

Loup-garou infecté (NC= 2 + rang/2) : ils ont les mêmes caractéristiques que le loup décrit au rang 1 de la Voie première, avec un rang équivalent au niveau du personnage infecté divisé par 3 (arrondir à l'inférieur). Ils ont une réduction des DM de 5 points, annulée par l'argent, et leur morsure provoque l'infection par la lycanthropie. Leurs PV sont égaux à 20 ou au minimum à ceux du personnage infectés si son score est supérieur.

Résister : un personnage infecté peut toutefois résister à l'appel de la pleine lune en réussissant un test de SAG difficulté 18.

Se souvenir : un personnage peut se souvenir de ses agissements de la nuit en réussissant un test de SAG difficulté 18.

Guérir : si elle est traitée dans les trois jours suivant la morsure, l'infection peut être guérie par certaines herbes médicinales rares ou par les sorts de Guérison ou de Délivrance du profil de prêtre (Voie des soins rang 4 et Voie de la spiritualité rang 3).

VOIE DU LOUP-GAROU (FOR)

VOIE PREMIÈRE

1. Forme de loup (L) : le personnage peut se transformer en loup en dépensant un point de Rage. Sous cette forme, il conserve seulement son score d'INT ainsi que ses PV. Ses autres scores varient en fonction du rang atteint dans la Voie du loup-garou. Au rang 1, il s'agit déjà d'un loup de belle taille, mais les rangs suivants permettent d'aller progressivement vers un loup géant.

FOR +rang, DEX +2, CON +rang*, SAG +3*, CHA -3, DEF [13+rang], Init 14, Morsure attaque = [rang+2], DM [1d6+rang]

** Utiliser deux d20 et garder le meilleur résultat.*

2. Forme hybride (L) : le personnage adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-loup, mi-humanoïde. Il conserve ses caractéristique, mais il obtient les bonus suivants : +2 Mod. de DEX (+4 Init, +2 DEF), +2 Mod. de FOR (+2 Att et DM). En forme hybride, le personnage inflige [1d6+Mod. de FOR DM] par attaque et, au prix d'une action limitée, il peut effectuer une attaque par morsure et une de griffes. En revanche, il ne peut que difficilement utiliser une arme (d12 en attaque).

3. Rage férale (L) : le personnage entre dans une rage sanguinaire pour le reste du combat. Il gagne un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM de ses attaques au contact, mais subit un malus de -3 en DEF. Il doit attaquer tout ennemi en vue et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous ses adversaires, il peut tenter un test de SAG difficulté 13 une fois par tour. S'il réussit cela lui fait immédiatement perdre 1 point de Rage.

4. Mâchoire immense : le loup-garou est considéré de taille Grande lorsqu'il se transforme en loup. Ses DM de morsure passent à [2d6 + rang] DM, sous forme hybride ils passent à [1d8 + Mod. de FOR] DM. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de FOR et garde le meilleur résultat.

5. Attaque bondissante (L) : le personnage peut faire une attaque de griffe et une attaque de morsure. Désormais le personnage se déplace de 30 mètres par action de mouvement et s'il chute, il réduit la hauteur de 10 mètres.

VOIE DE LA NUIT NOIRE (DEX)*

VOIE DE LA NOUVELLE LUNE

1. Enfant de la nuit : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de perception dans la pénombre ou l'obscurité. Dans le noir, il voit comme en plein jour jusqu'à 30 mètres et comme dans la pénombre jusqu'à 60 mètres.

2. Attaque perfide (L) : quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 DM supplémentaire par rang atteint dans la Voie (ne pas multiplier ces dés en cas de critique).

3. Prouesses férales (L) : le personnage peut sauter une distance incroyable de 10 mètres par rang ou courir la même distance sur une surface improbable pendant un tour (eau, feuillage, mur vertical, etc.). Il doit terminer son mouvement sur une surface stable. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.

4. Soumission : une fois par combat, en action gratuite, suite à une attaque, le personnage chute au sol et semble vaincu. Le personnage ignore totalement les DM de l'attaque qu'il vient de subir. Un loup ou un loup-garou considèrera que le personnage s'est soumis et le laissera en paix. Tout autre adversaire pensera qu'il est mort et à son prochain tour, le personnage pourra se relever et effectuer une Attaque perfide.

5. Caméléon ténébreux : dans le noir ou la pénombre, le personnage devient totalement invisible au prix d'une action de mouvement, l'effet dure tant qu'il ne bouge pas. Au prix d'un point de rage, il peut garder cet effet en action même si la lumière éclaire la scène. Le personnage gagne un bonus de +5 en DEF contre

toutes les attaques à distance pendant 5 tours après avoir activé cette capacité.

VOIE DES ESPRITS DE LA NUIT (SAG)*

VOIE DU CROISSANT DE LUNE

1. Sentir les auras (L) : le personnage peut détecter la magie ou tout pouvoir magique ou mutant en action dans un rayon de 30 mètres autour de lui. En ce concentrant un tour supplémentaire sur une aura particulière, il peut déterminer sa force (rang de la capacité, niveau du créateur) et sa nature (vampirique, démoniaque, angélique, mutant, magie, etc.).

2. Protection contre les esprits (L) : le personnage obtient un bonus de +3 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des morts-vivants, des démons, des élémentaires, des créatures conjurées ou des esprits pour toute la durée d'un combat. Il peut aussi partager cette capacité avec un allié en le touchant.

3. Paix intérieure : le personnage peut automatiquement mettre fin à la Rage férale lorsqu'il le souhaite et s'il réussit un test de SAG difficulté 13, il ne perd aucun point de Rage. À partir du niveau 5, il peut faire de même pour la Furie lunaire. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de SAG et garde le meilleur résultat.

4. Voir l'invisible : le personnage voit toutes les créatures invisibles et cachées ou même les esprits à une portée de 30 mètres. En se concentrant pendant un tour, il peut sentir les esprits ou les êtres cachés à une distance de 100 mètres et déterminer la direction approximative de leur position.

5. Esprits grondants (L) : le personnage convoque des esprits de la nature en colère pour tourmenter son adversaire. Il fait un test opposé d'attaque magique (portée 30 mètres), en cas de réussite la cible utilise un d12 au lieu d'un d20 en attaque pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Si la capacité est utilisée dans une cité, le loup-garou gagne aussi un bonus de +2 en attaque (les esprits sont très en colère !).

VOIE DU COEUR DE LA NUIT (INT)*

VOIE DU QUARTIER DE LUNE

1. Maître des métamorphoses : la nuit, le personnage a seulement besoin d'une action de mouvement pour changer de forme au lieu d'une action limitée.

2. Marque des ténèbres (L) : le personnage fait un test d'attaque magique sur une cible en vue (portée 50 mètres). La cible porte une marque magique visible par tous les autres loups-garous pour une durée de 24 heures, quelle que soit sa forme ou son déguisement. La cible ne peut plus se rendre invisible aux yeux des lycanthropes. De plus le personnage peut pister sa cible automatiquement tant que celle-ci se déplace au sol (déplacement divisé par 2) pendant 24 heures.

3. Grand hurlement (L) : la nuit, le personnage peut pousser un hurlement terrifiant. Tous les ennemis en vue dont le niveau est inférieur au personnage doivent faire un test de SAG difficulté 12 ou fuir pendant [1d6 + Mod. de FOR] tours. À l'extérieur, le hurlement porte à 1 km par rang et toutes les créatures qui l'entendent subiront une pénalité de -5 en Initiative si elles combattent le personnage cette nuit.

4. Savoir ancestral (L) : le personnage consulte les esprits de la longue lignée des loups-garous de son clan pour obtenir un renseignement. Il détermine avec précision la géographie locale (sentiers et chemins, passages et vallées, proies et prédateurs, dangers et refuges, etc.) dans un rayon de 5 km. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests d'INT et garde le meilleur résultat.

5. Hanter les rêves (L) : le personnage peut hanter les rêves d'une créature qu'il a rencontrée dans les dernières 24 heures (une seule tentative par nuit). Il doit réussir un test d'attaque magique opposé et en cas de réussite, la cible fait de violents cauchemars dans lesquels elle est poursuivie par une meute de loups qui la rattrapent pour la dévorer. La victime est terriblement fatiguée le lendemain et elle utilise un d12 pour toutes ses actions au lieu d'un d20.



VOIE DE LA LUNE D'ARGENT (CON)*

VOIE DE LA PLEINE LUNE

1. Fourrure rigide : le personnage transforme les poils de sa fourrure en mèches solides et rigides qui le protègent. Il augmente sa DEF de +1 par rang atteint dans la Voie.

2. Résistance à l'argent : réduit les DM des attaques infligées par des armes en argent de 1 point par rang atteint dans la Voie.

3. Réparer les os : désormais, le personnage n'a plus besoin que d'une action d'attaque pour supprimer les effets d'une blessure grave. Au niveau 5, une action de mouvement suffit, mais il lui faut toujours dépenser 1 point de Rage. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat.

4. Griffes d'argent (L) : le personnage transforme ses griffes en argent. Toutes ses attaques sont considérées comme magiques et affectent les créatures sensibles à l'argent pendant [5 + Mod. de CON] tours.

5. Egorger (L) : une morsure dévastatrice à la gorge de l'adversaire ! Le joueur utilise un d12 en attaque au lieu du d20 et si elle est réussie l'attaque inflige +2d6 DM et un effet de saignement pour 1d6 DM supplémentaire par tour pendant 3 tours.

VOIE DU VAGABOND DE LA NUIT (CHA)*

VOIE DE LA LUNE GIBBEUSE

1. Chien-loup : la forme de loup du personnage peut aisément passer pour celle d'un chien-loup. De plus, il sait inspirer confiance aux humains et il garde son score de CHA sous forme de loup.

2. Course : le personnage peut courir sans se fatiguer pendant un nombre d'heures égal à son score de CON en couvrant chaque heure une distance égale à son score de DEX +5 (DEX +10 sous forme de loup).

3. Langage universel : le personnage peut trouver le langage du corps qui lui permet de communiquer avec n'importe quelle créature, de manière primaire cependant. Cette capacité permet aussi bien de communiquer avec un animal qu'avec un humain qui ne parle pas la même langue. De plus, désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

4. Hurlement choral (L) : une fois par nuit, le personnage peut hurler à la lune. Lui et tous les alliés dans un rayon de 30 mètres qui font de même (grâce à une action limitée) obtiennent 1 point de Rage sans risque d'entrer en Rage. Cette capacité permet aussi de communiquer de façon primitive avec tous les loups et les loups-garous à une distance de 10 km. Seul le personnage peut envoyer un message, il ne reçoit pas de réponse.

5. Pont de lune (L) : la lune doit être visible pour utiliser ce pouvoir. Le personnage et jusqu'à 5 compagnons voyagent instantanément sur un rayon de lune sur une distance pouvant aller jusqu'à 2 kilomètres. Le point d'arrivée doit être visible depuis le lieu de départ.

VOIE DE LA LUNE POURPRE *

UNE VOIE DE SANG ET DE COMBAT

1. Griffes acérées : les griffes du personnage sont très tranchantes. Il obtient une réussite critique en attaque sur tout résultat de 18 à 20. De plus il peut utiliser son score de DEX en attaque ou aux DM (au choix) à la place de celui de FOR.

2. Ignorer les blessures : une fois par combat, le personnage ignore 10 DM par rang provenant d'une ou plusieurs attaques qu'il subit dans le même tour, même s'il s'agit d'une arme en argent.

3. Attaques sanglantes : chaque fois qu'il obtient le résultat maximum sur un dé de DM d'une attaque de griffe ou de morsure, le personnage provoque une hémorragie. La victime subit +1 DM chaque tour jusqu'à ce que des soins

lui soient prodigués. Les DM de saignement de plusieurs blessures ne se cumulent pas.

4. Queue puissante : le personnage possède une queue massive et puissante. Il peut réaliser en action gratuite une attaque supplémentaire avec un d12 et infliger [1d4 + Mod. de FOR] DM en cas de réussite. S'il obtient 12 au dé, la victime doit faire un test de FOR opposé ou être renversée.

5. Sang mordant : le sang noir du loup-garou est devenu terriblement acide. Toute créature qui le combat au contact subit 1d6 DM d'acide par attaque réussie. Cet acide affecte les loups-garous comme s'il s'agissait d'argent liquide et les vampires comme s'il s'agissait de feu.

VOIE DE LA TERRE MERE *

UNE VOIE DE PROTECTION ET DE SOINS

1. Lécher les plaies : le personnage peut lécher les plaies, permettant à la cible de récupérer 1 PV par tour pendant un maximum de 1 tour par niveau du personnage traité. Si la cible est un loup-garou, les effets de cette capacité sont multipliés par le rang atteint dans la voie (25 PV en 5 tours au rang 5). Ce traitement peur être répété une seule fois par jour.

2. Protection de la terre : le personnage divise par 2 tous les DM des éléments de la nature, froid, chaleur, venin animal, plante toxique, etc. Il peut par ailleurs trouver automatiquement de la nourriture pour une personne (ou loup-garou) par rang en 1d6 heures de chasse en milieu naturel.

3. Aspirer le venin : en léchant une plaie, le personnage peut retirer le venin d'une blessure et annuler les effets d'un poison. Lui-même devient immunisé aux poisons et aux maladies. De plus, il peut soigner un humain infecté par la lycanthropie depuis moins de trois jours.

4. Apaiser la douleur (L) : le personnage apaise la cible et la soigne en dissipant sa rage. La cible récupère [4d6 + Mod. de SAG.] PV pour chaque point de Rage qu'elle dépense.

5. Transe de la lune : le personnage et jusqu'à un allié par niveau du personnage dansent en hurlant à la lune pendant 5d6 minutes. Chaque participant gagne un point de Rage sans risque d'entrer en Rage férale. Les loups-garous qui réussissent un test de SAG difficulté 15 gagnent un second point. Cette cérémonie ne peut être réalisée qu'une fois par nuit.

VOIE DU MAÎTRE DE MEUTE *

Une Voie de clan et de commandement

1. Montrer sa puissance : le personnage peut infliger des DM temporaires avec ses griffes et ses crocs en ignorant la FOR de la victime. La victime d'une attaque temporaire retranche comme d'habitude son Mod. de FOR des DM temporaires.

2. Profiter du nombre : lorsqu'il combat au contact la même cible qu'un allié, le personnage reçoit un bonus de +2 en attaque ou en DEF. À partir du rang 4, il gagne le bonus en attaque et en DEF.

3. Être en accord (L) : le personnage peut communiquer par télépathie avec les autres loups-garous à une distance de 30 mètres. Il peut parler et entendre les réponses. De plus, en observant un groupe d'individu, il peut déterminer le sentiment dominant du moment et l'avis majoritaire sur une question donnée : guerre, paix, fuir, dormir, indifférence, etc.

4. Appel à la meute (L) : une fois par nuit, le personnage peut convoquer une meute d'une quinzaine de loups normaux. Les loups menacent ou attaquent pour le personnage pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Ils infligent automatiquement 1d6 DM à chaque adversaire présent dans une zone de 10 mètres de diamètre ou se concentrent sur un seul adversaire. Dans ce cas, chaque tour un test d'attaque magique réussi permet d'infliger 3d6 DM à la cible.

5. Frères de sang (L) : le loup-garou échange son sang avec un autre loup-garou. Désormais, lorsqu'ils combattent côte à côte, le frère de sang profite du même bonus que le personnage (+2 en attaque et en DEF). De plus si un frère de sang tombe à 0 PV en combat, tous ses frères gagnent immédiatement un point de rage. Abandonner ou combattre un frère de sang fait perdre définitivement un PV au personnage sur son score maximum.

VOIE DE L'ADAPTATION AU MONDE *

UNE VOIE POUR ALLER PARMI LES HOMMES

1. Trouver la forêt : le personnage peut à tout moment déterminer la direction et la distance du lieu boisé le plus proche. Il est aussi capable de trouver la plus proche sortie d'un bâtiment ou d'une cité.

2. Habitué à la technologie : le personnage ne fait plus tomber les objets en panne et ne provoque plus de dysfonctionnements. Il obtient un bonus de +5 pour comprendre ou savoir faire fonctionner les objets modernes ou complexes.

3. Embrouiller les souvenirs : le loup-garou profite du même talent que les êtres féérique pour faire oublier aux humains ordinaires ce qu'ils ont vu (voir Don d'oubli, avantage d'être féérique).

4. Résistance aux armes à feu : le personnage divise par 2 les DM des armes à feu, même s'il s'agit de balles en argent. Sous forme humaine, il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM des armes à feu.

5. Panne technologique (L) : le personnage peut provoquer une panne dans un objet technologique à une portée de 30 mètres en réussissant un test de SAG de difficulté 10. Si l'objet est porté par un adversaire (comme une arme à feu), il doit à la place réussir un test opposé d'attaque magique.

VOIE DES ESPRITS TOTÉMIQUES *

UNE VOIE POUR COMMUNIQUER AVEC LES ESPRITS DES ANIMAUX

1. En accord avec le monde : les animaux sont amicaux et calmes en présence du personnage. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de survie en nature et en escalade quelle que soit sa forme (humaine incluse).

2. Totem faucon : le personnage adopte la posture du faucon, il gagne +5 en Initiative et +5 à tous les tests de SAG et de détection. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem. Changer de totem est une action d'attaque.

3. Totem rat : le personnage adopte la posture du rat, il gagne +2 en DEF et +5 à tous les tests de CON. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem.

4. Totem chat : le personnage adopte la posture du chat, il gagne +2 en attaque et +5 à tous les tests de DEX. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem. Désormais, changer de totem est une action de mouvement.

5. Totem ours : le personnage adopte la posture de l'ours, il gagne +1d6 aux DM et +5 à tous les tests de FOR. Il conserve ces bonus tant qu'il ne change pas de totem. Désormais, changer de totem est une action gratuite qui peut être réalisée une seule fois par tour.

LES VAMPIRES

Un être humain vidé de son sang et qui subit le Baiser vampirique se transforme en vampire. Il présente tous les signes de la mort, mais sortira de la tombe à la prochaine nuit tombée. Pour se relever comme vampire, il faut impérativement disposer d'un point dans la Voie du Vampire (un personnage peut gagner cette capacité immédiatement pour en bénéficier en jeu et payer le point de capacité au prochain passage de niveau).

REGLES DES VAMPIRES

Les vampires utilisent leur Mod. d'INT pour calculer leur score d'attaque magique.

AVANTAGES

Caractéristique extraordinaire : chaque Voie de vampire fait référence à une caractéristique indiquée entre parenthèses après son nom. En plus de toutes les autres capacités, un vampire reçoit automatiquement un bonus de +1 au score de cette caractéristique par rang atteint dans la Voie.

Créatures non-vivante : les créatures non-vivantes ne respirent pas et sont infatigables. Elles sont de plus immunisées aux poisons, aux maladies et à presque toutes les attaques qui demandent un test de CON. Les vampires voient dans le noir à 20 mètres comme en plein jour.

Immortel : le vampire est immortel. S'il tombe à 0 PV, il s'enfuit en forme gazeuse pour rejoindre son cercueil/repaire et s'y reposer.

Morsure : les crocs du vampire lui permettent de se nourrir et peuvent servir d'arme, infligeant 1d4 DM sans bonus de Carac. Toutefois, infliger des DM ne signifie pas que le vampire peut forcément commencer à boire le sang de sa victime (Voir « Aspirer le sang », plus bas). Cela nécessite l'accès à un vaisseau sanguin important situé sur des zones particulières comme le cou, le poignet ou encore l'aine. Une simple morsure en combat produit des DM ordinaires, c'est pourquoi la plupart des vampires choisissent la ruse, la séduction ou l'utilisation de pouvoir pour endormir la méfiance de leur cible.

Si un vampire particulièrement désespéré, primaire ou inexpérimenté souhaite obtenir ce résultat par la force, commencez par lui demander un test d'attaque contre un score égal à la somme de la DEF et du score d'attaque au contact de la cible. En cas de réussite, le vampire doit encore emporter un test de FOR opposé. Si c'est gagné, le vampire peut commencer à aspirer le sang. La victime peut tenter un nouveau test de FOR à chaque tour (c'est une action de mouvement), mais sa FOR et alors déjà réduite par le pouvoir de drainage du vampire (voir ci-dessous).

Aspirer le sang : lorsqu'il mord une victime sans défense (séduite, endormie, réduite à l'impuissance ou inconsciente), le vampire peut la vider de son sang. Cela lui apporte une puissante extase et il inflige 1d6 points de DM par tour directement retranchés au score de FOR de sa cible. La morsure est indolore et même agréable. Lorsqu'une victime s'aperçoit que quelque chose ne va pas, il est bien souvent déjà trop tard. Lorsque la FOR de la cible tombe à 0, elle meurt et le vampire obtient 1 point de Sang. Le vampire se sent alors plus vivant, il reprend des couleurs et il ressemble parfaitement à un être humain pour une durée de 24 heures Si la victime n'est pas totalement vidée de son sang, le vampire ne reçoit pas de point de sang et la victime est contaminée (voir « Les Sangs-faibles », plus bas).

Baiser vampirique : s'il le souhaite, le vampire peut faire profiter ses victimes du Don ténébreux, afin de les transformer en vampire. Pour cela, après avoir vidé une victime de presque tout son sang (il lui laisse 1 point de FOR), il doit lui faire boire son propre fluide vital. Cela lui occasionne la perte de 3 points

de Sang. Si le vampire ne possède pas assez de points de Sang, le rituel est un échec et la chose se relève sous la forme d'un Sang-faible perverti et haineux qui cherche à détruire son créateur pour boire son sang (complètement) afin de devenir un véritable vampire.

Point de sang : un vampire ne possède pas de points de Récupération et ne guérit pas de façon ordinaire. Soit il se régénère, soit il doit dépense des points de Sang (en cas de blessure grave par exemple). Un personnage vampire utilise donc les cases normalement destinées à la gestion des points de Récupération pour noter ses points de Sang.

Un point de sang est obtenu en vidant complètement un humain de son sang (ce qui le tue). Ces points peuvent être conservés aussi longtemps que le joueur le souhaite, mais aucun vampire ne peut conserver plus de points de Sang que le rang atteint dans la Voie du vampire. De plus, un point de Sang est automatiquement perdu pour chaque test de Soif dévorante raté (voir plus bas).

Un point de Sang dépensé permet :

- de récupérer immédiatement 10 PV, même s'il s'agit de DM de feu (donc au score de PV maximum) ;
- d'annuler les effets d'une Blessure grave ;
- d'obtenir un bonus de +10 sur n'importe quel test d'action physique (FOR, DEX, CON, Attaque au contact) ;
- de nourrir une Goule (voir plus bas).

LIMITATIONS

Vulnérabilité au feu : les vampires sont vulnérables aux DM causés par le feu. Ces DM sont retranchés directement à leur score maximum de PV et pas au score actuel : cela signifie qu'ils ne peuvent pas être régénérés de façon normale. Par exemple, Reth le vampire possède un maximum de 30 PV. Il subit les effets dévastateurs du soleil et perd 5 PV. Son nouveau score maximum de PV est de 25. Il reçoit un coup d'épée pour 7 points de DM, son score actuel de PV est à présent de 18, mais dès le tour suivant, il commence à régénérer jusqu'à revenir à 25 PV.

Le vampire doit se reposer dans son repaire pour récupérer de tels DM. Il récupère alors 1 PV par rang atteint dans la voie du vampire pour 24 heures de repos ininterrompu. Si le repaire du vampire est inaccessible, il doit s'enterrer sous terre et ne récupère alors qu'1 PV par mois.

Terreur du soleil : un vampire subit 2d6 DM de feu par tour lorsqu'il est exposé au soleil. Ces DM sont réduits à 1d6 par tour si le vampire est complètement couvert (vêtements, masque, lunettes). La lumière du soleil est toujours assimilée à des DM de Feu pour un vampire.

Créature de la nuit : durant la journée – du lever au coucher du soleil – **un vampire utilise un d12 pour tous ses tests,** au lieu d'un d20, et il ne peut réaliser aucune action limitée.

Cercueil sur mesure : un vampire qui n'a pas pu dormir le jour dans son cercueil, passe ensuite une très mauvaise nuit ! Il utilise un d12 pour toutes ses actions jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau passer une journée complète de repos dans son cercueil. Un vampire ne peut avoir qu'un seul cercueil à la fois, un cercueil ne devient véritablement le sien qu'une fois qu'il a passé 7 jours et 7 nuits à y dormir.

Soif dévorante : à l'issue de chaque nuit où il n'a pas bu de sang, le vampire doit faire un test de SAG de difficulté 10 (+1 par journée sans nourriture). S'il échoue, il reçoit un malus cumulable de -2 à toute action (pour un maximum de -10) jusqu'à ce qu'il s'abreuve du sang encore chaud d'une victime. S'il reste des points de Sang au vampire, au lieu de subir ce malus, il perd un point.

Se nourrir de sang d'animal est une option de secours très désagréable et

peu viable pour un vampire. Au lieu d'un malus de -2, il ne subit qu'un malus de -1 par jour, limité à -5.

LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES DE VAMPIRES

- Le Nouveau-né n'est vampire que depuis au moins 1 mois. Il est limité au rang 2 des Voies.
- Le Jeune est vampire depuis au moins une année. Il est limité au rang 3 des Voies.
- Le Vampire est vampire depuis au moins une décade. Il est limité au rang 4 des Voies.
- L'Ancien est vampire depuis au moins un siècle. . Il est limité au rang 5 des Voies.
- L'Antédiluvien est vampire depuis au moins un millénaire. Il possède des capacités dont personne ne connaît l'étendue exacte...

LES SANGS-FAIBLES

Les Sangs-faibles, aussi appelés « Vampiriens » à *CO Fantasy*, sont des vampires ratés ou de pauvres hères mordus par un vampire, mais dont tout le sang n'a pas été vidé. Au lieu de devenir des vampires, ils se relèvent en créatures mineures, le plus souvent folles, haineuses et violentes à l'égard de tous les vivants, mais restent parfois au service de leur créateur (selon certaines capacités spéciales des vampires).

Contamination : lorsqu'une victime est mordue par un vampire (voir plus haut), mais que le vampire ne la vide pas totalement de son sang, elle doit faire un test de CON de difficulté 15 chaque nuit suivante tant qu'elle n'a pas récupéré tous ses points de FOR, pour ne pas se transformer en Sang-faible. Elle récupère les points de FOR au rythme de 1 par jour où elle s'expose aux rayons du soleil. Les caractéristiques du Sang-faible (Vampirien) sont indiquées dans *CB #3*, p. 183.

LES GOULES

Ce que les vampires appellent une « Goule » est une créature très différente du monstre de *CO Fantasy*. Une Goule est un humain nourri de sang vampirique, pour en faire un serviteur. Contrairement à la création d'un vampire ou même d'un Sang-faible, son créateur ne l'a pas mordu. Le sang de vampire accorde à la Goule certains pouvoirs, mais elle conserve son statut de vivant (elle boit, mange, respire et dort), ce qui lui permet d'exécuter des missions en plein jour au service du vampire.

