BACKGROUND *L'APPEL DE CTHULHU* : VENISE AN 800

casus belli

#10 Juillet | Août 2014

Le magazine de référence des jeux de rôle

Vampire V20 | 13e Age | Anima

ENTRETIEN EXCLUSIF : Brom



INTERVIEW RÉTRO : **FRÉDÉRIC WEIL** (MULTISIM)

CHRONIQUES OUBLIEES CONTEMPORAIN

PARTIE 3
Anges, démons, fées & scénario !

SCÉNARIOS : Pathfinder, AdC, CO Contemporain, SW, Shadowrun 5 & Fading Suns

BLACKBOOK EDITIONS
casus belli
black-book-éditions.fr

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN
HORS-SÉRIE CASUS BELLI



HORS-SÉRIE N°1 CASUS BELLI – CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY

La compilation de toutes les règles du jeu de rôle paru dans le magazine, erratées et augmentées de nombreuses nouveautés et d'une campagne.

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

ÉDITO

L'été est là… les vacances aussi, sûrement, pour la plupart d'entre vous, chers lecteurs, et il n'y a pas de meilleurs moments pour mat… pour jouer entre amis autour d'un bon barbec' !

Si vous êtes adeptes des anti-UV indice 100, des caves sombres et des chemises à jabot, l'édition anniversaire de *Vampire V20* devrait à coup sûr vous satisfaire. Pour les bricoleurs, *13e Age* sera la parfaite boite à outils et pour ceux qui aiment allier histoire et loisir, jouer à *L'Appel de Cthulhu* à Venise en l'an 800 vous permettra de sortir des sentiers battus. *Chroniques Oubliées* suit son petit bonhomme de chemin avec l'avant-dernière partie de sa version contemporaine. D'ailleurs, au moment où vous lisez ces lignes, la compilation de toutes les règles de *CO Fantasy* devrait être en cours d'impression pour ce qui sera le numéro 1 des hors-séries Casus ! Et en plus, ce 10 sort dans les temps, tournée générale de pshitttttt orange !

Un petit nuage vient pourtant obscurcir ce tableau : après nous avoir aidé à ressusciter Kroc, notre gob préféré né il y a 25 ans dans ces pages, Thierry Ségur nous a fait part de son envie de passer la main et de laisser le soin à son jeune padawan Augustin (qui scénarisait déjà Kroc depuis quelques numéros) de lancer une nouvelle BD. Pour le passage de témoin de ce numéro, les deux compères n'ont pas hésité à faire dans l'humour noir et le trash (malgré nos réticences il faut bien le dire !), mais ne vous inquiétez surtout pas : il y aura toujours une place pour notre éternel gob dans le tout nouveau « *Club Casus* » !

David et l'équipe Casus
Illustration de couverture *Brom*

PS : en août, une partie de la rédac assistera à la GenCon d'Indianapolis du 14 au 17 août, alors suivez-nous sur *Facebook/Twitter* pour tout savoir des dernières nouveautés et des premiers retours sur le nouveau D&D !



RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 5 à 10, 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 !

sommaire

En direct - Édito 1
En direct - Le courrier des lecteurs 6
En direct - Buzz mon rôliste 8

Actualité - Nouvelles du front 10
Actualité - À l'ouest du nouveau 18
Actualité - Avant-première : *Shadowrun 5* 28

Nouveauté - Vampire V20 30
Nouveauté - Portrait de famille : Anima 34
Nouveauté - 13e Âge 38
Nouveauté - Campagnes mythiques 40
Nouveauté - Les quatre de baker street 42
Nouveauté - Razor coast (VO) 44
Nouveauté - Sword & wizardry Whitebox 46
Nouveauté - Krystal 47
Nouveauté - Byzance an 800 48
Nouveauté - Guide des terres sauvages 49
Nouveauté - Recueil de scénarios 50
Nouveauté - Nouvelles aventures dans la région... 51
Nouveauté - World war korea 52
Nouveauté - La voix des ancêtres N°1 & 2 53
Nouveauté - AS&SH (VO) 54
Nouveauté - El dorado 55
Nouveauté - Six étoiles en guerre 55
Nouveauté - Ecran du MJ Eclipse Phase 78
Nouveauté - Livret de découverte 79
Nouveauté - Écran Hexagon Universe 79
Nouveauté - Le manuel de l'équipement 79
Nouveauté - Pour quelques caresses de plus 79
Nouveauté - L'encyclopédie des constellations 79
Nouveauté - Les secrets des Confins 79
Nouveauté - Accessoires du Meneur de jeu 79
Nouveauté - Blacksand 79
Nouveauté - Explorateurs de l'inconnu 79
Nouveauté - Les héros du Magnamund 79
Nouveauté - Chaux-defonds 1904 79
Nouveauté - Hexagon 79
Nouveauté - *Et plus encore....*

L'étagère du rôliste - Divinity: original sins 64
L'étagère du rôliste - Interview : La guerre au garage 66
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 68
L'étagère du rôliste - Inspis 70

Scénario : Le diable au corps (Pathfinder) 78
Scénario : La destinée des Ashfens (Savage Worlds) 94
Scénario : Vox populi (Fading Suns) 108
Scénario : Who hunt the Hunter (Shadowrun 5) 122

Univers - Chroniques Oubliées Contemporain III 130
Univers - Venise An 800 (L'Appel de Cthulhu) 166
Univers - Venise An 800 Scénario : Mort à l'arrivée 186

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°10 : Écologie... 198
Aide de jeu - MJ Only : Le syndrome « 24h chrono » 208
Aide de jeu - Papy Donjon : Ars magica est... 214

Rétro - Interview : Frédéric Weil 216
Rétro - Archéo-rôlisme : Empire galactique 226

Entretien - Gerald Brom 232
Débat - Tous les chemins mènent à Fate ? 242
Carnets de voyage - Les souterrains de Cappadoce 248
Nouvelle - Tristan Lhomme 252
Prochainement- Dans CB#11... 254

Abonnements 255

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°10, juillet/août 2014. **Directeur de la publication** David Burckle ; Comité ludique : Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Géraud Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Tête Brulée ; Secrétaire de rédaction : Tête Brûlée ; Création graphique et maquette : Damien Coltice ; Relecture : Loïs Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Farid Ben Salem, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Damien Coltice, Croc, Sève Delacolline, Yohann Delalande, Eric Dubourg, Julien Dutel, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Romain d'Huissier Loïc Koecher, Tristan Lhomme, Willy Mangin, Pépé Le Moko, Ghislain Morel, Philippe Rat, Cyril Rolland, Marc Sautriot, Tête Brulée, Léonidas Vespérini et Anne Vétillard.

Image de couverture Brom. Tous droits réservés à Brom. 2014.

Illustrateurs, cartographes et photographes Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Jems Bouzerna, David Chapoulet, Dorian Collet, Laurent Emonet, Emilien « Syrphin » François, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Yannick Le Guédart, Fred Lipari, Olivier « Akae » Sanfilippo, Syl, 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, Urban Comics, les copains de Di6dent et du Fix, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Jean-Pierre Boillon et les « stagicipants » de Rêves de Jeux, Camille Lepage de Nolife, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe Metaluna, Neko, Florrent, Gary Gygax, Gensériс Delpâture, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley et Les Sorciers de la Côte.

Imprimer en France par Loireoffset.
Diffusion boutiques Millennium.

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

Abonnements : voir page 5 de ce numéro.

Publicité : Tête Brulée (tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

Pour contacter la rédaction : tetebrulee@casus-belli-mag.fr

ISBN 978-2-36328-136-4. Dépôt légal : à parution.

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

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

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 5 à 10 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 11 à 16**.

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 !

** Tarif valable our la France métropolitaine uniquement.*

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

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.

LE COURRIER DES LECTEURS

Râlistons compagnons, râlistons !

Mais non, on ne fait pas que râler chez les rôlistes, c'est juste que sur les réseaux, on ne retient que ça ! De notre temps à Joe et moi, c'était différent. Très différent... On recevait tous les jours des lettres de râlistes. Vous voyez ?

Back to the future (scan ci-dessous)

Six mois d'abonnement à Casus Belli Magazine ! Profitez.

Sur un malentendu, ça peut passer ! :)

Benoit Attinost (Facebook)

Cher Benoît,

Il semblerait que votre abonnement à la première version de *Casus Belli* vous permette encore d'acquérir trois numéros de votre cher magazine. Malheureusement, le générateur de notre machine à remonter le temps en panne (Fouïne le parcheminé ayant rongé les câbles électrique alimentant l'engin alors qu'il s'était trouvé enfermé malencontreusement dans la pièce de l'antique machine), nous vous proposons de publier ce petit billet dans nos pages. Un occasion de te témoigner notre intérêt et de nous payer une bonne tranche de nostalgie envoyant le vieux logo *Casus* ainsi que la lettre originale concoctée à l'époque par Didier, Annebella et moi-même !

Merci à toi !

Joe Casus



CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

EXCELSIOR PUBLICATIONS
1, rue du Colonel Pierre Avia
75015 PARIS

Contre ce document, durement acquis, notre humble grimoire plein de bonnes choses imprimées vous sera envoyé trois fois, ce que les sages nomment

SIX MOIS D'ABONNEMENT

à moins que vous ne préfériez trois de nos anciens numéros (précisez bien alors lesquels, à choisir parmi ceux signalés comme disponibles dans le dernier numéro de CASUS BELLI en date).

Noubliez pas de bien écrire lisiblement, sur ce document à nous renvoyer, votre nom et l'adresse complète de votre habitation (ou repaire si vous êtes brigand, ou tanière si vous êtes monstre, ou QG si vous êtes en campagne). Votre abonnement débutera avec le numéro à paraître dans plus de trois semaines lors de la réception de ce papier par notre service d'abonnement. Ne tardez pas à le renvoyer.

Avec nos compliments,

Joe CASUS, Annabella BELLI et Didier GUISERIX

CASUS BELLI
SERVICE DE PRESSE

Prix des hors-série ?

19,90€ le HS ? Et aucun geste pour les abonnés de la 1e heure ? Mouais...

Junk Koroba (Facebook)

Cher Junk,

Passé le découragement de lire ces lignes qui ne prennent aucun compte des efforts fournis par la rédaction et l'éditeur, c'est l'occasion de revenir sur ce qu'est un Hors-série dans la presse.

En presse, donc, un hors-série est un coût. 90% du temps, c'est un numéro plus cher et dont les pages sont généralements plus aérées (pour qu'il coûte moins cher à produire). Vous l'aurez remarqué dès le *Hors-série n°0*, nos *Casus HS* comportent au moins autant de texte que les numéros classiques, un effort que vous devez à la rédaction malgré des ressources financières très limitées (*IG Mag* était aussi sur ce modèle... mais l'excellent magazine – notre modèle – a été arrêté alors qu'il était publié par

Infos HORS-SÉRIE Casus Belli

Le premier livre français sur l'histoire de D&D ! Ça va être bon, ça j'attends avec plus que de l'impatience.

Renaud Bazin (Facebook)

Cher lecteurs,

Comme vous le savez sans doute, nous avons lancé une gamme de hors-série Casus Belli dont le premier numéro, un numéro "zéro", était consacré aux 10 ans de notre cher éditeur (je préfère fayoter, veuillez m'en excuser…) Black Book Éditions (… mais il faut dire qu'on a essayé de faire quelque chose d'intéressant rempli de matos pour jouer !).

Initialement, le numéro 1 devait être le numéro spécial « 40 ans de *Dungeons & Dragons* », mais le programme très ambitieux de ce numéro spécial (balayer 40 ans d'histoire du jeu et le faire sérieusement, c'est du boulot !) nous a incité à décaler la publication de ce hors-série pour la fin de l'année 2014.

Mais nous ne voulions pas vous abandonner au milieu de l'été sans un autre Hors-série pour le plaisir de bouquiner et de jouer pendant les grandes vacances, alors c'est avec un plaisir non dissimulé que nous vous annonçons la parution prochaine de la compilation *Chroniques Oubliées Fantasy*. Vous retrouverez évidemment dans ce numéro l'ensemble des règles parues dans les premiers numéros de *Casus Belli*, erratées, corrigées et augmentées de quelques ajouts qui, nous l'espérons, vous plairont.

Je résume donc : le Hors-série Casus Belli n°1 spécial Chroniques Oubliées Fantasy cet été et le Hors-série Casus Belli n°2 spécial 40 ans de Donjon fin 2014. C'était pas compliqué, finalement !

Annabella Belli



une société puissante – *Ankama* – sur un marché porteur – le jeu vidéo… cela remet les choses en perspectives !).

Pour ce qui est du prix, donc, nous adorerions pouvoir mettre *Casus* HS au même prix que *Casus* classique… mais les hors-série, et c'est traditionnel dans la presse, se vendent généralement moins bien. Et comme il faut toujours payer l'ensemble des contributeurs qui vous offrent 256 pages de matériel de qualité, le plus souvent, la seule solution est hélas d'augmenter le prix. Alors, c'est à vous, lecteurs, que nous nous adressons. Si vous êtes prêts à suivre ces *Casus* HS malgré un prix plus élevé, ils continueront de sortir et nous nous démènerons pour vous proposer des numéros spéciaux variés et de qualité. Si vous ne suivez pas, nous arrêterons, la mort dans l'âme, d'autant que nous avons beaucoup de chose à vous proposer, comme vous vous en doutez (et vous êtes d'ailleurs nombreux à nous proposer des idées de HS pour la suite).

Enfin, pour ce qui est de l'effort pour les abonnés, nous avons retourné le problème dans tous les sens et n'avons trouvé aucune solution qui ne pose pas de nombreux problèmes (techniques ou légaux). Nous travaillons avec l'éditeur à mettre en place un système qui permettrait de faire une offre avantageuse aux abonnés (après tout, ils le méritent !), mais en attendant de résoudre les problèmes techniques que cela pose (comment savoir si Untel qui achète le HS est un abonné ou non ?), tout le monde reste logé à la même enseigne.

Joe Casus
***Crapou** Didier Guiserix*

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.

BUZZ MON RÔLISTE

Cloisonnés pendant des décennies, martyrisés, isolés, les rôlistes se vengent désormais sur la toile. Détournements, hommages, vérités, intox. Oh, buzz-moi mon beau rôliste. Oui, buzz moi !

Le château de Dracula est à vendre !!

Vous ne le croirez pas, mais ce n'est pas une blague ! Un cabinet d'avocats américain gère la vente de la propriété et souhaite trouver une repreneur qui s'engage à prolonger la vocation touristique du lieu ! Vous êtes riche, vous aimez la Transylvanie ? Le magnifique château de Bran et ses 500 000 visiteurs par an vous tendent les bras (méfiez-vous quand même, la morsure financière risque de saigner vos économies...





Mange mes dés !

Si, comme Hodor, vous êtes un peu simplet et que vous êtes du style à manger vos propres dés, une seule solution pour ne plus avoir des factures de dentiste inacceptables : jouer avec un set de dés en chocolat ! C'est disponible sur Internet en import et c'est presque bon (le voyage ne doit pas aider).





Ville sous-marine

la firme China Communication construction aurait récemment commandé les plans d'une ville sous-marine de 6,44 km^2.

Classique

Oui, c'est un classique d'Internet, mais il faut admettre qu'on arrive toujours à en rire, de *Martine*...



Le saviez-vous ?

L'un d'un halfelins illustré dans le *Manuel des races Pathfinder* (à droite) prend une pose similaire à celle du chanteur Ronnies James Dio du célèbre groupe de Death Metal *Black Sabbath*. Hell Yeah !

Le tour du monde de Casus, again !

S'il y a bien un truc sympa avec Facebook, c'est de pouvoir partager des photos en un clic. C'est ce qu'à fait notre éminent contributeur Farid Ben Salem, alors qu'il lisait tranquillement son *Casus* #9 dans l'avion ! Vous aussi, envoyez-nous vos photos de Casus à travers le monde (et oui, c'est les vacances !), directement sur Facebook ou par mail. La plus belle sera publiée dans *Buzz mon rôliste* dans le prochain numéro !



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

(La vérité dans nos journaux ?)

Livre en peau humaine

Le Parisien a révélé que des recherches effectuées sur la couverture d'un ouvrage du XIX[e] siècle tiré de la collection de la bibliothèque de l'illustre université d'Harvard et intitulé « *Des destinées de l'âme* » était faite en peau humaine.

Le propriétaire du livre était le Docteur Ludovic Boulland, (1839-1932), bibliophile et ami d'Arsène Houssay et la peau aurait été identifiée comme appartenant au corps d'une patiente du médecin atteinte de maladie mentale et morte d'une crise cardiaque. Le docteur aurait de surcroît laissé cette note : « *Ce livre est relié en peau humaine parcheminée, c'est pour lui laisser tout son cachet qu'a dessein on n'y a point appliqué d'ornement. En le regardant attentivement, on distingue facilement les pores de la peau. Un livre sur l'âme humaine méritait bien qu'on lui donnât un vêtement humain : aussi lui avais-je réservé depuis longtemps ce morceau de peau humaine pris sur le dos d'une femme.* »

La Lune serait bien née d'une collision entre la Terre et un corps céleste !

L'AFP nous apprend que la Lune serait bien née d'une collision géante entre la Terre et un corps céleste il y a environ 4,5 milliards d'années, d'après une recherche publiée dans la revue américaine *Science*. Les fans du 5[e] élément ont prévu de manifester devant le parlement américain (ça, c'est une boutade par contre !).

Un anaconda protégeait la cargaison de cocaïne !

En Argentine, des trafiquants de drogue ont eu l'excellente idée (n'est-ce pas ?) de dissimuler leurs marchandises sous le repère d'un anaconda. Pas de chance, la police de Buenos Aires a réussi à déplacer l'animal pendant qu'il dormait et à accéder à la cachette.

La Chine étouffe sous la pollution

« *Le smog est si épais que je n'arrive plus à distinguer l'immeuble en face de chez moi. Je n'ose plus mettre le nez dehors, ça me rend malade* », raconte Gao, une journaliste retraitée de la banlieue de Pékin. La Chine a étouffé pendant plus de 10 jours sous un écœurant nuage de pollution. La presse officielle s'emploie à relativiser les effets de ces vapeurs toxiques sur la santé. Bienvenue dans un monde meilleur (ou dans un bouquin de Stephen King).

La Rédaction

NOUVELLES DU FRONT

Bienvenue dans les actus, l'endroit où vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur les sorties à venir et les rumeurs du moment. Nous nous attachons ici à ce qui se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons quelques pages plus loin pour les sorties anglo-saxonnes !

SANS-DÉTOUR

Meufs coriaces

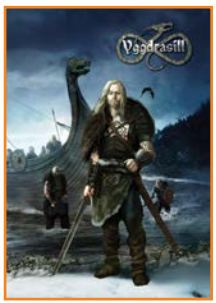
Annoncé depuis plusieurs mois à grand renfort d'illustrations de Loïc Muzy, l'intriguant *Bimbo*, dans lequel les joueurs interprètent des actrices de films *grindhouse*, arrive enfin en juillet. Notre critique dans le prochain numéro !



7EME CERCLE

Retour à Yggdrasil

Le livre de base est épuisé depuis longtemps, le pdf disponible gratuitement... pourtant les boutiques le réclament encore. C'est donc une nouvelle version à petit prix, en couverture souple et en noir et blanc qui va sortir pour contenter cette demande. Elle devrait être sortie à l'heure où vous lirez ces lignes.





BLACK BOOK ÉDITIONS

Ma Maya plus rare que ta deluxe !

C'est la grosse sortie française à venir, *Shadowrun 5* s'accompagnera en VF comme en VO de deux éditions limitées. La Deluxe, en cuir, dorée, gravée d'un dragon (en 500 ex.) et la Maya, en cuir, dorée, sertie d'un étui avec un calendrier Maya shadowrunesque (en 200 ex.). C'est beau et les deux versions seront accompagnées de deux posters présentant des *skylines* de villes célèbres du monde des ombres. Pas de gros goodies donc, mais ça fait forcément un peu envie mazette !

Pour le reste, l'avant-première *Shadowrun 5* en page 28 du mag' vous en apprendra plus !

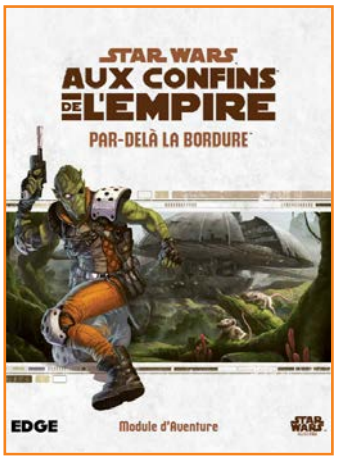
MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



EDGE ENTERTAINMENT

Livraison imminente

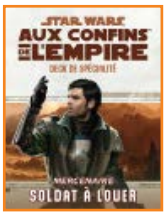
Edge attend la livraison (c'est le problème avec les impressions réalisées hors d'Europe...) de *Par-delà la Bordure* (certainement faite à cette heure) un module d'aventures pour *Star Wars* : *Aux Confins de l'Empire*. L'éditeur suit la cadence infernale imprimée par les Américains puisque les maquettes de *Au cœur de l'inconnu* et de *Etoiles de la providence* sont en cours de réalisation ainsi que la traduction de *Jewel of Yavin* et de *Dangerous convenant*. Par ailleurs, la traduction du deuxième jeu de FFG dans l'univers de *Star Wars*, *Age of Rebellion*, et de son kit du meneur arrive à son terme. Les arborescences des Spécialités ont été maquettées et seront disponibles en POD dès la validation de FFG.











RAISE DEAD ÉDITINS

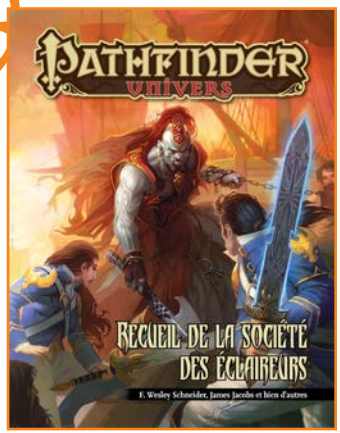
Un nouvel éditeur !

Croc nous faisait languir depuis des mois. Si, si, les gars, je bosse sur la nouvelle édition de INS/MV, mais je sais pas encore qui va l'éditer. Alors, ça y est, la nouvelle est tombée juste avant ce bouclage et c'est une exclu *Casus* : le plus populaire des JdR français va revenir début 2015 et sera publié par Raise Dead éditions, un nouvel éditeur qui se monte pour l'occasion et a bien l'intention de republier les vieux jeux de Croc (lesquels ? Attendez qu'on le séquestre, on vous en dira plus très vite !). INS/MV sera financé par souscription et des infos plus précisises devraient tomber très prochainement !

JOHN DOE ÉDITIONS

Seconde peau pour Bloodlust

Bloodlust continue son bonhomme de chemin, et John Doe le gratifie désormais d'une seconde impression. Loin d'être une seconde édition, cette réimpression du livre de base permet cependant de bénéficier de l'intégration de l'intégralité des erratas du livre de base. Une initiative bienvenue pour faciliter un peu la lecture des prochains joueurs potentiels.





BLACK BOOK ÉDITIONS

Au royaume des Pathfinder

Alors qu'on ne sait toujours pas si une traduction de D&D5 vera le jour dans nos contrées, *Pathfinder* continue son petit bonhomme de chemin avec le *Recueil de la Société des Éclaireurs*, une grosse compilation de background sur la vie de la société, ses mystères, les nations qui s'affrontent en son sein et en bonus, un nouveau Guide du jeu organisé de la Pathfinder Society (qui exploite l'excellente idée des factions - à utiliser aussi dans vos parties normales !). Du côté des fans, on espère toujours une traduction des scénarios de la Pathfiner Society, mais rien n'a été annoncé par l'éditeur.

Ensuite suivra la traduction du *Bestiaire 4 Pathfinder JdR* et du *Manuel des classes avancées* (titre provisoire) qui proposera de nouvelles classes de perso pour sortir des sempiternels guerriers et magos.

Enfin, comme chaque année, Paizo sort un module gratuit pour la journée Free RPG Day et *Surgi des sables*, un scénario sentant bon le sable chaud, devrait arriver en VF très prochainement !