Une Goule possède des pouvoirs tant que le vampire qui l'a crée la nourrit. Il lui faut boire au moins un point de Sang par jour pour conserver ou utiliser ses pouvoirs. Elle peut survivre en se contentant d'un point de Sang par mois, mais dans ce cas, elle ne peut faire usage d'aucun pouvoir. Au-delà, elle doit réussir un test de CON difficulté 15 chaque mois. En cas d'échec, elle se transforme irrémédiablement en Sang-faible fou et haineux. En cas de réussite elle survit au prix d'ignobles souffrances et utilise un d12 pour toutes ses actions au lieu d'un d20. Elle perd un point de SAN par mois de ce traitement, si vous utilisez cette règle optionnelle.

Vieillissement : tant qu'elle absorbe au moins 1 point de Sang par mois, une Goule ne vieillit plus.

Vigueur d'outre-tombe : la Goule augmente son score de CON de +2 et désormais, à chaque fois qu'un test de CON est demandé, le joueur ou le meneur lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

Point de Sang : une Goule peut utiliser le point de Sang octroyé par un vampire comme un vampire (sauf pour nourrir une Goule !). Un vampire peut octroyer autant de points de Sang à une Goule qu'il est capable d'en conserver lui-même.



Voie de vampire : une Goule peut progresser dans une Voie de vampire de son choix (sauf la Voie première). Toutefois, il lui faut obtenir chaque jour un point de Sang pour pouvoir utiliser ses capacités.

VOIE DU VAMPIRE

VOIE PREMIÈRE

1. Vitalité ténébreuse : pour chaque rang atteint dans la Voie, le vampire gagne une régénération de 1 point par tour (tant que ses PV sont supérieurs à 0) et une réduction des dommages de 1 (sauf au feu et aux DM sacrés). Les PV sont récupérés au tout début de son tour.

2. Serres de la bête : le personnage est dorénavant capable de transformer ses doigts et ses ongles en véritables griffes pour se battre, il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.

3. Baiser de la goule : le vampire peut créer une Goule à son service. Il s'agit d'un humain ou même d'un Surhumain, qui garde toutes ses capacités et ses Carac., mais bénéficie des avantages d'une Goule (voir plus haut).

4. Marcheur diurne : le vampire peut désormais utiliser des capacités nécessitant une action limitée pendant le jour, tant qu'il est à l'abri de la lumière du soleil. À partir du rang 5, il abandonne le d12 pour retrouver l'usage du d20.

5. Présence abominable : s'il le souhaite, l'apparence décharnée du vampire devient affreuse et sa prestance ténébreuse extrêmement oppressante. La terreur qu'il inspire est digne des plus grands prédateurs de légende. Le vampire reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation. Lorsqu'il attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 20 mètres doivent réussir un test de SAG de difficulté 15 ou être submergées par la peur pendant 1d4 tours. Dans cet état, elles ne peuvent faire qu'une action de mouvement par tour. Les autres Surhumains

VAMPIRE OU VAMPIRES_

Le vampire présenté dans *CO Fantasy* a été créé pour être compatible avec son équivalent dans *Dungeons & Dragons* ou *Pathfinder*. Les règles sur les vampires présentées ici sont plutôt inspirées par le *Monde des ténèbres* ou les films de genre comme *Entretien avec un vampire* (tiré du livre d'Anne Rice) ou même *Blade*. Malgré nos efforts pour rapprocher au mieux ces conceptions difficilement compatibles, quelques choix peuvent choquer les puristes (le rôle des cercueils ou les Sangs-faibles par exemple). Supprimez et remplacez ce que vous n'aimez pas !

En fin de compte, nous n'avons pas trouvé de solution satisfaisante pour un point particulier : l'absorption d'énergie. Toutes les attaques des vampires de *CO Fantasy* produisent des DM d'énergie négative et permettent d'aspirer l'énergie vitale des victimes. Cela leur permet de transformer celles-ci en vampirien (Sang-faible). Si vous voulez conservez cette vision et être 100% compatible avec le vampire du bestiaire de *fantasy*, vous devrez remplacer la capacité de rang 5 de la Voie du vampire par celle présentée ci-dessous. Cette règle implique que le vampire de *CO Fantasy* a atteint le rang 5 de la Voie. Toutefois, il est concevable de rencontrer des vampires moins puissants qui n'ont pas accès à ce pouvoir.

5. Absorption d'énergie : désormais les attaques naturelles du vampire, griffes inclues sont porteuse d'une aura d'énergie négative qui détruit et aspire la vitalité des cibles vivantes. Pour chaque attaque réussie, le vampire inflige 1 point de Mort et récupère 5 PV. Lorsque le nombre de point de Mort d'une victime humanoïde dépasse son niveau, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en Sang-faible au bout de 2d6 heures. La tuer et brûler son cadavre est la seule solution pour empêcher la transformation.

n'ont besoin de réussir qu'un test de difficulté 10 pour résister.

VOIE DE LA RAGE PRIMORDIALE (FOR)

1. Œil du prédateur : les yeux du vampire luisent d'une lueur surnaturelle, lui accordant une vision parfaite dans l'obscurité la plus totale à une distance de 50 mètres, ainsi qu'un bonus de +5 aux tests pour intimider ou effrayer.

2. Mâchoire béante : la bouche du vampire peut s'ouvrir de façon monstrueusement grande. Il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par morsure et peut obtenir une attaque gratuite de morsure chaque tour. Il utilise un d12 pour le test de cette attaque au lieu d'un d20.

3. Puissance de la tombe : le vampire gagne un bonus de +5 à ses tests de FOR. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de FOR et garde le meilleur résultat (le jour, il lance deux d12).

4. Furie écarlate (L) : le vampire se plonge dans une rage sanguinaire qui dure un tour par niveau. Il devient immunisé aux attaques basées sur les sentiments et les émotions, il gagne un bonus de +5 pour résister aux attaques mentales et inflige +1d6 aux dommages de corps-à-corps. Il ne peut plus utiliser d'attaque ou de pouvoir à distance et il doit réussir un test de SAG 13 pour faire mette prématurément fin à cet état.

5. Éventrer (L) : une attaque de griffe dévastatrice à l'abdomen de l'adversaire. Le joueur utilise un d12 en attaque au lieu du d20 et, si elle est réussie, l'attaque inflige +2d6 DM et un effet de saignement d'1d6 DM supplémentaire par tour pendant 3 tours.

VOIE DE LA MALIGNITÉ D'OUTRE-TOMBE (DEX)

1. Baigné par la nuit : le vampire gagne un bonus de +5 à ses tests de discrétion. De plus, tant qu'il reste immobile dans les ombres, il faut un test de SAG de difficulté 20 pour le détecter.

2. Promptitude : la vitesse d'exécution exceptionnelle du vampire lui octroie un bonus égal au rang atteint dans la Voie aux tests de DEX, en Initiative et en DEF.

3. Vif-argent (L) : le vampire a acquis une telle vitesse d'action qu'il peut effectuer deux attaques de griffe au prix d'une Action limitée. Sa seconde attaque est réalisée avec un d12 au lieu d'un d20. À partir du rang 5, Vif-argent lui permet d'obtenir 3 attaques, mais chacune d'elle doit alors être réalisée avec un d12 au lieu d'un d20.

4. Plus rapide que la mort : désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat. La vitesse de course du vampire augmente et il peut ajouter 10 mètres de déplacement à chaque action qu'il utilise : action de mouvement, d'attaque ou action limitée.

5. Mille visages : le contrôle du vampire sur les ombres est tel qu'il peut brouiller ses traits et sa silhouette pour se rendre méconnaissable ou imiter l'apparence d'une autre personne, au prix d'une action de mouvement. Une personne étudiant de près le vampire peut tenter de percer à jour la supercherie en réussissant un test d'INT de difficulté 15.

VOIE DE LA RÉSILIENCE SÉPULCRALE (CON)

1. Chair morte : le vampire gagne une réduction de dommages supplémentaire de 1 par rang atteint dans la Voie. Cependant, il est désormais aussi vulnérable aux armes en argent et celles-ci lui infligent des DM normaux (aucune RD).

2. Maître du tombeau : désormais, le vampire peut faire sien un nouveau cercueil en seulement une journée passée à l'intérieur (au lieu de 7). De

plus, il peut posséder deux cercueils à des endroits différents à tout moment.

3. Peau de marbre : le vampire augmente sa DEF de +2, les projectiles des armes à feu rebondissent sur sa peau et il divise les DM de ces armes par 2 (après réduction des DM).

4. Corps de brume (L) : le vampire peut se transformer à volonté en forme gazeuse et se déplacer de 10 mètres par action de mouvement, en planant au-dessus du sol et en passant à travers les interstices. Dans cet état, il est immunisé aux attaques physiques, sauf aux DM de feu. Reprendre sa forme matérielle demande une action limitée au vampire.

5. Enfouissement (L) : le vampire peut s'enfoncer dans la terre (mais pas la pierre ou les surfaces artificielles) et en ressortir de la même façon. Durant la durée de son enfouissement, il est indétectable et invulnérable à tout pouvoir mental. Il ne peut pas agir, mais se régénère de façon normale et se trouve à l'abri du soleil.

VOIE DU SOMBRE SAVOIR (INT)

1. Sens acérés : le vampire gagne un bonus de +5 à ses tests de perception. De plus, il peut prendre une action limitée pour accroitre l'efficacité d'un de ses sens durant [1D6 + Mod. d'INT] minutes. Les tests basés sur ce sens se font alors avec deux d20 (on garde le meilleur résultat), mais les stimuli trop importants (forte lumière pour la vue, etc.) imposent un jet de CON de difficulté 15 pour ne pas être étourdi un tour (une seule action de mouvement ou d'attaque, au choix).

2. Murmures du suaire (L) : le vampire peut envoyer un message à une personne à portée de vue, à une distance maximum de 50 m par rang, ou à une personne de sa connaissance hors de son champ de vision, à une distance de 20 m par rang. Ces murmures sont si persuasifs que le vampire peut effectuer des tests sociaux comme s'il était présent.

3. Regard de l'âme (L) : le vampire peut lire les pensées de la cible et déceler les mensonges, à une portée de 10 m. La cible peut résister avec un test de SAG de difficulté [10 + Mod. d'INT] du vampire. Une cible qui a résisté au Regard de l'âme y est immunisée pour 24 heures. Si le vampire réussit un test d'INT de difficulté 20, il perçoit la nature réelle de la cible et perce toute illusion.

4. Enterrement psychique (L) : le vampire attaque mentalement une cible située à moins de 30 m. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [4D6 + Mod. d'INT] DM temporaires. Un test de SAG de difficulté [12 + Mod. d'INT du vampire] permet de n'en subir que la moitié. Si la cible tombe inconsciente à cause de ce pouvoir, elle subira une folie temporaire à son réveil (voir les règles de folie, plus haut).

5. Vieux comme le temps : désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests d'INT et garde le meilleur résultat. De plus, le vampire peut résister à toute attaque mentale par un test d'INT opposé à son adversaire.

VOIE DE L'ESPRIT FAROUCHE (SAG)

1. Chuchotements dans la nuit (L) : le vampire peut appeler les animaux des alentours (y compris les insectes) dans un rayon de 200 m par rang atteint dans la Voie. Les créatures ainsi appelées sont bien disposés envers le vampire, même si elles ne lui obéissent pas spécialement.

2. Maître du troupeau (L) : le vampire peut commander à tous les animaux et les contraindre à lui obéir en réussissant un test de SAG de difficulté égale à la FOR de l'animal. La somme des bonus de FOR des animaux contrôlés ne doit pas dépasser son score d'attaque magique. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur

les animaux magiques ou fantastiques. Le vampire peut leur faire absorber un point de Sang pour les transformer en créatures monstrueuses. Une telle créature profite de tous les avantages et inconvénients d'une Goule. De plus, elle augmente sa DEF, ses scores d'attaque et de DM de +2, elle est fidèle au vampire et comprend des ordres simples (garder un lieu ou une personne, attaquer, suivre le personnage, etc.).

3. Mille yeux (L) : le vampire peut voir à une distance de 200 m par rang en utilisant les sens des animaux qu'il contrôle. Il peut poster des sentinelles ou envoyer des espions. Il est donc très difficile de le surprendre ou de lui dissimuler quelque chose.

4. Forme de la bête (L) : le vampire est capable de se transformer en un énorme loup maléfique, aussi appelé « sombre loup ». Sous cette forme, le vampire se déplace de 30 mètres par action de mouvement, sa DEF passe à 18 et il obtient une attaque de morsure qui inflige [2d6+5] DM. Sous cette forme, le vampire peut utiliser toutes les capacités qui ne nécessitent pas de parler ou de faire usage de mains humaines. Il lui faut une action de mouvement pour reprendre sa forme de vampire.

5. Je suis la bête : désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de SAG et garde le meilleur résultat. De plus, les instincts du vampire sont si développés qu'il gagne un bonus de +2 en DEF et en Initiative.

VOIE DE L'ATTRAIT DE LA NUIT (CHA)

1. Le fouet de la langue (L) : en réussissant un test d'attaque magique, le vampire peut donner un ordre simple à une cible (20 m de portée), qu'elle exécutera pendant un tour entier. La cible peut y résister avec un test de SAG de difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si cet ordre est suicidaire (sauter dans le vide, par exemple), la cible gagne un bonus de +5 pour y résister. Cet ordre peut être une suggestion mentale comme par exemple faire déclarer à la cible « Vos papiers sont en règle, vous pouvez passer » alors que le vampire n'a présenté aucun papier.

2. De velours est ma voix : le vampire gagne un bonus de +5 à tous ses tests de CHA. De plus en passant 1d6 tours à parler à un humain ordinaire, il peut implanter dans l'esprit de sa cible qu'il est une vieille connaissance amicale. La cible peut faire un test de SAG de difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister. En cas d'échec, elle considère le vampire comme un vieil ami.

3. Attraction irrésistible (L) : le vampire peut attirer à lui jusqu'à une cible par rang atteint dans la Voie avec une portée de 30 m. Les personnes ciblées peuvent résister avec un test de SAG de difficulté [12 + Mod. de CHA]. Le vampire peut, à la place, choisir de repousser ces cibles. Les victimes du pouvoir utilisent leur prochain tour pour s'éloigner ou s'approcher du vampire au mieux de leurs capacités, même si cela les amène à prendre des risques inconsidérés, comme par exemple sauter d'une falaise.

4. La nuit incarnée : le vampire est capable de se transformer en chauve-souris de taille ordinaire. Sous cette forme, le vampire peut voler et il se déplace de 40 m par action de mouvement. Il peut ainsi parcourir 30 km par heure sans considération de terrain. Sa DEF passe à 20 tant qu'il peut voler (au sol, elle tombe à 12) et il ne peut attaquer ou utiliser de pouvoirs (ses résistances en revanche sont toujours actives). Il lui faut une action de mouvement pour reprendre sa forme de vampire.

5. Emprise sur les vivants : désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. La difficulté de tous les tests de résistance aux pouvoirs de la Voie est augmentée de 3 points.



RENCONTRES ET CREATURES

Dans un cadre de jeu contemporain, les combats restent des moments cruciaux dans lesquels la tension atteint son paroxysme, et la différence entre la vie et la mort est bien mince. Toutefois, contrairement à *CO Fantasy*, le style de jeu et l'architecture des profils n'en fait pas le thème central. C'est pourquoi le bestiaire est beaucoup plus restreint et les règles sont simplifiées.

SCORES DES CRÉATURES

Par rapport à un personnage, les créatures possèdent un bloc de statistiques simplifié. On y trouve les indications suivantes.

NIVEAU DE CRÉATURE (NC)

Le Niveau de créature (NC) est un indicateur de la puissance d'un monstre. Il permet de vérifier si les créatures et leur nombre sont adaptés au niveau du scénario. En règle générale, un groupe de 4 personnages est de taille pour affronter une créature dont le NC est inférieur ou égal au niveau moyen des PJ. Une créature du niveau du groupe de personnage constitue déjà une rencontre sérieuse qui peut poser des problèmes. Entendez par là qu'en cas de malchance aux dés, les PJ pourraient être mis en fuite. Toutefois ces problèmes peuvent varier selon le genre choisi.

En effet, le NC d'une créature reste le même, que vous jouiez avec les règles de base, en variante pulp ou épouvante, alors que les personnages pulp sont globalement plus puissants. Il y a deux raisons à cela. D'abord, les personnages pulp devront enchaîner plus de combats que ceux des autres genres, ils seront donc souvent blessés ou diminués au début des rencontres. Ensuite, il est de bon ton qu'ils gagnent à peu près à tous les coups alors que dans une ambiance d'épouvante, la mort et la défaite sont des options beaucoup moins improbables…

Nombre de créatures : plus la rencontre comporte de créatures et plus le NC de chaque créature doit être faible. Pour connaitre le niveau d'une rencontre avec plusieurs créatures, prenez le NC de la plus puissante et ajouter lui la moitié du NC de chaque autre créature.

Par exemple une créature de NC4 et 2 autres de NC 2 forment un NC global de 6 (4+(2/2)+(2/2)).

Cette méthode reste approximative, le NC est un indicateur à utiliser avec prudence. Enfin, les conditions particulières d'un combat (avantage/désavantage environnemental) peuvent influer sur son issue.

NC d'un PNJ : un PNJ construit sur le modèle d'un PJ possède un NC égal à la moitié de son niveau. Un militaire de niveau 8 a donc un NC de 4.

TAILLE

La taille permet d'avoir une bonne idée de la puissance de la créature et des choses qu'elle peut faire. Certaines capacités s'appliquent à certaines catégories de taille et pas à d'autres. Par exemple, pour pouvoir lancer une autre créature, il faut qu'elle soit d'une catégorie de taille inférieure à la vôtre !

Il existe 6 catégories de taille, par ordre croissant : minuscule, très petite, petite, moyenne, grande et énorme. On peut aussi imaginer la taille colossale pour tout ce qui est plus grand qu'énorme ! (Voir *CO Fantasy*, à ce sujet.)

Si rien n'est précisé dans sa description, la taille par défaut d'une créature est moyenne.

CARACTÉRISTIQUES

La description d'une créature utilise toujours le Mod. de Carac., et jamais la valeur de la caractéristique.

CATÉGORIE DE CRÉATURE

Contrairement à *CO Fantasy*, on ne précise pas de catégorie car la majorité des adversaires rencontrés par les personnages sont des humanoïdes. Quand aux animaux, ils n'ont pas de capacités communes particulières, à part leur immunité aux pouvoirs qui ciblent uniquement les humanoïdes. Les autres créatures étranges et fantastiques ont des capacités personnalisées. Pour celles-ci, vous pouvez vous inspirer des règles de *CO Fantasy* (*CB #3*).

EXEMPLES DE TAILLE

Taille	Exemple	Hauteu maximum d'un humanoïde	Poids maximum
Minuscule	Souris, taupe	10 cm	0,5 kg
Très petite	Chat, aigle	50 cm	5 kg
Petite	Babouin, chien	1m	50 kg
Moyenne	Humain, loup, léopard, gorille	2m	200 kg
Grande	Ours, tigre, taureau, gorille dominant	3m	2 tonnes
Énorme	Éléphant, dragon, tyrannosaure	6m	10 tonnes

Carac. supérieure : l'astérisque qui suit la valeur d'une Carac. signifie que la créature utilise deux d20 pour réaliser les tests et que le MJ garde le meilleur résultat. Par exemple, de nombreux animaux se voient attribuer CON (survie) et SAG (perception) en Carac. supérieure.

DEF, PV ET INIT

Ces valeurs sont similaires à celles d'un personnage.

RD : cette abréviation apparaît parfois entre parenthèses après le score de PV d'une créature et signifie Réduction des DM. Elle est suivie d'un chiffre. Vous devrez retrancher cette valeur à tous les DM subits par la créature.

CRÉATURES ET BLESSURES GRAVES

Comme les créatures sont définies par leurs Mod. et non par leur score de Carac., il est plus simple de prendre pour seuil de blessure grave le score de :

[10 + Mod. de CON]

Les personnages sont donc légèrement avantagés. Si vous jouez avec la variante d'épouvante, utilisez [5 + Mod. de CON]. Ce qui revient au même que pour les personnages...

TEST D'INCONSCIENCE

Le joueur doit faire un test de DEX (attaque au contact) ou de PER (attaque à distance) difficulté [10 + Mod. de CON de la créature]. En cas de réussite, il a atteint un organe vital et la créature est hors combat (morte ou inconsciente). En cas de succès elle reste consciente et agit en utilisant un d12.

ATTAQUES

Chaque attaque correspond à un mode précis. Il est suivi du bonus à l'attaque correspondant, puis des DM qu'infligent l'attaque lorsqu'elle est réussie.

En dessous de l'attaque principale figure parfois un second mode d'attaque. Il s'agit souvent d'une attaque à distance et sa portée est indiquée entre parenthèses après le nom. Ces deux attaques ne peuvent pas être réalisées dans le même tour, chacune d'elle exige une action d'attaque indépendante.

ATTAQUE MULTIPLE

Lorsqu'une créature peut réaliser plusieurs attaques indépendantes dans le même tour, cela est précisé. Dans ce cas, elle peut choisir une cible différente pour chacune de ses attaques. Le MJ doit se souvenir que, sauf mention contraire, il faut une action limitée pour réaliser plusieurs attaques.

Si la créature dispose de plusieurs modes d'attaque, mais que ceux-ci sont tous dirigés vers une cible unique, la description de la créature ne s'embarrasse pas d'attaques multiples indépendantes. Lorsqu'une attaque est formulé comme ceci par exemple :



« Morsure et griffes +5 DM 2d6+5 », la créature réalise une attaque sans dissocier ce qui est dû à l'un ou à l'autre. Un seul test d'attaque est réalisé et les DM sont infligés une seule fois, au prix d'une action d'attaque.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Après les valeurs des caractéristiques de combat, toutes les capacités spéciales sont indiquées. Elles sont toutes optionnelles et n'apparaissent que si elles existent. On y trouve dans l'ordre les Voies et les Capacités indépendantes.

CONCEVOIR UNE CRÉATURE

Pour plus de simplicité, nous avons classé les créatures en quatre tailles et quatre archétypes. Vous pourrez choisir l'archétype en vous inspirant des exemples ci-dessous.

Inférieur : cet archétype est réservé aux créatures peu belliqueuses, les herbivores qui servent souvent de nourriture aux prédateurs ainsi que les créatures de constitution particulièrement fragile. Il peut aussi être utilisé pour une créature que vous considérez à la limite entre deux catégories de taille.

Rapide : cet archétype correspond aux créatures qui comptent sur la vitesse et l'esquive pour améliorer leurs capacités de combat, comme les félins, petits et grands. Elles sont généralement parmi les plus petites ou légères dans leur catégorie de taille.

Puissante : cette catégorie est réservée à des créatures particulièrement fortes, lourdes ou robustes pour leur catégorie de taille.

Standard : lorsque vous ne savez pas où classer votre créature, c'est sans doute parce qu'elle appartient à cette catégorie. Ni particulièrement rapide, ni très lourde et puissante, c'est le cas de la majorité des humanoïdes.

Inférieur Cheval, bétail, humain citadin, bureaucrate

Rapide Tigre, panthère, singe, vélociraptor, insecte géant, gymnaste

Standard Chien, loup, humain sportif, travailleur manuel

Puissante Sanglier, ours, humain de grande taille, bodybuilder

TABLEAU DES ARCHÉTYPES

DEF : la DEF d'une grande créature augmente pour simuler le fait que sa taille et l'épaisseur de sa peau la rendent peu à peu insensible aux attaques à échelle humaine. Cela oblige les personnages à viser plus précisément les organes vitaux et les parties exposées (les yeux, la bouche, certaines articulations, etc.), ce qui rend l'attaque plus difficile. Toutefois, par rapport aux créatures de *CO Fantasy*, elle a été réduite pour deux raisons : d'une part, le bonus d'attaque des PJ est moins élevé et d'autre part, les armes à feu rendent moins efficace l'épaisseur du cuir de la plupart des grosses créatures.

TRES PETITES CRÉATURES

Les créatures Très petites et Minuscules sont des exceptions : elles sont trop faibles pour les différencier les unes des autres et chacune d'elle forme un seul archétype.

Minuscule
NC 0
FOR -4 **DEX** +4* **CON** -4
DEF 16 **PV** 1 **Init** 19
Attaque +1 **DM** 1
Déplacement 10 mètres par action de mouvement.

Très petite
NC 0
FOR -3 **DEX** +3* **CON** -3
DEF 15 **PV** 2 **Init** 17
Attaque +3 **DM** 1

EXEMPLES

Chien : taille petite, archétype standard
Chien-loup : taille petite, archétype puissant
Loup : taille moyenne, archétype standard
Sanglier : taille moyenne, archétype puissant
Bovidé : taille grande, archétype inférieur
Tigre ou Gorille mâle : taille grande, archétype rapide
Ours brun/blanc : taille grande, archétype standard/puissant
Éléphant d'Asie/d'Afrique : taille énorme, archétype inférieur/standard

TABLEAU DES ARCHÉTYPES

Taille	Inférieur	Rapide	Standard	Puissant
Petite	**NC** 0 **FOR** -2 **DEX** +1 **CON** -2 **DEF** 12 **PV** 2 **Init** 15 **Attaque** +1 **DM** 1d4-2	**NC** 0 **FOR** -2 **DEX** +4* **CON** -2 **DEF** 15 **PV** 2 **Init** 19 **Attaque** +4 **DM** 1d4-2	**NC** 0 **FOR** -1 **DEX** +2 **CON** -1 **DEF** 13 **PV** 3 **Init** 15 **Attaque** +2 **DM** 1d4-1	**NC** 0 **FOR** +1* **DEX** +1 **CON** +1 **DEF** 12 **PV** 4 **Init** 13 **Attaque** +1 **DM** 1d4+1
Moyenne	**NC** 0 **FOR** +0 **DEX** +0 **CON** +0 **DEF** 10 **PV** 4 **Init** 10 **Attaque** +1 **DM** 1d4	**NC** 1/2 **FOR** +0 **DEX** +4* **CON** +0 **DEF** 14 **PV** 6 **Init** 18 **Attaque** +5 **DM** 1d6	**NC** 1/2 **FOR** +1 **DEX** +1 **CON** +1 **DEF** 11 **PV** 9 **Init** 12 **Attaque** +2 **DM** 1d6+1	**NC** 1 **FOR** +3* **DEX** +0 **CON** +3 **DEF** 12 **PV** 15 **Init** 10 **Attaque** +4 **DM** 1d6+3
Grande	**NC** 2 **FOR** +4 **DEX** +0 **CON** +4 **DEF** 13 **PV** 20 **Init** 10 **Attaque** +4 **DM** 1d6+4	**NC** 3 **FOR** +5 **DEX** +4* **CON** +5 **DEF** 16 **PV** 30 **Init** 18 **Attaque** +7 **DM** 2d6+5	**NC** 3 **FOR** +6 **DEX** +1 **CON** +6 **DEF** 14 **PV** 30 **Init** 12 **Attaque** +8 **DM** 2d6+6	**NC** 5 **FOR** +8* **DEX** +0 **CON** +8 **DEF** 16 **PV** 50 **Init** 10 **Attaque** +10 **DM** 2d6+8
Enorme	**NC** 5 **FOR** +7 **DEX** +0 **CON** +7 **DEF** 15 **PV** 60 **Init** 10 **Attaque** +8 **DM** 2d6+7	**NC** 8 **FOR** +9 **DEX** +3* **CON** +9 **DEF** 18 **PV** 70 **Init** 16 **Attaque** +12 **DM** 3d6+9	**NC** 10 **FOR** +11 **DEX** +0 **CON** +11 **DEF** 16 **PV** 90 **Init** 10 **Attaque** +14 **DM** 3d6+11	**NC** 12 **FOR** +13* **DEX** -1 **CON** +13 **DEF** 18 **PV** 110 **Init** 8 **Attaque** +16 **DM** 3d6+13

AMÉLIORER UNE CRÉATURE

Après lui avoir choisi un archétype, il est possible d'augmenter la puissance d'une créature pour qu'elle corresponde au niveau du scénario. Pour chaque augmentation du NC d'1 point, la créature obtient : +10 PV, +1 en attaque, aux DM et en DEF. Vous pouvez augmenter le Mod. de For ou de DEX de +1 pour qu'il corresponde à ces augmentations.