7E CERCLE

Vampires et guerrier celtes

L'été s'annonce chargé en sorties pour ceux qui suivent les gammes du 7e Cercle. *Night's Black Agents* s'étoffe avec l'arrivée de la campagne en quatre scénarios « le Quatuor Zalzhiy », prévue pour sortir courant juillet. Dans le même temps *Keltia* voit l'arrivée de son nouveau supplément, *Mynydd Baddon*, annoncé pour août.

2D SANS FACE

Alive !

2dsansface n'est pas mort et il nous le fait savoir. Après un mutisme prolongé qui en aura inquiété certains, l'éditeur vient de faire une mise à jour de l'avancée de ses gammes.

Les Impostures d'Arlam, supplément pour *NightProwler 2* avance et *Itras By*, le jeu de rôle surréaliste, est en cours de relecture.

VERSION 3.5 *par Syl*



SANS-DÉTOUR

Poulpe en mode pulp

Cet été également arrive *La Terreur venue du Ciel*, la nouvelle campagne pour *L'Appel de Cthulhu*. La rentrée sera riche en nouveautés, puisque trois ouvrages attendus débarqueront dans les bacs : *Achtung* ! *Cthulhu* pour l'*AdC*, un univers complet pour jouer durant une Seconde Guerre mondiale *pulp*, avec adaptation aux règles de *Savage Worlds* (en accord avec BBE semble-t-il) ; *Le musée de Lhomme*, un grand recueil de scénarios de Tristan Lhomme incluant des inédits ; et le premier supplément pour *Les Lames du Cardinal*, dont le fil conducteur sera la magie et qui proposera à la fois du background, des règles et une campagne.

La réédition de la mythique campagne pour l'*AdC*, *Terreur sur l'Orient Express*, devrait nous parvenir un peu plus tard dans l'année, a priori en octobre, sous forme d'une grosse boite.





LES XII SINGES

Keep up the good work !

Après une avalanche de nouveautés, toutes critiquées dans ce numéro de *Casus*, les XII Singes nous préparent la 2e édition de *Trinités* (ci-contre la nouvelle feuille de perso). Vivement plus de news à ce sujet !



AGATE | ARKHAM ASYLUM

2 Vampires en VF !?

Alors que *Vampire V20* refait surface après avoir navigué sous les radars pendant deux ans à la suite de la disparition de la Bibliothèque Interdite, l'annonce faite récemment par Agate Éditions, l'éditeur des *Ombres d'Esteren*, à savoir la traduction de *Blood & Smoke*, une sorte de nouvelle édition de *Vampire : Requiem* ! De fait, nous voilà à l'aube de pouvoir choisir entre deux nouvelles éditions de *Vampire* en VF, par deux éditeurs différents. Bien sûr, cela fait toujours plaisir d'avoir le choix et de voir renaître ce jeu mythique sous ses deux incarnations, mais tout cela paraît également un peu étrange !







7E CERCLE

X-Com meets Z-Corps

Il arrive, il est annoncé pour la rentrée, le nouveau jeu du 7e Cercle écrit par leur partenaire espagnol Holocubierta ediciones (traducteur de *Z-Corps*). *X-Corps* mets les personnages aux prises avec une invasion extraterrestre, sous la même forme de *Z-Corps* avec deux niveaux de jeu distincts. Pour le moment, ce sont deux packs collector qui sont en précommande jusqu'au 31 août, limités à 400 exemplaires, avec moult goodies et contenus exclusifs (dont deux scénarios spécialement créés pour ce pack). Évoquant le Pack Décontamination récemment sorti pour *Z-Corps*, ils promettent du joli matériel.

EDGE ENTERTAINMENT

Prévision météo ludique

L'Anneau Unique poursuit son bonhomme de chemin dans les traces de la VO puisque *Ténèbres sur la Forêt Noire* est déjà traduit et en phase de production. Le jeu de cartes *Histoires de Hobbits*, conçu par les auteurs de l'*Anneau Unique*, a été traduit et est attendu chez Edge. Gageons qu'il sera en vente au cours de l'été.

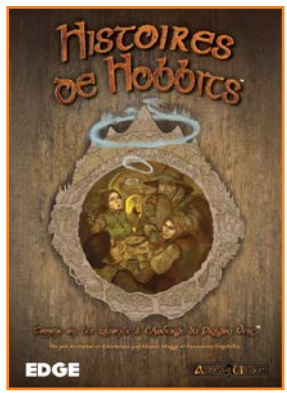
Pour *L5R*, la maquette du supplément *Chroniques Impériales 1* est en cours de réalisation.

Enfin, du côté de *Warhammer JdR*, la campagne de *L'ennemi* intérieur, deuxième du nom, est traduite et attend la validation de FFG pour débarquer dans les bacs. Comme annoncé dans le portrait de famille du *CB* N°9, ce supplément, qui devrait se présenter sous forme d'une grosse boîte, vient clôturer le cycle de cette version du jeu.

DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

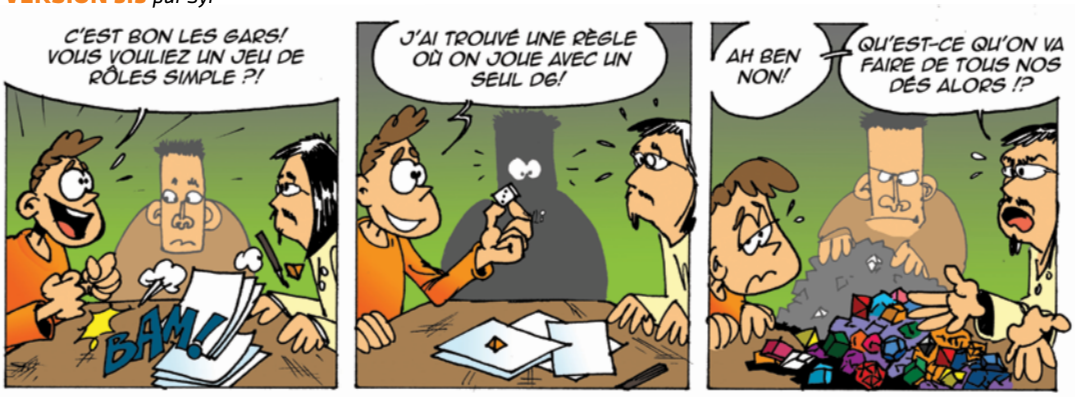
Du nouveau ?

On vous avait parlé dans le dernier Casus de l'avancée supposée de *L'Œil du sorcier*, supplément pour *Mournblade*. Et bien cette avancée est aujourd'hui confirmée puisque le supplément est annoncé comme étant parti chez l'imprimeur ce qui devrait placer sa sortie dans un futur très proche. Accompagnant cette bonne nouvelle d'une nouvelle illustration, l'éditeur se refuse cependant à trop en révéler.





VERSION 3.5 *par Syl*



BLACK BOOK ÉDITIONS

Du mouvement !

Après quatre crowdfunding réussis, ça souque ferme en soute pour produire tous les ouvrages et cadeaux proposés !

Du côté de *Pavillon Noir 2*, après des déboirs avec un célèbre illustrateur américain, il semblerait que les hommes en noir ont réussi à trouver un petit Français qui promet pour les visuels (voir ci-contre).

Du côté de *Polaris*, la *République du corail*, le vrai premier supplément inédit de cette édition du point de vue du background va sortir incéssamment sous peu. Il ne restera donc plus que trois des six suppléments promis dans le crowdfunding à sortir. Là, ça avance.

Du côté de la *Colère des justes*, le *Guide du joueur* devrait être mis en ligne pour tous les participants, mais pour le reste, patience même si l'éditeur a annoncé que les traductions de la campagne étaient terminées.

Enfin du côté de *Deadlands*, à part les visuels des écrans, on attend toujours les PDF des différents produits promis, mais la carte de la ville de la campagne a été mise en ligne. On espère en voir plus rapidement !







LA VOIX DE ROKUGAN

Sunòa mizu mura

Ce supplément non-officiel mais presque pour le *Livre des 5 anneaux* avait épuisé son petit tirage très rapidement lors de sa sortie. En conséquence, une nouvelle impression ne va pas tarder à arriver dans les bacs !

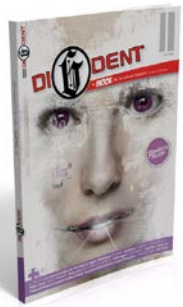
MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*



Presse JdR

Le prozine *Di6dent* vient d'annoncer que son numéro n°11 est en retard et ne paraîtra qu'à la rentrée.

Avantr ça, nous avions appris que *JdR Mag*, le magazine amateur disponible en kiosque (!) arrêtait... pour être repris par les mystérieux membres du Département des Sombres projets... Affaire à suivre !





JDR ÉDITIONS

Ça enchaîne

Homeka sera le nouveau jeu de JdR Éditions en souscription Ulule cet été. Abandonnés sur une planète dévastée suite au départ précipité des corporations qui l'exploitaient, les personnages auront la chance de disposer d'un des nombreux mékas transformés en maisons mobiles pour lutter pour leur survie. Du côté de *Friday Night Zombie*, Jérôme Labadie, auteur des PJ déjantés de New Stateford, reviendra dans la gamme avec une deuxième campagne « *Z-Anatomie* » qui proposera une promenade dans le bayou. On nous promet de l'action, du mystère, des rednecks psychopathes, un gourou chinois, et une solution pour « éteindre » le Zombi Zéro... *Steamshadows*, le jeu steampunk, devrait arriver cet été dans les chaumières et sera donc chroniqué prochainement !





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

A L'OUEST, DU NOUVEAU

Typiquement, les quelques mois qui précèdent la GenCon restent assez calme dans le milieu du JdR américain, car les maisons d'édition se concentrent principalement sur des produits qu'ils pourront présenter à la convention. Cette année, il semble que la tendance soit différente car l'abondance de nouveautés est impressionnante.







Il est possible que l'importance croissante du financement collaboratif ait changé la donne et que la vente et promotion en convention ne soient plus aussi primordiales qu'elles ne l'étaient ? Toujours est-il qu'il est bon de voir une telle débauche de nouveaux produits, ne boudons pas notre plaisir !

Alderac

Pour *Legends of the Five Rings*, le supplément de contexte ***Sword and Fan*** explore en détail les deux activités principales de tout samouraï : la guerre et la politique. Ce supplément devrait être sorti au moment où vous lisez cette rubrique. En août, le ***Book of Void*** conclut la série des suppléments dédiés aux cinq éléments par l'énigmatique vide.

Atlas Games

Atlas Games prévoit enfin de lancer le kickstarter pour *Feng Shui 2nd edition* cet été. Une nouvelle phase de beta playtest vient à nouveau de s'achever. Le système de règle devrait rester similaire à la première édition mais la chronologie du jeu a subi un lifting de fond afin d'être mis au goût du jour.

Bully Pulpit Games

Un nouveau jeu est en cours d'élaboration chez les éditeurs de *Fiasco*, ***Grey Ranks et Durance : Night Witches***. Ce jeu propose d'incarner des femmes pilotes soviétiques lors de la seconde guerre mondiale et appartenant au 588ème Régiment de bombardiers de nuit. Écrit par Jason Morningstar, *Night Witches* sera motorisé par le système d'*Apocalypse World*. Sortie prévue fin 2014.

Catalyst Game Labs

La grosse sortie de cet été chez *Catalyst Game Labs* se nomme ***Valiant Universe RPG***, un jeu de super-héros publié en collaboration avec l'éditeur de comics *US Valiant* (X-O Manowar, Unity, etc.). De nombreux pdf gratuits ont déjà vu le jour, dont un *quick start rules*. Le livre de base reprend le *Cue System* déjà utilisé pour *Cosmic Patrol*, et devrait être présent en boutique début juillet. Et justement, parlant de *Cosmic Patrol*, un nouveau supplément, *Beyond the Gravastar*, est prévu pour la GenCon 2014. Nous pourrons y trouver une description des cinq races de Metatherion, de nouveaux dossiers Patrolmen ainsi que trois mini-campagnes. Décollage imminent !

Enfin, quelques nouvelles de la gamme *Shadowrun*. *Bullets & Bandages*, disponible en PDF, propose 23 pages de règles optionnelles sur la médecine et les blessures. Un peu plus conséquent en termes de volume, *Stolen Souls* met à jour la trame de fond sur les Deep Shadows et nous offre une description de Manhattan. ***Run & Gun***, le supplément de matos et Street Grimoire, celui sur la magie, approchent à grand pas et sont proposés en version collector.

Chaosium

Call of Cthulhu 7th Edition est toujours en chantier et a été repoussée à Halloween 2014. L'éditeur américain a en revanche déjà sorti une aventure en PDF compatible avec cette nouvelle version : *Dead light*. Il suffit d'utiliser le livret gratuit *7th Edition Quick-Start* pour pouvoir découvrir et tester une partie des



changements de la nouvelle version. Une aventure gratuite est téléchargeable au format PDF : *The Atomic Beast* a lieu en 1954 et peut donc s'utiliser avec le supplément *Atomic-Age Cthulhu* sorti en mai dernier. La monographie *Ripples from Carcosa* (une excellente mini-campagne centrée sur le mythe d'Hastur et se déroulant à trois époque différentes) fait peau neuve et devient un produit *Chaosium* à part entière, avec de nouvelles illustrations et de nombreuses modifications. Ce recueil devrait être disponible pour la GenCon en août. La réédition du classique *Horror on the Orient Express* est en cours d'impression et devrait également être disponible pour la GenCon. Cette nouvelle édition « deluxe », financée via kickstarter en 2012, devrait beaucoup s'étoffer en plus d'être mise au goût du jour. À quand l'adaptation *Sans-Détour* ?

Crafty Games

Un petit cocorico : cet éditeur américain fondé par deux anciens de *West End Games* vient d'annoncer publiquement la traduction américaine du ***Z-Corps*** de *7e Cercle*, qui devrait sortir vers la fin d'année. Pour sa gamme *Mistborn Adventure Game* (adaptation de la série de romans du même nom par Brandon Sanderson), le supplément de contexte *Terris : Wrought of Copper* apporte moult informations sur l'univers et va au-delà des romans tout en restant dans le canon.

Cubicle 7

Après des retards accumulés suite à un changement d'imprimeur, l'été semble être propice aux sorties chez *Cubicle 7*.En effet, *Doctor Who - Adventure in Space and Time Limited Edition* est enfin disponible. Ce livre en couverture rigide célèbre le 50ème anniversaire du voyageur temporel le plus célèbre sur nos écrans de télévision. Si cette nouvelle édition, limitée, n'apporte rien à ses versions antérieures en termes de règles, elle met tout de même la chronologie officielle à jour. En précommande, dans cette gamme encore, nous pouvons trouver les livres de contexte *Fourth Doctor* et *Fifth Doctor*, dont les sorties sont prévues pour cet été.

Mais la grande nouvelle est la sortie imminente de la seconde édition de *The One Ring*. Ce livre de 320 pages nous transportant dans l'univers du Seigneur des Anneaux, et qui devrait être en précommande à l'heure où vous lirez ceci, →

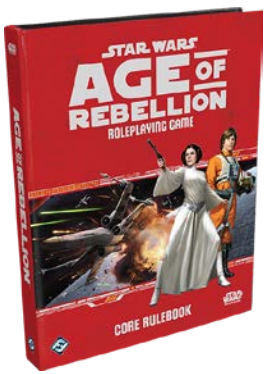












rassemblera en un seul volume les livrets *Adventurer* et *Loremaster*. Les règles y seront clarifiées et mises à jour pour tenir compte du retour des joueurs depuis la première édition, il y a trois ans de cela. Enfin, de nouvelles illustrations par Paul Bourne y seront ajoutées. Une sortie pour la GenCon 2014 serait-elle à espérer ? À noter aussi la sortie de *Rivendell*, un supplément de contexte pour *The One Ring* permettant de jouer en Ériador.

Du côté de nos agents occultes ultra-secrets de *The Laundry*, la sortie récente de *Cultists Under the Bed*, supplément de contexte qui détaille cultes, conspirations ainsi que huit ennemis majeurs de l'agence, sera suivie cet été par *Unconventional Diplomacy*, un recueil de six scénarios promettant de vous faire voyager un peu partout dans le monde afin de vous faire perdre le peu de santé mentale qu'il vous reste.

Heroes of the Solar System, le second supplément de contexte pour *Rocket Age*, le jeu de science-fiction retro-pulp à la saveur fifties, donnera à vos joueurs bien plus d'outils pour créer des héros hauts en couleur. Sortie prévue en début d'été.

Evil Hat Productions

Evil Hat a annoncé la préparation d'une nouvelle édition du JdR dans l'univers des romans de Jim Butcher, les *Dresden Files*. Cette nouvelle version intitulée *Dresden Files Accelerated* sera toujours motorisée par le système à vocation narrativiste FATE, mais devrait être plus simple d'abord que la première édition. Toujours pour FATE, le jeu ***Atomic Robo*** est l'adaptation des bandes dessinées du même nom. L'action de type *pulp* y prime et il est possible de jouer à différentes époques avec des personnages plus déjantés les uns que les autres.

FASA Games

Initialement prévus pour la GenCon 2014, le *Player's Guide* et le *GM's Guide* pour *1879* sont repoussés à Thanksgiving 2014. *1879* est une uchronie victorienne où une expérience scientifique ayant mal tourné a provoqué l'ouverture d'un portail vers un nouveau monde, lui-même habité par les Samsut, d'anciens descendants du royaume de Babylone, ainsi que par des tribus d'hommes-lézards. Quant à la 4e édition d'*Earthdawn*, le *Player's Guide* devrait être disponible horizon GenCon 2014.

Fantasy Flight Games

La *Dark Heresy Second Edition* est toujours sur les rails pour une sortie dans le troisième trimestre 2014. En attendant, les fans du Chaos peuvent se mettre le *Tome of Decay* pour *Black Crusade* (où l'on incarne des marines du chaos) sous la dent dès le mois de juillet. Ce tome décrit principalement le culte de Nurgle, le seigneur de la pestilence. Pour *Star Wars RPG*, le livre de base ***Age of Rebellion Core Rulebook*** permettra aux fans de cet univers très très lointain de jouer des membres de la rébellion pendant la période décrite par les épisodes IV à VI de la saga à partir de juillet. Une aventure, nommée *Onslaught at Arda I* et le *Age of Rebellion Game Master's Kit* (écran, aventure et règles supplémentaires) sont prévus pour le troisième trimestre 2014.

Golden Goblin Press

Les souscripteurs à *Tales of the* ***Crescent City – Adventures in Jazz Era New Orleans***, une compilation de cinq scénarios pour *L'Appel de Cthulhu* se déroulant dans la Nouvelle Orléans des années 1920, ne devraient pas tarder à la recevoir. Les amateurs d'enquêtes et de mystères sur fond d'ambiance jazzy ne seront pas déçus.

Growling Door Games

Certains rôlistes des années 80 se souviendront sûrement de *Chill*, ce jeu d'horreur contemporain où l'on se retrouve confronté à des monstres classiques tels que fantômes, vampires et loups-garous. Et c'est dans l'optique

d'une troisième édition en anglais du livre de base et de la sortie de suppléments que *Growling Door Games* vient d'en obtenir les droits. Une souscription kickstarter est prévue vers la fin de l'été 2014 et une sortie est déjà annoncée pour août 2015.

Margaret Weis Productions

Firefly RPG, tant attendu par les fans de de la série éponyme et du film *Serenity*, est enfin disponible en pdf ! Ce jeu utilise une version du système *Cortex Plus* adaptée à cet univers, résolument orientée vers le narratif. Son univers mélangeant space opera et western est assez unique et devrait attirer les joueurs et MJ à la recherche de quelque chose de nouveau. C'est également une excellente source d'information pour les fans du feuilleton. La version arbre-mort devrait être disponible aux États-Unis le 30 juillet.

Modiphius

En ce moment, *Modiphius Entertainment* n'est certainement pas à court de projets. S'associant à *Mindjammer Press*, ils publient ***Mindjammer 2nd edition***, le jeu de space opera transhumaniste de Sarah Newton, qui fait passer l'édition originale de 196 pages à 496 pages dans cette édition-ci. De ce fait, *Mindjammer* devient un livre de base à part entière, motorisé par le système **Fate Core** et ne requérant ainsi plus *Starblazer* pour jouer dans cet univers captivant où les vaisseaux spatiaux peuvent eux aussi être dotés d'intelligence.

En ce qui concerne la gamme *Achtung! Cthulhu*, le jeu d'horreur lovecraftien se déroulant en pleine seconde guerre mondiale continue son développement multi-système. Les *Investigator's Guide* et *Keeper's Guide to the Secret War* viennent de se voir tout récemment adaptés pour le système *Fate Core* et sont déjà disponibles en pdf. Toujours en pdf, le supplément de contexte *Guide to the Pacific Front* vous permettra aussi d'étendre le champ d'action de vous joueurs à l'Asie et aux îles du Pacifique. Dépaysement garanti ! De plus, de nouveaux sets de figurines *Achtung ! Cthulhu* devraient bientôt être disponibles à la vente cet été, logiquement.

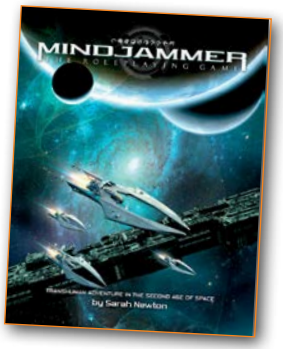
Mongoose Publishing

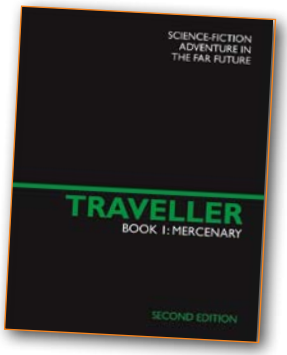
Toujours soucieux de développer sa gamme phare, *Traveller*, l'éditeur *Mongoose Publishing* vient récemment de publier *Supplement 14 : Space Stations*, un supplément couvrant une grande variété de stations spatiales, leur gestion et la vie à bord, ainsi que des outils pour en créer vous-mêmes. *Supplement 15 : Powers and Principalities*, quant à lui, détaille les systèmes de gouvernements, religions et corporations qui régissent les planètes sur lesquelles les PJ évoluent, avec des descriptions détaillées permettant au MJ d'en incorporer facilement à ses campagnes. Ensuite, *Supplement 16 : Adventure Seeds* fournit au MJ une multitude d'idées de scénarios dans lesquels il pourra piocher sans trop se creuser les méninges. Une autre sortie de taille pour *Traveller* est la seconde édition de ***Book 1 : Mercenary***, le supplément indispensable à la création de personnages orientés action. Les règles de combat armé, revues, vous permettront de mener des conflits armés à grande échelle, de recruter escouades ou armées et de construire vos forteresses.

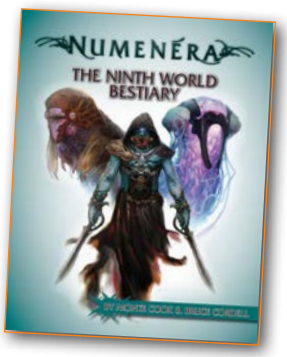
Parallèlement, la gamme *Legend* s'étend avec *Houses of Sheleoth*, un supplément de contexte nous dévoilant le fonctionnement de la noblesse elfe noire, ses motivations et sa religion, ainsi que ses diverses factions.

Monte Cook Games

Le produit phare de cet éditeur, *Numenéra*, vient de recevoir l'Origin Awards (l'équivalent des Oscars pour le JdR) dans la catégorie du meilleur JdR de l'année. Il ne se repose pas pour autant sur ses lauriers et prévoit la sor- →













tie de son nouveau jeu, ***The Strange***, pour cet été. Ce jeu de science-fiction d'exploration repose sur le thème du voyage à travers les dimensions et utilise le même système narratif *Cypher* que *Numenéra*. Son kickstarter a battu tous les records pour un jeu de rôle il y a de cela quelques mois. Plusieurs suppléments pour *Numenéra* sont également sortis : le ***Ninth World Bestiary*** est un supplément superbement illustré sur les créatures de cet univers. Le *Numenéra Creature Deck* complète ce guide en offrant une centaine de cartes à imprimer avec illustrations et caractéristiques des créatures. Enfin, *Numenéra Character Options* contient de nombreuses options supplémentaires pour diversifier les personnages et les rendre uniques à leur création.

Moon Design

La rumeur se confirme enfin, *Moon Design Publications* sortira bien une version actualisée et mise à jour d'*HeroQuest 2nd edition*. Intitulé *HeroQuest Glorantha*, ce livre de base abandonne l'optique système générique pour se focaliser sur Glorantha et ses différentes cultures, magies et créatures. Outil indispensable de 250 pages pour qui veut enfin explorer cet univers si riche, ce livre devrait être présenté lors de la GenCon 2014. En parallèle, le ***Guide to Glorantha***, gigantesque supplément en deux volumes décrivant en détail le monde de Glorantha, est en cours d'impression et les précommandes ne devraient pas tarder à être mises en place et les souscripteurs du kickstarter à être livrés.

En outre, les participants à l'Eternal Con en Allemagne auront eu aussi le privilège de voir une version aboutie de l'*Argan Argar Atlas*, ainsi que de connaître en exclusivité le programme des parutions à venir pour 2014 et 2015, avec une avalanche de titres alléchants tels que *The Coming Storm*, *Adventures in Glorantha*, *Return to the Sun Country*, une nouvelle édition de *King of Sartar*, un nouveau *Trollpak*, *Gods of Glorantha*, une encyclopédie similaire au Guide to Glorantha Eet, enfin, un projet de jeu de plateau sur Glorantha développé par Sandy Petersen et similaire à *Cthulhu Wars*.

Scoop de dernière minute : *Sharper Adventures in HeroQuest Glorantha* de Robin D. Laws est un guide donnant tous les outils aux MJ pour concevoir et écrire des scénarios palpitants dans le monde de Glorantha. Sortie prévue le 20 août lors de la convention The Kraken en Allemagne, à l'occasion d'une collecte de fonds.

Onyx Path

Commençons tout d'abord le *Monde des Ténèbres classique*. En avril dernier la campagne kickstarter du *Deluxe Mage : The Ascension 20th Anniversary Edition* s'est bouclée, rééditant ainsi ce jeu légendaire permettant d'incarner des mages influant sur notre réalité. Et en juin une nouvelle campagne kickstarter a été lancée, proposant le *Deluxe W20 Book of the Wyrm*, la réédition du livre de contexte sur les antagonistes dans l'univers de *Werewolf : the Apocalypse*. Nous devrions voir ces deux livres disponibles début 2015. En cours de production pour *Vampire : The Masquerade V20*, nous trouvons *Rites of the Blood*, un supplément de contexte contenant les nombreux rituels pratiquées par toutes les sectes de Caïnites. Autre supplément en cours de production, *Ghouls*, donnant plus d'informations sur ces esclaves indispensables à nos vampires. Enfin, en projet, nous trouvons *Blood Diaries of the Clans*, une compilation de mini-livres de clan incluant combinaisons de disciplines, idées de scénarios, concepts de personnages et l'histoire de chaque clan. Pour les autres gammes du Monde des Ténèbres classique, *Onyx Path* nous annonce, entre autre, *The Umbra* pour *Werewolf : the Apocalypse*, un guide du

monde spirituel vital pour nos loups-garous, ainsi que *Demon Translation Guide*, outil permettant de passer facilement de *Demon : the Fallen* à *Demon : the Descent* et vice-versa.

Du côté du *nouveau World of Darkness*, la gamme *Vampire : the Requiem*, relancée par le livre de base *Blood and Smoke - The Stryx Chronicles*, devrait s'étoffer avec deux suppléments. Tout d'abord, *Secrets of the Covenant*, une enquête permettant de s'enfoncer dans le mystérieux monde des Ligues, puis *A Thousand Years of Night*, un guide permettant de jouer des Anciens, ces vampires âgés qui transcendent l'histoire. Quant aux sorties récentes, ***Lords Over the Damned : Ventrue*** est désormais disponible en livre dur par impression à la demande. Pour rester dans le thème des créatures immortelles, *Sothis Ascends* pour *Mummy : the Curse* explore le cycle d'existence des momies au sein desquelles elles naissent puis meurent. *Book of the Deceived* permettra aussi d'explorer la Lost Guild (la sixième guilde maudite) mais aussi de pouvoir y jouer. Enfin, *Cursed Necropolis : Rio* présentera Rio de Janeiro. Du neuf prévu aussi pour *Demon : the Descent* avec *The Flowers of Hell*, une compilation d'antagonistes et de PNJ, et *le Storyteller's Guide*, un manuel du Conteur. Quant à *Mage : the Awakening*,*The Fallen World Chronicle* donnera au Conteur tous les outils nécessaire pour puiser dans le Monde des Ténèbres et y trouver les intrigues nécessaire à l'élaboration de ses campagnes. Un supplément similaire à celui mentionné ci-dessus est aussi prévu pour *Werewolf : the Forsaken* avec *The Idigam Chronicle*, lui aussi une boite à outils pour le Conteur, tout en mettant l'accent sur les légendes tournant autour des Seigneurs des Esprits.

Parallèlement, les autres gammes ne sont pas en reste elles non plus, avec tout d'abord *Exalted*, dont la V3 est toujours en cours de production. *Arms of the Chosen* offrira armes, armures, artefacts mais développera aussi le système d'Évocation. *The Realm,* quant à lui, explorera l'Empire Écarlate, mais aussi les différentes maisons de la Dynastie, à la manière des clans dans *Vampire*. Enfin, *Dragon-Blooded : What Fire Has Wrought* décrira en détail les Sang-Dragons, leur société, leurs légendes, et proposera aussi des règles de création de personnage. *Scion*, de son côté, se verra doté d'une nouvelle édition, révisant entièrement le système de règles. Premier livre prévu : *Scion : Hero*, accompagné de *Scion : Origins*, qui dévoilera une guerre menaçant les piliers même de la réalité. Dans cette campagne, les joueurs débuteront en tant que mortels pour s'élever au fur et à mesure au rang de dieux. Enfin, pour *Trinity*, c'est au tour du *Trinity Universe* de pouvoir bénéficier d'un reboot, en commençant par *The Trinity Continuum: Æon*, nouvelle édition du célèbre jeu de rôle de science-fiction héroïque situé en 2170 dans un monde à l'ambiance dystopie cyberpunk. Le livre de base est toujours en cours de production.

Paizo

Au niveau des sorties *Pathfinder* dans les mois à venir, nous pouvons notamment trouver ***Advanced Class Guide***, ouvrant dix nouvelles classes de personnages, chacune développée sur vingt niveaux. Parallèlement, le *Monster Codex* a sélectionné vingt monstres parmi les plus célèbres afin de les développer et de permettre au MJ de leur donner plus de consistance. Est aussi annoncé le *Strategy Guide*, un outil qui deviendra vite indispensable aux joueurs et aux MJ, car ce supplément prodiguera de nombreux conseils à la création de personnages.

En ce qui concerne les *Adventure Paths*, la série *Mummy's Mask* bat son plein et fait voyager les aventurier dans les antiques terres d'Osirion dans le but d'empêcher le réveil d'un pharaon. La prochaine aventure, qui s'éta- →













lera d'août à novembre 2014, se nomme ***Iron Gods*** et emmènera nos aventuriers à Numera, un royaume rempli de mystères et de donjons technologiques. Une ligne de suppléments sera, comme à l'accoutumée, développée autour de cette campagne.

Août verra aussi le lancement de *Year of the Sky Key*, la sixième saison de *Pathfinder Society*, empruntant certains thèmes de *l'Adventure Path* à venir, *Iron Gods*, afin de percer certains mystères de Numeria. Bien sûr, divers suppléments viendront agrémenter cette nouvelle campagne, tels que deux Campaign Settings, ***Technology Guide*** et *Numeria, Land of Fallen Stars*, ainsi qye le *Player Companion People of the Stars*.

Deux modules sont actuellement en précommande. *Plunder & Peril* est une aventure de pirates dans les îles Shackles à la recherche d'un trésor perdu. Ensuite, *Daughters of Fury*, vainqueur du RPG Superstar 2014, concours annuel de scénarios organisé par *Paizo*, est un module pour un groupe de PJ de niveau 1 qui devront protéger un village d'attaques orques tout en empêchant les habitants de céder à la panique.

Enfin, *Paizo* annonce la sortie d'un super-donjon, un module du doux nom de ***The Emerald Spire Superdungeon***. Considéré comme l'aventure la plus longue jamais publiée pour *Pathfinder* et conçu pour être joué avec des personnages de tous niveaux. Sortie prévue le 8 juillet.

Pinnacle Entertainment

La maison mère du système *Savage Worlds* a sorti son ***Science-Fiction Companion***, un guide fourre-tout que tout MJ pourrait utiliser pour modifier ou créer un univers de SF. Ce guide est un prélude pour l'univers de SF *The Last Parsec*, pour l'instant en phase de playtest. ***East Texas Universe*** est un univers sur fond d'horreur pour *Savage Worlds*. Les personnages y incarnent des étudiants affrontant différentes monstruosités tout en survivant à la vie universitaire (qui a dit Buffy ?). Le livre de base *East Texas University* et la campagne complète *Degrees or Horror* sont prévus pour la mi-juillet. Pour sortir un peu de *SaWo*, *Tail of Darkness* est à la fois une aventure et un JdR sans MJ pour trois joueurs ou plus, ne nécessitant aucune préparation, et dont l'action se situe dans l'univers de *Deadlands*. C'est le quatrième volet des *Deadlands Tall Tales*, tous basés sur la même formule, qui ne nécessitent qu'un jeu de cartes de poker et de quelques pions. Intrigant !

Pelgrane Press

Bien que, ces quelques derniers mois, aucune grosse sortie n'a pu être constatée chez l'éditeur britannique,cela ne signifie en aucun cas que *Pelgrane Press* est à cours d'idées, bien au contraire. En effet, de nombreux projets sont actuellement en cours de productions. Commençons tout d'abord avec *TimeWatch,* le petit dernier à tourner sous système GUMSHOE, où nous pouvons incarner des agents temporels qui tentent d'empêcher divers extra-terrestres et adversaires provenant de réalités alternatives de nuire. Sortie prévue fin 2014.

L'attente du *Bestiary* pour *13th Age* ne devrait plus être longue, sa sortie étant prévue en tout début d'été, avec un pdf déjà disponible auprès de toutes les boutiques participant au programme *Bits and Mortar*. Quant à *13 True Ways*, qui a pris du retard, une sortie est tout de même prévue pour la GenCon 2014. Ce supplément proposera six nouvelles classes de personnage, de nouveaux monstres, ainsi que plus de détails sur l'Empire du Dragon. Toujours pour *13th Age*, quatre ouvragessont actuellement en cours de préparation. Tout d'abord, *Eyes of the Stone Thief,* une campagne-donjon pour PJ de niveaux 4 à 7. Ensuite, *Shadows of Eldolan*, un scénario d'introduction pour des PJ de niveau 1 qui devront enquêter sur de mysté-

rieuses disparitions dans la ville d'Eldolan où trois écoles de magies rivales s'affrontent de manière incessante. Vient encore *Shards of the Broken Sky,* une aventure tournant autour d'un des royaumes volants de l'Archimage qui se serait écrasé dans l'Empire du Dragon. Et enfin, le supplément *Book of Loot* offrira pléthore de trésors et d'équipements magiques à nos aventuriers.

Du nouveau aussi pour *Trail of Cthulhu*, avec notamment *Dreamhounds of Paris*, où les joueurs incarneront des artistes français appartenant au mouvement surréaliste et combattant pour le contrôle les Contrées du Rêve dans le Paris des années 1930. Autre période avec *Dulce et Decorum*, une compilation de trois scénarios se déroulant lors de la première guerre mondiale. Pour finir, *Soldiers of Pen and Ink* est un scénario propulsant les joueurs en plein cœur de la guerre d'Espagne. Et un petit scoop pour conclure : les rumeurs sur une deuxième édition du livre de base *Trail of Cthulhu* se confirment. Un financement kickstarter serait à l'étude, mais pour 2015 au mieux.

Enfin, les très attendus *Dracula Dossier* et *Dracula Unredacted* pour *Night's Black Agents* sont toujours en cours d'écriture, tout comme *Accretion Disk*, supplément pour *Ashen Stars*. *Pelgrane* nous annonce aussi une seconde édition de *Fear Itself* ainsi qu'un livre d'introduction au JdR pour de nouveaux joueurs écrits par Robin D. Laws lui-même.

Posthuman Studios

Eclipse Phase, le jeu transhumaniste phare, continue d'étendre sa gamme avec *Zone Stalkers*, une aventure qui contient une description des zones les plus dangereuses de Mars. De nombreuses petites corrections et mises à jour ont abouti à la sortie de la quatrième mise à jour des règles dans son *Fourth Printing*. Une conversion officielle *d'Eclipse Phase* pour le système FATE est également en cours de production.

Steve Jackson Games

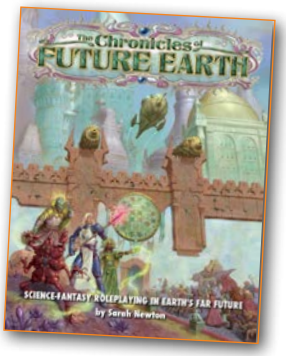
Le supplément *Wings of the Rising Sun* vient étoffer la gamme *GURPS Transhuman Space* en décrivant la NKKC, l'Agence de Sauvetage d'Urgence Japonaise, intervenant de la Terre à Luna. Dans les annonces, la seconde édition de *DiscWorld RPG* est en cours de production, tout comme *Horror : The Madness Dossier* de Kenneth Hite, et les deux ne devraient plus tarder à voir le jour.

The Design Mechanism

The Design Mechanism et *Mindjammer Press* s'associent pour donner à ***Chronicles of Future Earth*** une nouvelle vie. Ce supplément de contexte de « science fantasy » écrit par la prolifique et talentueuse Sarah Newton est désormais motorisé par le système de *Runequest 6.* Cette nouvelle version nous emmènera dans un futur lointain afin de nous présenter les différentes cultures, peuples et créatures exotique de la vénérable autocratie de Sakara. Sortie prévue chez *Modiphius Entertainment* fin 2014, début 2015.

Pour *Runequest 6*, *The Design Mechanism* a récemment mis gratuitement à disposition en PDF ***Runequest Essential***, une version abrégée du livre de base. Ce kit de démarrage au nombre très léger de 203 pages reprend l'essentiel des règles et propose un très bref aperçu des systèmes de magie et des cultes. Enfin, à noter, la sortie de deux suppléments, toujours pour ***Runequest 6 : Shores of Korantia***, un supplément de contexte doté d'une campagne contenant des règles pour jouer dans l'empire Korantin, ainsi qu'une introduction au monde de Thennla, et *Ships and Shield Walls*, un petit supplément de 32 pages permettant aux MJ de gérer des batailles navales.







D&D5 : OUVERTURE DU BAL !

À l'heure où vous lirez ces lignes, le PDF des règles de base de D&D 5e édition sera disponible gratuitement sur le site de Wizards of the Coast. De quoi voir ce qu'il y a dans le coeur de la bête !

Évidemment, la rédaction de *Casus* est sur le pont et attend de pied ferme cette nouvelle édition dont nous avons parlé pendant de nombreux mois au gré des différents playtests, et nous vous préparons une critique détaillée et complète pour le prochain numéro ! Notez qu'à l'heure actuelle, il semble que l'éditeur américain ne planche sur aucune traduction (en France ou ailleurs) de D&D... aussi étrange que cela puisse paraître !

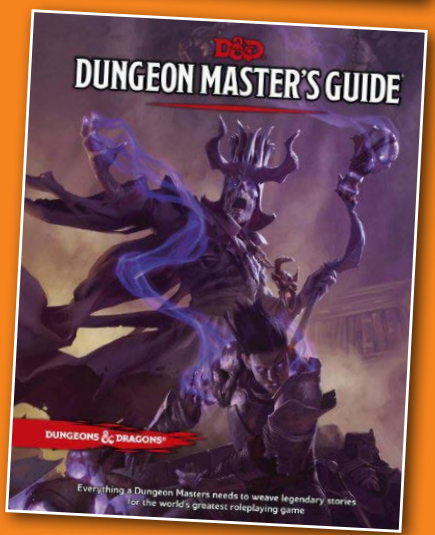
Quoi qu'il en soit, en attendant de nouvelles informations, nous vous laissons avec les quelques couvertures rendues disponibles ces dernières semaines pour les premiers ouvrages de la gamme et nous vous donnons rendez-vous dans deux mois !

La Rédaction









Triple Ace Games

Rassilon Expansion II, petit dernier de la gamme *Hellfrost* (univers fantastique aux accents nordiques pour *Savage Worlds*), est un supplément donnant de nouvelles options de création de personnage, avec encore plus de magie, plus de rituels, mais aussi 100 créatures supplémentaires s'ajoutant au bestiaire. Sortie prévue pour juillet 2014. *Hellfrost : Land of Fire* (univers « milles et une nuits » pour *Savage Worlds*) voit sortir deux petits suppléments décrivant certaines régions de son continent désertique : *Realm Guides 15 : The Salt marsh* et *Realm Guide 16 : Realm of the Medusae*.

Void Star Studios

Bien décidé à mettre à la portée d'un plus grand nombre de personnes *Nova Praxis*, jeu de science-fiction transhumaniste motorisé par le système *Strands of Fate*, *Void Star Studios* a récemment bouclé sa souscription kickstarter pour *Nova Praxis Savage Worlds Edition*. De quoi ravir les fans d'action, de SF et du système *Savage Worlds*. Sortie estimée en août 2014.

Wildfire

Dans notre dernier numéro, nous vous avions annoncé le développement de la gamme *The Void*, jeu de science-fiction lovecraftienne, qui se voit doté d'un nouveau supplément de contexte, ***Secrets of the Void***. Ce livre propose d'explorer l'histoire secrète de notre système solaire et fournit aussi plus de détails sur les Grands Anciens, ainsi que sur la Cthonian Star. Disponible en impression à la demande sur Rapide-JdR. Quant à la gamme *CthulhuTech*, *Dead Gods* est toujours en cours d'élaboration afin d'être présenté lors de la GenCon 2014. En outre, *Wildfire* travaille en parallèle sur *CthulhuTech 2.0*, une seconde édition du livre de base avec, notamment, une amélioration du système *FrameWerk*.

Wizard of the Coast

L'annonce majeure pour ce début d'été est la cinquième édition de *D&D*, au nom tout simple de *Dungeons & Dragons*, abandonnant le *Next* accolé aux documents fournis en playtest. Afin de lancer cette toute nouvelle gamme, *WotC* démarrera le 15 juillet par deux produits : le ***Starter Set*** et le *Basic D&D*. Le *Starter Set* sera proposé sous la forme d'une boîte contenant un livret de règles simplifiées afin de jouer des personnages hauts en couleur de niveau 1 à 5, un livret d'aventure intitulé *Lost Mine of Phandelver*, cinq personnages prétirés et six dés. En outre, *WotC* prévoit aussi de mettre gratuitement à disposition *Basic D&D* en pdf. Et l'annonce est de taille, car il semblerait bien que l'éditeur soit prêt à changer sa politique concernant la publication de la gamme sous format électronique. En ce qui concerne le contenu, il proposera de créer des personnages entre les niveaux 1 à 20 sur certaines classes et races uniquement. Il y sera aussi inclus un bestiaire abrégé, des objets magiques de base ainsi que les règles nécessaires aux MD. Voilà un très bon moyen de voir ce que cette nouvelle édition donne.

Et en ce qui concerne les livres de base, Le *Player's Handbook* sortira le 19 août et sera déjà disponible quelques jours auparavant lors de GenCon 2014, le *Monster Manual* est prévu pour le 30 septembre et le *Dungeon Master's Guide* pour le 19 novembre. Enfin, un écran, le *Deluxe DM Screen* serait prévu pour le 20 janvier 2015.

En parallèle, *Kobold Press* s'est vu accorder la licence afin de publier deux aventures, *Hoard of the Dragon Queen* - dont la sortie coïncidera avec celle du *Player's Guide*, c'est à dire le 19 août- et *The Rise of Tiamat* pour le 21 octobre.

De quoi terminer l'année en beauté, donc, avec une nouvelle édition alliant un système de règles révisé à un *gameplay* lifté.

Yohann Delalande et
Franck « Booga » Florentin







AVANT-PREMIÈRE

SHADOWRUN 5e ÉDITION

Bientôt bien plus qu'un JdR !

Shadowrun *est un pilier du jeu de rôle mondial. En France comme aux États-Unis, il est l'un des JdR les plus vendus et cela autorise ses concepteurs à se lancer dans des défis fous, comme celui de s'ouvrir à d'autres genres de jeux tirés de son formidable univers.*



Le livre de base de Shadowrun *5e édition. Une version Deluxe à 500 exemplaires et une version collector "Maya" à 200 exemplaires seront également dispo en VF !*







Si vous avez vécu sur la planète Mars ou que vous avez pensé pendant quelques années que les jeux indies étaient l'Alpha et l'Omega du JdR, vous êtes forcément passé à côté de ce qui est l'un des meilleurs univers de JdR jamais conçu. À l'origine pourtant, *Shadowrun* partait de loin. Face à la maturité et la noirceur de *Cyberpunk*, le jeu de la jeune société d'édition Fasa proposait un mélange de futur cybernétisé, de magie, d'elfes et de dragon qui avait un petit goût d'entertainement bon marché. Et puis, le succès initial a attiré de grands auteurs (Thomas Down, Kenneth St. André, Nigel D. Finley, etc.) et la magie du 6e monde a pris : maturité, imagination débridée, métaplot fantastique n'ayant, dix ans après, pas d'équivalent sur la scène ludique.

Enfermé dehors

Shadowrun 5, comme ses prédécesseurs, s'ancre dans la rue. Les shadowrunners sont des types vivants en marge de la société. Un cancer nécessaire, pris au milieu des plus sordides affaires engendrées par le néo-capitalisme transnational des grandes corpos (préparez-vous, on y va tout droit !). Le métaplot qui bouscule l'univers de jeu au gré de suppléments souvent exceptionnels et suffisamment bien pensés pour y incorporer ses scénarios n'est pas la préoccupation numéro un de nos héros, mais le monde qui évolue autour d'eux donne un sens à chaque histoire. Une profondeur inédite.

Sous mon capot

Contrairement au passage à la v4 qui était une réforme structurelle complète du jeu pour le rendre à peu près jouable (avouez qu'avant, c'était n'importe quoi !), le passage à la v5 est un lifting pour simplifier quelques points qui le nécessitaient vraiment (qui a dit matrice ?) et essayer de proposer une meilleure progression des personnages avec l'expérience (un des gros points faibles du jeu !). Bien sûr, *Shadowrun*, à l'instar d'un D&D ou d'un L5R, est un gros jeu, dans le sens où il y a énormément de paramètres à gérer (combat, matrice, cybernétique, magie) et que le système étant joué en longues campagnes, du choix et de la profondeur dans les mécaniques sont indispensables pour tous ces vilains hardcore gamers qui souhaitent continuer d'être surpris par les règles malgré des années de pratiques. Si vous êtes adepte des systèmes plus légers, vous allez être déçu et il va falloir vous tournez-vous vers des adaptations de type *Savage Worlds*, *CO Cyber* (si nos auteurs se penchent un jour sur la question) ou hack d'*Apocalypse World* (pourquoi je dis ça, moi !). Pour les autres, cette v5 paraît à première vue des plus sympathiques (du moins en VF, car la quantité d'errata aux US étaient tout bonnement astronomique, ouch !)... mais nous sommes sans doute influencé par la beauté classieuse de l'ouvrage, dispo uniquement en PDF à l'heure d'écrire ses lignes via sa précommande.





Produits dérivés !

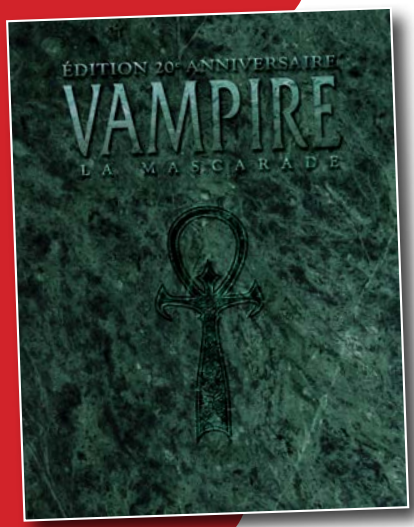
Mais en attendant la critique *Casus* de *Shadowrun 5* - prévue pour le prochain numéro - sachez que cette édition cache un vaste plan de promotion de produits dérivés fondés sur l'univers du jeu.