CRÉATURES DE CO FANTASY

Il est tout à fait possible d'utiliser les créatures de *CO Fantasy*. Toutefois, elles sont globalement beaucoup plus puissantes que ce que des personnages de *CO Contemporain* du niveau correspondant sont capables d'affronter. En effet, les personnages de *CO Fantasy* ont presque le double de PV à leur disposition et ils portent des armures. De plus, tous les profils de *CO Fantasy* possèdent de nombreuses capacités de combat, ce qui n'est pas le cas d'un groupe équilibré d'aventuriers contemporains.

Vous pouvez donc utiliser les statistiques des créatures de *CO Fantasy*, mais en multipliant leur NC par 2.

N'oubliez pas que les armures anciennes voient leur DEF réduite de 4 points contre les armes à feu : c'est le cas de presque tous les monstres de *CO Fantasy*. Leur DEF ne doit toutefois pas être réduite sous [10 + Mod. de DEX].

CONCEVOIR UN PNJ

Vous pouvez créer un PNJ humanoïde comme un PJ, mais cela doit être réservé aux PNJ les plus importants. Pour les PNJ les plus courants, utilisez simplement les exemples présentés ou

modifiez-les légèrement. Vous pouvez aussi utiliser la méthode ci-dessous pour améliorer un profil de combattant sans avoir à vous préoccuper des Voies. Enfin, nous vous proposons deux Voies particulièrement utiles pour améliorer facilement les boss importants. Chaque rang acquis dans la Voie du chef d'armée ou dans la Voie du PNJ récurrent augmente le NC de +1.

PROGRESSION DES PNJ COMBATTANTS

Le PNJ obtient directement des bonus en attaque, aux DM, aux PV, etc., sans avoir besoin de détailler ses capacités.

Endurci (+1/2 NC) : +5 PV, +1 en Init, attaque et aux DM.

Expert (+1 NC) : +10 PV, +2 en Init, attaque et aux DM.

Élite (+2 NC) : +20 PV, +3 en Init, attaque et aux DM.

Champion (+3 NC) : +30 PV, +4 en Init, attaque et aux DM.

VOIE DU CHEF D'ARMÉE

Cette Voie permet de créer des groupes armés plus coriaces. Les créatures dotées de cette voie obtiennent le CHA en Carac. supérieure (indiqué par un *).

1. Sergent : une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres et à porté de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, le sergent peut retrancher 10 aux DM qu'il subit de n'importe quelle attaque.

2. Capitaine : le capitaine donne un bonus de +1 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres et à portée de vue. De plus le capitaine bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

3. Commandant : le commandant offre un bonus de +2 en initiative, en attaque, aux DM et en DEF à tous les soldats sous ses ordres et à portée de vue. Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 3 mètres du commandant, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

VOIE DU PNJ RÉCURRENT

Cette Voie est crée sur mesure pour un PNJ important et récurrent de votre campagne. Elle doit lui permettre de survivre à l'agressivité bien naturelle de vos PJ et lui donner l'occasion de se tirer d'un mauvais pas pour mieux revenir plus tard... et se rendre encore plus détestable !

Les créatures dotées de cette voie obtiennent l'INT et le CHA en Carac. supérieure (indiqué par un *).

1. Instinct de survie : la créature est passée maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, le PNJ peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou de DEX au choix, difficulté 10, pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +3 en DEF lorsqu'il lui reste moins de la moitié de ses PV.

2. Chair à canon : une fois par tour, le PNJ 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). Le PNJ gagne un bonus de +3 en DEF tant que ses sbires sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

3. Porteur de poisse : toutes les attaques et tous les tests effectués contre le PNJ sont réalisées avec deux dés, seul le plus mauvais résultat est pris en compte. Chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de chance contre lui, le PNJ gagne 1 point de poisse. Un point de poisse peut être utilisé pour infliger une pénalité de -10 au test de d20 d'un adversaire au moment où le MJ en a envie.

LISTE DE PNJ

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 (Endurci)
FOR +1* **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 16 **Init** 11
Matraque +2 **DM** 1d4+2
Pistolet moyen +2 **DM** 1d8+1

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

SIMPLE FLIC

NC 1 (Endurci)
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

INSPECTEUR

NC 2 (Expert)
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 (20m) +5 **DM** 1d8+2
Voie de l'investigation rang 2

MILITAIRE DE CARRIÈRE

NC 1 (Endurci)
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 16
Couteau +2 **D**
Fusil d'assau
DM 2d8+1

VÉTÉRAN

NC 2 (Expert)
FOR +1 **DEX** +
INT +0 **PER** +
CHA +0
DEF 11 **PV** 21
Couteau +3 **D**
Fusil d'assau
+4 **DM** 2d8+2

FORCES SPÉ

NC 3 (Elite)
FOR +1 **DEX** +
INT +1 **PER** +
DEF 12 **PV** 32
Couteau +5 **D**
Fusil d'assaut
DM 2d8+3

CHEF DES F
SPÉCIALES

NC 4 (champio
FOR +3* **DEX**
INT +2 **PER** +
DEF 12 **PV** 43
Couteau +8 **D**
Fusil d'assaut
DM 2d8+4
NC 7 avec 3 ra
du chef d'arr
chant récurren
NC 10 avec les



Bâtisses & Artifices n°9

HASHIMA, L'ÎLE FANTÔME

Dans ce Bo-A, la rédaction vous propose de visiter un lieu bien réel : l'île de Hashima, située au large de Nagasaki, au Japon. Si l'endroit existe bel et bien, nous avons évidemment pris quelques libertés concernant son histoire et ses occupants. Pour autant, les éléments les plus étonnants que vous lirez ici ne sont parfois que la stricte vérité !

J'ai rejoint Hashima à la recherche de l'oubli, mais c'est lui qui m'a trouvé.

— Graffiti anonyme

SURVOL DE L'ÎLE

Au large de Nagasaki, au Japon, de nombreuses îles abandonnées de tailles diverses forment un labyrinthe de terres et de roches émergentes. Nul n'y aurait prêté attention jusqu'à ce que l'une d'entre elles, Hashima, révèle en son sein un précieux gisement de charbon. L'île a été aménagée à la fin du XIXe siècle par la société Mitsubishi, qui y installe une mine. De multiples chantiers de construction y ont été lancés afin accueillir toutes les personnes nécessaires à son bon fonctionnement.

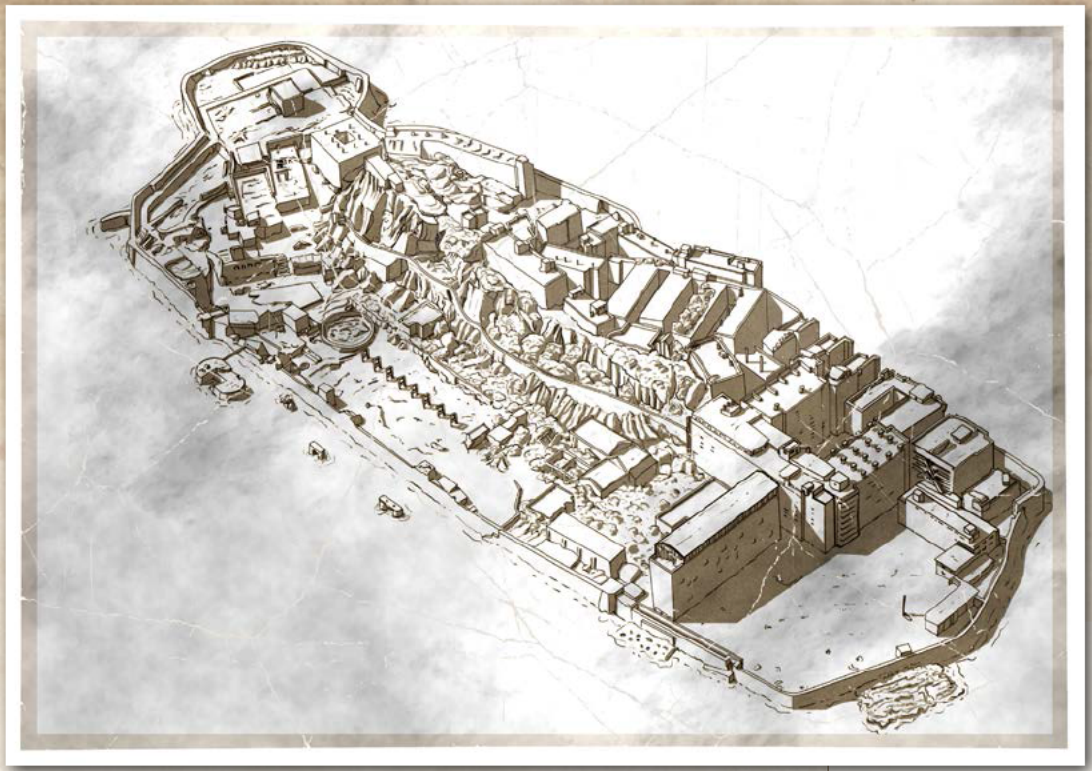
QUELQUES FAITS :

- En 1916, le premier immeuble japonais en béton y a été construit, presque dix ans avant le premier de ce genre en France.
- Au cours de la Seconde Guerre mondiale, les travailleurs ont été remplacés par des Coréens et des Chinois, beaucoup d'entre eux étant des prisonniers de guerre. Les conditions de vie était alors déplorables, et on compte plus d'un millier de morts, dont une bonne partie par suicide ou par noyade, lors des tentatives de fuite.
- Dans les années 50, Hashima a atteint son pic de population : 5 000 habitants.
- La seule habitation en bois était celle du gérant de l'île.
- L'île n'est qu'un amas rocheux, impropre à toute culture agricole. Dans les années 1960, de la terre y a été amenée pour mettre en place des jardins sur les toits.

L'objectif était de rendre cette île totalement indépendante. On y trouvait donc des commerces, des temples, un gymnase, une école et divers autres infrastructures. Cependant, l'île devait être ravitaillée en nourriture et en eau potable. Tout était à portée de main pour les habitants et il était même possible de se rendre d'un point à l'autre de l'île sans jamais voir le ciel grâce aux nombreuses galeries en béton qui courent d'un bâtiment à l'autre. Ainsi, les gens pouvaient être protégés des typhons.

En 1974, alors que le charbon devenait beaucoup moins rentable que le pétrole, l'île fut abandonnée du jour au lendemain. Alors que beaucoup se demandent (à juste titre) pourquoi l'île a été évacuée aussi précipitamment, de nouveaux occupants arrivent régulièrement depuis quelques années. Malheureusement pour eux, il semblerait que certains aient de nouveaux projets pour Hashima. Aujourd'hui, ce lieu désolé est peuplé de parias et autres curieux.

Le problème de l'autonomie se pose encore, mais chacun y va de sa solution et la débrouillardise satisfait bien des besoins. Des potagers ont été réhabilités sur certains toits, tandis que des



aliments lyophilisés sont apportés en masse, sans que l'on sache exactement comment. Des collecteurs d'eau de pluie ont été installés. Pour le reste, le troc et l'ingéniosité font des miracles.

Bains publics [1]

Construits sous le sol, ces bains publics n'ont jamais cessé de fonctionner. Personne ne sait exactement d'où vient l'eau chaude mais nul ne s'en plaint. S'il y a bien un lieu où tous les occupants de l'île peuvent se retrouver, c'est celui-ci. On attribut à ses eaux des propriétés extraordinaires.

Magasins et bureau de poste [2]

Ceux qui sont revenus sur l'île après l'abandon de la mine ont été heureux de découvrir cet endroit, car ils ont pu y dénicher de quoi subsister quelques temps. Dans le bureau de poste, le courrier s'est accumulé pendant toute la durée d'exploitation de l'île sans jamais quitter celle-ci. Le contenu en est parfois édifiant.

Les chiens. Plus personne ne sait comment les chiens sont arrivés, mais depuis leur nombre n'a cessé de croître. Ces bâtards faméliques mangent tout et s'entre-dévorent à la moindre faiblesse. Le jour, ils dorment au soleil ou à l'ombre de la galerie marchande. Ils craignent les humains et une simple pierre suffit à les faire fuir. La nuit est leur domaine. Leurs hurlements résonnent alors du coucher du soleil au lever du jour. Cette sarabande infernale met les nerfs à rude épreuve. Il ne fait pas bon être blessé ou sans défense la nuit à l'extérieur…

Clinique/théâtre [3]

Ce lieu orné de décorations baroques du plus mauvais goût était l'un des rares endroits où les mineurs →

Visite guidée

En juin 2013, une équipe de Google s'est rendue sur place avec pour ambition de prendre en photo toute l'île. Rien de tel qu'une visite à pied pour se représenter Hashima :

http://www.hashima-island.co.uk/#

Reste à savoir pourquoi ils n'ont pas rencontré âme qui vive lors de cette excursion. Peut-être aurez-vous plus de chance qu'eux en observant attentivement les clichés qu'ils ont ramenés.

pouvaient espérer se détendre. Il leur servait également de fenêtre vers le monde extérieur. Les rares bobines encore présentes sur place s'effritent au toucher. Pourtant, le matériel de projection est encore en parfait état de fonctionnement.

ASUNA ET HAIKO, LES MIMES

Asuna *: quarantaine, cheveux longs, bruns, d'une rare beauté. Mince et gracieuse. Muette.*

Haiko *: 31 ans, cheveux hirsutes, d'un noir profond. Athlétique.*

Asuna et Haiko se sont connus sur l'île. Tous les deux anciens danseurs de rue, ils se sont reconvertis dans le mime, échangeant ainsi leurs émotions. Haiko parle de moins en moins. Une troupe de quatre autres danseurs s'est mise en place autour d'eux. Ils organisent régulièrement des spectacles pour distraire les résidents, mais la majorité des représentations se font sans public.

Asuna s'est réfugiée sur l'île pour fuir son père, un scientifique de renom qui se servait d'elle comme cobaye pour ses expériences. Haiko n'est pas au courant, mais il lui a promis protection quelle que soit son histoire. Le père pourrait engager les personnages pour la retrouver...

MAISON DU SUPERVISEUR [4]

Le seul bâtiment en bois de l'île a plutôt bien résisté aux années et aux intempéries. Aménagée de façon plutôt luxueuse, cette maison est des plus confortables. Au plus fort de l'hiver, quelques petits malins tentent de récupérer des planches pour faire du feu mais le nouvel occupant des lieux veille au grain. L'esprit du superviseur hanterait les lieux pour empêcher quiconque de diriger Hashima à nouveau.

USUI, LE « FAISEUR D'EAU »

28 ans, cheveux noirs, regard mauvais, musclé. Porte des costumes sur mesure qu'il se fait livrer directement depuis Tokyo.

Usui a très vite compris que l'eau était la clé du contrôle de l'île, et il a vu les bénéfices qu'il pouvait en tirer. Il demande des paiements de toutes sortes en échange d'une ration d'eau. Les récupérateurs d'eau installés par Akemi sont la cible prioritaire de ses hommes de main d'Usui. Il s'intéresse également au fond de commerce de Kyble et Marty.

Usui serait un des bâtards de l'oyabun du clan Yamaguchi-gumi, envoyé à Hashima pour faire ses preuves. En réalité, il entretient lui-même cette rumeur, car il n'est qu'une petite frappe issue d'un clan local dont il n'a jamais réussi à gravir les échelons. Il consacre l'ensemble de ses gains à l'entretien de ses costumes et au paiement de ses sbires.

APPARTEMENTS DU PERSONNEL [5]

Il y a là de quoi loger une centaine de familles. Les anciens occupants ont même laissé sur place la majeure partie de leurs biens suite à leur départ précipité. Les appartements les plus proches du sol sont marqués par des fissures inquiétantes dans lesquelles s'infiltre l'humidité, permettant à de petits champignons de pousser. Il ne reste qu'à trouver quelqu'un de suffisamment affamé pour vérifier s'ils sont comestibles !

HIPPIES ET MARIJ

Hirsutes, maigrichons et dépenaillés.

Ces vieux hippies cultivent du chanvre à l'intérieur d'un bâtiment, à l'aide des techniques hors-sol les plus modernes, bien que tout soit construit avec du

LES ÉVÉNEMENTS

Les tenants et aboutissants sont laissés à votre appréciation. L'idée est en effet de fournir de nombreuses pistes pour vous permettre de redonner vie à cet endroit. C'est vous qui avez le dernier mot sur ce qui s'est vraiment passé à Hashima et sur le devenir de l'île. Vous pourrez ainsi utiliser ce lieu pour n'importe quel jeu contemporain, réaliste ou fantastique.

Les pistes proposées ici devraient pouvoir se recouper facilement dans le cadre de cette vérité. Plus généralement, pour peu que des événements se multiplient dans les environs (disparitions, meurtres, maladies, catastrophes naturelles...), les hypothèses peuvent se multiplier afin de les lier entre eux. De même, certains esprits retors n'hésiteront pas à déformer la vérité pour qu'elle coïncide avec leur propre vision des choses.

matériel de récupération. Parfois, l'un d'eux part sur le continent pour y rejoindre des groupes écologistes et se faire un peu d'argent, afin d'améliorer l'ordinaire. Dommage que le zodiaque soit en rade !

La culture et la production de cannabis hors-sol nécessite beaucoup de lumière et de la chaleur. Tout cela serait donc impossible si les deux compères n'avaient pas découvert un compteur électrique qui leur fournit l'énergie nécessaire. Le câble disparaît sous le bâtiment et ils ne savent pas exactement d'où vient l'électricité. Mais puisque ça marche... Hélas, ces derniers temps, le courant fait parfois défaut et ils sont inquiets pour leur plantation. Qui pourrait les aider à régler le problème ?

[illegible] [6]

Cet ancien prodige de l'architecture nippone était en son temps l'un des plus grands bâtiments de béton au monde. Il s'est vite retrouvé surpeuplé, jusqu'à l'abandon de l'île. Les appartements y sont pourtant minuscules, même s'ils accueillaient des familles entières. Il est assez difficile de ne pas se perdre dans ce dédale de couloirs tous identiques.

[illegible]

Le Kaman : *musculeux, le crâne rasé et la mâchoire carrée. Une voix étonnamment douce.*

David, athlète et acrobate hors-pair, se fait appeler le « Kaman ». Il s'est approprié un bâtiment entier, dans lequel il entraîne un groupe de jeunes de 12 à 18 ans à « l'art du déplacement ». Un réseau de connaissances lui permet de recruter de jeunes orphelins et des fugueurs venant du monde entier. Les K-boys (diminutif de *Kyoku-boys* ou « garçons acrobates ») ont transformé l'île en terrain de jeu où ils pratiquent le Parkour sans relâche.

De temps à autre, un hélicoptère amène un ou plusieurs riches amateurs de sensations inédites. Armés de lanceurs de paint-ball, ils traquent les K-Boys.

[illegible]

Akemi : *32 ans, des couettes et un regard malicieux.*

Au début, il n'y avait personne. Akemi et d'autres victimes de la crise ont élu domicile au sommet des Nikkyu Flats, après y avoir installé des récupérateurs d'eau douce et aménagé des jardins sur le toit de l'immeuble. Petit à petit, les rongeurs sont apparus. Aujourd'hui, Akemi traque chaque jour des rats aussi gros que des chiens.

[illegible] [7]

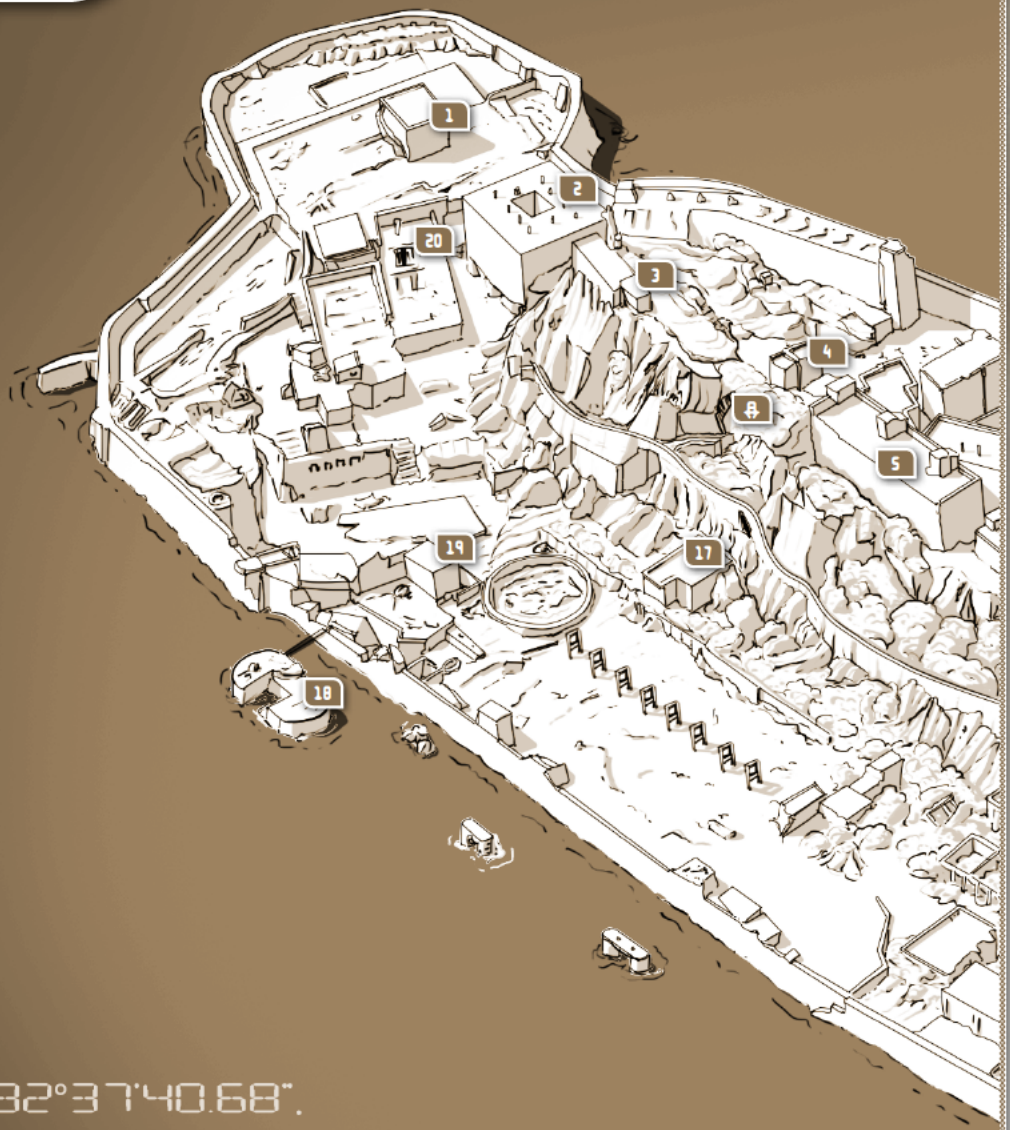
C'est ici que logeaient les mineurs et, avant eux, les prisonniers de guerre employés à la mine. Autant dire que l'ensemble n'est pas bien accueillant. Au moins, ce confort des plus spartiates apporte une certaine tranquillité à ceux qui n'ont pas peur du froid mordant qui y règne tout le long de l'année, même s'il est plutôt bienvenu en plein été.

[illegible]

Svelte et bronzé, les cheveux coupés en brosse.

David, dit le « Kaman », et Seb voyageaient aux quatre coins du monde afin de dénicher de nouveaux spots pour y pratiquer respectivement le Parkour et le trial.