Les amoureux des jeux vidéos ont déjà pu passer quelques heures à vivre les deux missions proposées pour le *Shadowrun Returns* financé via *Kickstarter* aux US et dispo en VF s'il vous plaît (pour par cher). Il s'agit d'un jeu dans la même veine que le *Shadowrun* de Nintendo (oui, sur Super famicom/NES) avec vingt ans d'évolution technique pour le plaisir des yeux. Un véritable MMORPG entre en bêta test actuellement et devrait suivre rapidement. Bref, ça mouline de ce côté là et bonne nouvelle : ces jeux sont fidèles à l'univers du JdR !

Du côté des jeux de société, *Shadowrun: Crossfire* est un jeu de cartes de deck-building (ô, comme c'est original !) qui simule des runs. À première vu, ça a l'air très bien et Black Book a prévu de le sortir pour la fin d'année. Un jeu de combat avec figurines prépeintes, *Shadowrun: Sprawl Gangers*, est en gestation et nous fait saliver d'avance (mais que de retard du côté de la sortie US), sans omettre *Shadowrun: Hostile Takeover*, un jeu de société plus à l'européenne dans lequel chaque joueur incarnera une corpo souhaitant faire main basse sur Seattle. Le concept est bon, on attend de voir maintenant !

Vous avez compris, je vous fait pas un dessin, ça remue derrière la licence *Shadowrun*, maitenant, on veut des sorties, et pleins de traductions, please !

Alexandre Le Terrier



LIVRE DE BASE (VF)

Vampire : La Mascarade – Édition 20e anniversaire

Résurrection !

1991, c'est l'année de la sortie de la toute première édition du désormais mythique Vampire : La Mascarade. À l'époque, White Wolf, pas encore installé sur le marché du JDR américain et mondial, frappait un grand coup en publiant un jeu qui allait devenir le fer de lance de toute une communauté de rôlistes. Anatomie d'un antédiluvien sorti de sa torpeur.

Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum
Matériel • Livre A4 526 pages couleur
Prix constaté • NC

On ne juge pas un livre à sa couverture…

Le retour de *Vampire,* c'est avant tout le retour d'une grosse locomotive du jeu de rôle. Le livre est tout couleur, en quadrichromie. On s'attend donc, pour un tel ouvrage, à ce que l'écrin soit à la hauteur du contenu. Pourtant, en parcourant le livre, on se retrouve face à une demi-déception. Le problème tient à un manque d'uniformité entre les diverses illustrations. Certaines sont tout bonnement magnifiques (voir ci-contre) et d'autres ne sont simplement pas au niveau. Les clans, par exemples, sont dotés d'illustrations et de tirages, si ce n'est affreux, tout du moins kitchs et décalés. Ceci ne gâche pas la lecture, mais on peut le regretter.

White Wolf a allègrement surfé sur le succès de *Vampire : La Mascarade* et de tous les jeux qui l'ont suivi dans l'univers que l'on appela le *Monde des Ténèbres*. Après une bien longue période d'absence, en anglais comme en français, le voici de retour dans une traduction inattendue. Mais une question brûle les lèvres : à qui s'adresse cette nouvelle version de *Vampire* ? Est-il nécessaire de connaître et posséder la gamme précédente pour profiter de cette nouvelle version ou un néophyte pourra-t-il s'y plonger sans se poser de questions ?

Notre réalité gothique

Quoi de plus simple à aborder que notre monde ? C'est exactement ce que fait *Vampire*, nous offrant ainsi un environnement familier. Mais le *Monde des Ténèbres* n'est pas notre monde à proprement parler. Il s'agit plutôt de son reflet gothique-punk, fantastique, sombre et décrépi. Les vampires, dans ce monde, font partie des ultimes prédateurs. Issus de l'humanité, sous le coup de la malédiction qui affligea Caïn, le premier d'entre eux, ils se nourrissent des humains tout en manipulant dans l'ombre le monde pour qu'il se plie à leur volonté. Ils sont cependant tiraillés entre ce qu'il reste de leur nature humaine et la bête qui grandit en leur corps mort-vivant.

Les vampires possèdent leur propre société, leurs propres codes et leurs propres lois… ainsi que leurs propres guerres. L'architecture du monde vampirique est très complexe : elle se découpe en clans, en lignées au sein même de ces clans, mais aussi en sectes. Les deux sectes les plus connues et les plus influentes reflètent les deux aspects principaux du monde vampirique : la Camarilla et le Sabbat.

La première suit la voie de l'humanité qui tend à étouffer la bête qui sommeille en chaque vampire. Le but de la Camarilla est d'échapper aux persécutions telles que les vampires les ont connues lors des âges sombres de la très sainte inquisition. Sans pour autant renier leur nature vampirique et leur statut de prédateur, les membres de la Camarilla cherchent à exister en parallèle avec la société humaine selon une hiérarchie établie très stricte où les vampires les plus jeunes sont sous la coupe des anciens. Que l'on ne s'y trompe pas, les membres de la Camarilla n'ont pas



en tête le bien de l'humanité mais bien celle des *Caïnites*, comme ils aiment à s'appeler, et encore plus le leur propre. Car les luttes de pouvoir sont au cœur des chroniques de Vampire.

La seconde secte majeure, le Sabbat, ne représente pas le mal, pas plus que la Camarilla ne représente le bien. Le Sabbat croit en l'héritage de Caïn. C'est une secte plus religieuse qui, loin d'étouffer la bête, l'embrasse tout en ne songeant qu'à sa survie à court terme. Ils croient en la *Géhenne*, le moment où les plus anciens vampires d'avant le déluge sortiront de leur sommeil pour dévorer les plus jeunes et mettre un terme à ce monde. Religieuse, apocalyptique, elle se nourrit des mythes du monde des vampires et fait peu de cas des humains.

Quelle que soit la secte (à moins de faire partie des Anarchs, ces vampires rejetant l'autorité des anciens), les vampires sont guidés par des codes et des lois stricts. L'un des premiers facteurs de pouvoir reste la généalogie, la proximité avec Caïn, le premier d'entre tous. Les plus anciens ont le pouvoir et détiennent les rennes de la société. Mais quelle que soit la secte, les vampires évoluent dans un nid de vipères politique et spirituel où chacun cherche son intérêt. Et que dire de ceux dont on dit qu'ils ont atteint l'état de *Golconde*, ce mythe qui transcenderait l'état vampirique, permettant de ne plus se préoccuper de la bête en soi ou de la soif de sang ? Certains cherchent activement cet état béni, là où d'autres pensent qu'il ne s'agit que d'un simple mythe.

L'univers a été modernisé, cependant. Le bond technologique entre les années 90 et aujourd'hui a été pris en compte et les vampires doivent désormais composer avec les smartphones, des tablettes, des ultra-portables modernes et autres joyeusetés.

Vampire, vous avez ðit vampire ?

C'est sans surprise que l'on découvre que dans *Vampire*, on crée un... vampire. Mais pas n'importe lequel. Un personnage est défini par son *Clan* (une lignée de vampires), ses *Attributs* (comme la force, la dextérité, mais aussi l'astuce, l'apparence ou encore la manipulation), ses *Talents* (des compétences et des connaissances, tout autant que des talents naturels), ses *Disciplines* (les pouvoirs surnaturels qu'il maîtrise), ses *Historiques*, ses *Vertus* et son *Humanité*.

Le *Clan* définit le squelette du personnage. Les membres de chaque clan ont plusieurs points communs, →

Qu'est-ce qui change ?

Vampire : la Mascarade s'était terminé avec l'arrivée de la *Géhenne*, l'apocalypse selon les vampires. Pour cette édition 20e anniversaire, l'éditeur est revenu en arrière, défaisant une partie de la méta-intrigue soutenant l'univers. Mais plus encore, ils ont fait de cette édition une version complète et exhaustive de leur jeu : toutes les disciplines, jusqu'aux niveaux maximums… tous les clans, toutes les sectes, toutes les lignées, tous les pouvoirs disponibles, toutes les voies, qu'il s'agisse de l'Humanité chère à la Camarilla ou d'autres. Sur les 526 pages de ce livre, ce sont plus de 300 pages de listes de capacités et options diverses réparties entre la création de personnage et les appendices. Un joueur nouvellement arrivé dans cet univers risque de s'y perdre... De plus, les règles ont été légèrement modifiées et certaines disciplines voient leur fonctionnement altéré.

CB

2e avis

La disparition de *Vampire – la Mascarade*, au début des années 2000, avait laissé un vide, pas totalement comblé par *Vampire – le Requiem*. Fort heureusement, les bons jeux ne meurent jamais ! La gamme redémarre en 2011, avec la sortie de l'édition du 20e anniversaire aux États-Unis. Ce gros bouquin est sa traduction fidèle (et agréable à lire, ce qui est presque une première pour *Vampire* !) Son aspect « compilation » permet aux lecteurs français de (re) découvrir sectes, clans, lignées et pouvoir éparpillés dans une gamme pléthorique, où tout n'était pas traduit. L'autre très bon point est la mise en option des évolutions des années 1990, sur le mode « oh oui, et les Ravnos sont presque tous morts, sauf si vous en décidez autrement ». Du coup, le conteur peut reprendre la main sur l'univers !

Tristan Lhomme



comme les disciplines les plus souvent maîtrisées, une faiblesse, une attitude générale. Ce côté caricatural est tout à fait justifié par le fait qu'étreindre un infant (transformer un humain en vampire) est un acte volontaire. Le vampire commettant cet acte choisira donc un humain dont la personnalité lui correspond et qui saura s'intégrer au clan… en général. Cette nouvelle édition donne le choix de jouer, au départ, des vampires issus de treize clans. Les habitués trouveront déjà ici un changement majeur, puisqu'à l'origine, le jeu n'en proposait que sept.

La base de la création se fait en répartissant un certain nombre de points entre ses divers attributs, de manière extrêmement guidée. Les habitués du *Monde des Ténèbres*, qu'il s'agisse de sa première ou de sa seconde incarnation, seront en terrain connu et rien ne semble se distinguer cette version des autres éditions du jeu. Mais là où le jeu proposait, dans ses premières incarnations, de créer des vampires et de les réunir au sein d'une coterie (un groupe de vampire ayant des intérêts communs), désormais il propose aussi, et surtout, de créer un groupe soudé.

Cela prend forme grâce à un mécanisme issu de *Dark Ages : Vampire*, une version médiévale du jeu sortie à la fin des années 90. Les personnages possèdent des avantages que l'on nomme *Historiques*. Il s'agit de ressources diverses et variées auxquelles chaque personnage peut faire appel, comme le *Domaine*, le *Troupeau* (des humains acceptant *de facto* que le vampire consomme leur sang), les *Ressources*, etc. Afin de créer le groupe, les joueurs choisissent De mettre en commun quelques points d'historiques afin de les partager tous.

Ainsi, chaque fois qu'un joueur dépense un point dans cet historique commun, sa valeur augmente de 1. Cela peut être un historique de *Ressources* (les PJs ont donc des investissements financiers en commun), de *Domaine* (ils sont donc liés par une propriété), de *Troupeau* (ils ont donc en commun plusieurs humains volontaires)… Et, surtout, ils peuvent en partager d'autres. Ne reste alors plus qu'à trouver une justification pour rendre tout cela tangible. Par exemple, on pourrait imaginer un groupe de vampires tenant ensemble une boîte de nuit à la mode implantée dans une ancienne manufacture au cœur des vieux quartiers de New York. L'ancienne manufacture est le *Domaine*, les rentes de l'établissement leurs *Ressources*, et certains clubbers avertis et consentants leur *Troupeau*.

Ce petit mécanisme permet une création de groupe cohérente et concertée. C'est un véritable point fort du jeu.

Le cœur du système

La partie sur le système de jeu se découpe en deux ensembles distincts dont le premier ne contient que la base la plus simple de ce dernier. L'idée est simple : quand on désire effectuer une action dont l'issue n'est pas certaine, on rassemble autant de d10 que la somme de l'attribut et du talent appropriés et on les jette. Le Conteur fixe une difficulté allant de 2 à 10. Chaque dé supérieur ou égal à la difficulté compte pour une réussite. Le nombre de réussites définit à quel point l'action est réussie. Une seule réussite permet de réussir de justesse, sans briller et avec un contrecoup, trois réussites permettent une réussite tout à fait honorable et cinq permettent une réussite avec brio.

Dans la partie suivante, on découvre une masse de sous-systèmes pour gérer à peu près toutes les situations que le jeu peut proposer, depuis la chasse d'un humain pour boire son sang jusqu'au hacking informatique, en passant par la fusillade, les chutes, les brûlures, la séduction, la rhétorique… Cette présentation en deux temps permet en réalité de concilier deux approches du jeu. D'un côté, un Conteur préférant des règles peu présentes et des jets s'effaçant derrière l'histoire peut se contenter d'appliquer la première partie à toutes les situations. De l'autre, un Conteur qui aime encadrer ses scénarios de règles précises se sentira à l'aise avec le système détaillé.

Le combat, lui, n'a pas vraiment perdu en lourdeur : on jette des dés pour toucher, l'adversaire tente éventuellement de parer ou d'esquiver… Puis, si le coup a porté, on jette les dégâts, ce à quoi l'adversaire répond en lançant autant de dés que son attribut *Vigueur*, auxquels s'ajoutent éventuellement un nombre de dés égal au score d'Armure, afin de tenter d'absorber les dégâts. Cette partie du système de jeu a clairement vieilli et demande un nombre de jets conséquents prompts à ralentir le rythme. Fort heureusement, les combats sont aussi mortels et peu enclins à se prolonger (à moins que les personnages n'aient créé une bande de foudres de guerre).

Alors, Golconde ou Géhenne ?

« *Oubliez les pages de règles et les poignées de dés* ». Cette phrase pose tout le paradoxe de *Vampire : La Mascarade* et plus particulièrement de cette édition. Car c'est tout de même, en comptant le chapitre de création de personnages, plus de 300 pages de règles qui attendent le lecteur (sans compter les appendices)… remplies à ras bord d'options diverses et variées. C'est d'ailleurs à la fois la force et la faiblesse de cette nouvelle édition : contrairement au livre de base des précédentes éditions, on y découvre une multitude de ressources techniques précédemment éparpillées dans de multiples ouvrages. En cela, celle édition sera utile aux fans de la première heure autant qu'aux débutants : le livre est exhaustif. Trop ? Peut-être, parfois. Mais il n'empêche que l'on se retrouve ici face à un ouvrage de qualité, doté d'une traduction française très agréable à lire. Malgré la verve parfois un peu pompeuse du Loup Blanc et l'impression, à certains moments, que l'on nous abreuve de technique avant de nous dire qu'elle ne sert pas à grand-chose, cette édition de *Vampire* est un plaisir de lecture. Et même si l'on se demande parfois par quel bout la prendre, on ne peut s'empêcher de vouloir se lancer dans le jeu à corps perdu. *La Mascarade* est de retour et, si vous aimez ces créatures nocturnes, il n'y a aucune raison pour que vous n'y (re)plongiez pas !

Julien Dutel



J'aime :

- ✚ Les règles revues et corrigée.
- ✚ L'ajout de la mise en commun des Historiques.
- ✚ Un compendium exhaustif.
- ✚ Le retour de *Vampire*, le vrai !

J'aime moins :

- ━ Le chapitre de conseils est resté le même.
- ━ Tellement d'options qu'on peut parfois se sentir un peu noyé.

Vingt ans de Vampire

Sorti en 1991 chez un éditeur inconnu du nom de White Wolf, *Vampire – the Masquerade* en fera l'un des poids lourds du milieu du JdR. Dès le début, WW se signale par une relative indifférence aux règles par rapport au décor, par la volonté de produire de « beaux objets » et pas seulement des manuels, et par un discours sur le JdR vu comme une forme d'art.

Vampire prospère tout au long des années 90 et au début des années 2000, avec une centaine de suppléments, trois éditions, des dérivés orientaux, médiévaux et victoriens. Et des romans. Et un jeu de cartes. Et une série télé ! Tout cela sans compter les jeux « frères », théoriquement compatibles, pour jouer loups-garous, mages, changelins et autres fantômes.

L'une des très bonnes idées de l'éditeur va se retourner contre lui. Quoi de plus séduisant, sur le papier, qu'un univers qui bouge au fil des suppléments ? On suit la carrière de certains PNJ importants, on découvre leurs répercussions sur le monde, on ajoute une dimension « feuilleton » au JdR… et on fidélise les acheteurs. En pratique, hélas, cela crée une cassure entre les joueurs informés et les autres, engendre une catégorie de fans qui finissent par mieux connaître ces évolutions que les développeurs, et pousse à la surenchère.

Bref, en 2004, White Wolf constate que l'ensemble, devenu ingérable, menace de s'écrouler sous son propre poids. Avec un certain panache, l'éditeur décide de faire hara-kiri à ses gammes vedettes et de relancer un « nouveau Monde des ténèbres ». Ce sera *Vampire – le Requiem* et ses nombreux petits frères, une tout autre histoire.

En 2011, White Wolf sort *Vampire – The Masquerade* de sa torpeur. V20 aura de nouveaux suppléments… mais cette fois, ils ne serviront pas à faire évoluer son univers.

TL

PORTRAIT DE FAMILLE

anima

Fantaisie et au ὸelà

Enfant des années 80 et 90, bercé par le Club Dorothée *puis par les animés de Game One et MCM, autant dire que j'ai englouti la Japanimation au biberon. Si c'est également votre cas, vous devriez convulser d'impatience en attendant de découvrir l'univers d'*Anima.







Gaïa, sa culture, son histoire

Tout commence avec un livre de base, comme il se doit. Un livre présentant un univers médiéval fantastique au premier abord similaire à des dizaines d'autres : un empire, occupé par des humains, est au bord de la guerre civile suite à une scission politique majeure : celle de l'Église et de l'État. Pouvant sembler anodin, c'est pourtant là un élément fondateur de l'ambiance d'*Anima* : l'omniprésence de l'Église est un véritable thème de jeu. C'est ainsi autour d'un Clergé nommé « Église catholique » sans vergogne par l'auteur que tournent légendes, magies, complots et événements apparemment inexplicables.

En surcouche, l'interdiction par cette même Église de la pratique de la magie, présentée comme hérétique alors que celle-ci se trouve intrinsèquement liée à l'univers comme aux règles d'*Anima,* ajoute un enjeu de poids pour les joueurs. Ceux-ci seront en permanence aux aguets, de peur d'avoir à en découdre avec un inquisiteur aux pouvoir immenses qui se serait trouvé au mauvais endroit au mauvais moment.

Toutefois, ne nous méprenons pas, *Anima* n'est pas un jeu politique et encore moins un jeu de survie. Inspiré de l'animation japonaise, notamment par les superbes illustrations du *Core Exxet* comme du reste de la gamme, le jeu publié par *Edge* est un jeu d'aventure médiéval-fantastique résolument orienté action. Le système donne d'ailleurs aux joueurs toutes les largesses sur ce plan, bien que cela se paye par une certaine lourdeur. C'est donc un challenge pour le MJ qui ne devra jamais vraiment se séparer de son écran (et, soyons honnête, parfois de sa calculatrice) mais un plaisir immense pour les joueurs qui disposent d'une palette de choix pratiquement sans limite au moment de la création. Le système de création souffre d'ailleurs des mêmes problèmes et des mêmes avantages que le système de jeu : une lourdeur terrifiante au premier abord mais qui permet de donner au joueur une liberté que je n'ai retrouvée nulle part ailleurs. Un jeu d'optimisateurs ? Certes ! Mais un très bon…

Au commencement, il y avait le Core…

Pour parler de l'ouvrage lui même, une précision est nécessaire : plusieurs éditions du jeu (édition de base et édition révisée : *Core Exxet*) ont vu le jour. Dans un premier temps, *Anima : Beyond Fantasy : le jeu de rôle,* un livre de base de 322 pages et hard-cover, qui se démarque par le fait d'être tout en couleur, mais présentant, en plus d'une faiblesse chronique à la reliure, un certain nombre de failles du point de vue des règles.

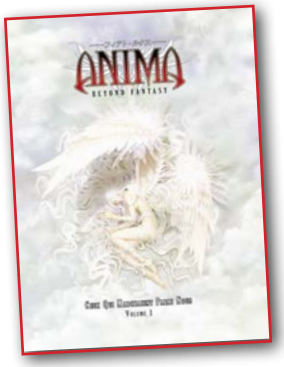




La « seconde édition », sortie sous le nom de *Core Exxet*, est en fait à cheval entre une seconde édition et une réimpression corrigée. En effet, l'auteur – pour le moins prolifique – n'était pas totalement satisfait avec le système présenté dans sa première version et souhaitait y ajouter des points de règle particuliers (les attaques meurtrières, par exemple). Dans le même temps, la communauté avait fait remonter un certain nombre de bugs et autres failles qu'il convenait de corriger : ce sont là les autres modifications apportées à ce volume. D'un point de vue du système, il faut bien admettre que le tout charge encore un peu plus les épaules d'un MJ déjà bien occupé par les règles existantes. Cependant, si l'on prend ces ajouts comme des outils qu'il convient d'user avec parcimonie, il reste possible de s'en sortir avec quelques notes et l'indispensable écran de jeu. Aminci et renforcé, le *Core exxet* ne souffre en rien des handicaps de son petit frère et s'offre même le luxe d'être plus aisément transportable puisque plus léger. Un ouvrage de très grande qualité, donc.

D'un point de vue graphique, sans le moindre doute, il s'agit d'une réussite, et ce quel que soit le volume concerné. La grande qualité esthétique des ouvrages est d'ailleurs une des marques de fabrique de la gamme et on sent bien que l'éditeur y a mis les moyens. Des couleurs chatoyantes flattent la rétine, dans des tons qui varient du pastel au fluo mais sans jamais de faute de goût. La maquette, intelligemment construite, tire profit de cette large palette et met en valeur les pages les plus importantes à l'aide de couleurs voyantes. Si l'on voulait vraiment chipoter, on serait attristé de l'utilisation d'un fond plus foncé sur certaines pages (listes d'avantages, notamment) qui nuit légèrement au confort, mais le reste de l'ouvrage est tellement agréable qu'on pardonne volontiers cet écart. Enfin, point fort de cette gamme, les illustrations sont légion et de première qualité (encore une fois, le tout couleur amène un plus indéniable). Bien entendu, il faut aimer le style « manga », mais ce n'est pas comme si le jeu ne nous prévenait pas dès la couverture.









Accessoires en tous genres

Oui, le système d'Anima est lourd. Il est donc évident qu'un écran est absolument nécessaire à la mise en place d'une partie si le MJ ne veut pas détruire son livre de base à coup de petits signets autocollants. Ce besoin a naturellement bien vite été comblé et nul ne peut ignorer le soin qui y a été apporté. Disponible pour la première édition puis mis à jour pour le *Core Exxet*, l'écran du MJ *Anima* est un écran standard, rigide, en quatre volets. Magnifiquement illustré du côté joueur, un rapide coup d'œil du côté MJ donne le ton. Les deux volets centraux sont largement occupés. Le premier présente la table de combat (indispensable à chaque jet de dés) et se veut lisible mais la quantité d'informations rend sa lecture plus laborieuse qu'on ne l'aimerait. Le second volet, lui, récapitule les différents modificateurs de situation et d'action pouvant intervenir dans un affrontement (positionnement, attaques multiples, etc.). Ici, rien à redire, c'est clair, lisible et relativement complet. Enfin, les deux volets sur les côtés reprennent les règles hors combat, petite déception sur certains tableaux à l'utilité discutable, mais rien de vraiment répréhensible au final. A noter que l'écran est livré avec un scénario d'introduction à une campagne qui ne manque pas de qualités (Elle commence par un voyage en zeppelin !).

Pour les joueurs, trois accessoires différents sont à la vente. Le premier est un *Kit du joueur*. Contenant 40 fiches de personnages spécialement réalisées en fonctions des différentes spécialisations possibles, le joueur pourra ainsi gagner en confort par rapport aux fiches standards pouvant atteindre jusqu'à quatre pages mais dont il n'utilisait au mieux que la moitié. S'ajoutent à ces fiches une carte du vieux continent en couleur et un guide de rappel des points de règles utiles (pour soulager les épaules du MJ). Si le tout a une utilité certaine en jeu (à part peut-être la carte), le prix, bien que justifiable, semble tout de même un peu élevé (on attend rarement d'un joueur qu'il investisse 15 euros au début d'une campagne) surtout que les différents types de fiches ne seront sans doute pas utilisés. Néanmoins, ce kit se montrera un allié précieux une fois sur la table de jeu (et votre MJ vous en sera reconnaissant).