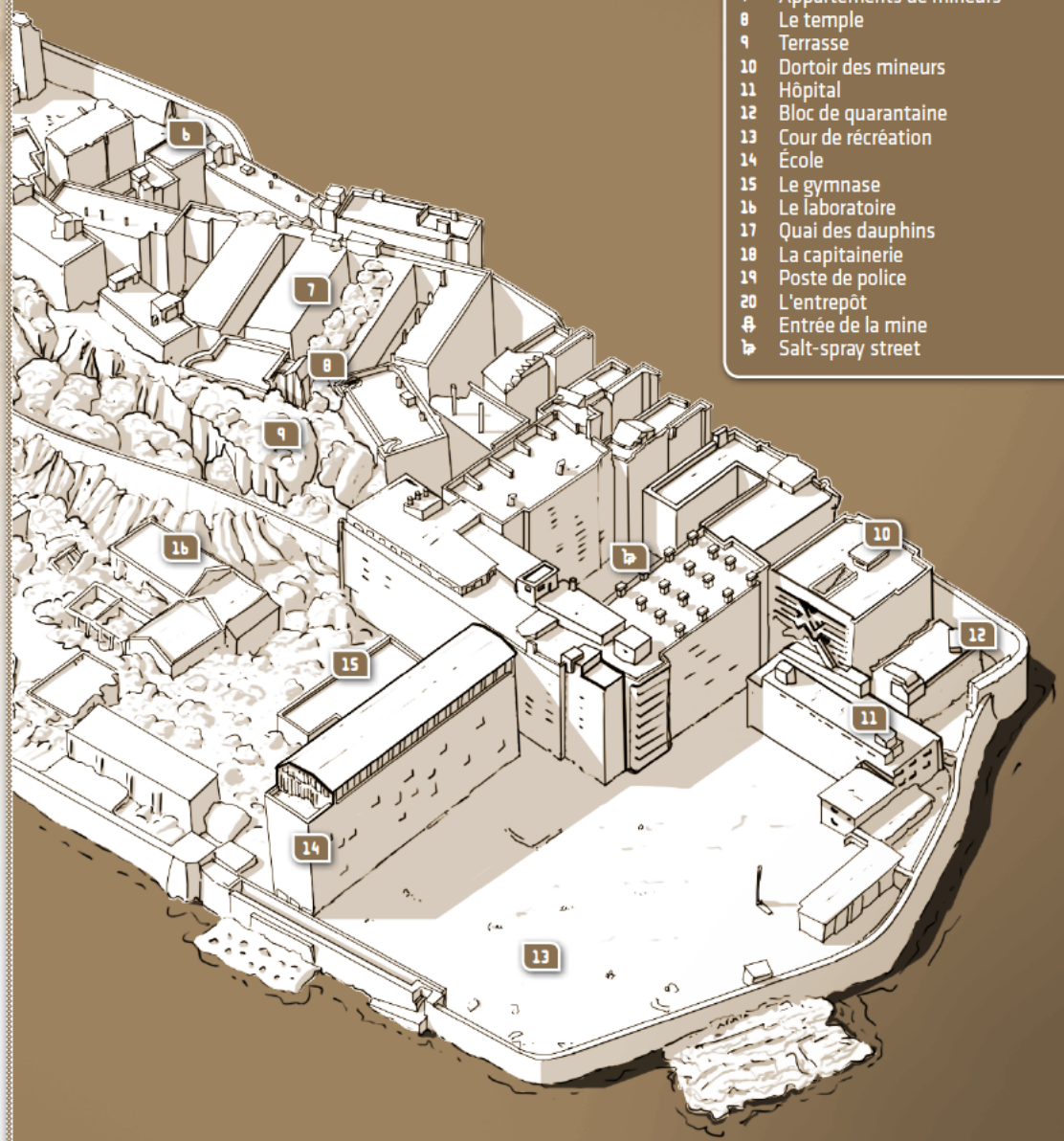
Trialiste de génie, équilibriste et acrobate, sur son vélo Seb roule à des endroits où peu de gens oseraient s'aventurer à pied. Habité par sa passion, Hashima est pour lui une source inépuisable de créativité. Déjà de nature solitaire, son amitié avec le Kaman a connu une fin brutale le →



N +32°37'40.68".
O 129°44' 19.02"L
52 SWD 6 125 1
43732
EL 393 IF
ELV 1198M

端島 / 軍艦島 (JA)

1 Bains publics
2 Magasins et bureau de poste
3 Cinéma/Théâtre
4 Maison du superviseur
5 Appartements du personnel
6 Nikkyu Flats
7 Appartements de mineurs
8 Le temple
9 Terrasse
10 Dortoir des mineurs
11 Hôpital
12 Bloc de quarantaine
13 Cour de récréation
14 École
15 Le gymnase
16 Le laboratoire
17 Quai des dauphins
18 La capitainerie
19 Poste de police
20 L'entrepôt
A Entrée de la mine
B Salt-spray street



jour où il a compris que le petit jeu de paint-ball des K-boys (voir « Nikkyu Flats ») avait une finalité : mener au « Grand jeu » sur une autre île, à l'abri des regards indiscrets. Le Grand jeu se pratique à balles réelles...

LE TEMPLE [8]

Situé en plein cœur de l'île, cet édifice est probablement celui qui a le plus mal vécu le passage des années. Protégé des intempéries, il a visiblement enduré des menaces bien plus destructrices. Néanmoins, il tient toujours bon et chacun y va de son rafistolage pour s'en assurer.

LA VIEILLE

De très longs cheveux gris, un regard vide.

Nul ne sait qui est cette femme assise devant l'un des dortoirs. Elle ne mange pas, elle ne dort pas, elle ne bouge pas. Elle ne parle pas non plus. Pas tant que sa famille ne reviendra pas sur l'île ou que ceux qui les ont emportés ne viendront pas la chercher. De toute façon, elle sait que les années qui passent ne sont plus son problème.

TERRASSE [9]

La dénomination de cette étendue rocailleuse est plutôt flatteuse, surtout lorsqu'on tombe nez-à-nez avec ce terrain vague aride. Pourtant, certains ne désespèrent pas d'en faire quelque chose, comme en attestent les tentes installées ici, et battues par les vents.

KAZUKO, TOMOKO, KELJE ET JÔSUKE

Tous sauf Tomoko partagent un air sérieux voire sinistre. Tomoko reste joviale et intrépide. C'était son idée de venir à Hashima.

Trentenaires, ces écologistes ont découvert Hashima en essayant d'intercepter un chalutier de pêche dans une zone interdite. Scandalisés par ce qu'ils y ont vu, ils ont décidé de dépolluer l'île par les plantes. Ils sont persuadés qu'une catastrophe industrielle est à l'origine de l'abandon du site. Ils possèdent un zodiaque qui leur permet de regagner Nagasaki.

Dernièrement, ils ont décidés de dégager l'entrée de la mine. Ils veulent vérifier leur hypothèse d'accident industriel et se demandent si on pourrait y faire pousser des champignons... Depuis, ils se sentent menacés. Ils ont retrouvé un chien éventré devant la porte de leur refuge, puis on a saboté leur bateau. Désormais bloqués sur l'île, ils cherchent quelqu'un pour les protéger.

DORTOIRS DES MINEURS [10]

Il y a fort à parier que ces rangées de lits vermoulus et rouillés n'étaient déjà pas très prisées à l'époque. Une odeur âcre et difficile à identifier flotte encore ici. Juste à côté de l'entrée, un trou a été creusé dans le sol, révélant des squelettes datant de plusieurs siècles. Personne ne semble avoir eu le courage de le reboucher.

HÔPITAL [11]

Ce genre d'établissement est souvent très inquiétant une fois abandonné. Celui-ci n'échappe pas à la règle. Les murs ont pris une teinte vert pâle et sont recouverts d'une mince pellicule grasse. L'odeur du formol et d'autres produits est encore très présente. Pourtant, les occupants actuels de l'île savent qu'ils peuvent venir ici pour être soignés, à défaut de pouvoir y récupérer directement les médicaments et autres substances dont ils auraient besoin.

DOCTEUR

La cinquantaine, grand, physique de boxeur, brun.

Ce médecin américain a entendu parler de l'île par des patients origi-

naires de Nagasaki. Il a tout plaqué pour venir sur Hashima jouer les « médecins du monde ». Il s'efforce de trouver des traitements adaptés aux effets secondaires de la pollution de l'île, mais son laboratoire a déjà été mis à sac plusieurs fois.

Des K-Boys viennent régulièrement le voir pour lui fournir des papiers confidentiels trouvés dans les sous-sols de l'île. Il cherche d'autres bonnes âmes pour l'aider à récupérer le reste des documents médicaux dans l'ancienne infirmerie de la mine.

Block de quarantaine [12]

Les avertissements peints tout autour de ce bâtiment sont suffisamment explicites : il n'est pas recommandé de s'approcher de cet endroit. Les différentes issues ont été renforcées avec des planches pour empêcher quiconque d'y entrer… ou d'en sortir. Apparemment, personne ne s'y est risqué depuis bien longtemps. Comment expliquer alors les grattements et gémissements que l'on entend lorsque l'on colle son oreille à la porte d'entrée ?

Cour de récréation [13]

Il est difficile d'imaginer que cette cour bétonnée ait pu un jour résonner des cris de nombreux enfants et être le terrain privilégié de leurs jeux. Cette esplanade n'est aujourd'hui peuplée que par des déchets divers et par un amoncellement étrange de vélos rouillés. Il semble presque y avoir une logique dans cet assemblement formant une sorte de monticule tendu désespérément vers le ciel. Régulièrement, le vent s'y engouffre pour faire tourner les roues grinçantes de ces bicyclettes, donnant naissance à une mélodie désagréable et plaintive.

École [14]

Il y a quelque chose de déchirant dans ces salles de classes ornées de dessins jaunis et de jouets abandonnés. On pourrait presque encore imaginer les rires d'enfants résonner au détour d'un couloir. Les plus rationnels affirment que ce n'est que le bruit du vent s'engouffrant dans les fissures du bâtiment.

Le professeur

Plus de 70ans, maigre, vouté, la peau burinée et crevassée, quelques rares cheveux blancs.

Nul ne connaît le vrai nom du Professeur. Tous les jours de la semaine, il vient donner des cours dans les classes maintenant désertes comme s'il s'adressait aux élèves. Quelques résidents ont pris l'habitude de venir l'écouter. Toutefois, le Professeur ne leur adresse jamais la parole. Il quitte la classe après les cours et disparaît au coin d'une ruine pour réapparaître le lendemain, tout aussi mystérieusement.

Quelques personnes prétendent qu'il serait mort ou qu'il s'adresserait aux enfants disparus du monde entier. En réalité, Atsuhito n'est pas mort mais entend bien les voix des enfants morts sur l'île. Ceux-ci lui ont dévoilé des secrets sur l'histoire du lieu et les implications de certains industriels…

Le gymnase [15]

Les K-Boys y ont récupéré la majeure partie du matériel qu'ils utilisent. Depuis, ils n'y ont jamais remis les pieds. La faute en incombe peut-être à l'individu étrange qui occupe désormais ces lieux.

Le clown

Métis coréen, chauve et gras, porte des lunettes rondes et un survêtement sale trop petit pour lui. Il arbore toujours un gros nez rouge et un maquillage presque effacé sur le visage. →

Accroches

- La société Fujima souhaite à nouveau exploiter Hashima. Pour cela, elle envoie les PJ sur place afin qu'ils explorent l'endroit et en particulier la mine. En théorie, il ne devrait pas y avoir de témoins.
- Du côté de Nagasaki, des sismologues ont découvert que les épicentres de séismes de plus en plus fréquents convergent vers l'île de Hashima. Une équipe est envoyée sur place pour en savoir plus.
- Des hommes armés ont kidnappé une petite-fille de l'empereur Akihito, Kako d'Akishino. La piste de leur fuite conduit jusqu'à Hashima.
- En tant que journalistes, vous trouverez sûrement de quoi faire un dossier croustillant sur l'île.

- Quel meilleur endroit choisir, si les PJ ont besoin de faire profil bas pendant quelques temps ?
- Pourquoi les occupants actuels de l'île n'apparaissent-ils sur aucune photo ?

Il passe ses journées dans un coin du gymnase, assis dans un fauteuil élimé, jouant avec des cartes aux dessins étranges. Les habitants de l'île viennent le voir pour qu'il leur « lise l'avenir ». Le rituel est toujours le même : la personne pose ses questions et, sans dire un mot, le Clown pioche des cartes de son paquet. Il énonce alors une phrase énigmatique que les habitants interprètent chacun à leur manière avant de déposer une offrande (de la nourriture en général) à côté du fauteuil.

Il aurait un don de double vue et lirait dans les esprits. Ses cartes ne seraient qu'une excuse pour prendre le temps de sonder l'esprit de la personne. En réalité, le clown est un ancien rôliste devenu accroc aux cartes *Magic* dont il se sert pour lire l'avenir. Il est persuadé qu'elles ont un pouvoir réel et que chacun de ses tirages influe sur l'équilibre du monde. Il a récemment tiré une série de cartes annonçant la venue d'une foule de goules depuis les mines... Coïncidences ou pas, certaines de ses prophéties se sont réalisées.

LE LABORATOIRE [16]

Heureusement qu'il reste les plaques sur les murs pour savoir à quoi servait cet endroit lorsque la mine était encore en activité. Il s'agit probablement du seul bâtiment de l'île à avoir été méticuleusement vidé lors de l'abandon de l'île. Pourtant, en cherchant bien, il est possible de trouver encore quelques traces de ses activités passées dans une salle du sous-sol particulièrement difficile d'accès, à cause des rats qui y pullulent sans que l'on sache exactement pourquoi.

BLINK LE TAGGEUR FOU

Métis arborant dreadlocks et barbe hirsute.

Blink se ballade sur l'île une bombe à la main. Il peint sans relâche des pièces que lui seul peut contempler puisque sa bombe de peinture est vide depuis longtemps.

Ceux qui s'aventurent sur l'île de nuit affirment que parfois les rayons de la lune éclairent ses peintures. La vision de ces œuvres hanterait pour longtemps ceux qui les ont contemplées. D'autres disent que les peintures de Blink apparaissent toutes en un endroit unique, une vaste salle située au plus profond des mines.

QUAI DES DAUPHINS [17]

Les bateaux accostaient régulièrement ici, sans compter les enfants qui prenaient plaisir à venir y observer les dauphins. Ces derniers aimaient à s'y donner en spectacle dès les beaux jours venus. Il est encore possible de les voir mais ils se font de moins en moins nombreux depuis que des résidents affamés ont réussi à en attraper un pour le manger. De même, plus personne ne vient se baigner car les noyades accidentelles sont nombreuses. Beaucoup trop pour être vraiment accidentelles.

LA CABINE TÉLÉPHONIQUE [18]

Le principal intérêt de cet endroit reste sa radio encore en état de fonctionnement. Enfin, c'est vite dit. Disons qu'il est possible de capter des messages accompagnés de nombreux parasites. Difficile de comprendre ce qui est dit mais c'est au moins le signe qu'un contact avec l'extérieur reste possible depuis l'île. D'ailleurs, des traces indiquent que quelqu'un passe régulièrement utiliser la radio même si personne ne l'a jamais vu faire, pas même l'étrange duo qui occupe les lieux.

ｏｕｓｈｉ ｅｔ ｋａｎｉ

Oushi est énorme et puissant, Kani est un gosse maigrelet.

Oushi (le taureau) et Kani (la grenouille) sont deux opposés. Oushi se cache des Yakusas après un match de sumotoris qu'il aurait dû perdre. Sa fierté a énormément coûté au clan. Ancien K-boy, Kani s'est réfugié auprès d'Oushi après avoir refusé de participer au Grand jeu.

Tous les deux passent leurs journées au bord de la mer, à pêcher crustacés et coquillages. Le colosse est capable de rester des heures dans l'eau froide et de résister aux vagues les plus violentes. Kani possède une faculté presque inhumaine pour retenir sa respiration ainsi que pour esquiver les déferlantes. Oushi dévore quasiment toute la pêche quotidienne.

Kani a trouvé sous l'eau un sas de métal sur le flanc rocheux de l'île. Il n'est pas assez fort pour l'ouvrir seul et Oushi n'est pas capable de nager si profond. Kani est prêt à partager un éventuel butin si quelqu'un l'aide à visiter ce lieu.

ｐｏｓｔｅ ｄｅ ｐｏｌｉｃｅ 「19」

Même si la compagnie minière avait la plupart du temps les moyens de faire régner l'ordre sur l'île, un commissariat n'était pas de trop pour rassurer la population. Il ne reste plus grand-chose aujourd'hui de ce bâtiment minuscule. Le départ des habitants fut si précipité que les policiers laissèrent leurs armes sur place (elles ont disparu depuis longtemps cependant).

ｍａｓａｒｕ ｋｉｓａｗａ, ｅ'ｏｒｎｉｔｈｏｌｏｇｕｅ ｅｏｌｉｅｎ

Environ 40 ans, petites lunettes.

Cet ornithologue étudie le mode de vie du *Fratercula corniculata*, une espèce de macareux qui se reproduit dans les endroits abrupts et peu accessibles. Il a l'habitude de fureter un peu partout à la recherche de nids et de nourriture.

Sous cette habile couverture, Masaru est détective. Certaines des familles de mineurs morts l'ont engagé pour découvrir la vérité sur ces drames. Il suit la piste d'un prédécesseur disparu lors de son enquête sur l'île. Il pense que la société Fujima l'a fait assassiné parce qu'il touchait au but.

En fait, le prédécesseur de Masaru, Nobu Kisawa, est mort suriné par Kani pendant son sommeil. Oushi le soupçonnait d'être à sa recherche et avait fait part de ses craintes au gamin. Le cadavre a fait la joie des chiens. Si quelqu'un décide d'enquêter, Kani essaiera de l'envoyer dans les pattes d'Usui. La présence du Yakusa met les nerfs d'Oushi à rude épreuve et ce serait faire d'une pierre deux coups.

ｅ'ａｌｔａｒ ｄｅｓ ｓａｃｒｉｆｉｃｅｓ 「20」

Il ne reste de cet édifice qu'un pan de mur et des décombres. Impossible de dire ce qu'il s'est passé, mais ce devait être assez violent pour souffler une structure en béton. Il ne reste rien non plus de ce qu'il a pu contenir, à moins de fouiller dans le tas de gravats où les rats aiment se terrer. Si on ajoute les chiens qui rôdent, autant dire que personne ne cherche vraiment à savoir ce que peuvent bien cacher ces ruines.

ｙａｋｅｎ, ｃｈａｅｔｅ ｄｅ ｍａｕｖａｉｓｅ ｈａｂｉｔｕｄｅ

Hirsute, noir de crasse et totalement nu.

Une créature monstrueuse rôde dans les ténèbres, en particulier les nuits de pleine lune. Les habitants le nomment Yaken, ce qui signifie « chien abandonné ».

Noir de crasse et totalement nu, cet homme est à la tête d'une →

douzaine de chiens dont il partage le quotidien. Il a totalement perdu la raison et se prend pour un chien comme les autres. Il sort seulement la nuit et se terre dans un trou le jour. À la nuit tombée, on peut entrevoir une silhouette étrange au milieu des chiens.

Yaken travaillait pour la société minière en tant que scientifique. Certains souvenirs sont encore profondément enfouis en lui. Bouddhiste dans son ancienne vie, il croit être mort et s'être réincarné en chien. Il est possible de l'amadouer progressivement avec de la nourriture afin d'amorcer une relation d'affection et peut-être finir par en apprendre plus.

Entrée de la mine [A]

Ici débute un immense réseau souterrain qui s'étend même au-delà des limites de l'île. La mine alimente les spéculations et rumeurs les plus folles mais aussi de grandes ambitions. Pourtant, personne ne semble vraiment savoir ce qu'elle abrite vraiment, ni les véritables raisons de son abandon soudain.

L'intérieur de la mine est le terrain de jeu du meneur de jeu. Libre à lui de se l'approprier et de le construire en fonction de ses envies et de celles de ses joueurs. Quelques pistes disséminées au gré de cet article lui fournissent de premiers éléments de réflexion. À lui de voir ce qu'il veut vraiment en faire, l'ambiance qu'il voudrait y mettre en place. Il y a fort à parier qu'elle formera en quelque sorte un but pour ceux qui s'aventurent à Hashima. Elle détient probablement les clés des nombreux mystères de l'île, mais apporte sans doute aussi ses propres questions.

Le ST232-F

Peu avant la fermeture de la mine, la société d'exploitation décida d'injecter un gaz sous pression – le ST232-F –, pour faciliter l'extraction du charbon. L'injection d'un nouvel adjuvant dans le réservoir de gaz toxique amorça une réaction imprévue. Une brusque augmentation de pression provoqua une déchirure de l'enveloppe et une fuite importante. Ce nouveau composé se répandit sur l'île avec plusieurs effets :

- il imprègne les murs des bâtiments, les rendant légèrement lumineux sous les rayons de la lune ;
- quelques habitants proches de la fuite furent pris de crise de fureur. Ils devinrent très difficiles à stopper, et se montrèrent capables de résister aux pires blessures. Personne ne sait ce qu'ils sont devenus.

Rue couverte [B]

Cette rue est recouverte d'une toiture en béton pour protéger les passants des intempéries. Les typhons étant un gros problème pour les occupants d'Hashima, ils peuvent ainsi se déplacer entre les bâtiments sans être aspergés. Malheureusement, les vents violents qui s'y engouffrent demeurent un obstacle difficile à surmonter. Seules les statues de sel à forme humaine ornant la rue semblent insensibles aux conditions climatiques. Elles semblent avoir toujours été là mais personne n'ose y toucher.

Laurent « Kegron » Bernasconi, Laurent Devernay, Géraud « myvyrrian » G. et les suggestions de la Casus Team
***Plan** Fred Lipari*

Une piste ?

Lorsque le ST232-F entra en surpression, le responsable du laboratoire évita l'explosion en l'évacuant dans la mine, condamnant les mineurs à une fin atroce. Un combat éclata lorsque ceux qui tentèrent de remonter furent confinés, et le puits fut finalement condamné par une explosion.
Yaken et la vieille sont deux « survivants » de cette époque. Le premier est l'auteur de l'erreur de manipulation qui engendra la catastrophe, la seconde supervisait la mine. Elle monte la garde pour s'assurer que personne ne libère jamais ce qui y est enfermé…
Le gaz qui imprègne l'île augmente la résistance des personnes : les chutes ne sont plus un problème pour les K-boys et les chiens sont capables de survivre plusieurs jours les tripes à l'air.

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

DE RÔLE FAVORIS, EN VERSION *COLLECTOR*, *PAPIER* OU *PDF*, ET PROFITEZ DES PACK PRÉCO BBE (PRÉCOMMANDE AVEC PDF OFFERT)



PROFESSION MJ

Roleplay *vs* Technique

L'équilibre entre les règles et l'interprétation dans le JdR

Des MJ débutants ou expérimentés se rendent régulièrement sur les forums pour poser des questions sur la manière de gérer les interactions verbales entre PJ et PNJ. Quelle est la place du roleplay ? Et comment gérer cela, techniquement ?

Combien de joueurs ont oublié les mots de Mel Gibson dans *Braveheart*, incarnant William Wallace à la veille de la bataille décisive de Stirling ? Combien se sont vus à la place de Russel Crowe dans *Gladiator*, lorsqu'il harangue ses troupes ou gagne la faveur du public dans l'arène ? Et je ne parle pas de la plaidoirie du personnage de Tom Cruise dans *Des hommes d'honneur*, face à Jack Nicholson, et de nombreuses autres scènes d'interaction verbale que l'on trouve notamment au cinéma. Si je fais référence à des films, c'est parce que ces scènes mythiques sont particulièrement représentatives de ce que nous, rôlistes, espérons réaliser durant nos parties.

Quelques bases…

L'un des principes essentiels du jeu de rôle, faut-il le rappeler, est d'incarner un personnage. Chaque joueur, au travers de ce personnage (ou PJ) vit des aventures qui sont animées par le maître de jeu (MJ). À chaque partie, c'est un peu comme si chaque joueur montait sur scène et endossait mentalement le costume de son avatar. J'irai même plus loin : les joueurs se projettent au beau milieu d'un film qu'ils vont co-réaliser en direct avec le MJ. La différence entre le cinéma et le JdR, c'est qu'au cinéma, les dialogues sont fournis aux acteurs. Les rôlistes, eux, improvisent. De même, les actions des personnages de cinéma sont figées par les scénaristes. Dans le JdR, ce sont les joueurs qui décident des actions que les PJ vont entreprendre ; ce qu'il en advient n'est en revanche pas prédéterminé. Chaque JdR dispose d'un corpus de règles qui permet de résoudre les actions des personnages, et notamment les interactions sociales.

Ainsi, lorsqu'à la veille de la bataille, le général incarné par Philippe doit motiver ses troupes pour espérer vaincre l'ennemi, ce ne sont a priori ni le MJ ni Philippe qui vont déterminer si les soldats sont sensibles au discours ou pas. On va faire appel à un mécanisme de jeu basé sur les compétences attribuées préalablement au PJ et qui, la plupart du temps, fait intervenir à une part de hasard par l'intermédiaire d'un jet de dés[1]. En pratique, la difficulté à laquelle font face certains MJ et joueurs dans le cadre des interactions sociales est de combiner (ou pas) les idées des joueurs, l'interprétation des PJ par les joueurs et l'utilisation du système de jeu.

En effet, même si ce n'est pas immédiatement naturel pour des joueurs débutants, avec la pratique, une majorité de joueurs ont tendance à parler comme s'ils étaient le personnage, l'incarnant véritablement : dans le jargon rôliste, c'est ce qu'on appelle le *roleplay*, qu'on pourrait traduire par « interprétation théâtrale ». Cette pratique a été notamment renforcée et revendiquée dans les années 90 par le *Live action storytelling*

[1] Le mécanisme peut cependant ne pas inclure d'aléa et reposer intégralement sur un choix, comme par exemple l'utilisation d'une carte précise dans Miles Christi, ou sur la simple comparaison des caractéristiques des personnages et des choix tactiques du joueur comme dans Ambre.

du jeu *Vampire : la Mascarade*. Il n'est donc pas rare à nos tables de jeu que les joueurs se lancent dans des discours plus ou moins habiles pour obtenir quelque chose d'un personnage non joueur (PNJ). Dès lors, comment résoudre l'action ? Faut-il tenir compte du discours brillant (ou peu inspiré !) du joueur ?

Je suis Maximus Decimus Meriòius !

Reconnaissons-le, il est parfois grisant de se laisser entraîner dans une joute verbale avec le MJ, ou même tout simplement dans un échange un peu délirant (j'ai des souvenirs d'ado, où mon personnage essayait de séduire la belle… hum, laissons ça de côté !). Lorsqu'on a réussi à faire abstraction de notre réalité et qu'on s'est véritablement immergé dans le monde imaginaire d'une partie, il est particulièrement agréable de se sentir dans la peau du héros, d'avoir une certaine importance. En gros, d'être le Maximus ou le Wallace qui nous ont fait frissonner.

Mais alors, quelle place à donner à ce roleplay vis-à-vis du système de résolution d'action prévu par les règles ? Comment ne pas frustrer les joueurs lorsqu'ils interprètent – plus ou moins bien – leur personnage ? Globalement, voici les choix qui s'offrent à nous :

- Les joueurs et le MJ résolvent l'échange verbal entre les PJ et les PNJ par le roleplay.
- Les joueurs et le MJ font du roleplay, puis le MJ demande aux joueurs de faire un *test de compétence*[2] tel que prévu par le jeu concerné, en ne tenant compte que du fond (les questions posées, une tentative d'influence…), mais pas de la forme (leur interprétation théâtrale).
- Les joueurs et le MJ font du roleplay, puis le MJ demande aux joueurs de faire un test de compétence en les gratifiant éventuellement d'un bonus (et pourquoi pas d'un malus), selon les arguments qu'ils ont déployés et la qualité de leur interprétation.
- Alors que les PJ vont avoir un échange verbal avec des PNJ, le MJ demande aux joueurs comment les personnages vont procéder (quelle technique : séduction, intimidation, rhétorique…) et les éléments de fond qu'ils vont aborder (quelles questions ils vont poser, quels messages ils veulent faire passer…). Sur cette base, le MJ demande un test de compétence dont le résultat indique de quelle manière les PJ mènent l'entretien. Ils peuvent alors faire du roleplay, les joueurs accordant la forme de leurs répliques au résultat du test (un échec suppose des répliques maladroites, par exemple) et le MJ adaptant les réponses données par les PNJ (un suspect interrogé craque et avoue, si les PJ ont obtenu une réussite critique…).

Le Saint Roleplay

Avant de poursuivre sur ces différents choix et leurs implications, revenons sur les notions de base. Comme je disais un peu plus haut, le jeu de rôle permet aux joueurs d'incarner un personnage, son avatar : le PJ. Ce dernier est très différent du joueur et « vit » dans un univers imaginaire. Il est défini par des caractéristiques physiques et mentales ainsi que des compétences qui permettent de déterminer ce qu'il est capable de réaliser au cours de ses aventures. Quant au jeu, il est constitué d'une suite de scènes animées par le MJ et que les joueurs vont vivre par le biais de deux techniques différentes :

- Mode « descriptif » : une bonne partie du temps, les joueurs vont décrire ce que font leurs PJ. Selon leur degré d'immersion, ils parleront à la première ou à la troisième personne du singulier, mais dans les deux cas, il s'agit bien de description des actions (« Mon personnage s'avance dans la salle du trône » ou en- →



[2] J'emploierai ce terme, quel que soit le système du jeu, pour désigner le mécanisme de résolution d'action des PJ.

core « Je m'incline bien bas devant le roi. »).