Les deux autres accessoires sont des dossiers de personnage classiques qui s'allongent tout de même sur 32 pages ! L'originalité ici est qu'il existe une version « genre masculin » et une version « genre féminin » de ce dossier. Je doute personnellement de la pertinence d'une telle différenciation pour un accessoire dont le but est, justement, de permettre l'approfondissement personnalisé, mais ce n'est qu'un avis.

Suppléments bipolaires

Avant tout commentaire sur les suppléments, il est important de repenser à la particularité de la gamme citée en début d'article : le statut « entre-deux » du *Core Exxet* qui n'est ni une véritable réédition (fût-elle corrigée), ni une véritable seconde édition. Les deux systèmes se chevauchent donc jusqu'ici avec plus ou moins d'harmonie. Certes, les différences sont relativement peu importantes, mais les suppléments, généralement prévus pour le système *Core Exxet*, ne sont dotés que d'un appendice d'adaptation pour les meneurs ne possédant que le livre de base : une particularité qui engendre une grogne compréhensible puisque ces personnes se voient obligés d'investir dans le *Core Exxet* ou de faire eux-mêmes les adaptations.

Dans un jeu aussi orienté action, la première question du joueur est généralement « sur quoi vais-je taper ? » Dans un jeu offrant à ce même joueur autant de liberté à la création de son personnage,

la première question du MJ sera plutôt « Qu'est-ce qui pourrait bien résister à ces coups ? ». Heureusement, *Ceux qui marchent parmi nous* répond à ces deux questions. Bestiaire naturel autant que surnaturel, ce supplément sera d'une aide précieuse pour les MJs et conjurateurs souhaitant créer leurs propres créatures grâce à un chapitre leur offrant de nouvelles options de pouvoir vraiment intéressantes. Enfin, on y retrouve des règles de combat alternatives permettant de gérer des combats « dramatiques » (dont l'intensité augmente avec le temps) et des combats de masse. Cette dernière partie est un peu légère face à ses ambitions et laisse un arrière goût d'inachevé, bien qu'il soit vrai que le système d'*Anima* est bien assez complet tel quel.

Gaïa vient compléter le triptyque de base. Il s'agit d'un livre d'univers essentiellement destiné aux Mjs, permettant de s'enfoncer encore plus profondément dans les intrigues et les mystères du jeu. Précis et détaillé, organisé selon les régions, ce qui facilite la recherche de l'information, il constitue un supplément bien utile au MJ ambitieux voulant créer sa propre campagne. En effet, le vaste univers de ce jeu n'est que rapidement décrit dans le livre de base : si celui-ci ne manque pas d'informations, *Gaïa* y rajoute de la profondeur.

Et que serait un univers aux inspirations clairement manga sans art martial ? *Dominus* propose un approfondissement considérable de cette spécialisation de personnage. A travers de nouvelles règles et une quantité de nouveaux effets pour la création de pouvoir à en perdre la tête, le supplément va loin dans ce qu'il entreprend et le fait avec minutie et exhaustivité : un *must have* pour tout optimisateur à mains nues (ou non d'ailleurs…).

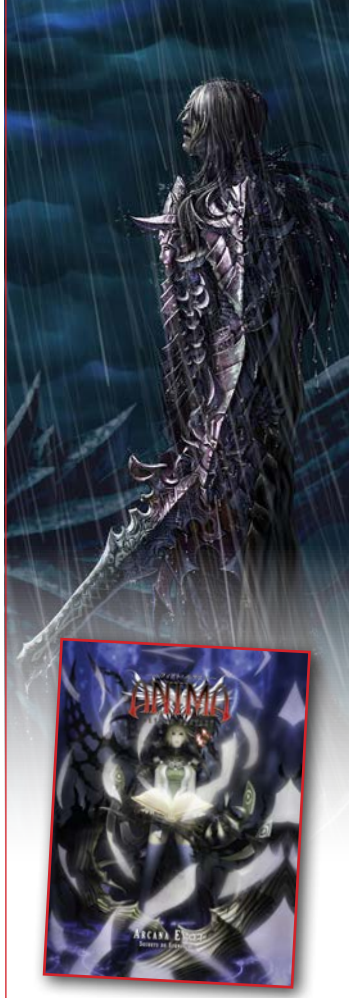
Il serait cependant injuste de permettre aux adeptes du combat de se faire plaisir sans limite et d'oublier leur pendant intellectuel : les magiciens. *Arcane Exxet* offre la même complétude d'informations avec, en plus, des nouveaux sorts, un système de voie secondaire en accès libre qui permettra à votre magicien de se spécialiser à outrance. Les conjurateurs ne sont pas en reste et le système d'incarnations permettant au convocateur de se voir « possédé » ouvre une infinité de nouvelles possibilités de jeu pour cette classe.

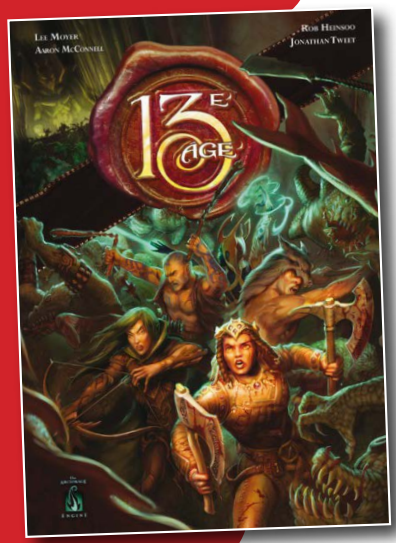
Le dernier né de la gamme : *Prometheus Exxet* est sans doute celui qui servira le plus équitablement joueurs et MJ. Entièrement dédié aux artefacts, catégorie d'objets bien trop souvent limitée à des listes d'effets, cet ouvrage répond enfin à une question en attente depuis le livre de base : « que faire de l'avantage artefact lorsqu'un joueur le choisit ? » Faisant à la fois figure de recueil d'équipement et de recueil de règles orientées objets, le tome est à consulter davantage comme une encyclopédie que comme un livre de règles à connaître par cœur. Néanmoins, l'idée de donner tant d'importance aux artefacts est excellente et approfondit encore un gameplay déjà riche.

Du contenu, de la liberté

On lui fait parfois le reproche d'être lourd ou injouable, *Anima* est adoré ou détesté. Cependant, il s'agit d'un jeu qui sait nous le rendre si on lui donne sa chance. Profond, complet et permettant une approche résolument libre tout comme, osera-t-on le dire, jouissive de la narration, *Anima* encourage la démesure en tous points jusqu'à quantifier précisément les effets de cette démesure lorsqu'elle est appliquée. La gamme entière va d'ailleurs dans ce sens en nous proposant, à chaque supplément, d'aller plus loin dans une direction ou une autre afin de pouvoir, le temps d'une partie, accomplir des exploits extraordinaires.

Loic « Hawg » Koecher





LIVRE DE BASE (VF)

13e âce

Étranges mélanges !

Quand Jonathan Tweet, le co-créateur de Ars Magica*, de l'ovni* Everway *et un des trois compères de la révolution* D&D3.5 *(aux côtés de Monte Coock et Skip Williams) sort un nouveau jeu, forcément, cela titille ! D'autant qu'il nous propose, avec l'aide de son ami Rob Heinsoo, un mélange entre un* d20 System *influencé par* D&D4 *et… les jeux indies. Étrange, n'est-ce pas ?*

Fiche technique

Éditeur • 7e Cercle
Prix constaté • 49,90 €
Matériel • Livre de 320 pages couleur couverture rigide

Ils ont résisté autant qu'ils ont pu, jurant leurs grands dieux qu'on ne les y prendrait pas, mais, finalement, les éditions du *7e Cercle*, avec *Fantasy Craft* et aujourd'hui *13th Age*, se sont bel et bien mis aux ouvrages OGL 3.5… Pour le plus grand plaisir des anglophobes amoureux du d20 !

Au ðébut était le ð20

13e Âge, de l'aveu de ses auteurs, correspond à l'envie de créer une sorte de *d20 System* à eux. Mais, contrairement à de nombreuses autres itérations du célèbre système en *Open Game Licence*, ils n'ont pas hésité à modifier en profondeur certains des paradigmes habituellement intouchables du moteur donjonesque.

Si les influences de *Do-D4* sont manifestes, de nombreuses autres idées ont été brassées et se retrouvent dans ce jeu qui, finalement, est presque aussi éloigné de l'OGL que e l'était *Do-D4*.

Puis, la mécanique

Vue de loin, la création de personnage est classique. Choix parmi neuf races (de l'orque au gnome en passant quand même par l'elfe noir) et neuf classes (du guerrier au barbare en passant par l'éclaireur et le sorcier). On retrouve les caractéristiques, les points de vie (pv), la classe d'armure (CA) et… surprise, on découvre les premiers changements avec l'apparition de la Défense physique (qui se substitue à la CA contre les attaques n'impliquant pas d'armes) et de la Défense mentale.

La CA, aussi, constitue un nouveau pari et table sur le fait que le personnage ne bénéficie des bonus d'une armure que parce qu'il sait la porter et s'en servir. En termes de règle, la CA augmente donc avec les niveaux, sans véritable considération de l'armure portée. Cela ne change pas tant de choses que cela dans les faits, mais il y a quand même de l'idée !

Du côté des spécificités des classes, l'ensemble est principalement fondé sur des capacités spéciales - *prouesses* ou *sorts* - qui évoluent avec le temps à travers notamment trois échelles de puissance (*Aventurier*, *Champion*, *Héros*). On retrouve pas mal de choses connues, parfois légèrement altérées, mais aussi pas mal de changements. Comme chez le barde par exemple, avec ses cris de guerre qui se déclenchent sur des résultats spéciaux sur les dés (quand vous obtenez un résultat pair, par exemple - une idée largement exploitée dans le jeu). Ou chez les lanceurs de sorts, avec des possibilités de recharge des sorts sur des sortes de jets de sauvegarde ou l'inclusion de l'une des meilleure idée de *Do-D4*, les rituels, qui permettent de lancer un sort en dehors des règles classiques de lancement des sorts… A condition d'avoir le temps et les composantes pour cela.



Dans *13e Âge*, les échelles de combat évoluent largement par rapport au bon vieux OGL3.5. Ainsi, le jet d'attaque s'effectue en additionnant le d20 bien sûr, le bonus de caractéristique, mais aussi le niveau. Tous les personnages ne sont pas égaux entre eux puisque l'attaque et les dégâts des armes, eux, sont liés à la classe de personnage. Ainsi, un magicien attaquera à -2 et infligera des d6 de dégâts avec une épée courte. « *Des* » d6 ? Et bien oui, car sur une attaque réussie, un joueur lance autant de dés de dégâts (dans notre exemple, le d6) que son niveau ! L'échelle change donc notablement, ce qui est accompagné d'un doublement du modificateur de caractéristique (là, la Force) pour qu'elle reste utile, au niveau 5, 8 etc. On notera également que la plupart des attaques ratées infligent quand même des dégâts, mais moins importants (évidemment, les monstres ont beaucoup plus de pv qu'en OGL !).

Ajouts notables, en premier lieu les excellentes récupérations (comme dans *Do-D4* et avant, *Earthdawn* ou *Star Wars Saga*) ainsi que la Montée en puissance, qui part du principe que, dès le deuxième tour de combat, tous les jets d'attaque bénéficient d'un +1 cumulatif à chaque tour suivant (jusqu'à +6). L'idée étant de rendre le combat de plus en plus meurtrier.

Vous l'avez compris, et c'est la qualité principale de l'approche de *13e Âge*, il y a énormément de changements qui testent les limites de l'OGL. Cependant, il y a à boire et à manger. Des vraies bonnes idées et pas mal de fausses bonnes idées qui se transforment parfois en « *vous faites ce que vous voulez* ». En tous les cas, les amoureux de game design seront ravis.

Ensuite, le jeu indie

Cela a été clairement la tendance en 2013, les auteurs de jeux américains ont tous essayé d'inclure des règles de méta-jeu et/ou « narratives » dans leurs nouvelles productions. Le nouveau *Star Wars* et *Numenéra* en sont de bons exemples. *13e Âge* ne déroge pas à la règle et, si le mélange est finalement assez étrange (comme un plat sucré-salé), il y a quelques bonnes idées qui peuvent se transformer, comme souvent dans ce courant, en aide de jeu à inclure dans son système favori.

Ainsi, chaque PJ entretient des penchants pour des *icônes*, 13 des plus grands PNJ du monde, qui sont tout à la fois des concepts et des archétypes d'alliés/ennemis des jeux med-fan (la Grande prêtresse, la Triade draconique, le Roi-liche, l'Archimage, le Démoniste, etc.). Ces inclinaisons donnent lieu à des tests (avant, après et pendant la partie) à partir desquels le MJ peut faire dévier le récit. C'est malheureusement assez abstrait pour une explication complète ici ou une mise en place aisée dans une campagne (d'autant que cela repose beaucoup sur l'improvisation), mais l'idée est bien trouvée.

Du côté des objets magiques aussi, le jeu invite à des objets plus évolutifs (sympa, mais pas autant développé que dans *Earthdawn* ou *Weapon of Legacy*) en contrepartie de contraintes de *roleplay*. L'abus peut être pénible à la longue, mais en revanche, à petites doses, miam !

Et le 7e jour...

Au final, *13e Âge* est un jeu hybride. Intéressant en soi, notamment pour tous les fans de l'OGL et du game design en général, il est plus une boîte à outils qu'un gros jeu cohérent de bout en bout. Et de ce point de vue, son seul défaut est de tellement modifier certaines bases du jeu qu'il est malheureusement peu compatible avec l'OGL en général et les scénarios du commerce OGL3.5/*Pathfinder*.

Damien Coltice



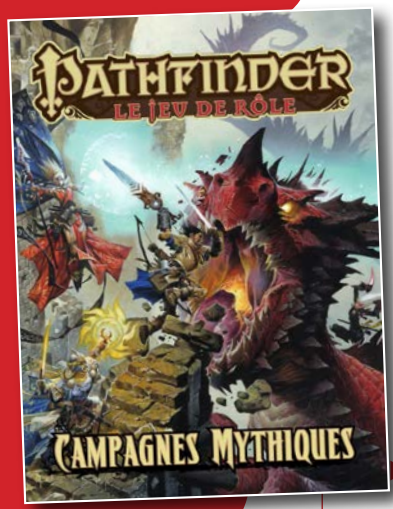
J'aime :

- ✚ Des tonnes d'idées différentes pour modifier et réfléchir au d20.
- ✚ Des stats de monstres très concises.
- ✚ Des idées de méta-jeu aussi.

J'aime moins :

- ━ Une qualité visuelle et graphique variable.
- ━ Certaines idées qui tombent un peu à plat.
- ━ Un énième univers mef-dan dont l'intérêt réside dans les *icones* et dans sa magnifique carte.





PATHFINDER JDR (VF)

Campagnes mythiques

Vous en voulez encore ?

Ce nouveau supplément de Pathfinder *est innovant à plus d'un titre : plutôt que de préciser une partie de l'univers de Golarion, il propose une nouvelle façon de jouer en présentant toute une gamme de nouveautés : nouvelles « classes » de personnages, nouveaux sorts, nouveaux objets, nouveaux monstres, etc.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 59,90 € (19,90 € en PDF)
Matériel • Livre à couverture rigide de 352 pages couleur.



Un héros, un vrai

Et tout ça dans un but et un seul : jouer un vrai héros. Pas un grouillot qui va devenir une brutasse dans son domaine à force de buter des gobelins, mais un individu promis à un avenir exceptionnel en raison d'un événement précis. Et il est d'ailleurs heureux que la raison de cette ascension (c'est comme cela que l'on nomme le passage d'humain normal à celui de héros mythique) soit entièrement décrite de façon roleplay avant de plonger dans la technique. Que vous soyez fils d'un Dieu et d'une humaine, entré au contact avec un artefact prestigieux ou que vous ayez été confronté à un événement mystérieux, vous saurez tout sur cette partie marquante de votre vie. Mieux encore, la progression dans votre voie mythique sera fondée sur la réussite de prouesses et non pas à coup de milliers de points d'expérience. Une bonne idée !

Une voie héroïque

Comment ça, progresser dans une voie mythique ? Pendant des dizaines d'années, quand on voulait jouer un vrai héros à *Pathfinder*, on se contentait de créer son personnage au niveau 15, avec toute ce que cela comporte comme complexité (on ne va pas se mentir, à partir du niveau 15, *Pathfinder* devient un rien complexe et c'est un doux euphémisme). Ici, on se contente d'ajouter à son niveau de classe normal un niveau de voie héroïque qui montera en même temps que l'autre (ou pas). Cette voie héroïque (choisie parmi les six disponibles) constituera donc un bonus à votre personnage. À la base, elle vous donnera une résistance améliorée et des bonus substantiels à vos tests (y compris de combat) lors des moments critiques. Bon, évidemment, au tout début, vous n'allez pas dérouler du dragon rouge par paquet de douze mais peu à peu votre personnage va acquérir une puissance qui va lui permettre de se confronter à des dangers vraiment extraordinaires. Et tout ça sans atteindre les niveaux les plus critiques de *Pathfinder* (niveau 15+).

En revanche, revers de la médaille, les nouveaux mécanismes, capacités, dons et autres sorts améliorés devront être assimilés au fur et à mesure par les joueurs et le MJ sous peine de se retrouver avec un personnage difficile à gérer. En résumé : plus simple à jouer mais demandant une petite part de travail supplémentaire.

Les voies mythiques sont moins nombreuses que les classes de personnages mais regroupent toutes les archétypes classiques : l'archimage conviendra aux jeteurs de sorts profanes, le hiérophante sera son pendant divin, le champion sera là pour faire des dégâts, le filou pour tout ce qui concerne les compétences et la furtivité. Quant au maréchal, il aidera les autres tandis que le protecteur assurera la sécurité du groupe. Si certaines voies sont évi-

demment associées à certaines classes (archimage pour ensorceleur et magicien), les personnages hybrides seront bien plus libres (un paladin pourra être champion, protecteur ou maréchal).

Des adversaires et trésors du même tonneau

Les concepteurs de *Campagnes mythiques* auraient pu en rester là mais ils ont pris le parti de travailler un peu plus et ont adapté certains monstres et certains objets magiques à la puissance des personnages mythiques, et le résultat est plutôt convaincant. Leur seule présence évitera au MJ de lancer des dizaines de petites créatures sur son groupe de joueurs afin d'essayer de leur donner un peu de challenge, ce qui prendrait beaucoup de temps et qui n'aurait pas grand intérêt (ni technique, ni roleplay). Idem pour les objets : il serait ridicule de commencer à distribuer des armes +3 au niveau 5…

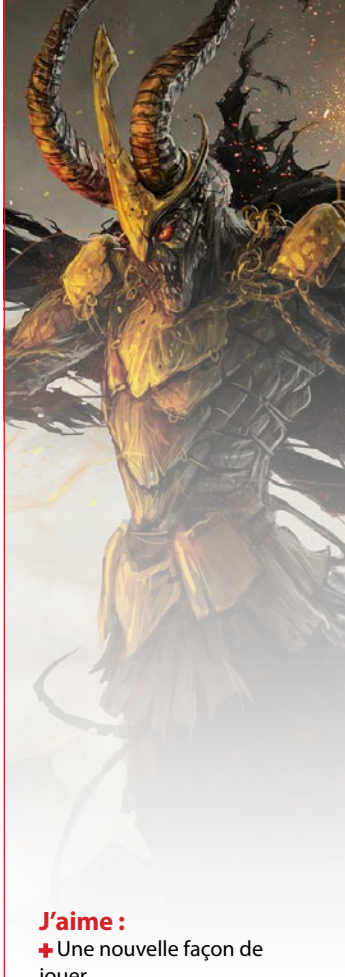


Évidemment, une grande part du livre est consacrée à la façon de mener un scénario ou une campagne de ce type. Quand confronter les héros à des dangers mythiques, comment amener les épreuves qui vont les faire progresser dans la voie qu'ils ont choisie tout en continuant à leur offrir des occasions de progresser dans leur classe de personnage « normale ». Car si la voie mythique offre de multiples bonus, c'est la classe de personnage qui offrira toujours le plus d'options de jeux (nouveaux sorts, capacités, etc.).

Mais malgré tout, beaucoup de boulot

Bien sûr, toutes ces nouveautés forcent les joueurs et le MJ à apprendre de nouvelles règles et de nouveaux pouvoirs, mais le bonheur est à ce prix. Plus grave en revanche, le MJ devra soit utiliser des scénarios déjà parus (peu nombreux) soit en créer lui-même car il serait assez compliqué d'adapter des aventures déjà publiées avant les règles mythiques : elles n'auront pas le souffle épique nécessaire, à moins de les réécrire totalement. Sachez qu'exceptionnellement, ce livre contient un scénario (idéal pour se rendre compte, *in situ*, de ce qu'apportent les nouveautés du supplément) mais sa durée de vie ne pourra pas combler les joueurs les plus exigeants.

Croc



J'aime :

+ Une nouvelle façon de jouer.
+ Un principe de base qui donne une grande part au rôle.

J'aime moins :

− De nouveaux principes techniques à assimiler.
− Une offre de scénarios limitée pour l'instant.



LIVRE DE BASE ET SUPPLÉMENT DE BACKGROUND (VF)

Les Quatre de Baker Street

Dans l'ombre de Sherlock Holmes

Fin 2013, les éditions Vent d'Ouest éditaient un coffret « découverte » de la BD Les Quatre de Baker Street, *contenant le tome 1 de la série, une mini-encyclopédie consacrée à son univers et… un jeu de rôle.*

Fiche technique

Éditeur • Vents d'Ouest
Matériel • 1 coffret 24x32cm contenant le tome 1 de la série BD, *Le Monde des Quatre de Baker Street* et le jeu de rôle (56 pages couleur)
Prix constaté • 35€ le coffret (JdR en téléchargement gratuit sur *http://www.ventsdouest.com/bs/jeu-de-role-les-quatre-de-baker-street.pdf*)



Présenté comme un bonus de ce coffret, ce JdR est une surprise qui ne vise pas *a priori* le public rôliste, puisqu'il n'est pas vendu individuellement en boutique de jeu et n'est trouvable qu'en librairie, en prenant le coffret en question. Avec la sortie récente du tome 5 de la BD, l'éditeur a choisi de poursuivre sa démarche en offrant le jeu en téléchargement gratuit sur son site internet. De là à y voir une tentative d'Olivier Legrand, le scénariste de la série, rôliste à ses heures perdues, d'attirer les lecteurs à notre loisir, il n'y a qu'un pas.

Elémentaire, mon cher Watson !

Le jeu se présente sous la forme d'un livre de 56 pages contenant de nombreuses planches de BD pour illustrer les propos de l'auteur. Dès les premières pages, celui-ci fait preuve de pédagogie en expliquant ce qu'est un jeu de rôle et en le démystifiant (comment ça se passe concrètement ? combien de temps ça dure ? etc.), exemples à l'appui, comme le font déjà une grande partie des JdRs. Le coffret avec lequel est vendu le JdR porte l'intitulé « découverte » et le chapitre introductif explique également l'univers dans lequel il nous est proposé de jouer. À ce sujet, pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore la série BD *Les Quatre de Baker Street*, sachez qu'elle raconte les aventures de trois (oui, trois ! pour savoir d'où vient le quatre, lisez la série !) gosses des rues de Londres qui ont la chance d'avoir attiré l'œil de Sherlock Holmes. Devenus ses auxiliaires, ils lui fournissent toutes sortes d'informations et de services, ce qui les entraîne parfois dans des histoires un peu compliquées. Le JdR propose de jouer d'autres gamins faisant partie de ces fameux « francs-tireurs de Baker Street ».