- Mode « roleplay » : lorsque les PJ rencontrent des PNJ, il peut être amusant de jouer la scène de façon théâtrale. On passe alors du mode descriptif au roleplay : les joueurs essaient de donner corps aux PJ en lui donnant une voix, des intonations (par exemple : « Majesté, je suis Brand de Vernay, le plus grand dératiseur du royaume, pour vous servir. Vous m'avez fait mander… »).

Il faut cependant préciser que le roleplay n'est pas évident pour tous. Il demande une certaine assurance (les timides ne sont pas forcément emballés à l'idée de s'exposer dans ce type de prestation) et un vrai talent de comédien. Ce dernier point me paraît particulièrement important : pour faire du roleplay, il ne suffit pas de prendre la parole comme si on était le PJ, il faut l'interpréter, en lui donnant une voix, des intonations, un accent, tout en en intégrant aussi sa psychologie, son intellect… C'est là la partie la plus difficile. Beaucoup de joueurs se vantent d'être bons en roleplay, mais s'ils parviennent effectivement à adopter une autre manière de parler, ils négligent très souvent la seconde partie, qui est la plus importante et la plus compliquée.

De là, la place du roleplay dans la résolution des relations sociales des PJ est à considérer avec soin, d'autant plus qu'elle introduit un déséquilibre évident entre les joueurs timides et/ou n'ayant pas de talent de comédien, et ceux qui ont du bagout, pour ne pas parler de ceux doués pour la comédie (ou faisant du théâtre).

Conséquences d'un roleplay excessif

Revenons aux quatre choix énoncés un peu plus haut. Lorsque les joueurs sont à l'aise avec le roleplay, c'est de manière assez aisée qu'ils passent d'une description des actions et paroles de leur PJ à son interprétation théâtrale. Et c'est donc tout naturellement qu'ils vont jouer la scène en roleplay plutôt qu'en la décrivant, lors d'un interrogatoire, d'une négociation, d'un marchandage, etc. Le risque majeur est alors de résoudre la scène sans faire appel à la technique (comme dans le premier cas de figure évoqué ci-dessus).

L'inconvénient est que ce ne sont plus les PJ et les PNJ qui sont concernés, mais les joueurs et le MJ, avec la limite que j'évoquais au paragraphe précédent sur la capacité de roleplay des joueurs et du MJ. Et surtout, dans cette situation, il n'y a pas de résolution objective de la scène ; c'est le MJ qui se base sur le roleplay pour déterminer si le PNJ est convaincu et répond aux PJ, favorablement ou non … Ce type de situation peut être un choix indirect du MJ qui se retrouve embarqué dans le dialogue et ne sait plus où mettre la limite. Dans une situation extrême où les joueurs insisteraient, mécontents de la réponse, le MJ peut alors se retrouver dans une situation inconfortable où il va devoir trancher de façon autoritaire, au risque de détériorer l'ambiance autour de la table.

Pour éviter cette situation, le MJ peut se replier sur les règles (deuxième choix évoqué ci-dessus) : au bout d'un temps plus ou moins long de roleplay, le MJ qui souhaite résoudre l'interaction de façon objective coupe court au dialogue et demande aux joueurs d'effectuer un test de compétence. Là encore, les choses peuvent parfois être « violentes » pour les joueurs, qui pensaient avoir bien mené leur barque en roleplay, mais qui voient les choses leur échapper parce que les règles ne permettent pas d'atteindre un résultat conforme à leurs attentes (on peut cependant s'en sortir de la façon décrite dans l'encadré ci-contre).

Ainsi, je me souviens d'une partie de *COPS* où l'un de mes joueurs avait créé son PJ en décidant qu'il serait un charmeur et que son point fort en technique d'interrogatoire serait de jouer sur la finesse. Lors de la première scène d'interrogatoire, il attaque en roleplay et interprète le per-



Tempérer le résultat

Votre joueur s'est lâché et vient de sortir une tirade qui vous a embrasé le cœur, tout en restant logique et cohérent avec son personnage. Bref, l'idée même de faire entrer le hasard dans la balance vous semble un trop gros risque d'échec. Pour éviter cela, il existe une technique qui peut contenter tout le monde : utiliser le test pour tempérer le résultat.

Ici, l'idée n'est pas de savoir si le discours a touché juste et si l'action réussit ou échoue. Les arguments étaient imparables, le discours était enflammé… Cependant, la question n'est souvent pas de savoir si les propos ont porté, mais à quel point. Ainsi, dans cette optique, le jet de dé détermine la réaction des personnes face au PJ. Un échec sur le jet ne veut pas dire que le PNJ va rejeter en bloc tous les arguments, mais qu'il va simplement les prendre en compte, suivi d'un « Oui, mais vous comprenez… ». Le discours a touché juste, le PNJ entend, mais cela n'est pas suffisant pour le faire agir dans le sens voulu par le personnage. C'est le roi qui entend que l'ennemi est à la porte, mais qui refuse de réduire la protection de sa cité en prenant les devants, c'est l'inquisiteur qui comprend que cette femme est innocente, mais qui cède tout de même à la pression populaire pour l'envoyer sur le bûcher, c'est l'homme anonyme dans la foule qui répond : « Oui, mais qu'en est-il de nos enfants, de nos familles ? », etc.

Dans ce cas, l'échec signifie simplement que d'autres facteurs font pression sur les PNJ en les poussant à ne pas accorder au PJ ce qu'il voulait obtenir, ou alors de manière très partielle. La réussite, elle, fait que le PJ obtient ce qu'il veut.

Julien Dutel

sonnage de façon agressive, afin d'intimider le suspect. Je n'ai pas su l'interrompre immédiatement et j'ai joué la réplique pendant quelques instants avant de reprendre la main, sentant bien que j'allais vite être coincé pour déterminer le résultat de la confrontation. En me basant sur son interprétation, je lui demande alors un test d'interrogatoire basé sur la compétence *Intimidation*… qu'il n'avait pas développée. Bilan : échec sur toute la ligne pour le personnage, et surtout énervement du joueur qui ne comprend pas et qui trouve que le système est nul !

Le roleplay intégré dans la technique

Comme on vient de le voir, ne faire que du roleplay, ou bien laisser faire du roleplay pour la forme mais ne pas en tenir compte dans la résolution de la scène n'est pas très satisfaisant et peut aboutir à des situations compliquées entre le MJ et ses joueurs. Il semble donc plus pertinent d'associer le roleplay à la technique pour déterminer le résultat d'une interaction sociale. Reste à voir de quelle manière a lieu cette association.

Le bonus au test

Un choix fortement plébiscité depuis de nombreuses années, aussi bien sur les forums que par certains auteurs et jeux, est d'accorder un bonus au test de compétence lorsque le roleplay est jugé « de qualité » par le MJ. C'est une solution qui satisfait nombre de joueurs dans la mesure où ils peuvent s'éclater en roleplay en sachant que cela peut avoir un impact positif sur leur jet de dé. Pour autant, on n'est pas à l'abri de l'échec lors du test, ce qui peut être d'autant plus frustrant. De plus, le critère de qualité de la prestation est très subjectif et peut être perçu différemment par le joueur et par son MJ. Par ailleurs, un « mauvais » roleplay peut aussi avoir un effet négatif sur le test de compétence.

Orienter le dialogue

Lorsque le discours du joueur, même brillant, s'éloigne de l'interprétation logique des capacités de son personnage, faites-lui comprendre la situation avant qu'il ne se mette à trop y croire. Une méthode simple consiste pour le MJ à jouer le dialogue en appuyant sur les particularités que le joueur oublie de prendre en compte. Ainsi, lorsque le joueur du barbare avec un charisme d'huître se fend d'une phrase du type « Monseigneur, bien que venant du nord, j'ai ouïe dire de vos exploit… », le MJ peut lui répondre « Mais articulez donc mon brave ! Croyez-vous parler le haut valyrien ? » Cela ne préjuge en rien de la réussite ou de l'échec de l'action, mais recadre le dialogue. Bien entendu, cet exemple est caricatural. On peut l'appliquer de façon plus fine avec des compétences. Jouer un PNJ en fonction des traits du PJ est un art qui aidera vos joueurs à améliorer leur propre interprétation.

Laurent « Kegron » Bernasconi

C'est ce système qui est retenu dans *Le Trône de fer – Le jeu de rôle*, qui comprend un mécanisme complexe et très complet pour gérer ce qu'il appelle « les intrigues », et au sein duquel se trouve une phase de roleplay. Celle-ci reste présentée comme optionnelle pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec l'improvisation d'un discours. Néanmoins, dans ce système, un bon roleplay apporte un bonus alors qu'un mauvais roleplay peut anéantir le test de compétence.

Joueur ou PJ ?

Au-delà de la reconnaissance subjective de la qualité du roleplay, ce procédé comporte deux écueils majeurs à mon sens. D'abord, comme je le disais plus haut, ce traitement est inéquitable pour les joueurs. Ensuite, il repose sur une confusion entre le joueur et son personnage. En effet, c'est le personnage et non le joueur qui est confronté à la situation. Certes, le joueur maîtrise son avatar, dans une certaine mesure. Par ses décisions, il dirige en tout cas la vie du PJ en effectuant des choix stratégiques. Cependant, il n'est en aucun cas le PJ et n'a ni ses caractéristiques, ni ses compétences, ni ses talents.

En accordant un bonus pour un roleplay qu'il juge réussi, le MJ assimile les talents du joueur à ceux du PJ, ce qui est une erreur, de mon point de vue. Ainsi, si on choisi un tel fonctionnement, pourquoi ne demanderait-on pas au joueur de se battre à l'épée contre le MJ pour déterminer l'issue d'un combat ? Ou d'escalader la façade de la maison pour voir si le PJ parvient à se hisser jusqu'au sommet de la tour où est enfermée la princesse ? Concernant les actions physiques, dans le cadre d'un JdR sur table, l'idée ne vient à personne de faire du grandeur nature ! Pourquoi serait-ce plus pertinent pour les interactions sociales ?

Distinguer le joueur de son personnage

Pour autant, je ne rejette pas le roleplay. Bien au contraire, je l'apprécie beaucoup… lorsqu'il est utilisé à bon escient. La plupart des jeux prévoient des règles pour résoudre les interactions sociales, et certaines sont même particulièrement poussées : *Le Trône de fer*, on l'a vu, mais aussi *COPS*, *L'Appel de Cthulhu*, ou encore le récent *L'Anneau unique* sont des jeux qui ont des mécaniques d'interactions particulièrement travaillées. Tous laissent une place au roleplay, mais en dehors du premier cité, ils ne la précisent généralement pas, et c'est ce qui génère à mon avis les interrogations que j'évoquais au début de cet article.

Selon moi, il est important pour tout le monde de bien dissocier le joueur de son PJ. Je ne souhaite pas pour autant donner raison à Mireille Dumas en sous-entendant que les rôlistes ne distinguent plus la réalité de la fiction. Je pense simplement qu'il est important de bien faire la différence entre les deux, car c'est ainsi que le joueur pourra interpréter au mieux son personnage.

Ainsi, la quatrième alternative, qui a ma faveur, consiste pour le MJ à résoudre les interactions sociales de façon technique, en utilisant le système de jeu tel qu'il est décrit, et en faisant intervenir éventuellement le roleplay dans un second temps, si les joueurs en ont l'envie. Concrètement, avec cette méthode, le MJ demande aux joueurs ce que veulent faire leurs personnages, dans quel état d'esprit ils sont, comment ils veulent procéder. Il peut alors déterminer les compétences en jeu, la difficulté de leur réalisation, les éventuels modificateurs, et enfin résoudre les interactions par l'intermédiaire des mécanismes de jeu adéquats. Et c'est en fonction du résultat obtenu que les joueurs et le MJ vont savoir comment interpréter les PJ et PNJ. Il y a alors matière à faire du roleplay de façon parfois intéressante, notamment lorsque le joueur doit aller à l'encontre de ce qu'il ferait instinctivement.

Couper la poire en deux

Bien entendu, ce que j'expose ici est très artificiel et théorique. En pratique, le roleplay a tendance à s'immiscer

Le choix d'une partie plus « réaliste » que « ludique »

Les arguments que je présente ici sont essentiellement valables si les joueurs ont choisi de jouer leur personnage de la façon la plus réaliste possible. C'est-à-dire qu'ils n'hésiteront pas à faire des choix qui sont logiques pour le PJ, même s'ils savent en tant que joueur qu'il s'agit d'une erreur. Il est évident que si les joueurs abordent la partie de façon plus « ludique », en favorisant les combinaisons techniques par exemple, ils se soucieront moins de la *suspension volontaire d'incrédulité* de la partie. C'est-à-dire que, dans une situation donnée, ils préféreront faire des choix tactiques leur permettant de s'en sortir, plutôt que d'essayer d'incarner leur PJ de la façon la plus crédible possible. Si vous préférez jouer de cette manière, il est fort possible que vous trouviez mes propos incongrus, ce qui serait tout à fait normal.

assez rapidement dans la partie, mais il peut facilement être utilisé pour gérer la technique. Ainsi, pour reprendre mon exemple de partie de *COPS*, lorsque le joueur s'est lancé dans l'interprétation de son personnage, j'ai pu en déduire les éléments nécessaires pour le test de compétence : la façon dont son personnage abordait l'interaction sociale, la compétence qu'il souhaitait utiliser… Je n'ai plus eu qu'à lui demander d'effectuer le test, même si à ce moment-là, il s'est rendu compte que son roleplay ne correspondait pas à ce que son personnage aurait dû faire.

Ceci dit, après avoir fait l'erreur une ou deux fois, le joueur la corrige rapidement et il devient alors facile de gérer l'interaction sociale en alternant roleplay et technique. Maîtrisée, cette méthode revient finalement à amorcer la scène par du roleplay, à effectuer un test de compétence et enfin à conclure en roleplay, ce qui est particulièrement plaisant.

Gratification

Et la reconnaissance dans tout ça ? Au-delà du plaisir que l'on prend tous à interpréter nos personnages, j'entends bien qu'il est toujours agréable de recevoir de la reconnaissance de la part du MJ pour avoir incarné de façon habile tel ou tel PJ. Le JdR étant un jeu, il est aussi important que les joueurs reçoivent des gratifications, d'autant plus que ce n'est pas un type de jeu où l'on gagne ou perd, au sens traditionnel du terme. Je trouve donc utile d'encourager un joueur parce qu'il s'investit dans son personnage grâce au roleplay. La question porte plus sur la forme que peut prendre la récompense.

Dans la dernière méthode exposée, il n'y a pas de gratification ; en tout cas, pas sous forme d'un bonus au test de compétence. Pour moi, plutôt que d'accorder au joueur un bonus au test de son personnage, ce qui constitue une récompense ponctuelle ayant un impact direct sur la partie en cours, il est plus intéressant d'attendre la fin de la partie (ou de la séance). Si tant est que le MJ n'en est pas resté à la détermination des fameux XP sur la base des monstres tués et des trésors trouvés, la bonne interprétation du personnage peut alors être intégrée dans le mécanisme de progression du personnage, au même titre que les bonnes idées et l'atteinte d'objectifs du scénario. Certes, cette méthode aboutit elle aussi à un lien entre l'attitude du joueur et le personnage, mais elle est plus diffuse et se réalise hors partie.

Ainsi, les joueurs peuvent prendre du plaisir à interpréter leur personnage en roleplay, recevoir une « récompense » pour une bonne interprétation, tout en évitant – ou en limitant ! – la confusion entre PJ et joueur et la mise en avant des grandes gueules du groupe au détriment des plus discrets. D'ailleurs, concernant la récompense, le MJ doit veiller à ne pas seulement récompenser le roleplay, mais également la façon dont les joueurs ont joué dans l'ensemble (ils peuvent avoir participé de façon « descriptive » plutôt qu'en interprétation directe), ainsi que les bonnes idées qu'ils ont pu avoir. De plus, la récompense pour un bon roleplay devrait rester limitée et n'être qu'un bonus en termes d'expérience.

Plus que tout, l'important dans une partie est que tout le monde prenne du plaisir. Le MJ a un rôle important dans l'amusement de tous (le sien et celui des joueurs). Dans les quatre méthodes présentées ici, il choisira bien évidemment celle qui lui plaira le plus ainsi qu'à ses joueurs. Bien sûr, vous aurez compris que je milite fortement pour la dernière, mais ce qui importe, au bout du compte, c'est que le procédé retenu soit celui qui convienne au plus grand nombre, si ce n'est à tous. Bon jeu à tous !

Marc Sautriot

Merci à Laurent, Brand et Phil pour leurs questions, remarques et suggestions
Crapous *Didier Guiserix*



PIÈGE

DIS MANU, DESSINE-MOI UN PIÈCE

« Au fond du donjon, seuls les murs les entendront crier »

Après 30 ans d'absence, Grimtooth est de retour dans les donjons de France et de Navarre. Non satisfait de rouvrir une boutique entièrement rénovée, il a décidé d'accompagner le meilleur des pièges ayant fait sa funeste renommée par des exclusivités perverses qu'il avait gardées en réserve pour ses vieux jours.

Fiche technique AD&D

Type : porte
Fonctionnement : mécanique, magique, monstre
Dangerosité : 4
Déclencheur : pression, ouverture
Dissimulation : sol, porte
Compétence pour éviter/détecter le piège : ***(1)*** Vue ; ***(2)*** Jet de sauvegarde ; ***(3)*** Réflexe ; ***(4)*** Réflexe, désamorçage ; ***(6)*** Illusion : jet de sauvegarde ; ***(7)*** Réflexe
Réamorçage : ***(3)*** Immédiat ; ***(4)*** 20 tours ; ***(7)*** 20 tours
Type de dommages : ***(3)*** Chute ; ***(5)*** Écrasement ; ***(6)*** Monstre ; ***(7)*** Écrasement

Publié en français par Narrativiste éditions par le biais d'une souscription sur Ulule (couplée avec celle de *How to Host a Dungeon*), son nouveau catalogue, ***Grimtooth 3.0***, présente une sélection faite sur l'ensemble de ses catalogues : 101 pièges entièrement repensés et mis au goût du jour.

Réveillé dans un nouveau millénaire, Grimtooth a vite compris que les joueurs avaient changé et leurs attentes avec. Cette nouvelle édition vise donc à satisfaire les nostalgiques en proposant les pièges dans une forme proche de l'originelle, tout en offrant pour les modernistes des conseils salutaires pour les rendre moins mortels, utiles et intégrables dans votre donjon. À cet effet, les caractéristiques pour *Tunnels & Trolls*, *Dungeon World* et *Donjon* sont fournies. Jouabilité, ludisme et humour sont les maîtres mots de cette résurrection ! Sans oublier les nouvelles illustrations (couverture de Peter Mullen, pièges illustrés entre autre par Emmanuel Roudier et Stéphane Sabourin), des jeux, et bien d'autres choses.

Émissaires de Grimtooth auprès de votre magazine favori, nous avons été mandatés pour la livraison en exclusivité d'un piège inédit de son tout nouveau catalogue. Nous vous invitons donc à nous rejoindre devant la grande porte en bronze à l'entrée de nos locaux. Rentrez sans frapper !

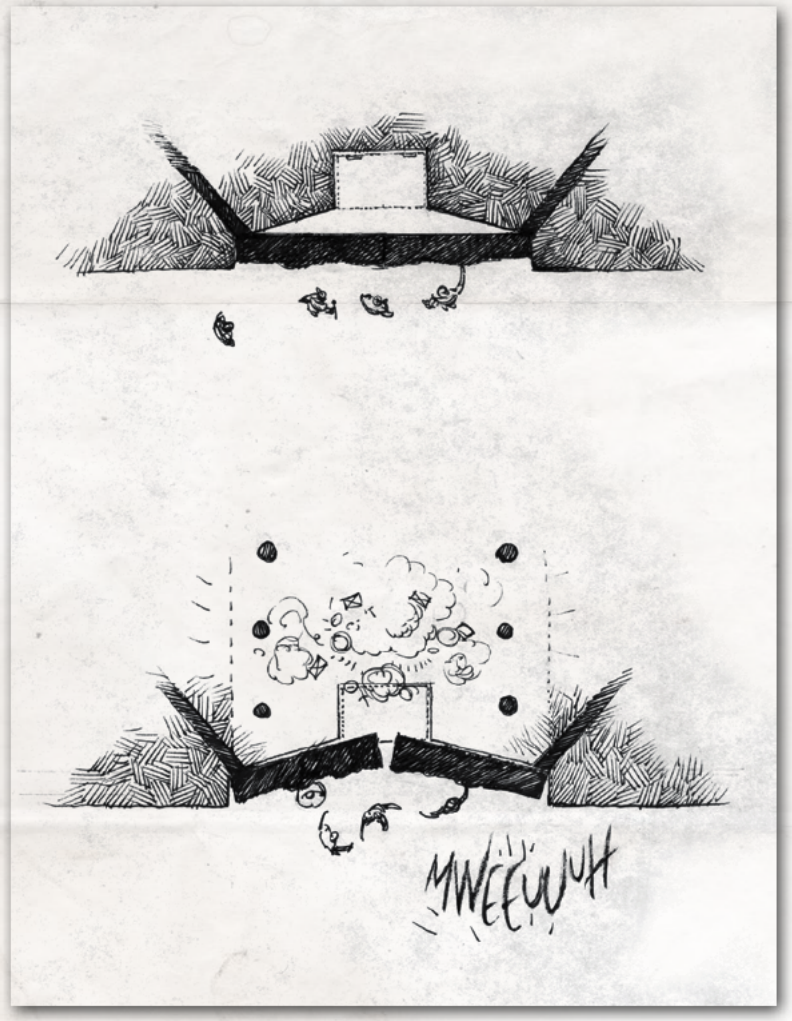
Nez de bœufs et têtes à claque

Au détour d'un corridor sinueux se dessine une colossale porte de bronze à double battant. De près de quatre mètres de hauteur sur quatre mètres de largeur, elle est ornée d'un majestueux bas relief aux couleurs vives figurant le saint patron des marchands. Représenté en gloire, ce dernier est flanqué de sa traditionnelle paire de bœufs, symbole de sa fortune. Seuls deux anneaux d'acier logés dans leurs naseaux dépassent de l'énorme masse de bronze. À la lueur des torches, les mécréants ne remarquent ni serrure ni gonds… la porte doit certainement s'ouvrir vers l'intérieur et ils vont devoir relever leurs manches pour la pousser. S'ils tentent de la pousser sans se soucier des anneaux, elle ne bouge pas d'un pouce. Une inspection révèle que ceux-ci ne servent pas à pousser la porte, mais pivotent vers la gauche, actionnant vraisemblablement un mécanisme situé dans le nez des bœufs **(1)**… Lorsque les deux anneaux sont tournés en même temps, la lourde double-porte s'entrouvre lentement vers l'intérieur… pour se bloquer aussitôt avec un sourd claquement mécanique. L'entrebâillement d'à peine cinq centimètres dévoile aux guenilleux une magnifique salle



au trésor, regorgeant de coffres remplis d'or, d'œuvres d'art rutilantes et d'objets magiques exceptionnels **(2)**. De quoi donner le tournis à n'importe quel aventurier… et donner envie d'ouvrir plus grand la porte ! Or, celle-ci est bloquée. Il faut que le voleur aille décoincer le mécanisme qui se trouve dans les naseaux, tudieu !

En réalité, la porte ne s'ouvre pas davantage, donnant sur un réduit misérable recouvert d'une illusion puissante (vaste salle au trésor). Le sol de ce placard à balais est une trappe au mécanisme sensible (deux kilos) ouvrant sur une oubliette (huit mètres de profondeur) **(3)**. Avis au petit malin qui aurait l'idée de se téléporter de l'autre côté. Le fait d'entendre son cri s'éloigner sans rien voir de ce qui lui arrive donnera-t-il envie à ses comparses d'ouvrir la porte pour le secourir ? →

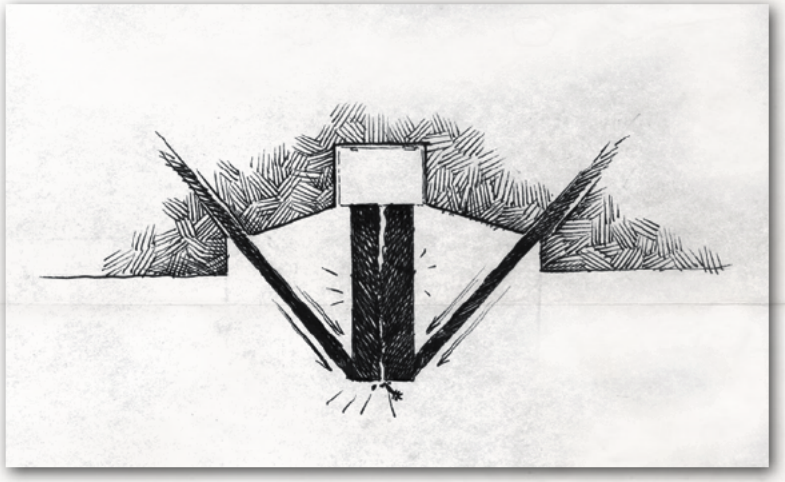


Tunnels & Trolls 8E

(1) Mécanisme découvert par une simple MEP de la CH ou de l'INT au N1 ; ***(2)*** Illusion détectable par chance ou jugeote (MEP au N2) ou par magie (*Flaire magie* suivi d'Œil Omnipotent) ; ***(3)*** Trappe : 6D6 PDD (chute), moins les points de protection, sans bonus d'armure ! ***(4)*** Mécanisme : réflexes pour y échapper : MEP de VIT au N3 ; ***(5)*** Broyage des mains : 1 PDD par tour de combat à concurrence de 6 tours. 6 PDD = main perdue, perte définitive de 1D6 points de DEX jusqu'à guérison, ne peut être guérie que par magie ; ***(6)*** Monstre ou illusion sonore : à chaque tour, MEP de CONS au N1 pour éviter la fuite (dans un autre piège ?) et magie ou MEP d'INT pour deviner la supercherie (on commence au N6 au 1er tour, puis N5 au 2e tour, N4 au 3e tour, etc.) ; ***(7)*** Fermeture de la porte : 10D6 PDD. MEP de la VIT au N4 pour bondir en arrière à temps.

Car la porte ouverte, le piège est désormais armé. Le besogneux qui tente de faire glisser l'un des anneaux vers la gauche ou de farfouiller dans les naseaux voit sa main droite brutalement happée par un puissant reniflement accompagné d'une brusque rotation de l'anneau **(4)**. Maintenue captive à l'intérieur du naseau par un mécanisme de bois et de bronze, la main, lentement mais sûrement, commence à être broyée **(5)**.