La création de personnage est d'une simplicité enfantine : il est défini par dix domaines d'aptitude, combinaison de ce qu'on appelle habituellement *Caractéristiques* (Dextérité, Rapidité, Éducation) et *Compétences* (Acrobatie, Bagarre, Baratin…), qui ont une valeur allant de 1 à 6. Les règles proposent les valeurs de base des aptitudes des gosses des rues, les joueurs n'ayant plus qu'à personnaliser leur personnage en choisissant un *profil* (casse-cou, intello ou dégourdi) et une *spécialité* (monte en l'air, fin limier ou pickpocket), qui vont chacun augmenter trois domaines d'aptitude de 1 point. Pour finir, le joueur peut choisir d'augmenter de 1 point trois domaines supplémentaires de son choix. Ainsi, même un novice du JdR peut créer son PJ en moins de cinq minutes. Élémentaire ! Et au cas où le joueur aurait encore des doutes, la création d'un PJ lui est expliquée de A à Z par le biais d'un exemple.

Comment ça marche ?

Le chapitre suivant explique au joueur comment il va pouvoir résoudre les actions de son PJ : pour cela, il doit jeter un D6 et comparer le résultat à la valeur du domaine d'aptitude concerné. Si le résultat est inférieur ou égal à cette valeur, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec. Sur certaines actions critiques, échouer peut mettre le PJ *dans la mouise*, c'est-à-dire qu'il est neutralisé ou risque la mort, ce qu'il peut éviter en dépensant un point d'aventure (chaque PJ en a dix par aventure) ou, lorsqu'il n'en a plus, en tentant un jet de *la dernière chance*. Autre possibilité, un autre PJ peut tenter de lui *sauver la mise* avec l'un de ses propres points d'aventure. Là encore… élémentaire, mon cher joueur !

Pour ce qui est du MJ, son rôle est expliqué, là encore très pédagogiquement, avec une différenciation des casquettes de narrateur, d'arbitre, de metteur en scène et d'interprète. Le jeu n'est donc pas seulement destiné à des joueurs novices, il vise également des MJ débutants. Ceux-ci n'ont d'ailleurs pas beaucoup de règles complémentaires à apprendre. Tout d'abord, la gestion des PNJ est facilitée par un classement en trois catégories : les Figurants, les Seconds rôles et les Extraordinaires. Quels qu'ils soient, ils ne sont définis que par une valeur technique, la Ténacité pour les opposants et l'Efficacité pour les alliés, valeurs comprises entre 1 et 6 et qui fonctionnent comme les domaines d'aptitude des PJ. Comme je vous disais : élémentaire…

Les interactions avec les PNJ se résolvent de manière simple et sont centrées sur le PJ : le PJ essaie d'accomplir une action et, s'il y parvient, les opposants doivent tester leur Ténacité. De leur côté, les alliés peuvent aider les PJ en testant leur Efficacité. Contrairement à la plupart des jeux, le combat n'est pas mis en avant, et pour cause : les PJ sont des enfants. S'ils ont la possibilité de se bagarrer, la fuite ou l'esquive sont cependant la meilleure option. En effet, à chaque tour de combat, le PJ doit commencer par éviter les coups avant d'éventuellement essayer d'en porter, ce qui l'expose à des blessures, voire pire…

S'agissant d'un jeu d'investigation et d'aventure, les PJ vont mener des enquêtes, rencontrer des indics, effectuer des recherches, ce qui va inévitablement entraîner des courses-poursuites et des rebondissements en tout genre. Les règles précisent comment gérer ces événements spécifiques de façon très simple à partir des règles de base.

Verdict

Globalement, le jeu s'inscrit totalement dans l'ambiance de la série BD, à savoir l'Angleterre victorienne de Sherlock Holmes, thème évocateur qui devrait inspirer aussi bien les joueurs expérimentés que les grands débutants, les plus jeunes comme les plus anciens. Le fait que les PJ soient des enfants rend le jeu particulièrement adapté à une initiation des plus jeunes : routards, vous avez là un outil parfait pour passer le relais à vos enfants ! Mais surtout, c'est la simplicité et la pédagogie des règles qui font du jeu de rôles *Les Quatre de Baker Street* un vrai jeu d'initiation. Un petit scénario d'introduction sympathique permet d'ailleurs de se lancer immédiatement.

Bien sûr, les rôlistes expérimentés pourront préférer jouer à un jeu plus complet et vivre le même type d'aventure avec *Cthulhu 1890*. Néanmoins, *Les Quatre…* amène de la fraîcheur au JdR, et permet de jouer des *one-shot* qui changent des « grosses mécaniques » habituelles.

Marc Sautriot

Le Monde des Quatre de Baker Street

Le coffret découverte contient également un livre consacré à l'univers de la BD, qui décrit les lieux, les personnages et la société qui apparaissent dans la série. Richement illustré et complété par une courte BD racontant comment les Quatre se sont rencontrés, cet ouvrage constitue un intéressant *sourcebook* pour ceux qui veulent s'essayer au JdR, bien qu'il ne contienne aucune référence technique à ce dernier.

Tome 5

Découvrez notre critique du tome 5 dans l'étagère du rôliste en page 70.

J'aime :

+ Un vrai jeu d'initiation.
+ La pédagogie

J'aime moins :

− Le jeu au format papier n'est pas facile à acquérir.
− La courte durée de vie.



CAMPAGNE PATHFINDER COMPATIBLE (VO)

Razor Coast

« Les pirates c'est bon, mangez-en » — Proverbe requin-garou

"Fifteen men on a dead man's chest"

Après un crowdfunding discret fin 2012 et début 2013 sur *kickstarter*, mais qui a quand même rapporté la coquette somme de cent vingt-trois mille dollars, ce *setting* med-fan et ses extensions sont disponibles en version *Pathfinder* ou *Sword and Wizardry* depuis près d'un an aux US. Aux commandes du projet, Nicolas Logue, que les fans de *Pathfinder* connaissent déjà pour ses scénarios retors, ses PNJ tordus et ses scènes politiquement incorrectes (il a notamment été l'auteur sur *Le massacre de la montagne crochue*, troisième volume de *L'éveil du seigneur des runes*, ou encore l'excellent module *La corde du pendu*, petit bijou publié en VF avec *Le guide d'Absalom*). À ses côtés, un équipage qu'on ne peut pas vraiment qualifier de marins d'eaux douces: Lou Agresta et Tim Hitchcock, mais aussi Frank Mentzer (oui celui de la boîte rouge !), Greg A. Vaughan et Wolfgang Baur qui viennent en *guest stars*. Du sérieux, donc !

Cette énorme campagne, adaptable à n'importe quel univers med-fan, qui traite à la fois d'exploration, de pirates, de grands anciens et de requins-garous (oh yeah !), emmènera vos PJs capables d'y survivre du niveau 5 au niveau 12. Et vu son côté *gritty*, si on devait parier chez *Casus,* on miserait plutôt nos PO sur leurs adversaires.

Le sandbox ultime ?

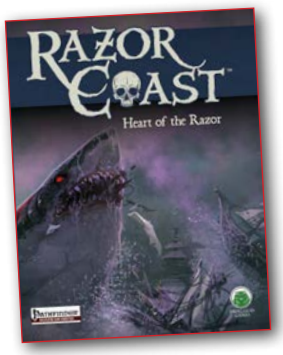
Si les sensibilités et les expériences de jeu diffèrent d'un MJ à l'autre, chez *Casus* on est plutôt adepte du « qui peut le plus peut le moins ». Quand on nous présente du matériel qui se veut *sandbox*, sans scénar et quasiment sans *setting*, autant dire que ça nous fait sourire. Avec *Razor coast*, c'est un peu le phénomène inverse. Plusieurs arcs narratifs pour la campagne principale, des PNJs décrits avec leurs plans en fonction des actions des PJs et plein de scénarios annexes. D'ailleurs, ceux qui cherchent un *setting* pirates risquent d'être un peu déçus, car si Port Shaw et ses environs sont correctement décrits, la campagne est avant tout centrée sur les personnages et les PNJs, et fait donc la part belle à leur description. Comme indiqué dans l'intro, il vaut mieux l'intégrer à *Freeport* (c'est d'ailleurs prévu) ou *Golarion,* voire à *Conan* ou *Warhammer.*

Même si cela peut paraître contradictoire vu le manque de description pour « l'univers », l'ensemble est organisé dans ce qui nous semble un des meilleurs *sandbox* clé en main paru à ce jour. De quoi remplir plusieurs centaines d'heures de jeu si le MJ est armé des indispensables post-it +2.

En plus des aides de jeu classiques à fournir aux joueurs, la campagne dispose d'une feuille par scénario, pour noter les attitudes des joueurs face aux PNJs, leur succès face aux éléments clés de la campagne, les éléments d'enquêtes récoltés, les rumeurs et fausses pistes suivies. Un aide-mémoire qui s'avère indispensable vu la quantité d'informations, sauf si vous avez un excellent scribe à la table. Le MJ aura aussi à sa disposition une feuille récapi-

Fiche technique

Éditeur • Frog God Games
Matériel • Un livre de 546 pages en couleur.
Prix constaté • 99,99 USD (73€)



Légende ?



tulative de tous les PNJs, leur attitude, leur affiliation, leur garouitude ou leur décès prématuré.

Même avec tous ces éléments, le MJ aura encore fort à faire pour ne pas se perdre dans une telle aventure.

Novices et âmes sensibles s'abstenir !

[Attention spoiler !] Derrière les apparences d'une colonie tropicale paradisiaque, Port Shaw est sur le point de devenir : a) un supermarché pour les adeptes du dieu des requins, avec grande braderie sur le kilo d'humanoïde. b) conquise par un kraken-démon et ses armées de profonds. Évidemment, avant que de tels événements arrivent, les PJs auront tout loisir d'intervenir et d'empêcher la destruction de la ville.

D'après les mots mêmes de l'auteur, on se situe plus dans de la « *dark fantasy* » avec des thèmes comme le cannibalisme (méfiez-vous des halfelins), le colonialisme et ses répercussions, les chocs culturels qui sont rarement abordés dans des aventures donj' classiques. Chaque PNJ, même le plus horrible, n'est pas chaotique mauvais par hasard et ses actes peuvent, d'un certain point de vue, être justifiés. On est loin des caricatures de sorciers fous qui tueraient leur mère pour un bout de parchemin de neuvième niveau.

Avec Nicolas Logue, vous pouvez vous attendre à des scènes mémorables et des descriptions choquantes (rappelez-vous *Le massacre de la montagne crochue* et ses ogres incestueux) mais, comme avec un livre trouvé dans un scénar de l'AdC, tout à un prix : il faudra passer pas mal de temps à digérer et organiser toutes les idées contenues dans la campagne avant de vous lancer, sinon vous ne profiterez pas pleinement du potentiel de ce qui est, à ce jour, une des meilleures AP.

David Burckle

Une campagne, mais aussi :

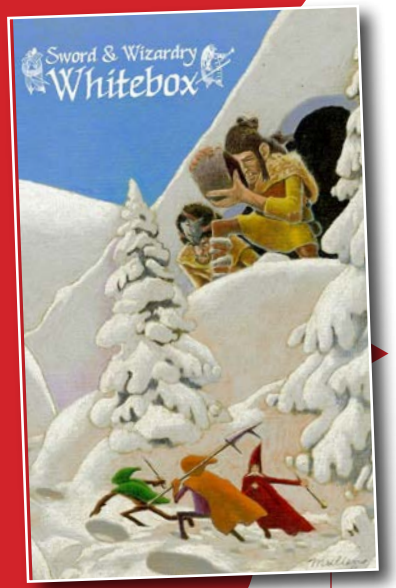
Comme si *Razor coast* ne suffisait pas, le KS a permis de financer la publication de trois autres livres !
Fire as shes bears : un guide sur le combat naval, utile pour ceux qui ne connaîtraient pas *Pavillon Noir*.
Freebooter's guide to the Razorcoast : le guide du joueur de la campagne en quelque sorte, avec les nouvelles classes, les options, etc.
Heart of the Razor : quatre grosses aventures sans lien, mais qui peuvent parfaitement s'intégrer à la campagne principale.
De quoi faire regretter à vos PJs d'avoir le goût de l'aventure.

J'aime :

+ L'écriture et les idées de Nicolas Logue !
+ Les PNJ hauts en couleur et attachants.
+ Les aides de jeu pour le MJ.

J'aime moins :

− La maquette et l'organisation un peu confuses.
− Le prix non justifié.



LIVRE DE BASE (VF)

SWORD & WIZARDRY WHITEBOX

Old School Zénitude

Alors que *Pathfinder* cartonne, héritier direct de *Dungeons & Dragons 3.5*, alors que *D&D Next* pointe le bout de son nez, certains préfèrent reprendre les fondamentaux du grand ancêtre, opérant depuis plusieurs années un véritable retour aux sources.

La mode de l'OSR (Old School Renaissance) n'est pas nouvelle. Qu'il s'agisse de remettre à plat et en ordre les anciennes règles d'*AD&D* ou d'y injecter des améliorations « maison », les versions pullulent. Voici donc que Kobayashi, auteur de *Tranchons et Traquons*, nous propose en traduction française la version simplifiée de *Sword&Wizardry* : *Sword&Wizardry Whitebox*.

Les fondements du jeu à l'ancienne

Sword&Wizardry Whitebox est une version épurée de la première version de *D&D*. Le jeu est léger et propose trois classes (guerrier, magicien et prêtre), quelques races optionnelles et, surtout, des règles simples (certains diraient simplistes). Résoudre une situation hors combat est facile : on jette un d20, on y ajoute le modificateur éventuel de la caractéristique testée, on le compare au score de sauvegarde du personnage et, si le résultat lui est supérieur ou égal, le jet est réussi. En combat, on peut jouer à l'ancienne avec une CA descendante (et l'utilisation d'un tableau pour déterminer le score que le personnage doit dépasser pour toucher) ou une CA ascendante comme dans les versions plus modernes de *D&D*. Les dégâts des armes, ainsi que les dés de vie (le nombre de points de vie gagnés à chaque niveau), se comptent tous en d6, il n'y a pas de compétence, pas de don, pas de trait, de posture de combat… L'idée derrière tout cela est que le MJ ne doit pas se laisser contraindre par les règles. Ces dernières répondent à deux préceptes :

Ruling, not rules. Le jeu propose une base de résolution et, pour les cas particuliers, le MJ gère de la manière qui lui paraît la plus appropriée, infligeant les bonus et/ou malus qui lui semblent nécessaires, ou demandant les jets qui lui semblent les plus pertinents.

La compétence du joueur prime sur celle du personnage. C'est un principe qui en fera frémir plus d'un, mais, dans ce type de jeu, c'est l'astuce et le charisme du joueur qui prime. Désamorcer un piège, convaincre un garde, tout cela ne se résout pas par un jet de dé. Le résultat du jet peut entrer en jeu, mais un « roleplay » bien amené peut tout à fait le remplacer, ainsi qu'une idée lumineuse.

Old School Revelation ?

Sword&Wizardry Whitebox est vraiment construit et pensé pour les amateurs de systèmes épurés. Les amateurs de gros systèmes remplis de dons et de manœuvres n'y trouveront certainement pas leur compte. Et puis, la traduction des « instants zen », rappelant la philosophie derrière le jeu à l'ancienne replace la philosophie derrière le jeu, mais aussi la pratique qu'il sous-tend. Dans les faits, on a un jeu complet en 160 pages, bestiaire inclus. À réserver aux amateurs de vieux donjons, mais aussi aux curieux qui voudraient s'y essayer. D'autant que cette VF est, dans sa forme, largement améliorée par rapport à l'original anglais, proposant options et alternatives de règles de manière claire.

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • Livres de l'Ours
Matériel • Livre de 162 pages A5 noir et blanc, couverture souple ou rigide
Prix constaté • 15 € en couverture souple, 20 € en couverture rigide (disponible sur *lulu.com*)

J'aime :

+ La simplicité et la souplesse du système.
+ La traduction des instants zen.
+ Le retour en français d'un *D&D-like* allégé par rapport aux éditions 2, 3 et 4.

J'aime moins :

− Les principes de résolution ne sont pas toujours clairs.
− Il manque quand même le voleur.

LIVRE DE BASE (VF)

KRYSTAL

La nature ne demande qu'à s'éveiller



Tandis que notre ancien monde s'est éteint, quelques braves parcourent une terre désolée dans l'espoir de restaurer une nature déchue. Rejoindrez-vous leur rang pour offrir un avenir à l'humanité ?

Poursuivant sa collection *Intégrales*, les XII Singes proposent, cette fois-ci, un JdR post-apocalyptique signé par Jérôme « Loludian » Barthas. Fondé sur un thème classique, *Krystal* se distingue par un univers optimiste et écolo, un monde où vous incarnez des héros qui vont réellement influer sur le monde et lui redonner vie.

Une terre en reconstruction

Déjà trois cent ans depuis le Clivage, un événement mystérieux qui changea l'Europe en un endroit sombre et froid. Sur ce continent dévasté, la faune et la flore ont été corrompues puis se sont transformées. Heureusement, des enclaves existent, des zones vivables où la nature a conservé ses droits.

Les PJ incarnent des Hérauts liés à un « Krystal ». Cette pierre onirique leur fournit des capacités surnaturelles, protégeant de l'air vicié et leur permettant d'affronter les créatures putrides. Grâce à ces dons, ils portent des messages d'espoir de ville en ville (enclaves) et régénèrent la nature pervertie.

Un DK sous le capot

Krystal s'appuie sur le dK System avec les six caractéristiques classiques (For, Dex, Cons, Int, Sag, Cha), le *pool* de compétences (dont certaines me laissent perplexes, comme « muscles » ou « réflexes »), ainsi que les atouts aux effets variés. Un dé Krystal remplace le dé Krâsse. Les dés Krâsse sont placés dans une réserve commune où tous les joueurs peuvent puiser. Leur résultat s'ajoute aux autres dés et donne des effets spectaculaires à l'action pour laquelle ils sont utilisés. Cela permet des actions extraordinaires en puisant l'énergie de son Krystal.

Les archétypes de personnages recouvrent judicieusement les diverses facettes du jeu (Combattant/action, Dirigeant/diplomatie, Initié/mysticisme, Ouvrier/mécanique, Paria/récup de matos, et Scientifique/technologie) et le système de création est suffisamment souple pour en créer d'autres sans peine. L'influence de la saison de naissance du PJ sur ses capacités et sa personnalité ajoute de la profondeur.

Où est la faille ?

Bien que chaque enclave ait sa propre organisation politique, une religion partagée (Congrégation) rassemble la société européenne sous une préoccupation commune : optimiser les chances de survie des enclaves et restaurer la nature. *Krystal* a donc l'ambition d'être un jeu de survie et d'exploration, tout autant qu'un jeu d'alliances et de diplomatie.

Les conflits internes dus aux intérêts personnels couplés aux menaces extérieures oppressantes introduisent une dualité que l'on peut facilement exploiter. La campagne de cinq scénarios exploite d'ailleurs ces deux thèmes, berçant les PJ entre voyages en extérieur et intrigues internes. En définitive, une intégrale très séduisante.

Géraud « myvyrrian » G.

Fiche technique

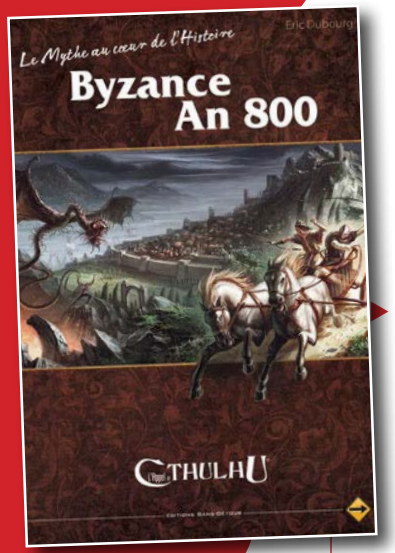
Éditeur • XII Singes
Matériel • Deux livrets souples de 80 pages N&B (Règles et Secrets) et un écran couleur 4 volets
Prix constaté • 35€

J'aime :

+ L'optimisme de l'univers.
+ Le système dK approprié au jeu.
+ Les secrets du monde sont révélés.

J'aime moins :

- Le manque d'illustrations différentes (celle de l'écran est réutilisée trop souvent).
- Une ambiance un peu trop médiévale par endroit.



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

Byzance an 800

Après Charlemagne…

Reprenant le concept du recueil *Étranges époques 1&2*, les éditions *Sans-Détour* lancent une nouvelle série permettant de jouer à une époque différente du cadre habituel de *L'Appel de Cthulhu*.

Byzance An 800 est le premier ouvrage de la nouvelle série intitulée *Le Mythe au cœur de l'Histoire*, qui propose aux joueurs d'affronter le Mythe de Cthulhu à des époques plus ou moins lointaines des années 1920 qui sont la période de prédilection du jeu.

Au cœur de l'Histoire…

Pavé de plus de quatre cents pages, *Byzance* est tout d'abord un bel objet, superbement illustré, que l'on feuillette avec plaisir. La première moitié est consacrée à la description de l'Empire de Byzance. Rédigée de manière passionnante, enrichie de nombreuses cartes, elle parcourt de façon non exhaustive l'histoire de Byzance (et du Bassin Méditerranéen) depuis sa création à l'Antiquité jusqu'en 870, date à laquelle se déroule le jeu. Cette partie décrit également de façon détaillée la civilisation byzantine et sa géographie, ainsi que les ennemis voisins de l'Empire : les Carolingiens, les Musulmans et les Sassanides. Un chapitre décrit aussi les colonies byzantines d'Afrique du Nord.

… le Mythe ?

À ce stade de la lecture, si ce n'est deux ou trois références au Mythe, on se demande s'il s'agit bien de l'*Appel de Cthulhu* ! La réponse est donnée par le chapitre « Mettre en scène Byzance », qui nous révèle en effet que l'Histoire présentée dans la première partie est en réalité une uchronie fondée sur un complot fomenté par Nyarlathotep pour favoriser la venue des Dieux Extérieurs. Pour mener son projet à bien, il s'appuie sur la foi qu'ont les humains en des créatures qu'ils nomment « dieux ». Nyarlathotep a tout pour réussir, si ce n'est que Nodens s'oppose à lui. C'est donc dans un monde où Byzantins, Carolingiens, Musulmans et Sassanides s'affrontent que les investigateurs vont être entraînés dans de multiples intrigues ayant Nyarlathotep pour instigateur.

En plus de compétences adaptées à l'époque, *Byzance* introduit une nouvelle caractéristique : la Foi, et les attributs qui en découlent, ainsi qu'une nouvelle magie qui en est issue. Une vraie réussite qui permet de montrer l'importance de la religion dans *Byzance* et qui démarque ce supplément de la gamme.

Jouer à Byzance

L'ouvrage se termine sur une mini-campagne, assez simple et plutôt linéaire, qui permet de découvrir les nouvelles règles liées à la Foi. Les investigateurs y sont confrontés au Mythe par le biais d'une statuette provenant d'une cité cachée de Nitocris et ils auront l'occasion de s'allier à Hamilcar Barca, de retour d'entre les morts ! Ces trois scénarios sont plaisants et donnent envie d'y retourner. Ça tombe bien, *Sans-Détour* laisse entendre qu'il y aura d'autres ouvrages dans la série !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Matériel • Livre de 424 pages N&B format A4 à couverture rigide
Prix constaté • 42€

J'aime :

+ Le cadre, passionnant.
+ Les règles sur la Foi.
+ Les illustrations et cartes.

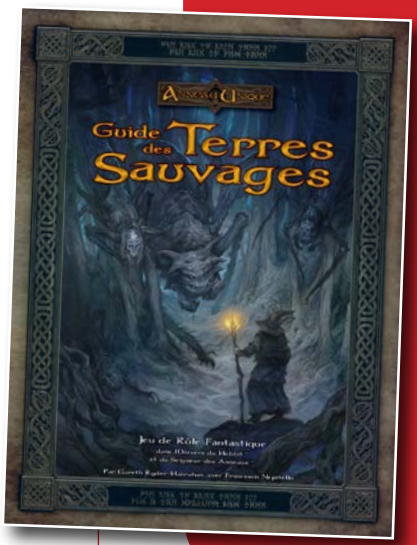
J'aime moins :

− La structure de l'ouvrage : Byzance et ses voisins dans un chapitre, les secrets dans un autre, et enfin Carthage et la Lybie dans un autre. Bizarre !

L'ANNEAU UNIQUE | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND (VF)

Guide des Terres sauvages

Promenons-nous dans les bois...



Après *Contes et légendes des Terres sauvages*, le nouveau supplément pour l'*Anneau Unique* poursuit l'exploration du quart nord-est de la Terre du Milieu.

Le livre de base décrit les Terres sauvages dans les grandes lignes, et les *Contes et Légendes* ont permis aux joueurs de commencer à explorer l'univers de Tolkien. Le Guide a pour vocation de compléter le livre de base et de permettre aux MJs d'être plus autonomes sur cette région. Il sert aussi de sourcebook à la future campagne.

Michelin 2014

Si, avec *L'Anneau Unique,* les MJ ne disposaient que d'un point de vue très général sur leur terrain de jeu, désormais, avec *Le Guide des Terres sauvages*, ils morgoth... non, ils sauront (désolé, je n'ai pas pu résister !) tout ce qu'il faut savoir pour faire vivre à leurs joueurs des aventures se déroulant dans la forêt de Mirkwood ou dans les vallées de l'Anduin en 2946 TA. Cette année de référence est celle choisie pour débuter avec *L'Anneau Unique*, mais le cadre de jeu sera amené à évoluer. Ainsi, la campagne *Ténèbres sur la Forêt Noire*, déjà disponible en VO et annoncée pour cet été chez *Edge*, se déroulera sur une période de trente ans durant laquelle les Terres Sauvages seront bousculées par les forces du Mal.

Néanmoins, le *Guide* est le document de référence qui décrit les différentes régions de la forêt et des vallées de l'Anduin selon le découpage figurant sur la carte du Gardien des Légendes. La description est très méthodique et permet au MJ de s'y retrouver aisément. Après un aperçu général, chaque région bénéficie d'une présentation de sa faune, de sa flore, de ses habitants, avec un zoom sur des lieux ou des personnages particuliers.

Dol Guldur ***

Parmi les nombreux lieux remarquables qui figurent dans le *Guide*, certains font l'objet d'un soin tout particulier, sans pour autant faire concurrence aux *donjons* du père des JdR. Ainsi, nous sommes invités à visiter des lieux mythiques comme Dol Guldur et le palais de Thranduil, mais aussi des endroits plus accessibles aux PJs tels que Rhosgobel et Bourg-les-Bois. Si le supplément est conçu pour alimenter le MJ en informations générales, certains lieux ou personnages sont spécifiquement destinés à la future campagne et nous en donnent un avant-goût sympathique.

Tout au long de l'ouvrage, les textes sont parsemés d'encarts qui apportent au MJ et aux joueurs de nouveaux sanctuaires, de nouvelles entreprises lors de la phase de communauté, et même de nouveaux peuples (Léofides, Hobbits sauvages de l'Anduin...). Le *Guide* s'achève sur un petit bestiaire et une carte reprenant tous les lieux décrits.

Superbement illustré comme les précédents livres de la gamme, le *Guide des Terres sauvages* est une vraie réussite et se révèle indispensable pour tous les Gardiens des légendes.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • Livre de 128 pages en couleurs format A4 à couverture rigide
Prix constaté • 24,95€

J'aime :

+ L'organisation des textes.
+ Les nouvelles entreprises et peuples.
+ Les illustrations et cartes
+ ...tout, en fait !

J'aime moins :

- Rien à redire



POLARIS | SCENARIOS (VF)

Recueil de scénarios

La campagne Polaris

Financé grâce au *crowdfunding* réalisé par *Black Book Éditions* à l'été 2013, le *Recueil de scénarios* pour *Polaris*, prévu par Philippe Tessier depuis quelques années déjà, arrive enfin !

La fin de la campagne *Polaris* débutée dans Équinoxe et devant se terminer dans le supplément annoncé sous le titre *République de Corail* est attendue depuis longtemps. Philippe Tessier avait évoqué la possibilité d'un ouvrage rassemblant les scénarios existants et concluant la campagne.

Une campagne nommée Désir

C'est sous le titre peu inspiré de *Recueil de scénarios* que la fameuse campagne fait effectivement son retour. En couverture, Simon Labrousse réalise une superbe illustration sur laquelle figure le mythique Chantak. De quoi ouvrir l'ouvrage de bonne humeur. Mais le sommaire calme méchamment : le recueil ne contient que l'introduction de la campagne, à savoir le scénario de la première édition, *Les ombres d'Equinoxe*, sa suite publiée à l'époque dans le *Casus Belli* N°103, ainsi que les scénarios issus d'Équinoxe. Des scénarios de *Hégémonie* et *Ligue Rouge*, point de trace et encore moins de l'attendue conclusion. Cette déception passée, dès les premières lignes, on est ravi de voir l'amélioration apportée à ces scénarios déjà sympathiques auparavant !

Pour ceux qui n'ont pas connu les précédentes éditions de *Polaris*, ces quatre scénarios permettent d'entrer de plain-pied dans l'univers des profondeurs, avec la possibilité d'entrer au service du Culte du Trident et le début d'une enquête sur un mystérieux projet pouvant affecter l'avenir de l'homme. On peut regretter des plans pas très sexy et la reprise des dessins d'origine, mais c'est en tout cas une belle campagne qui redémarre sous nos yeux. Vivement le *Recueil de scénarios 2* !

Et sinon ?

Les deux autres scénarios n'ont pas de rapport avec la campagne. Dans *Murmures*, les PJ au service du Trident sont envoyés sur une station où un agent du culte a disparu. Ils vont être confrontés à une communauté qui sert une étrange créature qui vit dans les profondeurs mais est en lien avec la Surface. La présentation façon « donjon » ne facilite pas la lecture des informations mais avec un peu de travail, ce scénario ouvert donnera lieu à une belle partie.

Enfin, *Iter horribilis* est pour moi une déception. Déjà publié gratuitement sur le Net, il envoie les PJ dans un U-Boot de 39-45. S'il joue sur l'ambiance et aurait été parfait à l'*AdC*, je le trouve incongru dans *Polaris* : n'est-il pas étonnant, dans cet univers, de trouver aussi facilement un historien calé sur la 2ème GM ? Le scénario n'est pas mauvais en soi mais est basique et peu convainquant, de mon point de vue.

Malgré ces déceptions, le *Recueil* reste un supplément qui ravira les MJ, d'autant plus que c'est le premier contenant des scénarios pour cette 3ème édition !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre de 128 pages N&B à couverture rigide.
Prix constaté • 29,90€ en version papier et 10€ en version PDF

J'aime :

+ Le retour de la campagne *Polaris*.
+ Des scénarios améliorés.

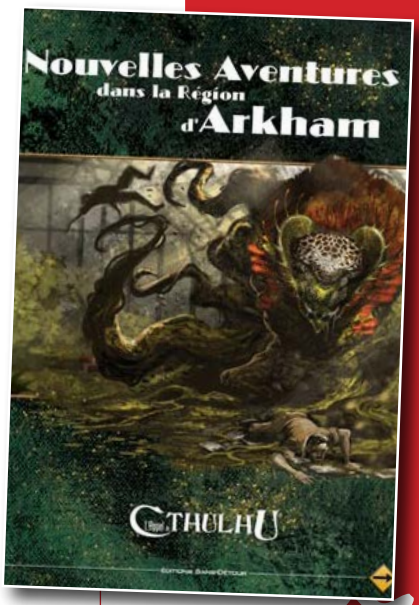
J'aime moins :

− La campagne reste incomplète.
− Les plans et illustrations.
− Le scénario *Iter Horribilis*.

L'APPEL DE CTHULHU | SUPPLEMENT DE SCENARIOS (VF)

NOUVELLES AVENTURES DANS LA REGION D'ARKHAM

Retour au pays



Inédites en français, ces *Nouvelles aventures* s'inscrivent dans la lignée des *Nouveaux contes de la vallée du Miskatonic* et proposent aux Gardiens des Arcanes de traumatiser leurs joueurs avec six scénarios se déroulant dans les Terres de Lovecraft.

Traductions d'ouvrages édités par *Miskatonic River Press* sous la houlette du regretté Keith Herber, ces suppléments s'inscrivent tous deux dans la même veine : ils sont composés de scénarios qui se déroulent dans des villes emblématiques de l'univers de Lovecraft, mettent en scène des sorcières, des créatures du Mythe et même des Dieux. Enfin, point intéressant, ils peuvent être joués en l'espace d'une soirée.

Maudites terres !

Décidément, la Nouvelle Angleterre n'est pas gâtée ! En particulier cette petite région située autour d'Arkham, Dunwich, Kingsport et Innsmouth. C'est l'une des premières réflexions qui m'est venue à l'esprit en feuilletant ce nouveau recueil de scénarios. Et si, effectivement, ces lieux sont évoqués dans les écrits du Maître, on peut se demander si à un moment, ce n'est pas *too much* qu'il se passe autant de choses bizarres au même endroit sans que ça étonne grand monde en dehors des investigateurs (excepté à Innsmouth…) ! Mais bon, partons du principe qu'effectivement, ces *Terres de Lovecraft* attirent les forces obscures. Qu'est-ce que ces *Nouvelles aventures…* nous apportent de neuf ?

Pas grand chose ! Il s'agit là de six aventures dans le plus pur style de *L'appel de Cthulhu*, comme on en trouve depuis plus de trente ans dans des suppléments tels que *Arkham*, *Dunwich* et les *Nouveaux contes…* que j'évoquais ci-dessus : linéarité et investigation à grands renforts de jets de bibliothèque sont de la partie. Mais attention, je ne dis pas qu'il faut bouder ce supplément pour autant ! Simplement, il s'agit de classique Cthulhu.

Renouveler le genre

En effet, les auteurs se sont escrimés à trouver des moyens de renouveler le genre. Ainsi, À la re*cherche du futur perdu* scinde le groupe d'investigateurs en deux, l'un étant en quarantaine dans un hôpital ; et *L'espoir*, que je trouve particulièrement sympathique, voit un potentiel champion olympique demander aux investigateurs d'enquêter sur son passé, ce qui va les entraîner à Innsmouth, quelques semaines avant le fameux raid. Un scénario d'introduction au supplément *Innsmouth, avant et après la chute*, en quelque sorte. À part *Problème mécanique*, qui est présenté comme un intermède à placer dans une campagne et n'a pour seul vrai intérêt que son ambiance, les scénarios de ce supplément sont au final assez intéressants et devraient ravir les fans du genre. Un petit regret : les deux premiers scénarios, qui se passent à Kingsport, ne comportent pas de carte digne de ce nom alors qu'elle serait bien utile, et le lecteur est renvoyé à un supplément autrefois édité par Jeux Descartes, et pas évident à trouver aujourd'hui. Espérons que *Sans Détour* le rééditera prochainement.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Matériel • Livre de 208 pages N&B format A4 à couverture rigide
Prix constaté • 32€

J'aime :

+ Le scénario *L'espoir.*
+ Des scénarios faciles à mettre en œuvre.
+ Des scénarios jouables en une soirée.

J'aime moins :

- Il manque un guide de Kingsport.
- Une sensation de déjà vu.
- Les illustrations d'origine.



CAMPAGNE CLÉ EN MAIN (VF)

WORLD WAR KOREA

Écopocalypse !

La gamme des « clé en main » chez les XII singes s'étoffe avec une nouvelle aventure. Mais cette fois, le clé en main n'est pas si clé en main que cela.

Le monde est sur le point d'être détruit par une humanité toujours plus gourmande en ressources. Tout le monde l'a compris, mais personne ne peut rien y faire. Pourtant, un homme, multimilliardaire, a trouvé la solution : lancer la troisième guerre mondiale. Alors que les personnages joueurs se réveillent dans une sorte de laboratoire vide, ignorant qu'ils ont été les sujets d'une expérience visant à faire d'eux des surhommes, ces derniers se retrouvent à courir après leur mémoire perdue tout en échappant à de terribles poursuivants… Et peut-être, qui sait, sauveront-ils le monde ?

Les Coréens (du nord) sont nos amis

Ce clé en mains met en scène un conflit mondial initié par la Corée du nord. Il s'agit d'une conspiration à l'échelle internationale que les PJs devront combattre, pris entre les plans d'une multinationale les ayant utilisés comme cobayes, les actions de groupements terroristes manipulés par les grands méchants et les super soldats d'une Corée du nord ayant eu accès à des super technologies. Ils devront comprendre ce qu'il se passe, tout en réalisant qu'ils portent en eux une technologie d'augmentation biologique. Au fur et à mesure, les PJs deviennent des surhommes, mais également un vecteur contaminant pour le monde : plus ils utiliseront leurs pouvoirs, pire la situation deviendra.

Au fil de l'avancée des héros, le monde se dégradera en fonction de leurs actions. Des aides de jeu permettent de garder une trace de trois facteurs : la Conquête (pour connaître l'évolution du conflit mené par la Corée), la Régression (pour savoir si le but du grand méchant, de mener l'humanité à régresser technologiquement, fonctionne) et la Contamination, pour mesurer à quel point la bactérie qui contamine les PJs affectera le monde tout entier.

Kit de serrurier en main ?

C'est annoncé dès le début : ce clé en mains demande un peu plus de travail que les précédents. Au lieu de l'habituel enchaînement de scènes que l'on peut tranquillement gérer comme on le désire, *World War Korea* propose une course à travers le monde avec un côté bac à sable, dont la conclusion dépendra des pistes suivies et résolues par les personnages. L'univers de jeu peut changer radicalement grâces aux facteurs Conquête/Régression/Contamination. On peut se retrouver dans un monde stable qui aura réussi à se maintenir plus ou moins bien, tout comme dans un univers sombre, totalitaire, dominé par la Corée du nord, ayant subi une forte régression technologique et, surtout, envahi par des humains sujets à de terribles mutations. Action, investigation, renversements de situation, tout est là pour passer un moment mémorable autour d'une table de jeu.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livret 64 pages A5 N&B et fiches d'aides de jeu N&B et couleur
Prix constaté • 29,90 €

J'aime :

+ Une campagne et un système tout en un.
+ Action, investigation et voyages !
+ Des prétirés renforçant l'implication des personnages.

J'aime moins :

− Moins clé en main que les autres campagnes de l'éditeur.
− Des personnages parfois presque trop caricaturaux.
− Les fautes de ponctuation rendant parfois la lecture désagréable (des points d'interrogation remplacent souvent les points d'exclamation).

WÜRM | RECUEIL DE SCENARIOS (VF)

La Voix des ancêtres N°1 & 2

Il était une fois l'Homme…



En 2013, deux ans après la sortie de *Würm*, les éditions *Icare* mettaient en place une campagne de financement participatif afin de pouvoir éditer le premier supplément pour le jeu *La Voix des ancêtres*.

Objectif : recueillir 4 500€. Avec 6 000€, l'édition du N°2 de *La Voix des ancêtres* était financée et, avec 8 500€, un set de dés venait en bonus. Ce sont finalement près de 12 000€ qui ont été réunis, une vraie réussite !

Supplément ou fanzine ?

La Voix des ancêtres est une série de recueils de scénarios pour *Würm,* réunis autour d'un thème commun, « les porteurs de bois » pour le premier et « les dévoreurs d'hommes » pour le second. Petits livrets de 48 pages agrafées, ces recueils font penser aux fanzines par leur couverture, leur maquette, le papier (de bonne qualité mais « basique »), la reliure ou encore la présence d'un avant-propos aux accents d'édito. Il ne s'agit pas là d'une appréciation négative, d'autant plus que les illustrations d'Emmanuel Roudier sont somptueuses et surclassent celles qu'on peut voir dans nombre de productions qui se veulent « professionnelles » et qui se vendent de façon plus importante ; néanmoins, dans sa forme, *La Voix…* relève plus du fanzine que du supplément « classique ».

Le premier opus est accompagné d'un écran dont une face, magnifiquement illustrée par Roudier toujours, représente un chamane posant devant des peintures rupestres ; l'autre face comporte tous les tableaux dont le MJ a vraiment besoin en cours de jeu.

One-shots

Le premier numéro de *La Voix…* a pour thème les « porteurs de bois », tels que le cerf, le renne ou encore le mégacéros, qui sont des figures centrales dans trois des quatre scénarios de ce recueil. Les scénarios sont relativement courts et nourissent des intrigues assez simples. Leur intérêt ne réside d'ailleurs pas tant dans la trame elle-même que dans les conséquences en termes de rapports humains que génèrent certains événements, tels que l'apparition d'un animal exceptionnel. Dans chaque scénario, les tribus et les individus qui les composent sont particulièrement soignés, donnant un matériau intéressant au MJ pour mettre en place les histoires.

La Voix… N°2 contient trois scénarios évoquant les différentes formes d'anthropophagie. Un article/aide de jeu intéressant ouvre d'ailleurs le recueil pour faciliter l'accès à ce thème sans tomber dans la caricature.

Le but des recueils est de fournir des *one-shots*, pas une campagne. Ce qui est dommage, c'est que dans chaque scénario, les PJs appartiennent à une tribu spécifique, largement décrite, qui est composée soit d'hommes longs, soit d'hommes-ours. Pour éviter d'importantes adaptations, il eut été utile que les scénarios soient plus génériques. Ce choix éditorial n'est cependant qu'un détail, et les joueurs de *Würm* seront sans nul doute happés par les contes de *La Voix…*

Marc Sautriot

Fiche technique

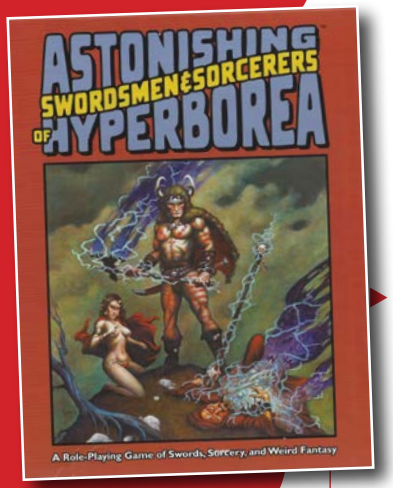
Éditeur • Éditions Icare
Matériel • Livres agrafés de 48 pages N&B format A4, écran cartonné à 4 volets verticaux
Prix constaté • 29,95€ (N°1+écran), 12,50€ (N°2)

J'aime :

+ Les thèmes, l'ambiance.
+ Les illustrations.
+ La présentation de certaines tribus.

J'aime moins :

- La maquette.
- À chaque scénario, un clan différent pour les PJ.
- Le fait de devoir adapter les scénarios à chaque groupe de PJ.



BOITE DE BASE (VO)

as¢SH

Rétro mais pas vieillot

La mode des *rétroclones* est un peu au JdR ce que l'Eurovision est à la musique : un truc dont tout le monde se fout royalement ! Et si par malheur vous vous y intéressez, vous aurez plus de chance de tomber sur du *Twin Twin* que sur du *Abba*. Heureusement, de temps en temps, un barbare en slip est là pour estourbir la concurrence et la noyer dans des lacs de sang impur.

Rétro au kilo

Dans le merveilleux monde des rétroclones, il y a ceux qui bossent et ceux qui impriment un vieux scénario de trente-deux pages trouvé au grenier, sans illustration ni mise en page, pour la modique somme de 1200 dollars. Heureusement pour vous, chers lecteurs, chez *NWA*, on ne fait pas les choses à moitié : une boîte, des dés à l'ancienne, oui, vous savez ceux du colonel Zocchi où les chiffres sont gravés mais pas coloriés, un livret pour les joueurs, un pour l'arbitre, quelques feuilles de personnages et une carte. Le tout est en plus très bien illustré, parfaitement dans l'ambiance et ne tombe pas dans l'écueil rétro-dessiné par la petite sœur de l'auteur.

Rétro et THACO

Le système de jeu est un dérivé de *D&D*, donc vous retrouverez du d20, six caractéristiques, le THACO, l'AC, des jets de sauvegarde contre la paralysie ou le poison, des bonus d'expérience si la caractéristique principale est élevée. Les Papys donjons seront en terrain connu. Quatre classes de base sont présentées, voleur, guerrier (seule classe dont le bonus d'attaque augmente à chaque niveau), magicien et prêtre, ainsi que leurs dérivés comme le nécromant, le shaman, l'assassin ou le barbare. En tout, il y a dix-huit variantes qui possèdent des talents différents et qui couvrent tout ce qu'on peut trouver dans du Howard ou du Leiber. Le résultat semble pourtant un peu plus épique que des *setting low fantasy* classiques. Le barbare, par exemple, possède un sixième sens qui lui permet de « sentir » la magie. Il déteste fortement les mages mais ne crachera pas sur une bonne épée magique. Le barde peut utiliser de la magie tout comme le ranger s'ils ont atteint un certain niveau et le prêtre peut invoquer des démons.

La magie n'a pas été modifiée depuis les « lois » établies par l'illustre ancêtre et il faudra mémoriser les sorts dans ses grimoires avant de pouvoir les lancer. Quelques règles optionnelles viennent modifier légèrement cette vérité immuable.

Rétro et Yuggoth

Du coté du MJ, le livret se concentre sur le bestiaire, avec une description complète de chaque créature, sur les trésors (magiques), et s'attarde un peu sur l'univers. Pas de révision majeure des grands classiques, ici on retrouve les clichés de cette littérature : hommes singes, civilisation décadente prête à être submergée par les eaux, Lovecraft, cités-états dirigées par des rois-sorciers, hommes-serpents, déserts, lotus, plateau de Leng, yétis, déesse araignée et Yig, le Grand Serpent.

Même si ce jeu ne révolutionnera pas votre approche du JdR, la passion des auteurs se ressent à chaque page et tout cela donne furieusement envie de créer un personnage, de lui faire affronter les sbires d'un sorcier trop puissant et de lui faire rejoindre ses ancêtres au Valhalla. Finalement qu'est-ce qu'on peut demander de plus à un JdR ?

David Burckle

Fiche technique

Éditeur • North Wind Adventures
Matériel • 2 livrets à spirales de 252 et 236 pages, un poster, 6 dés, 6 feuilles de personnages
Prix constaté • 50$

J'aime :

✚ Le matériel.
✚ L'ambiance.
✚ Les illustrations.

J'aime moins :

– les livrets à spirales, fragiles à l'usage.



TERRA INCOGNITA | SUPPLEMENT + SCENARIO (VF)

MERCURE CELESTE N°2 : EL DORADO

Ça commence à bien faire !

Comment ne pas être satisfait avec ce *Mercure celeste* 2 : El *Dorado,* qui nous emmène cette fois en Amazonie et qui, loué soit l'auteur, a la bonne idée de nous pas nous resservir pour la millième fois le sempiternel gugusse qui s'est vautré dans la poudre d'or ou la fontaine à l'eau boueuse garantissant jeunesse et retour d'affection en 24h, satisfait ou remboursé. En 32 pages, nous avons donc deux amorces de scénarios, une présentation rapide mais suffisante d'une contrée, quelques PNJs attractifs, des « factions » locales et enfin un scénario. Avec le temps, j'ai fini par me faire à la présentation étrange et si particulière des choses qui est la marque de *TI*. Et force est de constater qu'elle permet de caser un nombre impressionnant d'informations utiles au paragraphe carré, même si parfois l'aspect rédactionnel est un peu sec, puisqu'allant directement à l'essentiel sans fioriture. Mais être dense et concis ne suffit pas, encore faut-il avoir les idées derrière. Et c'est une fois de plus le cas ici.

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes
Matériel • Livret B5 à couverture couleur souple de 32 pages.
Prix constaté • 9,90 €



RECUEIL DE SCÉNARIOS POUR LE D6 SYSTEM (VF)

SIX ÉTOILES EN GUERRE

Melting pot spatial

Les XII singes font leur petit bonhomme de chemin, étendant leurs gammes de manière régulière. *Six étoiles en guerre*, c'est six scénarios dans un format que les XII Singes maîtrisent désormais bien. Comme à l'accoutumée, c'est efficace. Chaque scénario est découpé en actes, chaque acte divisé en plusieurs scènes qui peuvent s'enchaîner dans un ordre pas forcément immuable. On sent que le produit a trouvé son rythme de croisière. Tous les scénarios ne sont pas inoubliables, mais il y en a pour tous les goûts et les ambiances sont variées. Tout le monde peut finalement y trouver son compte, mais le piège est là : on n'a pas forcément l'envie d'exploiter tous les scénarios. Mais pour moins de vingt euros, le livret peut donner du grain à moudre à tout MJ en manque d'inspiration. Surtout que, comme toujours, le livre contient son propre système de jeu : une version ultra light du système d6.