Au même moment résonne soudain dans les profondeurs des corridors de sinistres mugissements accompagnés de bruits de cavalcade, de plus en plus proches, de plus en plus forts. Taureaux furieux ? Minotaures armés de double-haches ? Libre à vous, nous proposons un large panel de monstres errants ou d'illusions sonores **(6)**. Ces échos sont destinés à créer un sentiment de panique – ou au moins d'urgence pour nos flegmatiques



parasites – et à contraindre un maximum de personnes à se tenir devant le portail pour aider le malheureux futur manchot.

Dès que deux à trois-cents kilos de pression (selon les besoins, environ trois aventuriers) sont exercés sur les dalles situées jusqu'à un mètre cinquante devant la porte, la phase mortelle du piège s'active pour de bon : un système de presse dissimulé derrière les murs s'actionne et les deux battants sont propulsés l'un contre l'autre avec une puissance inouïe, écrasant tout personnage se situant dans un demi-arc de cercle de deux mètres devant l'entrebâillement de la porte **(7)**. Les deux mains ouvertes du saint patron des marchands se referment alors en un sinistre applaudissement (béni sois-tu, aventurier), tandis que les fronts d'airain des bœufs s'entrechoquent, broyant les crânes des cupides coincés dans les naseaux.

Certains Maîtres se laissent attendrir par le regard pathétique des aventuriers... Le cas échéant, bien des indices peuvent être introduits pour leur éviter une fin écrasante. En premier lieu, les zones d'effet peuvent être diminuées (seulement un mètre devant la porte, par exemple). Le déplacement des portes laisse de surcroît des rainures sur le dallage en pierre selon des plans qui ne correspondent pas à une ouverture normale. Dans ce cas, il est possible de bloquer les portes. La mécanique complexe peut aussi avoir été endommagée par les impacts répétés et empêcher la fermeture complète lors du déclenchement (dégâts très réduits). De manière générale, les reliefs de l'immense porte rendent les dégâts aléatoires : un indiscret peut être broyé entre les bœufs tandis qu'un autre peut se retrouver indemne entre deux creux du bas-relief ! Enfin, les précédents indésirables ont dû laisser des restes organiques de leur passage (sang séché au sol et sur les bœufs ou morceaux d'ossements épars).

Emmanuel Roudier et Géraud « myvyrrian » G.
***Illustrations** Emmanuel Roudier*
***Caractéristiques Tunnels & Trolls** Patrice Geille*



Les conseils de
PAPY DONJON

L'ART DU CAMPING !

Pour Pathfinder JdR (et autres jeux)

Ah ouais ? Tu fais des tours de garde de deux heures, toutes les trois heures et tu espères récupérer des points de vie au réveil le lendemain matin ? T'as jamais fait du camping avec Papy Donjon, toi, je me trompe ? Bon, réserve ton week-end, on va aller camper et tenter l'expérience en vrai pour voir si les règles du jeu ont encore un rapport avec la Vraie Vie ™ !

MÉMO REPOS

HUIT HEURES DE SOMMEIL :
pv récupérés = niveau du perso
Points d'affaiblissement de caractéristique récupérés = 1 point dans chaque carac' concernée

HUIT HEURES DE SOMMEIL + UNE JOURNÉE DE REPOS :
pv récupérés = niveau du perso × 2
Points d'affaiblissement de caractéristique récupérés = 2 points dans chaque carac' concernée



Oui, c'est vrai, ton Papy Donjon est taquin quand il est question de récupération de pv et de camping en milieu hostile. Je ne sais pas... Ça doit venir de l'époque de la MJC, quand j'avais quinze ans. Je créais un nouveau perso tous les mercredis à 14h et il mourrait invariablement dans d'atroces souffrances avant 17h... Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, on va parler de campement, de pv, de repos, et de récupération de sorts. Un vaste problème souvent pris à la légère par des joueurs feignants.

Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, pour le plaisir, je m'en vais te raconter cette histoire vraie de tours de garde. On était en camping et on était jeunes en ce temps-là (ouais, je sais, ne dis rien !). On a voulu passer une nuit à faire des tours de garde, histoire de triper. De mémoire, on était cinq et on s'était dit que faire des rondes de deux heures toutes les trois heures était une bonne idée.

Résultat des courses : au matin, on était tous défaits, ruinés physiquement, décalqués, et en prime, on s'était payé de bonnes frayeurs dans l'obscurité au moindre bruit suspect à cause de la fatigue. Véridique !

Dans cette article, nous suivrons donc l'enseignement de cette expérience réelle pour que tous les bons MJ se rappellent cette leçon : les tours de garde, ce n'est pas coton. On peut vite s'endormir si on est seul (et flipper, mais t'es un héros, c'est ça ?). Et au réveil, on ne se sent pas reposé du tout (imagine en plus si tu dors en cotte de mailles).

À L'ORIGINE ÉTAIT LE CAMPING

Combien de fois par campagne un groupe d'aventuriers se fait-il attaquer au milieu de la nuit, pendant qu'il est en mode camping ? Selon les études indépendantes de l'Institut Papy Donjon (IPD), environ cinq fois. Ça fait beaucoup. Donc ça vaut le coup de ne pas jouer le truc systématiquement à l'arrache.

Pour bien faire comprendre à ses joueurs que le camping, ce n'est pas uniquement les vacances et les ronflements du voisin (quoi que même ça, ça pourrait être le défaut bien pénible d'un perso dans un groupe !), voici les paramètres sur lesquels jouer.

Lieux du camping : c'est évident et le campeur professionnel le sait, l'endroit choisit est primordial. Endroit accidenté (roche à nue inconfortable à perte de vue, milieu boueux), endroit non protégé du climat (voir plus bas), territoire de chasse ou de reproduction d'animaux dangereux (loups, ours, etc.). À chaque fois, c'est une péripétie à mettre en scène au moment d'installer le campement ou au réveil, quand il est déjà trop tard... Tous les Canadiens le savent, ne jamais laisser traîner de la nourriture, sinon un ours va débarquer !

Climat : c'est évident pour tout le monde mais le jour où tes joueurs t'annoncent qu'ils construisent un abri pour la nuit avec des manches d'armes et des capes alors qu'il pleut, qu'un vent violent souffle et qu'ils n'ont pas de matériel spécifiquement conçu à cet effet (tous les Décathlons de la zone commerciale de Faucon-gris ont fermé y paraît), cela risque de se finir en bonne engueulade ! Ça sent le vécu ? Peut être... Fais faire des tests d'Artisanat à tout le monde avec un savant malus... tes joueurs finiront par s'en prendre les uns aux autres et la nuit se soldera dans une caverne à moitié inondée et explorée à 4h du matin... Ne néglige jamais l'impact du climat (neige et froid peuvent donner la mort dans la Vraie Vie™, donc ces paramètres devraient quand même être un minimum dangereux pour des héros dépourvus de magie).

Équipement disponible : imagine monter une tente sans marteau, sans sardines et sans bâche étanche prévue à cet effet. Tu vois la galère ? Insiste sur les paramètres qui inciteront tes PJ à prendre des initiatives dans leur gestion d'équipement. Mais attention à la limite de poids ! Nombre de MJ ne jouent jamais cette règle, mais jouer la survie en JdR peut-être très intéressant pour le jeu, donc n'hésite pas à tester la chose avec tes joueurs. Là encore, tous les tests qui pourraient les aider subiront de gros malus s'ils ne disposent pas du matériel adéquat.

REPOS D'ORIGINE NATUREL

Tout réside dans la bonne gestion des tours de garde. Dans les règles, il faut dormir huit heures d'affilée pour récupérer ses sorts et bénéficier de la récupération normale (niveau pv du PJ). Si, en plus, les PJ sont contraints de ne pas s'attarder, ils vont devoir composer avec leurs tours de garde. Cela devient tactique. En cas de grandes plages horaires, les tests pour lutter contre le sommeil seront importants alors que les plages courtes déboucheront sur des nuits découpées ne permettant aucune récupération et n'auront donc pas beaucoup d'intérêt (sauf s'il ne faut absolument *PAS* s'endormir).

COMPÉTENCE PREMIERS SECOURS ?

Ha, ha ! La bonne blague. Si tu relis les règles, et Papy Donjon connait les règles par cœur, c'est assez cruel. Le mieux que tu puisses faire, sauf coup mortel, c'est accélérer la guérison (en doublant les pv récupérés par une nuit complète de sommeil) et encore, en faisant un soin suivi toute la journée en mode repos. Autant dire qu'en Mordor, ça va vite devenir ta dernière option ! Oublie ça.

SOINS MAGIQUES : LES BASES

Déjà, si tu es magicien et que certains ne veulent pas se coucher, pense à utiliser *Sommeil* sur ceux qui veulent empêcher les autres de dormir calmement. Ensuite, les bases sont simples, si tu es prêtre et que tu as encore des canalisations, n'oublie pas d'en faire profiter tout le monde. Sinon, ne t'endors jamais avec des soins inutilisés alors qu'il y a encore des blessés. Des fois, on hésite de peur de ne plus pouvoir rien faire si un combat éclate au milieu de la nuit. Faux. TOUJOURS remettre les compagnons à flot avant de s'endormir !

Ta meilleure *combo soin*, tu la trouveras dans les sorts de niveau 3 de prêtre dans le *Manuel des joueurs Règles avancées* : *Sieste*. Alors oui, ça ne fonctionnera qu'une fois par semaine, mais réduire son temps de récup de huit à deux heures de sommeil avec en prime la possibilité d'enchaîner huit heures de dodo valent quatre nuits complètes de récup', ça se refuse pas comme ça, non ?

Papy Donjon

***Illustrations** Rolland Barthélémy pour Papy Donjon Inc. et Paizo Publishing. Tous droits réservés.*

AFFAIBLISSEMENT DE CARACTÉRISTIQUES

Évidemment, ce qui vaut pour les pv vaut aussi pour la récupération des points d'affaiblissement de caractéristique. Par nuit complète de repos, un perso récupère 1 point d'affaiblissement de carac' dans CHAQUE caractéristique. Du côté des soins magiques, on se tournera bien entendu vers les *restaurations*, car perdre ses bonus de carac', y'a rien de pire à part se retrouver inconscient ou immobilisé dans un combat !



ENTRETIEN

Sandy Petersen

Rencontre avec le créateur de L'Appel de Cthulhu

On ne présente plus Sandy Petersen. Ce créateur de génie fait partie des Grands Anciens du JdR, au même titre que Gary Gygax ou Greg Stafford. Ce sympathique passionné a accordé à Casus Belli *une interview où il nous parle de sa carrière, de ses nouveaux projets et de sa vision du monde du jeu.*

Casus Belli : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux avec quelques produits-clef, lesquels seraient-ils ?

Sandy Petersen : Eh bien... Les jeux sur lesquels j'ai travaillé et qui ont joué le plus grand rôle dans le monde du jeu sont *L'Appel de Cthulhu* en 1981 (le premier jeu de rôle d'horreur), *Borderlands* en 1992 (premier supplément au format boîte pour un JdR), *Doom* en 1993 (premier jeu vidéo *First Person Shooter* multijoueurs à succès), *Rise of Rome* en 1998 (première expansion pour un jeu vidéo amenant plus que quelques niveaux/missions supplémentaires), *Age of Empires III* (qui a introduit la notion de monde persistant dans les jeux de stratégie en temps réel), et *Cthulhu Wars* en 2013 (qui marque mon retour dans le monde du jeu sur table, en plus d'avoir été financé par un Kickstarter au succès retentissant).

CB : Pouvez-vous nous en dire plus sur la création du JdR *L'Appel de Cthulhu*, et sur votre participation dans ce processus ?

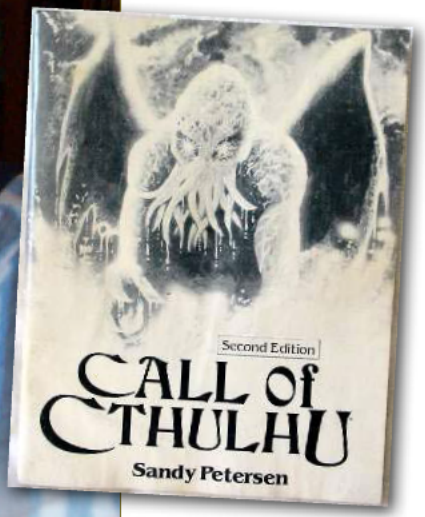
SP : J'étais en contact avec Greg Stafford, qui travaillait à l'époque pour Chaosium Inc., dans le cadre d'un projet pour créer un supplément pour *RuneQuest* ayant pour base les contrées du rêve de H. P. Lovecraft. Ils voulaient en fait créer un jeu indépendant, centré sur le XXe siècle et inspiré par les concepts du Mythe de Cthulhu. Cela m'enthousiasmait énormément bien sûr. J'ai depuis appris que Chaosium n'aimait pas particulièrement Lovecraft en tant qu'auteur, mais qu'ils étaient intelligents et qu'ils comprenaient que seul un créateur avec une grande appréciation pour son œuvre pouvait élaborer un bon jeu sur ce thème. J'ai un grand respect pour leur perspicacité.

> « Chaosium n'aimait pas particulièrement Lovecraft en tant qu'auteur. »

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

SP : Pour expliquer cela, je vais faire référence à un événement particulier. J'étais récemment invité au festival du cinéma lovecraftien à Portland (Oregon), afin de recevoir une récompense pour ma contribution à la promotion de l'œuvre de HPL. Là-bas, les organisateurs ont expliqué que les deux plus grands facteurs ayant permis la popularité actuelle de Lovecraft étaient mon jeu (*L'Appel de Cthulhu*) et les films de Stuart Gordon (*Réanimator* et *Aux portes de l'au-delà*). Ces deux supports médiatiques ont fait découvrir Lovecraft à un plus grand nombre de personnes que tous les autres jusque-là. Littéralement, plusieurs milliers de joueurs m'ont confié avoir commencé à lire Lovecraft grâce à mon jeu. Je suis certain qu'il en est de même pour les merveilleux films de Gordon et Yuzna.





Et maintenant, la boucle est bouclée, puisque je suis le producteur exécutif d'un film dans l'univers de Lovecraft : *The Whisperer in Darkness*. Si jamais Yuzna ou Gordon décident de participer à la création d'un jeu, le cycle sera complet !

CB : Avez-vous un secret sur *L'Appel de Cthulhu* que vous voudriez partager ?

SP : J'ai prétendu que tous les monstres étaient directement tirés des histoires du Mythe, mais en fait, certains sont de pures inventions de ma part. Ils sont depuis devenus de vraies icônes emblématiques et ont été utilisés dans d'autres jeux et sources. Au départ, ils correspondaient juste à un besoin d'étoffer la liste des monstres.

CB : Pensez-vous de nouveau écrire pour le jeu de rôle ? Pour *L'Appel de Cthulhu* ?

SP : En fait, je suis en train d'écrire une introduction pour la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu*, et une bonne quantité d'articles pour le guide de Glorantha. Donc j'ai déjà commencé mon retour dans ce milieu !

CB : Avez-vous suivi l'évolution de *L'Appel de Cthulhu* au fil de ses éditions, et si oui qu'en pensez-vous ?

SP : J'ai remarqué qu'avec chaque nouvelle version, les Investigateurs avaient de plus en plus de chance de survivre face aux créatures du Mythe. Je pense que cela est dû au fait que Lynn Willis et Charlie Krank, qui tiennent les rênes de Chaosium depuis très longtemps, ont une vision fondamentalement optimiste du monde, qui se reflète dans le jeu. Cependant, le plus gros problème à mon avis... c'est qu'à partir de la 5e édition, ils ont retiré mon portrait de la quatrième de couverture !

CB : Que pensez-vous de l'évolution des JdR depuis que vous travaillez dans ce domaine ?

SP : Je déplore la tendance des JdR à vouloir de plus en plus se →

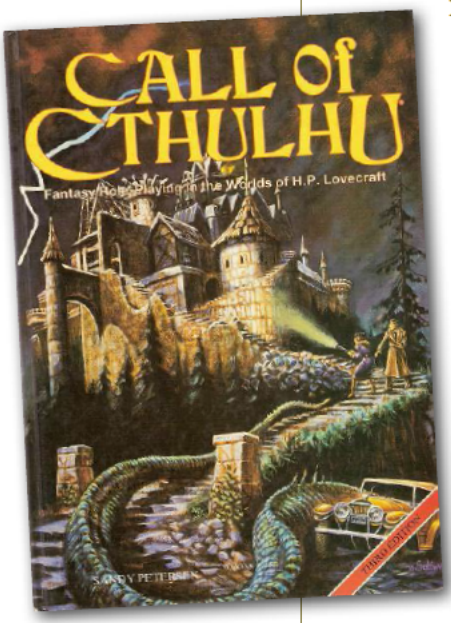
Sandy Peterson's digest

Sandy Peterson est né le 16 septembre 1955 à St. Louis dans le Missouri. Il a aussi bien travaillé dans le domaine du jeu de rôle, principalement chez Chaosium, l'éditeur de *Call of Cthulhu*, que dans le jeu vidéo.

contenter de raconter une histoire. Selon moi, nous avons déjà de très bonnes façons de conter des histoires. Nous n'avons néanmoins pas beaucoup de moyens dans lesquelles les gens peuvent influencer une histoire en tant que groupe créatif, en interagissant les uns avec les autres et en donnant à la chance une part créative. C'est l'avantage des JdR par rapport aux films, MMORPG et autres systèmes de narration.

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

SP : Je ne suis pas certain qu'ils aient besoin d'évoluer. Je suis sûr qu'ils vont changer, mais la narration, la créativité et l'interaction, qui sont des composants des JdR, nous accompagnent depuis les âges paléolithiques.



CB : Êtes-vous plutôt MJ ou joueur ?

SP : J'ai toujours été, et serai toujours un maître de jeu.

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

SP : Pas du tout. En 1974, il était assez clair que nous n'avions qu'une vague idée de ce que le roleplay voulait dire. Je ne me rappelle même pas sa classe de personnage. Dans mon groupe d'amis, PERSONNE n'avait d'expérience dans les jeux de rôle. C'était pour nous un grand mystère. Notre seul guide venait des quelques indices contenus dans le livre III de *Dungeons & Dragons*. Nous faisions néanmoins de notre mieux.

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

SP : Je me rappelle d'une session de l'*AdC* pour laquelle Greg Stafford officiait. C'était vers la fin des années 80, à la convention *Origins* de Los Angeles. Tous les joueurs étaient des auteurs professionnels pour la gamme de *L'Appel de Cthulhu* (moi-même, Larry DiTillo, Charlie Krank, etc.), et nous avons été si incompétents dans notre enquête que, lorsque nous sommes arrivés au Pérou, nous n'avons même pas eu l'occasion de sortir de l'aéroport. Nous n'avons pas suivi le moindre indice lovecraftien, nous avons passé notre temps à nous embrouiller les uns les autres et à nous mettre dans le pétrin. L'apothéose est survenue lorsque le personnage de DiTillo devait partir de là au plus vite (nous avions tous commis des actions illégales), et qu'il a pour ce faire volé un avion. Il ne savait pas comment le piloter en revanche, et s'est écrasé sur des réservoirs à pétrole, détruisant ainsi la moitié de Cuzco. Greg présumait que nous allions être super efficaces pour affronter le Mythe, mais il a suffi de quelques flics péruviens pour nous barrer la route !

CB : Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

SP : Sur *Cthulhu Wars* et ses suppléments.

CB : Comment le concept de *Cthulhu Wars* vous est-il venu ?

SP : Mon partenaire commercial m'embêtait depuis un bout de temps pour créer un jeu de plateau. J'y ai résisté pendant des mois. Puis l'idée m'est venue de créer une application pour iPhone, un jeu de stratégie dans

l'univers de Cthulhu. Nous avons fait un Kickstarter qui s'est planté magistralement. Je me suis alors dit : « Pourquoi pas un jeu de plateau ? », et voilà. J'ai commencé à plancher dessus en novembre 2012, et mon inspiration était telle que cela venait naturellement. Je ne sais pas si je canalisais une source issue d'un ancien éon, ou si ces idées s'étaient accumulées en moi depuis longtemps et ne demandaient qu'à sortir, mais le jeu a instantanément plu à toutes les personnes qui l'ont essayé.

CB : Pensez-vous que les fans de *L'Appel de Cthulhu* vont aimer *Cthulhu Wars*, et si oui, pourquoi ?

SP : Je suis un fan de *L'Appel de Cthulhu*, et j'adore ce jeu, donc ça fait déjà un ! Sérieusement, je pense qu'ils vont beaucoup l'aimer. Dans *L'Appel de Cthulhu*, on n'a jamais l'occasion de voir les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens dans toute leur splendeur. Si Nyarlathotep ou Cthulhu s'éveillaient complètement dans l'*AdC*, le jeu serait fini avant même qu'on puisse voir de quoi ils sont capables. Je voulais créer un jeu dans lequel on peut s'amuser avec TOUS les jouets dont disposent les divinités du Mythe, un jeu où Shub-Niggurath peut étendre son horreur à travers le globe, où Ithaqua peut givrer des continents entiers dans la glace, où le Roi en Jaune peut profaner la terre, et où Cthulhu peut envahir le monde à la tête de sa horde de monstres quasi indestructibles. C'est en quelque sort une démangeaison que *Cthulhu Wars* me permet de gratter. Bien sûr, j'ai aussi toujours voulu voir de jolies figurines des monstres du Mythe de Cthulhu, et maintenant je peux les avoir, tout comme quiconque désirant se les procurer. Sans ce jeu, comment pourriez-vous trouver une figurine de Rhan-Tegoth ?

CB : Quelle a été votre projet favori jusqu'ici ?

SP : Voyons… Le jeu de ma création qui a le eu le plus d'influence sur le monde est probablement *Doom*. Celui qui selon moi a été le meilleur travail créatif est probablement *Age of Empires III: The Warchiefs* : j'ai tout donné dans celui-là. Le jeu de ma création qui a été le plus amusant à concevoir et m'a vraiment fait plaisir est *Cthulhu Wars*.

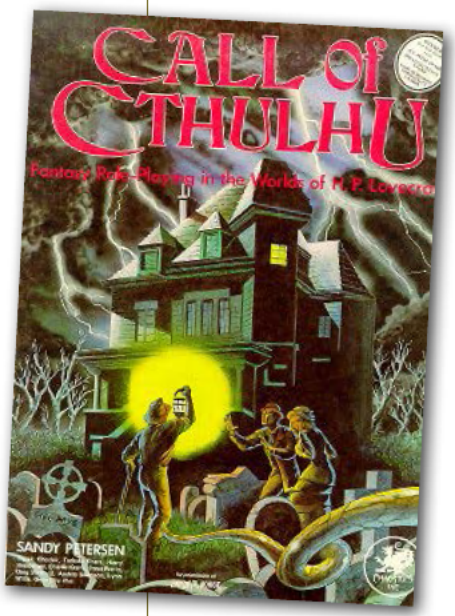
CB : Qu'est-ce qui vous motive pour écrire et créer ?

SP : Je suis dans l'heureuse position de pouvoir gagner ma vie grâce à l'écriture et la création, donc je n'ai pas à me justifier d'avoir à « prendre du temps » sur mon travail pour poursuivre ces activités. Ma réponse la plus cynique serait « pour gagner ma vie », mais en vérité j'aime créer des jeux, et j'aime encore plus interagir et communiquer avec les fans qui y jouent. Lors des dernières heures du Kickstarter de *Cthulhu Wars*, j'étais scotché sur la page des commentaires pour communiquer avec les fans tout en regardant l'horloge. En fait, je suis avant tout un fan passionné, et un de ceux qui ont également la chance d'avoir leurs propres fans.

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

SP : *Monster Rancher*, curieusement (NdT : il s'agit d'une série de 14 jeux vidéo et JdR japonais).

CB : Jouez-vous souvent et régulièrement ? →



> « La narration, la créativité et l'interaction, qui sont des composants des JdR, nous accompagnent depuis les âges paléolithiques. »

> « Dans les autres JdR, les personnages deviennent de plus en plus puissants. Dans l'AdC ils s'affaiblissent. »



SP : Sans compter les heures passées à tester mes créations au quotidien, je joue aux JdR et jeux de plateau presque tous les samedis. Je joue à des jeux vidéos pendant mes breaks, une demi-heure minimum chaque jour.

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

SP : Je joue à presque tous les types de jeux, sauf ceux à base de sport. J'ai une bibliothèque de jeux de plateau et de JdR gigantesque, et mon expérience professionnelle dans le monde du jeu vidéo signifie aussi que j'en ai une belle collection.

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

SP : J'aime avant tout être surpris. Les jeux qui suivent un genre donné de façon trop rigide m'intéressent rarement.

CB : Allez-vous souvent aux conventions de jeu ?

SP : Je vais fréquemment dans des conventions.

CB : Quelles sont vos favorites ?

SP : Cette année, j'ai participé à six conventions, donc cinq aux États-Unis, ce qui est inhabituel. En général la plupart des conventions que je fréquente sont en Europe.

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

SP : Tout d'abord *D&D* pour le concept du roleplay. Puis *Runequest* pour le concept d'un jeu basé sur un système de compétences. Enfin, mon sens de la contradiction qui a donné *L'Appel de Cthulhu* : dans les autres JdR, les personnages deviennent de plus en plus puissants. Dans l'*AdC* ils s'affaiblissent. Dans les autres JdR, les combats occupent une position centrale, et donc les règles disposent de systèmes de simulation intéressants pour cela. Dans l'*AdC*, on évite les combats et le contact avec les créatures autant que possible. Dans les autres JdR, ça se finit généralement avec un combat d'apothéose contre un « boss ». Dans l'*AdC*, l'idée d'un combat contre un « boss » revient à couler du béton dans le puits avant même que le monstre ne pointe le bout de son tentacule. Dans les autres JdR, les personnages sont traités comme des individus spéciaux au-dessus du commun des mortels. Dans l'*AdC*, il est assumé que vous êtes parfaitement normal, au mieux. À mon avis, c'est cette nature contradictoire et paradoxale de *L'Appel de Cthulhu* qui lui a permis de bien vieillir et de survivre au passage des années. Si vous voulez vivre une expérience rôlistique normale, vous pouvez le faire avec de nombreux jeux, mais si vous voulez quelque chose d'unique, où trouver un vieux livre moisi dans une bibliothèque est plus important que de trouver un coffre rempli de doublons, alors l'*AdC* est peut-être pour vous.

CB : Avec vous un rêve que vous voudriez accomplir dans le domaine du JdR ?

SP : J'ai eu l'occasion de participer à la création d'un MMORPG de science-fiction à gros budget, pour lequel j'étais entièrement responsable de la création de l'univers (malheureusement annulé lorsque Microsoft a licencié l'équipe entière d'Ensemble Studios). C'était éclatant ! Je doute d'avoir l'occasion de créer un MMORPG dans le futur, mais j'espère avoir la chance de créer un autre univers de SF.

Propos recueillis, transcrits et traduits par Franck « Booga » Florentin

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* DE CASUS BELLI !





COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OU ENVOYEZ UN CHÈQUE
DE 9,50 € PAR NUMÉRO (SAUF LE HORS-SÉRIE À 19,90€) + 7,50 € DE FRAIS DE PORT À L'ORDRE DE BLACK BOOK ÉDITIONS AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, À L'ADRESSE SUIVANTE :

Black Book Éditions
14 rue Gorge de loup, Bât. C, 69009 Lyon

BLACK BOOK EDITIONS

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

www.black-book-editions.fr



ARCHÉO-RÔLISME

FÉERIE

L'anti-D&D ?

1985. S'inscrivant dans la mouvance médiéval-fantastique des années 80, Philippe Mercier s'émancipe de ses co-auteurs de Légendes – à forte consonance historique – pour écrire ce qui deviendra une des références de la décennie : Féerie. Mis en valeur par l'editeur Les Elfes dans une boite imitant un fabuleux grimoire, l'univers de Gahan se présente comme un anti-D&D, refusant le PMT ambiant de cette fin de siècle. Pari réussi ? Difficile de trancher sur les quelques aventures publiées mais Féerie a toutefois largement marqué les mémoires.

Donj', c'est has been

Tandis que *Légendes* se décline en différentes versions allégées, abordant divers contextes historiques, Philippe Mercier, de son côté, s'intéresse au versant fantastique et féérique du jeu de rôle. Il publie en cavalier seul le tout premier jeu de rôle de la jeune maison d'édition *Les Elfes*. Comme beaucoup d'auteurs des années 80, l'auteur veut « tuer le père » et conçoit un jeu visant à se démarquer de *Donjons et Dragons* et de ses explorations de donjons classiques. Un jeu qui s'intéresserait donc à des scénarios ouverts, d'espionnage et/ou d'enquête ? L'ambition est belle et la flopée de scénarios prévus devait couvrir ces aspects rôlistiques oubliés jusqu'à lors dans la majorité des jeux medfans. Une quinzaine de modules et divers suppléments dans le monde de Gahan sont ainsi prévus au départ(voir marge en page 242). Finalement, seuls deux modules et une mini-campagne verront le jour : respectivement le TM1 *La Tour du Serpent*, le TG1 *L'île de Psyché*, ainsi que la mini-campagne JLB1 *Le Secret sous la Montagne*. Une carte sera diffusée comme objet promotionnel mais, malgré de bonnes ventes – 3000 exemplaires pour la boite et 1000 exemplaires pour les modules –, rien d'autre ne sera publié niveau contexte. Pourtant, plusieurs suppléments de règles furent annoncés dès le livre de base.

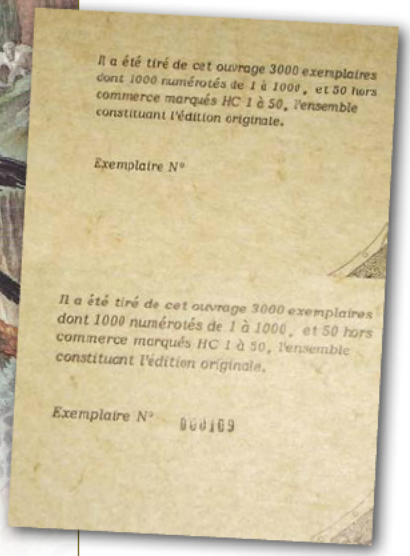


Une histoire de PO

Le jeu s'étant si bien vendu, vous vous demandez pourquoi tous ces suppléments et aventures n'ont jamais vus le jour, n'est-ce pas ? Ah... En voilà une question pertinente ! Bien, prends une chaise, je vais te conter une histoire venue tout droit de la Guilde des Espions du Carré Magique, preuves écrites à l'appui.

Il y a fort fort longtemps, alors que le monde du jeu de rôle n'était que fervente fureur, une ambitieuse maison d'édition aux oreilles pointues se lança dans l'aventure de la publication. Transfuge évadé du Château Des Cartes, leur chevalier commença alors à écrire une page d'histoire à la pointe de sa lance. Mais Lex Celsior (un ami de Luthor) ne l'entendait pas de cette oreille et envoya son armée de robes noires perruquées à ses trousses. La bataille fut âpre et violente. Elle dura dix ans. Les oreilles pointues se battirent avec ardeur et





courage et contre toute attente, ils vainquirent. Cependant, ils avaient épuisé toutes leurs forces dans la bataille et il était trop tard pour retourner à l'assaut des citadelles de Gahan. Ils se retirèrent dans un piano bar et utilisèrent leurs dons pour des spectacles de magie. Cette retraite de l'édition empêcha également la sortie d'un autre jeu déjà bien avancé, *Aventures Extraordinaires*, basé sur les œuvres de Jules Verne. Néanmoins, dans un sursaut de courage, les oreilles pointues publièrent une dernière page, celle de la campagne JLB1 envoyée par un passionné, auteur et écrivain en devenir : Jean-Luc Bizien. L'espoir était encore là.

Et le jeu dans tout ça ?

Féerie introduit certaines nouveautés pour le milieu des années 80. Tout d'abord, le jeu offre un panel de races mêlant classicisme et originalité, s'axant autour du féerique autant que du medfan traditionnel. À côté des races attendues (elfes et co), apparaissent ainsi les farfadets et lutins, jusqu'ici jamais utilisés pour des PJ. Il faut dire qu'un lutin à D&D ne ferait pas long-feu... Autre particularité, *Féerie* combine la possibilité de jouer avec une classe de personnage (dans l'acception « appartenance à une guilde ou à une confrérie » et non pas dans le sens donjonesque) ou bien d'être un simple aventurier. Il satisfait ainsi les joueurs nécessitant un cadre défini autant que ceux plus libertaires dans la création de leur alter ego. À noter qu'il s'agit d'un des rares jeux où il était possible de jouer des courtisanes... Je vois vos regards lubriques, n'en profitez pas ! D'autant que quelques compétences pourraient être utilisées contre vous (je pense à « se moquer » ou « faire le pitre »).

Au niveau du système de jeu, et notamment du combat, quelques originalités font la saveur de *Féerie*, telles que l'attaque par feinte (de mémoire, aucun autre jeu ne le propose alors), les marges de succès des attaques (définissant les dommages), ou encore les notions de temporisation du combat (pas de côté, parade, plongeon de côté) peu présents voire absents dans les jeux de l'époque. Innovation particulièrement audacieuse : le disque de simulation. Vous me direz qu'il existait déjà dans *Légendes*. Certes, mais pour les sorts uniquement et Philippe Mercier en était déjà l'auteur. Ici, il s'applique aux sorts et aux →

Du côté du collectionneur

Malgré le bon tirage, *Féerie* demeure assez rare, surtout en excellent état. Le collectionneur fou essaiera de récupérer un des 1000 exemplaires numérotés (en quatrième de couverture du livret « règles de simulation ») ou même un des 50 exemplaires Hors-Commerce (mentionnés HC1 à 50) remis aux actionnaires des *Elfes* et aux proches.

Des publications à foison… ou pas

De nombreux autres titres devaient sortir dans la deuxième moitié des années 80 mais n'ont, pour la plupart, pas dépassé le stade de synopsis. P. Mercier avait prévu quatre autres scénarios dont seuls les titres sont connus : *La montagne gelée*, *La fille du mage*, *La quête des runes*, *Vaincre ou mourir*. Même chose pour C. Montel avec le *CM1 le Conseil de Kahanne* prévu pour 1985, seul module vraiment avancé. T. Glass devait quant à lui écrire la suite de *L'île de Psyché* : *Le royaume Perdu*. Autre auteur prolifique, T. Monter avait 4 modules prévus après sa *Tour du Serpent* : *Le livre de toutes connaissances*, *Le cœur de bronze*, *La tisseuse noire*, *Les 3 tours*. Et la liste de fœtus n'est pas finie avec d'autres titres tels que *Le château assiégé*, *La délivrance du Paladin*, *L'île des araignées*, etc. Côté aides de jeux, de nouvelles fiches de créatures dépeignant les terres féériques, les animaux sauvages, les créatures mythologiques et préhistoriques, devaient sortir sous la forme de boites.

Suite en marge page suivante...

combats. Pour la petite histoire, et aussi étrange que cela puisse paraître, l'auteur, lorsqu'il conçu ce disque, ne connaissait absolument pas l'existence de la *Fighting Wheel*, créée quatre ans plus tôt pour AD&D.

Une dernière singularité de *Féerie*, la magie. Déjà, la présentation sous forme de livrets de sorts rend particulièrement ludique la maîtrise des arcanes. Avoir son propre petit livre de sorts rien qu'à soi met de suite dans l'ambiance à la table. Ensuite, le système prend en compte la préparation et l'incantation du sort et incorpore la possibilité de modifier les effets du sort, sa durée, etc. La magie gagne ainsi en profondeur.

Bien entendu, on sent bien à la lecture des règles la touche « années 80 ». La simulation et les calculs sont omniprésents (et lassants). Malgré la volonté affichée de s'adresser aussi aux débutants en se présentant comme un jeu d'initiation, l'assemblage de l'ensemble rend compliquée la maîtrise. *Féerie* pêche par l'envie de (trop) bien faire. Sans compter que certaines notions archaïques ont très mal vieilli et se montraient déjà peu convaincantes pour l'époque, comme les traits de personnalité ou la famille du personnage (bien trop complets).

Du matériel original ?

Rarement abordées dans les JdR des années 80, les motivations profondes des personnages occupent une place essentielle dans les scénarios de *Féerie*. Chacun d'entre eux insiste sur le concept d'implication afin de rendre l'aventure plus vivante et plus « personnelle ». Chaque module suggère différentes pistes pour le passé proche et les motivations des PJ. Le concept de points de réussite du scénario renforce cet aspect. Malgré cela, les scénarios publiés ne se démarquent pas tellement des classiques de l'époque.

Ceux de la boite de base sont destinés à l'initiation, expliquant pas-à-pas comment faire jouer à grand renfort de conseils et de points de règles. ***Nurendil*** est un solo pour débutants. Courte et volontairement linéaire, l'histoire n'est pas très originale : la quête d'une arme qui permet à un elfe d'assouvir sa vengeance contre un groupe de gobelins ayant enlevé sa compagne. Une escapade dans la caverne d'un troll et dans une tombe antique avant le combat final contre les gobelins, il y a toutefois de quoi satisfaire un néophyte. ***La tour de l'enchanteur*** s'adresse à un groupe de personnages plus expérimentés qui doit se rendre à la tour d'un enchanteur sur lequel circulent différentes rumeurs. La tour n'est en définitive qu'un donjon truffé de pièges, d'énigmes, et d'ennemis. Avant de retrouver l'enchanteur, ils rencontreront certainement un ogre, un vampire, ou encore une succube. Un mélange bien étonnant dans un si petit lieu.

La tour du serpent (T. Monter) propose deux scénarios liés pouvant être jouées séparément. Le premier, *Borglar de Dor*, se déroule à Ysmal, ville gangrénée, siège des délations et des exactions les plus horribles. Les PJ sont envoyés dans cette cité par un marchand qui entend se défaire de son concurrent, livrant ainsi les PJ à une intrigue entre vendeurs d'esclaves.. La première partie se joue tout en finesse et enquête de voisinage. Le challenge est d'autant plus compliqué qu'une parfaite réussite passe par l'absence de vol ou de meurtre (en effet, vos joueurs vont avoir du mal…). La seconde partie est quant à elle plus classique : engagés par la guilde des voleurs qui ont eu vent de leur succès, ils doivent dérober les yeux de Beltham, le dieu-serpent, à l'intérieur de la tour du serpent. Entre un grand prêtre plus ou moins nécromant et l'obligation d'escalader par l'extérieur pour pénétrer dans la tour, on sent bien le clin d'œil à *Conan*. La fin du module regroupe des conseils sur la gestion des PJ et les scénarios urbains.

L'île de Psyché (T. Glass) place l'action dans le village de Bodegar et au large de la baie qui le borde, dans la région de Taranga. Sur une des îles, les PJ doivent découvrir le secret d'un peuple ancien malgré les embûches semées par une organisation de brigands. Ambiance hitchcockienne avec des oiseaux rendus fous par une pierre magique (marcher la tête baissée est recommandé). L'exploration de l'île elle-même se rapproche d'un donjon classique mais les horaires de présence des PNJ ouvrent quelques pistes pour rendre l'ensemble plus dynamique. En plus du scénario, sept nouvelles fiches de créatures et un livret d'illustrations sont proposés.

Le secret sous la montagne (J-L. Bizien) : mini-campagne publiée manuscrite (ce qui rend la lecture fatigante) dans un livre en édition limitée numérotée (200 exemplaires), cette aventure s'adresse à des aventuriers de niveaux variables et aux talents complémentaires. Chaque aventure est indépendante mais elles peuvent s'agencer sans chronologie particulière pour former une campagne. L'accent est mis sur la réflexion et l'auteur privilégie un style littéraire et d'ambiance. Toutefois, les différentes parties du scénario s'orientent essentiellement sur de l'exploration de donjons (en particulier d'anciennes mines naines). La fin de la campagne n'a que peu de rapport avec le début et donne plutôt l'impression d'un scénario « rajouté ». Néanmoins, chose importante, n'oublions pas que ce fut le premier essai de celui qui écrira 4 ans plus tard le fabuleux *Hurlements* (et obtiendra le prix Casus Belli du meilleur JdR en 1994 avec *Chimères*).

OST (Q. Lequeux et C. Pineau) est un jeu de figurines dont le titre original était « *L'Arc et la Griffe* ». Devant être initialement publié comme une extension à part entière de *Féerie*, il est 100% compatible. L'idée générale était de créer un système de règles de simulation universel, du jeu de rôles au jeu de figurines, et ce pour toutes les époques. Un système de conversion des créatures de *Féerie* à OST existe sous forme de prototype.

Arcanes est le magazine dédié aux jeux des *Elfes* ainsi qu'aux autres jeux de rôles et de simulation (*Diplomacy, Appel de Cthulhu...*). Trois numéros furent publiés (seule la maquette du quatrième numéro existe). Florence Magnin signa les magnifiques couvertures. Le numéro 2 inclut un scénario pour Féerie, de même que le numéro 3 qui inclut également un scénario pour OST.



L'avenir...

Et l'avenir dans tout ça me direz-vous ? Laissons donc la parole à Philippe Mercier : « Dans mes cartons dorment toujours *Féerie 2*, une version améliorée [*ndlr* : de Féerie], *Aventures Fantastiques*, un jeu sur l'œuvre de Jules Verne (testé dans la maison de Jules à Amiens) [*ndlr* : avec une sublime couverture de Florence Magnin, s'inspirant des livres de la collection Hetzel], et un jeu de rôles policier/fantastique sur Harry Dickson, le détective de l'étrange réalisé après mon départ des «Elfes». » Pour ce qui est de *Harry Dickson*, mes lutins me soufflent à l'oreille qu'il pourrait prochainement voir le jour en l'état (entendez par là sous la forme qu'il aurait eu s'il était sorti à la fin des années 80, avec de légères mises à jour). Et dans la foulée, on prendrait bien un peu de *Féerie* 2 non ?

Géraud « Myvyrrian » G.

Suite...

Côté suppléments de contexte cette fois, plusieurs ouvrages devaient introduire de nouvelles règles (maladies, pouvoirs psi, construction de châteaux, navigation, mondes parallèles, ...), de nouvelles classes (alchimiste, conjureurs, druides, ...), des détails sur les races (sylvains, farfadets, nains, lutins, elfes et de nouvelles races, barbares et hommes dragons) ainsi que sur les classes (chevaliers et tournois, assassins et poisons, marchands et commerce, prêtres et dieux, etc). Surtout, devaient être publiés des jeux compatibles avec *Féerie* : *Le Japon*, *Arthur et la Table Ronde* et *Les Vikings*. Espérons qu'une partie de ce matériel verra le jour avec *Féerie 2*.

PRATIQUE

BOÎTE À IDÉES

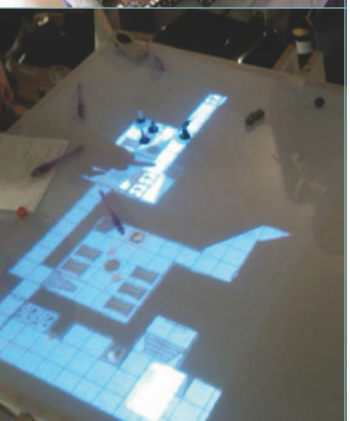
La table de JDR

Du bon usage de la table

Une fois l'équipe de joueurs rassemblée, la première chose dont on a vraiment besoin en JdR, c'est d'une bonne table. Considérée comme un accessoire secondaire, la table de jeu révèle avec le temps toute son importance. Cette petite intro ne vous convainc pas ? Et bien c'est sans doute pour cela que cet article est fait pour vous !

Ci-dessous : un décor Dwarvenforge et une table sur laquelle est projetée un plan.





Une table, quatre chaises, des dés, des crayons à papier et des feuilles blanches. Quelques sessions de jeu plus tard, on rajoute : un écran du MJ, quelques livres de jeu, du pschitt orange, des pépitos. Et puis le repas du soir arrive, pizzas, bougies pour l'ambiance. Pour la session suivante, on en rajoute encore : ordinateur et enceintes (pour la musique ?), pions, figurines peintes ou prépeintes, tableau et feutres Velleda, cartes de jeu, décors miniatures même... Arrive la surabondance et il faut s'organiser, sélectionner, organiser, pour éviter que le jeu n'en pâtisse ! Petit tour d'horizon de la table de JdR pour vous donner des idées.

Les évidences

Le but ici n'est pas de faire le tour des évidences sur la bonne organisation d'une table de jeu mais plutôt d'aller voir un peu plus loin et de donner envie à ceux qui négligent leur table de considérer que cet accessoire recèle de nombreuses vertus. Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, rappelons néanmoins quelques bonnes bases essentielles. Premièrement, si possible, toujours manger dans une autre pièce que celle dans laquelle vous jouez, pour éviter les morceaux de pizza sur la feuille de perso et la confusion entre le moment où l'on joue et celui où l'on mange. Deuxièmement, trouvez une table assez grande pour accueillir votre groupe et votre matériel et qui offre au MJ un accès au tableau Velleda central (si vous jouez avec cet accessoire). Troisièmement, essayez d'avoir un accès rapide à une petite pièce fermée et proche pour pouvoir mener quelques apartés (rapides). Ça, c'est fait !

Grimoire pratique de la table de jeu

Quand on veut passer la vitesse supérieure et disposer d'une belle table de jeu, il y a deux solutions : le système D (c'est-à-dire abordable) ou l'argent (beaucoup d'argent). Si comme moi vous ne regardez pas les émissions de décoration de la télé-qui-rend-fou, c'est vers les rôlistes qu'il faut se tourner. Voilà ce qu'ils nous proposent, à commencer par le Système D.

Quel revêtement pour la table ?

Interdisez formellement le tissu. Le crayon à papier et la feuille s'accommodent très mal d'une surface molle, donc préférez le bois brut (à nu, c'est plus joli) accompagné d'un tableau Velleda ou de flip-mats (les armes favorites du MJ qui veut pouvoir dessiner ses plans ou organiser des séances de combat tactique). Vous pouvez également vous orientez vers la nappe plastique transparente, plus méconnue. En effet, pour peu que vous disposiez de visuels sympas (cartes du monde, illustrations)

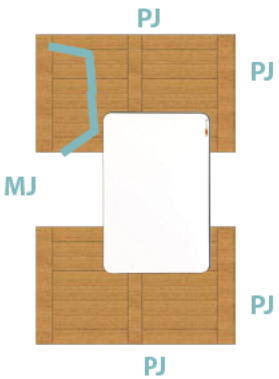


ou d'impression de décors sur papier, vous pouvez glisser ces visuels sous le revêtement plastique et ils seront alors toujours à portée d'œil, sans aucun risque de les abîmer (même quand le Pschitt orange sera renversé après une série de 20 nat' particulièrement spectaculaire !). Vous pourrez même utiliser vos feutres Velleda à même le revêtement transparent pour dessiner vos plans ou gérer vos combats tactiques puisque ces surfaces sont généralement effaçables. Simple, peu cher et efficace.

Jouer avec deux tables ?

Si le combat tactique est central pour votre partie et que vous êtes plus de quatre joueurs, la possibilité de jouer avec deux tables vous viendra certainement à l'esprit. Pour une mise en place optimale, placez les deux tables en parallèle et espacez-les de 50-60 cm. Ensuite, disposez le tableau blanc (le plus grand possible bien sûr, mais attention, il faut compter une cinquantaine d'euros pour un tableau de type « scolaire ») de manière à ce qu'il repose sur les deux tables et remplisse l'espace vide central. Le tout forme une sorte de « H », vous suivez ? Le MJ devra ensuite s'installer en bout de table et bénéficiera alors de deux espaces pour installer son matériel (le bout des deux tables). Charge à lui de poser ses écrans (ou un seul) sur les deux (ou un seul) bouts de table, de sorte qu'il ait un accès direct et pratique au tableau blanc entre les deux zones (comme indiqué sur le plan ci-contre). En disposant tous les joueurs le long des tableaux, on obtient un grand espace de jeu luxueux qui reste pratique pour tout le monde, puisque le tableau blanc, et donc les figurines des joueurs et du MJ restent accessibles.

Ci-dessus : une table GeekChic. *Ci-dessous :* la disposition à deux tables et un tableau velleda.



Quand l'argent coule à flot !

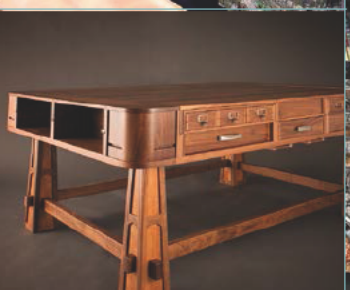
Pour ceux qui ont la chance d'avoir de bons métiers et de pouvoir dépenser sans compter pour leur loisir préféré, l'espace de la table de jeu peut désormais prendre des configurations inédite dans l'histoire du jeu de rôle. En effet, les nouvelles technologies pointent le bout de leur nez, bien qu'elles soient encore loin de rivaliser avec les accessoires modernes issus des pratiques historiques du JdR, et de nombreuses sociétés émergent pour accessoiriser votre table.

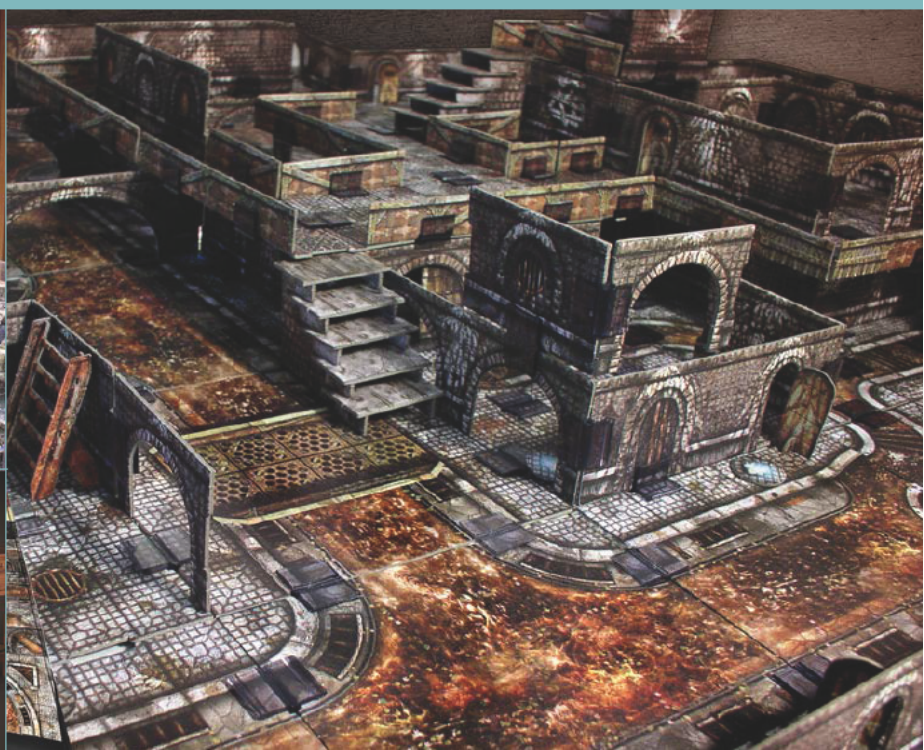
Technologie

Projecteur. En attendant les écrans HD incorporés aux surfaces planes - sur lesquelles nous allons pouvoir prochainement projeter n'importe quelles images ou animation de décors et où l'on pourra sans doute également transférer une partie des moteurs de jeu pour créer des effets visuels saisissant (« whoua, la boule de feu de la mort ! ») - l'image a déjà fait son irruption à la table de jeu. Certains (voir photo en page 244), utilisent des projecteurs (dont les prix ont fortement baissé ces dernières années) qui, fixés en hauteur, permettent de projeter les images du MJ et ses plans tactiques sur une table de surface claire. Pas mal.

Abondance de hardware. Via les tablettes, le MJ peut aisément montrer ses images et gérer de nombreux paramètres extérieurs (musique, accès à sa bibliothèque de PDF) via un seul outil facile à transporter et à manipuler. On imagine également assez bien échanger son écran cartonné 4 volets par deux écrans plats 16/9 qui feraient face aux joueurs et sur lesquels le MJ pourrait lancer ces images d'ambiance en fonction des différents moments du scénario. Si vous pratiquez le jeu avec ce genre d'écrans, n'hésitez pas à nous







Ci-dessous : un décor sur plusieurs plans, une table Geekchic en mode "fermée" et un décor cartonné TerraClips.

envoyer vos photos (sur facebook ou par mail) pour nous faire profiter de ce genre de dispositions très « high-tech » mais qui titilleront certainement les fans de *Shadowrun*.

Modernité old-school

La technologie c'est bien, mais de nombreux rôlistes, notamment ceux qui jouent à des jeux med-fan, préfèrent largement s'orienter vers une accessoirisassions sans électronique. Et de ce côté-là, les processus de fabrication modernes ont permis une démocratisation de tout ce qui peut être fabriqué pour soutenir l'imagination ou le confort de jeu.

Figurines. Historiquement, la figurine est inscrite dans les gènes du JdR. Non pas qu'elle soit indispensable mais parce que c'est à travers les *wargames* que notre papy Gygax a imaginé les premiers JdR. Après des années à se bousiller la santé avec des figurines en plomb pas toujours très stable et qu'il faut peindre (la plaie !), l'ère moderne nous propose aujourd'hui des gigatonnes de figurines toutes plus belles les unes que les autres (petites pensées à notre fleuron français qu'était la société Rackham, désormais morte). Et, ô joie pour la main impatiente et tremblante, les figurines prépeintes sont de plus en plus belles et des centaines d'entre elles sont désormais conçues uniquement pour le JdR ! Les joueurs de *Pathfinder* ont même le choix entre les figurines en plomb, les prépeintes ou les pions cartonnés (très accessibles car peu chers). Maudits-les privilégiés !

Décors. Nous n'allons pas ici faire la liste de toutes les sociétés qui fabriquent aujourd'hui de sublimes décors pour le jeu de rôle (ou le jeu de figurines), d'autant que le phénomène Kickstarter est passé par là et que de nombreuses entreprises ont lancé leurs propres gammes de décors par ce biais. Mais entre le « low cost » de Worldworksgames qui propose des constructions cartonnées customizables en 3D vraiment très très belles et abordables appelées *Terra Clips* et les sublimes décors prépeints de Dwarvenforge, vous pouvez voir sur les photos ci-contre les tables incroyables qu'il est possible de proposer de nos jours. Niveau budget, prévoyez cependant plusieurs centaines (milliers !) d'euros pour proposer en jeu des cavernes inoubliables ou des demeures sur plusieurs étages !

La table de luxe. Pour terminer ce tour d'horizon, sachez que quelques heureux rôlistes faisant le trajet jusqu'aux USA pour la Gencon peuvent admirer depuis quelques années les tables spécialement conçues pour le JdR de la société GeekChic. D'un goût décoratif parfois douteux (le côté med-fan vu par les Américains manque parfois… de subtilité), les tables de luxe en bois proposées par GC restent des objets de rêve pour tout rôliste : secrétaire de jeu pour chaque joueur, espaces de rangement, portes-gobelets, espace central qu'il est possible de « refermer » en laissant les figurines là où elles en se trouvent au milieu du combat pour le reprendre tel quel la semaine suivante, etc. Vous pouvez aller au bout du luxe et demander les aménagements que vous souhaitez et obtenir la table qui correspond à vos envies. Mais attention, il faudra compter entre 8 000 et 16 000 € pour embellir votre salon de cet accessoire ultime, avec pratiquement deux ans d'attente de production. Vous êtes riche et patient ?

Voilà, j'espère que ces quelques images vous donnerons envie d'investir dans ce qui pourra améliorer l'ambiance ou l'usage de votre table de jeu. Il est l'heure pour moi de vous laisser, j'entends que l'on s'installe dans le salon et ma femme risque de me disputer si je ne mets pas la table avant le début de partie de ce soir !

Damien Coltice

Le secret d'une bonne table

Qu'on se le dise, une table de jeu bien faite ne se résume pas à sa taille, ses aménagements ou à l'ambiance qu'elle dégage. Car s'il est une chose que l'on sous-estime souvent à la table, c'est la disposition des joueurs elle-même. D'autant qu'on constate souvent le phénomène bien connu du « tout le monde s'assoie au même endroit à chaque session ». Changer la disposition des joueurs à la table, en fonction de leurs rapports (les deux copains trop complices devraient être séparés régulièrement ; l'alternance d'un joueur silencieux et d'un joueur volubile, etc.) mais également en fonction de leurs personnages (mettre des personnages fonctionnant bien ensemble en termes de règles – ce qui permet de communiquer plus facilement entre eux – ou pas – a également un impact). N'hésitez pas à tester le changement de place avec votre groupe, vous verrez que cela pourra vous aider à sortir de votre routine et que cela provoque des choses (même légères) sur la partie !

ANNIVERSAIRE

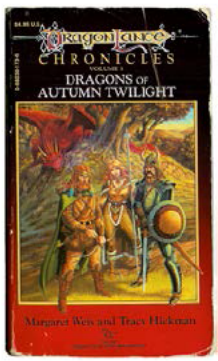
Dragonlance a 30 ans !

Les dix leçons de Papa Dragon

Il y a 30 ans naissait l'une des campagnes les plus marquantes du Donjonverse. *Même si le jeu de rôle a bien changé depuis, certaines des leçons de base distillées tout au long de cette campagne restent aujourd'hui encore d'actualité.*



Ci-dessus : le premier module *Dragonlance* publié pour *Advanced Dungeons & Dragons*.
Ci-dessous : le premier roman *Dragonlance*, écrit par Tracy Hickman et Margaret Weis et édité par TSR.



C'est en mars 1984 que paraissait le premier scénario de la campagne, *Dragons of Despair*. Décliné en douze modules d'aventure, un module d'aide de jeu et un petit wargame, la campagne posait les bases d'un nouvel univers, exploré depuis en long, en large et en travers par d'autres scénarios, une multitude de romans, des jeux vidéos, des comics, et même quelques tentatives (ratées) de films d'animation.

J'ai eu la chance de mener cette campagne à plusieurs reprises, et au-delà de l'aspect archéologique, j'ai retiré de cette expérience une liste de piliers incontournables dans la construction d'une bonne campagne du genre, que tout bon MJ devrait conserver à l'esprit. En voici un résumé. Venez donc vous asseoir auprès du feu, pour écouter les leçons du vieux Dragon.

Les personnages

Les meneurs ont parfois tendance à l'oublier, dans la mesure où les personnages sont souvent créés après la conception de la campagne, parfois même à la va-vite avant le début d'une séance, mais les véritables héros de votre histoire, ce sont les PJ, et non le scénario. Ce dernier doit être une toile de fond dans laquelle les joueurs peuvent s'exprimer. Il peut être linéaire ou ouvert, rythmé ou lent, classique ou rocambolesque, mais une chose est primordiale : qu'il reste autant que possible en arrière-plan.

Dragonlance est d'ailleurs une campagne assez linéaire, avec une approche très classique, devenue un stéréotype (le groupe d'aventuriers qui se rencontrent à l'auberge), et un scénario prévisible (les héros sauvent le monde en contrariant les plans de la déesse du Mal). Malgré ces « défauts », que certains MJ trouveraient rébarbatifs, la campagne fonctionne…

…parce que les personnages ont chacun au moins une occasion de briller. Au cours de l'aventure, tour à tour, tous les personnages ou presque se retrouvent au **premier plan**. Soit grâce à leurs aptitudes, le plus souvent grâce au scénario. Ainsi, à mesure que l'histoire avance, la prêtresse se retrouve récipiendaire d'un don divin, le chevalier doit gérer des relations politiques conflictuelles au sein de son ordre de chevalerie, les elfes sont aux prises avec une guerre civile larvée, etc. Vous devez absolument faire sentir aux joueurs le caractère héroïque de leur histoire, et la part qui est la leur, afin qu'ils participent pleinement en retour.

…parce que l'histoire laisse une part aux **relations entre les personnages** eux-mêmes. Amour, loyauté, méfiance, trahisons viennent enrichir le scénario d'anecdotes plus personnelles qui rendent plus fort le lien entre les joueurs et leurs personnages, et qui dissocient aussi le groupe de PJ des différents individus qui le composent.

…parce que plusieurs **adversaires** sont mémorables. Qu'ils soient effrayants, ridicules, drôles ou surprenants, ils enrichissent l'histoire, chacun à leur



manière. Ils sont aussi des acteurs de l'histoire collective, et certains doivent être aussi vivants et détaillés que les PJ. Prenez du temps pour les imaginer et pour leur donner vie !

...parce que, mine de rien, l'approche utilisant des **personnages pré-tirés** n'est pas à négliger. Même si de nombreux joueurs tiennent à concevoir leur personnage, ce qui est parfaitement compréhensible, et sans aller jusqu'à écrire totalement chaque PJ, n'hésitez pas à influencer leurs choix, à proposer certaines contraintes sur le caractère ou l'historique des personnages. S'ils savent qu'en contrepartie, l'histoire sera celle des PJ (voir le premier point), les joueurs seront souvent très favorables à ce genre d'approche.

Les décors

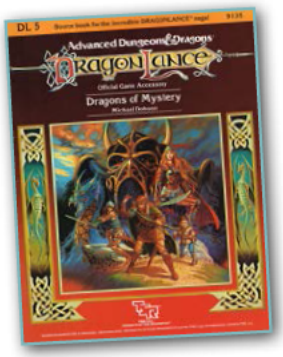
Les lieux visités ou explorés constituent une part non négligeable de la toile de fond qu'est le scénario d'une campagne. D'une certaine manière, ils sont eux aussi des personnages de l'histoire. Ils doivent être colorés, vivants, mémorables et avoir leur propre histoire, parfois riche et ancienne. Au cours de leurs aventures, les joueurs doivent ressentir une véritable impression de voyage, et avoir un aperçu de ces petits détails.

Dragonlance est une campagne d'aventure, de découverte et d'exploration. En son temps, elle a marqué les esprits en prenant une approche →

Les illustrations du légendaire Larry Elmore ont marqué l'histoire de la gamme.

considérée, alors, comme non conventionnelle à bien des aspects.

- **Variez les paysages**. Forêts, montagnes, déserts, océans, banquise... Une bonne campagne d'aventure doit explorer plusieurs décors fondamentalement différents et laisser un parfum exotique de voyage et de contrées lointaines.
- Pensez aussi aux **cultures locales**, à leurs petites particularités qui les rendront distinctes et attachantes, et à l'histoire des lieux. Pas besoin de fournir trop de détails, mais ayez toujours à disposition quelques petites anecdotes particulières. Ainsi, un port dont la mer s'est retirée, un village dont les habitants se sont réfugiés dans les arbres pour échapper aux loups et aux brigands, ou une grande capitale avec son quartier maudit sont autant de lieux emblématiques dans *Dragonlance*.
- Lors des phases d'exploration, notamment dans le cas d'un donjon (ou



Dragons of Mytery, une bonne aide de jeu sur l'univers de Krynn.



Jouer Dragonlance aujourd'hui ?

Pour les curieux ou les nostalgiques, jouer *Dragonlance* reste aujourd'hui possible. En plus de publications plus récentes, les modules DL sont peu à peu mis à disposition sur http://www.dndclassics.com. La campagne elle-même est constituée des modules DL1 à DL14, sachant que le *DL5 Dragons of Mystery* est une aide de jeu utile sur l'univers de Krynn, et que le *DL11 Dragons of Glory* est un wargame relativement dispensable.

Cela dit, la meilleure version de la campagne à ce jour reste, selon moi, le *Dragonlance Classics, 15th Anniversary Edition* qui, s'il est difficilement trouvable, vaut par son travail de réécriture, de simplification, et par quelques excellents ajouts lors de passages essentiels.

Pour en savoir plus sur la campagne (en anglais) :

http://www.wizards.com/dnd/Article.aspx?x=dnd/4alum/20140221

tout équivalent non souterrain), pensez là encore à l'histoire et à l'origine du lieu, et **privilégiez la qualité à la quantité**. Certains des donjons les plus mémorables de *Dragonlance* ne proposent par exemple que quelques salles et couloirs : un morceau de cité engloutie, un ancien passage secret, ou la forteresse en ruines d'un ancien sorcier.

L'histoire

Vous avez vos héros et vos éléments de décor. Il ne reste plus ensuite qu'à faire vivre aux premiers une aventure qui utilise les seconds. Le scénario lui-même n'a pas forcément à être extrêmement élaboré, car il sera de toute manière mis à mal ou amélioré par les joueurs eux-mêmes. Cela dit, il y a quelques impératifs.

- **Alternez** les passages rythmés (exploration, batailles, etc.) et les passages plus lents (voyage, enquête, etc.). Une des clés essentielles d'une bonne histoire est de permettre aux joueurs de reprendre leur souffle. Les scènes plus lentes sont aussi une très bonne occasion pour développer les relations inter-personnages (voir plus haut).
- **Surprenez** vos joueurs et forcez-les parfois à sortir de leur zone de confort. Séparer le groupe pour de longues séquences, faire interpréter certains personnages importants de manière ponctuelle par un joueur ou un invité, offrir l'opportunité d'une mort héroïque à certains personnages, y compris avant la fin de la campagne, permettre éventuellement à un personnage de « changer de camp », sont autant de possibilités dans *Dragonlance*, qui, si elles donnent parfois des cheveux gris au MJ, rendent la campagne inoubliable.
- N'oubliez pas de **terminer** votre campagne. Rien de pire qu'une campagne abandonnée à force de tirer en longueur parce que joueurs et MJ souhaitaient faire durer autant que possible. Une campagne qui se termine de manière franche et nette aura bien plus de chances de marquer les esprits, et de laisser aux participants le sentiment du devoir accompli.

Voilà, fin de la leçon pour aujourd'hui. Il ne vous reste plus qu'à mettre en application ces conseils de base aussi vite que possible, et à moi de souhaiter un bon anniversaire à Krynn !

Thom' Robert



Dragonlance Classics 15th Anniversary, l'édition compilée remaniée des premiers modules *Dragonlance*.

NOUVELLE

LES CONTES DE LA TAVERNE | ÉPISODE 3/3

La taverne des mondes

Salut la compagnie ! Vous êtes encore là pour une histoire de taverne, c'est ça ? Mais vous aimeriez bien y comprendre quelque chose à tout ça ?

Apportez-moi un verre de ce petit nectar de Valanaël et je vais voir ce dont je me souviens.

Est-ce que je vous ai parlé de la fameuse bagarre qui a eu lieu ici l'année où l'empereur Léon Alexandre a été chassé du trône ? On croyait que c'était des Aquiloniens loyalistes qui affrontaient les révolutionnaires, mais il s'est avéré que toute la bataille n'était qu'une mise en scène de la Main Noire ! Ces salauds de la pègre s'arrangeaient pour tout fracasser dans l'auberge et ruiner ainsi Durnan, le propriétaire de l'époque, parce qu'il n'avait pas payé pour leur « protection »...

Comment ça, pas des Aquiloniens ? Des Montaginois, vous dites ? Bah, Aquiloniens, Montaginois, Bretonniens, c'est la même chose ou presque... Ma mémoire me joue des tours. Quand vous aurez mon âge, vous ferez moins les malins !

"Je vais vous parler de l'homme le plus formidable qui ait jamais vécu !"

Bon, où en étais-je ? Vos interruptions m'ont fait perdre le fil. Remplissez donc mon verre...

Quoi ? Je raconte toujours les mêmes choses ? Dites donc, jeunes gens ! Vous voulez une histoire hors du commun, hein ? Vous voulez de l'incroyable ?

Très bien ! Je vais vous parler de l'homme le plus formidable qui ait jamais vécu. C'était un sorcier. Mais pas juste un lanceur de sorts parmi les autres, non. Un ancien, un maître dans tous les arts occultes. L'espace et le temps se pliaient à sa volonté, ni le feu, ni la glace, ni la foudre ne pouvaient le blesser, et naturellement il était devenu immortel. C'était d'ailleurs là son principal problème, figurez-vous !

Au fil du temps, ses amis avaient trouvé la mort ou pire, étaient devenus des liches : dans les deux cas, il avait arrêté de les fréquenter. Il se retrouvait donc seul et, le monde n'ayant plus de secrets pour lui, s'ennuyait profondément. Quelques-unes de ses anciennes connaissances se divertissaient en essayant de se rendre maîtres du monde, mais il trouvait ce genre d'ambition vulgaire. Alors en désespoir de cause, comme le dernier des manants, il sombra dans l'alcool, et ce fut paradoxalement ce qui le sauva.

Voyez-vous, l'un de ses sorts les plus fameux créait un somptueux manoir dans l'espace qui court entre les mondes. Un jour de grande soif, il se trompa dans son incantation : il en résulta non pas une demeure richement meublée, mais une auberge à la cave bien remplie.

Une idée de génie vint alors à ce grand mage. Quelques charmes lui permirent d'envoûter des servantes et des clients qui, inconscients de sa nature magique, vinrent peupler l'estaminet. Lui-même y élit domicile, non comme propriétaire, mais comme pilier de comptoir, pour attirer le moins possible l'attention sur lui...

À l'insu de tous ses occupants, l'auberge voyageait de monde en monde, tel le Bazar du Bizarre, au gré de la fantaisie du sorcier. Elle pouvait ainsi passer un mois sur une place d'Eauprofonde, puis une soirée le long de la Route Royale, une semaine non loin d'Esgaroth... Pour les habitants des mondes qu'elle traversait, elle avait toujours existé lorsqu'elle apparaissait, et sombrait dans l'oubli dès son départ, le tout grâce aux envoûtements du magicien.

Pourquoi voyager ainsi, me demanderez-vous ? Mais parce que dans tous les mondes, il trouvait des jeunes gens en quête d'aventure, des godelureaux dans votre genre, qui rêvassent les pieds dans le purin... Alors pour leur complaire, mais aussi pour se divertir, il commença à leur inventer des contes à sa façon.

Rêvaient-ils de gloire ? Qu'à cela ne tienne, un étranger leur parlait d'un temple du mal élémentaire où ils pourraient se faire un nom, s'ils en revenaient vivants. Cherchaient-ils la richesse ? On venait leur raconter que la légendaire Couronne des Rois, pour laquelle le souverain donnerait une fortune, avait disparu dans la région... Et bien sûr, ni le temple, ni la Couronne n'existaient une heure auparavant.

Parfois le sorcier créait des dédales souterrains remplis de pièges et de monstres, d'autres fois il semait des indices mettant sur la piste d'un assassin, d'autres fois encore il envoûtait de nombreuses personnes pour leur faire jouer un rôle dans une complexe intrigue de cour... Sa fantaisie sans limites s'adaptait aux envies des groupes qu'il rencontrait.



Au fil des ans, cette taverne a pris bien des noms, connu bien des propriétaires. Quant aux clients, les années en ont vu défiler des milliers, dont bon nombre de légendes : des hobbits égarés ont ici trouvé un guide, un barbare s'intéressant à la Tour de l'Éléphant a déclenché une bagarre, un astucieux dandy y a rejoint un groupe de pèlerins voyageant vers Erze Damath... Le sorcier s'est délecté de toutes ces rencontres, et à ma connaissance il vit toujours dans cette auberge.

Quelque chose me dit que c'est cette histoire que vous vouliez depuis le début, n'est-ce pas ? Non pas une histoire d'auberge parmi d'autres, mais la véritable histoire du Sanglier Noir et de sa création... Eh bien vous l'avez eue, et me voilà face à vous, moi le mage Mordenkainen.

J'ai su que c'était moi que vous cherchiez dès la première fois où j'ai vu votre petite bande entrer dans l'auberge... Je ne me rappelle plus dans quel monde nous étions alors. Il faut me pardonner, tous ces noms, toutes ces histoires se mélangent un peu dans mon vieux crâne... J'ai bien peur que l'alcool n'arrange rien.

Mais je bavarde, je bavarde, et vous n'êtes pas là pour m'entendre raconter ma vie, pas vrai ? Vous aussi, vous êtes venus me trouver pour que je vous fasse vivre des aventures extraordinaires ? Je le savais !

Je préfère vous prévenir, vous n'y survivrez peut-être pas, et rien ne vous garantit que vous connaîtrez une fin heureuse. Toujours partants ? Bien !

Regardez cette gemme brillante. Je vais maintenant compter jusqu'à trois. À trois, vous aurez tout oublié de ce que vous savez sur cette taverne et moi. Je ne serai plus pour vous qu'un vieil ivrogne jouant aux dés.

Un. Une quête épique vous attend...

Deux. Vous êtes dans une auberge...

Trois ! Que faites-vous ?

Alain Moya
***Illustration** Jems*

PROCHAINEMENT

DANS CASUS BELLI N°10

Juillet | août 2014



Tous droits réservés Paizo Publishing. 2014. Pathfinder JdR

de nouveaux rivages,
anquent pas d'idées !

e An 800 pour *L'Appel*
urs pour *L5R*, le *Guide*
t bien d'autres encore.

urmure déjà des noms
Oubliées version « pul-
ez dans ce numéro des
ous préparez à cela !).

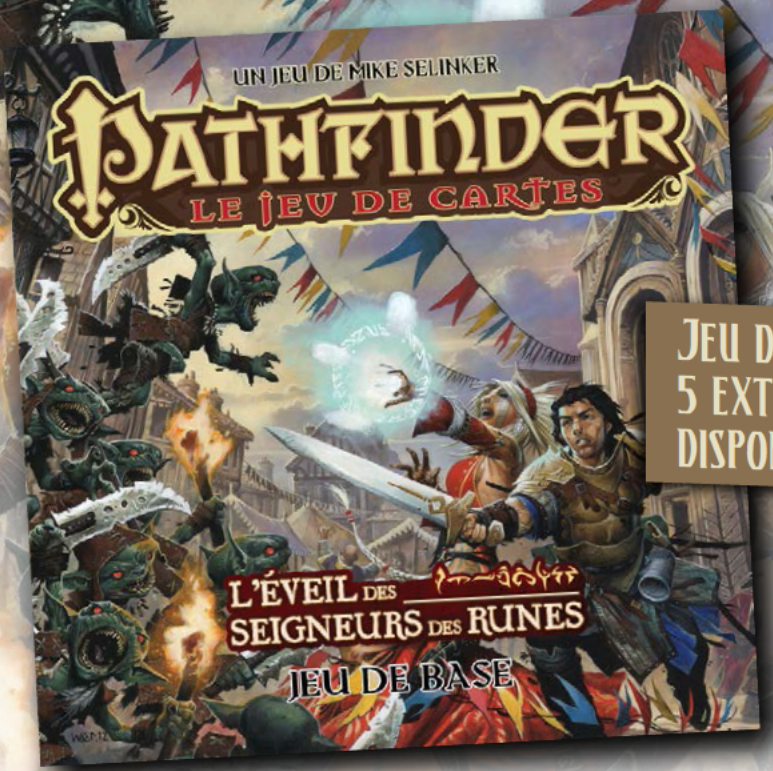
é sa collection *Empire*
traitiste de famille sa
un jeu méconnu mais
ourtant passionnant !

sera pas en reste non
belles choses sont au
e du prochain numéro
celui d'après) : la suite
CO Contemporain (de
aux Surhumains !), un
ble univers et scénario
é à Venise en l'An 800
accompagner la sortie
e *Byzance An 800*), et
Oblis qui, on l'espère,
finira bien un jour par
sortir des brumes...

Raphaël Bombayl

PATHFINDER
LE JEU DE CARTES

LE NOUVEAU *HIT* DE LA GAMME PATHFINDER !



JEU DE BASE & 5 EXTENSIONS DISPONIBLES !

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
AU NIVEAU DE KROC...
BARBARE NIVEAU 3...
MEEOOW!!!
BUNG!
...NIVEAU 35...
CKRÛÛK...
GHFF... GNFF...
...NIVEAU 80.
OUAÏÏ! DE L'OR!
J'ADORE L'OR !!!
SEIGNEUR LICHE NIVEAU 2...
...NIVEAU 42...
GUUÛÛÂÂÂ...
...NIVEAU 80.
OOUAÏÏ... DES MORTS...
J'ADORE LES MORTS...
ORDONNE MAÎTRE...
MAÎTRE!
GOBELIN CHAMPÊTRE NIVEAU 1...
POK!!
POK! POK!
AÏE! AÏE!
AÏE!!
...NIVEAU 22...
BUNK!!
AÏE!
CHTOK!
...NIVEAU 80.
OUAÏ!! DE LA COMPOTE!
J'ADORE LA COMPOTE !!!
SOUVENIR DE MINAS MORUS
AUGUSTIN E. SÉGUR 114
FIN

RAVAGE

PREND DU POIDS !











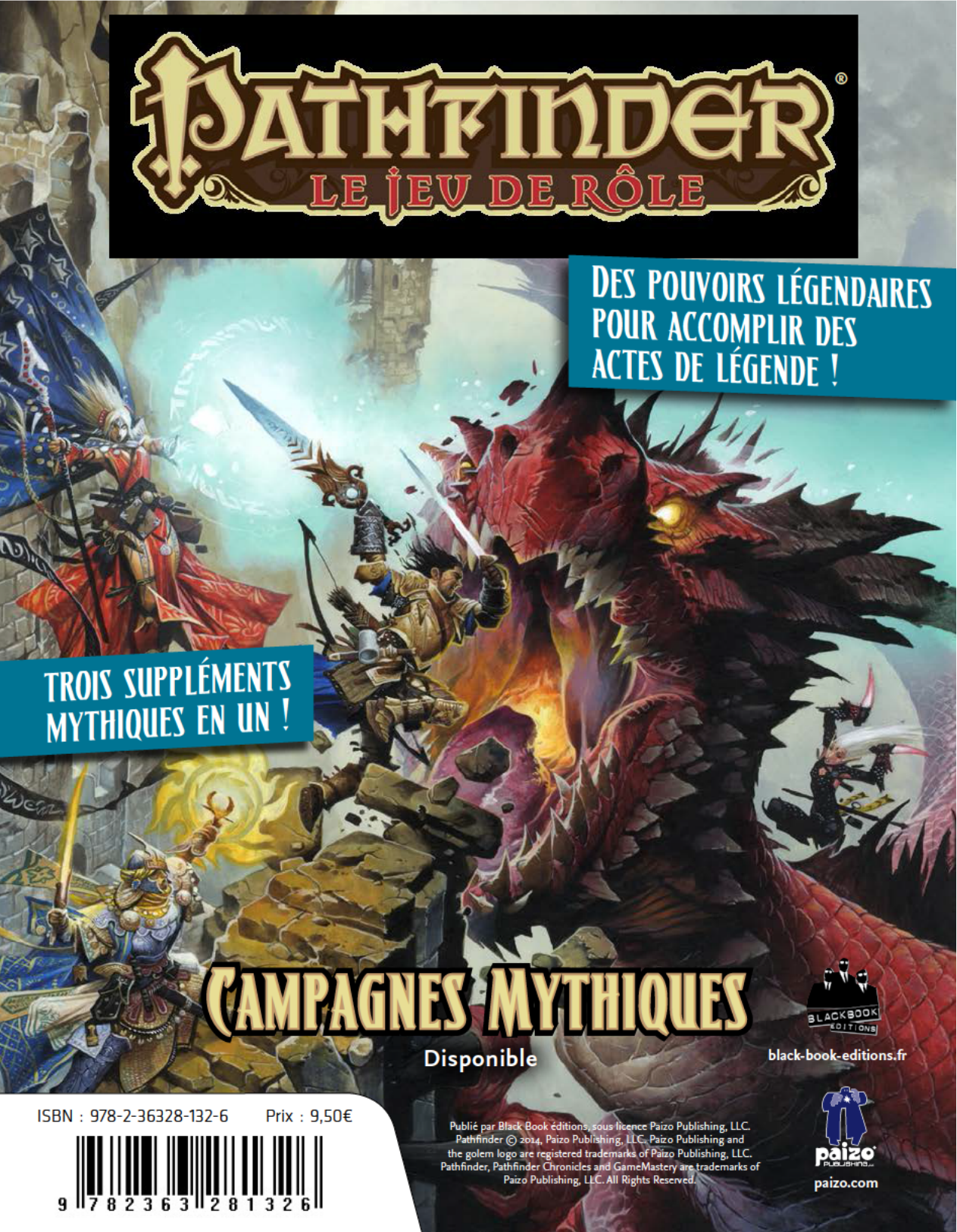




Retrouvez l'actualité de tous les jeux de figurines et jeux de plateau avec figurines dans RAVAGE

132 pages, 9,90 euros - En vente chez votre marchand de journaux

Pathfinder®
Le Jeu de Rôle



Des pouvoirs légendaires pour accomplir des actes de légende !

Trois suppléments mythiques en un !

Campagnes Mythiques

Disponible

black-book-editions.fr

paizo.com

ISBN : 978-2-36328-132-6 Prix : 9,50€

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2014, 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.