Julien Dutel

Éditeur • XII singes
Matériel • Livre A5 couverture souple, 80 pages Noir&Blanc
Prix constaté • 19,90 €



ECLIPSE PHASE | ECRAN ET SCENARIO (VF)

ECRAN DU MJ ECLIPSE PHASE

792 – 24 = 768

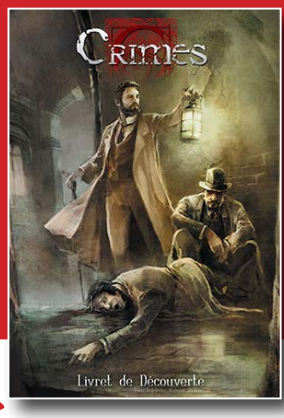
La gamme française d'*Eclipse Phase* démarre enfin par ce bel écran à quatre volets. Il n'y a pas grand-chose à en dire, en dehors d'une bonne note pour les petits renvois du type « tableau des soins, voir le point de règles p. 208 » qui fleurissent du côté MJ.

Le scénario, *Gloire*, compte 24 pages et a été conçu pour aider à la prise en main des particularités de l'univers. Il est difficile d'en parler davantage sans déflorer le sujet, mais il fait le job, mariant enquête, action et une petite touche d'horreur.

Maintenant qu'on est en appétit, à quand la traduction des copieux suppléments qui existent en VO ? À eux quatre, ils totalisent 768 pages de bonheur qui n'attendent qu'un clonage français.

Tristan Lhomme

Éditeur • Black Book Editions
Matériel • Un écran 4 volets et un livret de scénarios de 24 pages.
Prix constaté • 29,90 €



CRIMES | LIVRE D'INITIATION (VF)

Livret de découverte

Enquêtes en 1900

Publié au printemps dernier, le *Livret de découverte* a pour but d'initier les joueurs à ce JdR d'enquête se déroulant à la Belle Époque, dans lequel les PJs sont confrontés aux crimes les plus sordides, aux frontières de la réalité et du fantastique.Après une présentation générale du JdR en général et du contexte historique de *Crimes*, il explique comment sont définis les PJs pré-tirés et les règles de base pour commencer à jouer. L'ouvrage se termine sur un scénario linéaire bien construit, qui confronte les PJs au racisme ambiant en 1900. Ce scénario intéressera également ceux qui ont suivi le jeu depuis ses débuts, qui n'ont d'ailleurs pas été oubliés et se voient expliquer la différence entre les deux éditions. Si l'ensemble bénéficie d'une esthétique plutôt réussie, il manque peut-être un peu de pédagogie pour les débutants. Mais à ce prix, c'est une bonne entrée en matière qui donne envie de découvrir le jeu complet.

Marc Sautriot

Éditeur • Écuries d'Augias
Matériel • Livre de 80 pages N&B format A5
Prix constaté • 10€



HEXAGON UNIVERSE| ÉCRAN ET LIVRET (VF)

L'écran du meneur de jeu

Réussite !

Élément essentiel d›une gamme de jeu française, l›écran de jeu *Hexagon Universe* est une réussite. Superbement illustré du côté joueurs avec des images issues des différents comics de l'univers, et un résumé des règles les plus utiles côté maître de jeu.

On pourra reprocher à cet écran sa hauteur, harmonisé avec le format du reste de la gamme mais ceci est compensé par la grande utilité de ces quatre volets. Cet écran est accompagné d'un livret rempli de matériel de jeu. Tout d'abord, la description de nouvelles organisations criminelles renouvelle les opposants des joueurs et les intrigues, et ensuite, six ébauches de scénario simples mais pas simplistes vont permettre de jouer de nombreuses séances avec un minimum de préparation.

Un supplément indispensable pour Hexagon Universe.

Ghislain Morel

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • L'écran et son Livret de 80 pages
Prix constaté • 29,90 €



L'APPEL DE CTHULHU | SUPPLEMENT (VF)

Le manuel de l'équipement

Tringles à rideaux, page…

On l'attendait de pied ferme, certains affûtant déjà de fielleuses remarques sur la probable utilisation massive de scans du *Montgomery Ward & Co Catalog* de 1921. Soyez rassurés, ce n'est pratiquement pas le cas. L'objectif était délicat mais le résultat est à la hauteur des espérances, Romuald Calvayrac ayant eu le bon goût de synthétiser et d'ordonner ses recherches, et ce, même s'il manque quand même à mon sens le coût des services. Néanmoins, je reste beaucoup dubitatif dès lors que l'on aborde les véhicules. Certes, il fallait tenir compte de leurs performances mais était-ce bien utile de passer en revue plus de 150 voitures avant d'enchaîner sur les camions et ainsi de suite *ad nauseam* ? J'aurais largement préféré quelques tableaux synthétiques et plus d'infos sur les pannes, le coût d'un changement de roue crevée ou l'agencement interne du D-138 Berlin-Athènes.

Philippe Rat

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • Pavé de 300 pages à couverture rigide
Prix constaté • 36€



CATS | ÉCRAN ET SCÉNARIO

POUR QUELQUES CARESSES DE PLUS

Chat me plaît !

Satanés simiesques et leurs coquilles dans le livre de base ! C'est désormais réparé avec un errata aux règles, ainsi qu'une FAQ apportant notamment des réponses sur la gestion des Bastets. On retrouve ensuite l'histoire des Rose-Croix à la lumière de la Mascarade. Certains éléments sont plutôt amusants, comme la vraie nature de Napoléon Bonaparte qui n'est autre que Kssss ! Sshhh ! Suivent trois scénarios bercés entre histoire à la sauce féline (de Mai 68 à Tchernobyl) et humour décalé. Le premier offre l'opportunité aux chats de jouer leurs ancêtres en introduisant un nouvel concept « la génétique féline », une mémoire héréditaire qui peut devenir la source de bien des scénarios (rappelle-toi ce qui est arrivé à mamie Miou-miou !). Même si l'intérieur est un peu chargé, l'écran renforcé en carton hyper-rigide complète très bien l'ensemble, en faisant un bel achat pour les amoureux des félins.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Icare
Matériel • Livret N&B de 88 pages + écran couleur 4 volets
Prix constaté • 35€



D6 GALAXIES | SUPPLEMENT (VF)

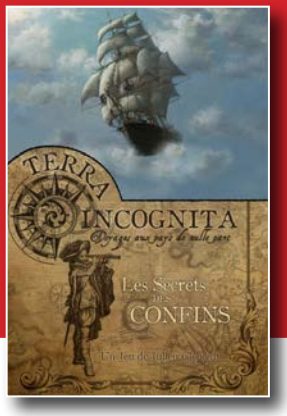
L'ENCYCLOPÉDIE DES CONSTELLATIONS

Joyeux mélange

Le concept de l'Encyclopedia Galactica d'Asimov reste un classique en littérature et en JdR. Pour ne citer que les plus emblématiques, *Traveller*, *Empire Galactique* et évidemment *Star Wars D6* ont eu recours au procédé. Il n'y a donc rien d'étonnant de voir débarquer ce petit livre regroupant la plupart des petits articles de contexte parus sur le blog de l'éditeur, ainsi que de nouvelles entrées. Foin d'originalité, on a donc droit à un joyeux mélange hétéroclite de bestioles, de Corpos, d'ET, d'individus hors du commun mais aussi à de nouvelles planètes, du matos en tout genre, des véhicules et quelques petites « tranches de vie quotidienne ». Je dois dire que j'ai toujours bien apprécié ce genre de présentation. Il y a forcément du bon et du moins inspirant, mais tout l'intérêt est de pouvoir ensuite recycler à sa sauce. Malheureusement, Studio09 ne semble pas désireux de poursuivre dans cette veine. Je trouve cela dommage…

PR

Éditeur • Studio09
Matériel • Livre N&B 15 × 21cm à couverture souple
Prix constaté • 21€



TERRA INCOGNITA| SUPPLEMENT (VF)

LES SECRETS DES CONFINS

Traité de Pierre de Lune

Nous en avions déjà largement assez pour jouer pendant une vie. Et voici venir, entremets non inclus, les États Célestes, le Pays Fabuleux, Le Domaine Sous-marin, le Centre de la Terre mais aussi le Secret du Roi, un système collaboratif de gestion des voyages, la Musique des Sphères, les Nefs Célestes, une Figure (le Voyageur Céleste) et, en guise de pousse-café, la fin de l'excellente campagne des Indes Célestes. *Les Secrets des Confins* a beau être dans la lignée des autres suppléments de la gamme, c'est-à-dire passionnant, bien écrit, cohérent et foisonnant de très bonnes choses, j'ai l'impression de me retrouver devant le douzième plat du dîner royal de 1671 (ragoût de ris de veau et de fois gras), appréhendant les réactions de mon pauvre estomac déjà au bord de la rupture. Par pitié, pourriez-vous, s'il vous plaît, désormais vous consacrer au *Mercure Céleste* et à ses petites aventures beaucoup plus diététiques ?

PR

Éditeur • XII Singes
Matériel • Livre A5 N&B à couverture souple de 130 pages
Prix constaté • 27€



DÉFIS FANTASTIQUES| ACCESSOIRE(VF)

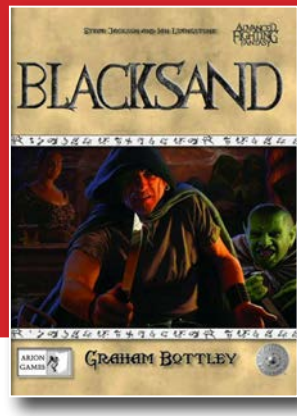
Accessoires du Meneur de Jeu

Tout en carton

Composé d'une trentaine de cartons épais à découper, cet accessoire original propose l'intégralité des PJ, monstres, décors et plans de sol des aventures du livre de base de *Défis Fantastiques*. La qualité du matériel est de bonne facture, vingt socles en plastique étant aussi proposés. Les illustrations sont au niveau des produits boutique et au-dessus du fatras du Net. Le prix relativement élevé de l'ensemble me semble donc justifié. Sans être essentiel, voilà donc un bon produit à acquérir rapidement si vous êtes intéressé, puisque déjà pratiquement épuisé et sans réédition envisagée. Reste maintenant au *Scriptarium* à pousser plus avant le concept en proposant l'intégralité des monstres du jeu et des plans de sol plus génériques. Les *Cardboard Fantasy Heroes* (Nominés aux Origins Awards de 1999) et les *Dungeons & Caverns Floors* de *Steve Jackson Games* (en pdf et plus difficilement en arbre mort) restent, pour moi, les modèles à suivre…

Philippe Rat

Éditeur • Scriptarium
Matériel • 30 page sur carton fort + socles plastiques
Prix constaté • 25€



ADVANCED FIGHTING FANTASY| SUPPLEMENT (VO)

Blacksand

Etonnant non ?

Si vous cherchez une petite ville portuaire aux doux relents *Old-School*, *Blacksand* (*Port de Sable-Noir* de par chez nous) peut vous intéresser. Elle est facile à animer, peu volumineuse et plutôt originale avec son dictateur suffisamment mesquin pour se faire tolérer de tous. Seulement voilà, *Blacksand* date de 1990. Il vous faudra donc débourser quelques livres sur le Net pour acquérir la bête.

Mais c'est encore ce que vous avez de mieux à faire malgré la réédition qu'*Arion Games* vient de publier. Déjà, cela vous coûtera 2 à 3 fois moins cher. Et surtout vous ne perdrez rien, bien au contraire, puisque vous pourrez même faire jouer un très honnête scénario ayant mystérieusement disparu.

Étrange politique éditoriale que celle d'Arion Games pour *Advanced Fighting Fantasy*, totalement à l'opposé de celle du Scriptarium pour sa traduction *Défis Fantastique*. Le manque de moyens n'explique pas tout…

PR

Matériel • livre A4 N&B à couverture souple de 100 pages
Prix constaté • environ £20 (25€)



EXPLORATEURS DE L'INCONNU | JDR MED'FAN (VF)

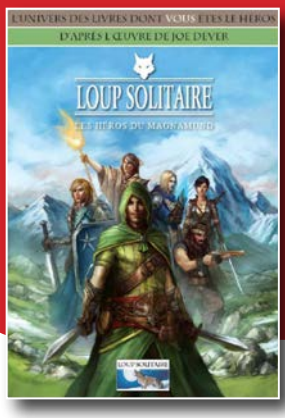
Explorateurs de l'Inconnu

Brillant !

Rappelez-vous : CA : 5 ; MV 6 ; DV 3 ; pv 14 ; AT 1 ; DG 1D10 (Vouge). Une époque désormais révolue où il n'y avait pas besoin des ¾ d'une page pour caractériser un streum… Et ça marchait fort bien. Fort de cette observation, Nicolas Dessaux alias Snorri, auteur reconnu de la scène *Old-School* française (*Aventures Fantastiques, Epées et Sorcellerie, Dodécaèdre*) a imaginé un système minimaliste ou les aventuriers ne seraient définis que par une CA (décroissante), une capacité de mouvement, des dés de vie, un nombre d'attaque et des dégâts selon les armes utilisées. Un perso en une ligne ! On prend vraiment plaisir à jouer avec ce petit jeu d'inspiration D&D (Moral inclus) même si le système de résolution est quelque peu différent de l'Ancêtre. N'y allons pas par quatre chemins, ce petit tout-en-un (bestiaire, sorts et trésors inclus) tenant dans une poche est un *must have* pour rétroclonistes. L'approche y est différente du *Dragon de Poche* du Grümph, mais repose sur la même démarche : un petit système facile et complet pour jouer vite, partout et n'importe quand.

PR

Éditeur • Frightful Hobgoblin
Matériel • Livret 11 × 18 cm à couverture souple de 56 pages
Prix constaté • 3,70€ chez *Lulu.com*



LOUP SOLITAIRE| SUPPLEMENT + LDVELH (VF)

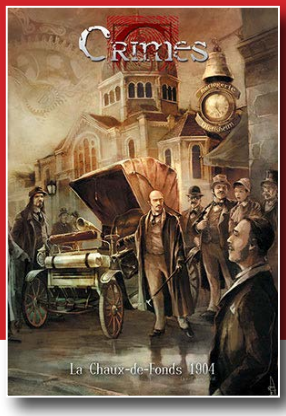
Les Héros du Magnamund

Une vraie [Qr]iosité

En feuilletant très (trop) rapidement *les Héros du Magnamund*, je m'imaginais naïvement trouver une séduisante alternative à *Défis Fantastiques*, avec un remix de *Loup Solitaire JdR* basé sur le simple et efficace Système Héroïque. Et ce, d'autant plus après avoir entr'aperçu six nouveaux types de personnages changeant agréablement du sempiternel Seigneur Kaï : Patrouilleur Frontalier du Nord, Herboriste du Bautar, Chevalier de la Montagne Blanche, Amazone Telchos, Guerrier-Mage Vakeros et Barbare des Glaces de Kalte. Las, si ces classes sont très précisément décrites, il ne s'agit au final « que » de les utiliser dans trois grosses aventures solos. Reste que ces dernières sont vraiment très agréables à lire, amusantes à jouer et, pour tout dire, largement satisfaisantes, notamment grâce à l'étonnante utilisation de QR-codes intégrés à certains paragraphes permettant d'effectuer des choix différents en fonction des horaires de lecture.

PR

Éditeur • Legrimoire.net
Matériel • Livre souple B5 de 320 pages
Prix constaté • 23€



CRIMES | SUPPLEMENT DE BACKGROUND ET SCENARIO(VF)

Chaux-de-Fonds 1904

Tensions au pays de l'horlogerie

Conçu par Lionel Jeannerat pour faire découvrir à la fois La Chaux-de-Fonds aux rôlistes, et le JdR dans sa région suisse, *Chauds-de-Fonds 1904* est composé de deux parties. La première moitié décrit la cité jurassienne, qui a connu un boom économique et démographique au XIX^{ème} siècle grâce à l'horlogerie. Ce petit guide permet au MJ de se familiariser avec les éléments essentiels (tissu économique et culturel, modes de transport, quartiers, populations, politique…) de la ville. L'ensemble est accompagné de photographies d'époque qui apportent une touche d'authenticité. Dommage que la carte de la cité, également d'époque, soit illisible et donc inexploitable. La seconde moitié est un scénario dans lequel les PJs prétirés enquêtent sur la disparition d'un ouvrier du bâtiment, alors même que le milieu ouvrier de la Chaux-de-Fonds est en grève. Intéressant et bien structuré. Un bon supplément pour pas cher !

Marc Sautriot

Éditeur • Écuries d'Augias
Matériel • Livre de 80 pages N&B format A5
Prix constaté • 10€



HEXAGON UNIVERSE| BACKGROUND (VF)

Hexagon

Les plus grands héros de l'univers !

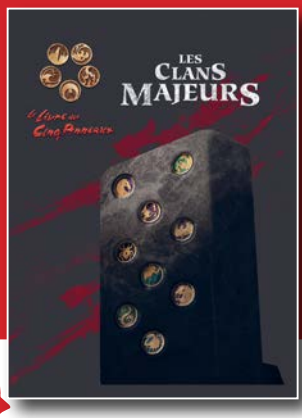
Voila un supplément sur l'Hexagon Universe qui traite de son équipe la plus puissante : le groupe Hexagon. Ce livre s'intéresse non seulement aux héros qui composent ou qui composaient cette équipe héroïque, mais aussi à leur connexion avec le reste de l'univers partagé.

En plus des héros, on y trouve leurs compagnons, leur entourage, leurs ennemis, bien sûr, mais aussi leurs environnements d'origine, que ce soit Nerotek, qui finance leurs opérations, Héliopolis, domaine des Dieux, ou l'Univers Négatif dont est issu Aster, fondateur du groupe.

Bien que l'éventualité de jouer les Hexagoners eux-mêmes ne soit pas mentionnée, toutes les caractéristiques techniques sont fournies, et des conseils permettent aux joueurs de créer des personnages liés à ces héros. Vivement un supplément sur les Strangers.

Ghislain Morel

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livre de 160 pages
Prix constaté • 29,90 €



L5A | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND (VF)

Les clans majeurs

L'académie des neuf

Depuis le début de *L5A* il y a presque vingt ans maintenant, chaque édition a droit à ses/son livres sur les clans. La quatrième ne déroge pas à la règle avec ce recueil qui, contrairement à ses prédécesseurs, ne s'inscrit pas dans une *timeline* définie (celle qui suit généralement le jeu de cartes). L'histoire de tous les clans y est détaillée, même celle du récent clan de l'araignée, avec un profil pour les parangons de chaque famille à une époque donnée. Pour votre campagne, il suffira de changer quelques noms pour avoir un personnage qui correspond à votre époque de jeu. Vous trouverez aussi de nouvelles écoles comme les moines Asako du phoenix ou les ingénieurs Kaiu du crabe. Pour les anciens joueurs, ces quelques clarifications sont les bienvenues, pour les nouveaux, c'est tout simplement un supplément indispensable. Le design, comme tous les ouvrages de cette quatrième édition, est somptueux.

David Burckle

Éditeur • Edge
Matériel • livre couleur de 304 pages
Prix constaté • 39,95 €



DÉFIS FANTASTIQUES| ACCESSOIRE(VF)

L'écran du meneur de jeu

L'écran qui fâche…

Même avec les meilleures intentions du monde, on ne gagne pas à tous les coups. Visiblement Jidus a voulu faire dans l'original avec l'illustration de cet épais écran paysage en 3 volets contenant tout ce qu'il faut côté meneur. Et le résultat est franchement moyen. Ce qui me rappelle avoir jadis hurlé sur l'écran d'EmpyriuM, un bon jeu de SF par ailleurs, pour apprendre plus tard que c'était du… Dali ! Les goûts et les couleurs… Néanmoins, s'arrêter là serait une erreur. Car la lecture du gros scénario qui accompagne l'écran est jubilatoire. Premier opus d'une campagne, *Pirates à la dérive* ne donne qu'une envie : que la suite sorte très rapidement. Olivier Monseur propose une histoire solide, bien écrite, avec quelques quêtes secondaires à développer et juste ce qu'il faut d'informations pour y injecter facilement ses propres idées. Exactement ce que j'attends pour le jeu.

Philippe Rat

Éditeur • Scriptarium
Matériel • Écran 3 volets paysage + livret N&B de 84 pages.
Prix constaté • 25€



LESSER GNOME | CADRE DE CAMPAGNE (VO)

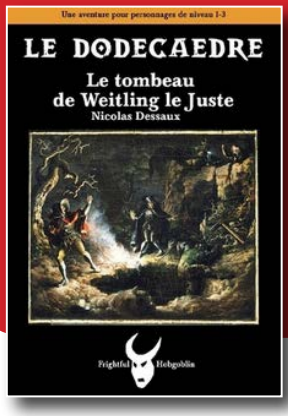
Whisper & Venom

Une vallée pas si paisible

Située aux frontières nord du Royaume, la vallée de Whisper Vale fut soumise durant des générations au joug despotique des monarques du sud, jusqu'à ce qu'une épidémie décime le royaume et qu'elle se retrouve isolée. Oubliée par les cartographes, la vallée n'exista bientôt plus que sur de vieilles cartes défraîchies et ses habitants vécurent longtemps en paix… Trop longtemps. Un mal obscur apparut alors, dénaturant les récoltes, la nature et même les amitiés. L'aventure fournie dans le livret propose aux aventuriers de passage dans la vallée de découvrir et d'affronter la cause de ces maux. *W&V* est un véritable bac à sable : le village de Whisper, ses haut-lieux et ses habitants, une mystérieuse tour ressemblant à la main d'un géant, un monastère en ruine aux nouveaux habitants plutôt bruyants, *etc*. Autant de pistes de scénarios pour un MJ imaginatif. Initialement prévu pour des systèmes *OSR*, *W&V* présente un minimum de statistiques et propose une version *Pathfinder* sur le site de l'éditeur *lesser-gnome.com*. À ne pas manquer !

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Lesser Gnome
Matériel • Boîte bien remplie !
Prix constaté • Environ 45€



DODÉCAÈDRE | UNIVERS DE CAMPAGNE (VF)

DODÉCAÈDRE

Un univers multi-faces

En trente ans de campagne, beaucoup de choses. Les héros explorent de vastes territoires et le décor s'enrichit au fur et à mesure de leurs aventures. Cela donne le Dodécaèdre, qui comprend actuellement trois volumes. Le Consulat, les Essarts et l'Empire appartiennent à la seconde face d'un monde qui en compte douze. Chaque livret révèle des ambiances différentes à travers l'histoire, la géographie, et les intrigues locales.

Si l'on y retrouve des références connues (l'Italie de la renaissance pour le Consulat, par exemple), une touche fantastique leur donne une saveur particulière. De trente ans de campagne aurait pu découler une encyclopédie figée, au contraire. Nicolas Dessaux pose des jalons assez complets pour en rendre les particularités et assez souples pour s'en emparer, multipliant ainsi les pistes de scénarios. Un monde original et cohérent à découvrir.

Kristoff Valla

Éditeur • Frightful Hobgoblin (lulu)
Matériel • 3 livrets souples de 48 à 60 pages
Prix constaté • 6 € à 11,50 € par livret



D6 GALAXIES | SUPPLEMENTS (VF)

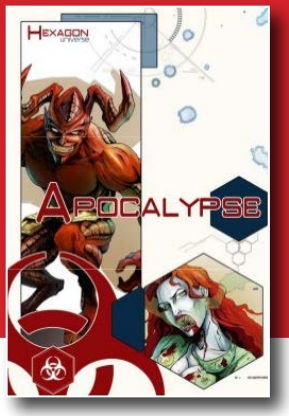
DANS LES CONFINS

Efficace

Dans *D6 Galaxies*, il faut choisir entre la Peste Fédérale ou le Choléra Corporatiste. Forcément, à un moment ou à un autre, il faut songer à fuir. Fissa et loin, très loin, *dans les confins,* par exemple.Évidemment, on pense tout de suite aux Franges ou à la Bordure Extérieure avec tous les poncifs du genre qui vont avec. Et c'est tout à fait ça. Après quelques considérations générales, nous avons droit à de nouvelles races extra-terrestres, à un générateur de planètes, puis à quelques grandes figures et lieux. Vient ensuite la présentation d'un système détaillé puis un scénario, et enfin une mini-campagne. Rien de bien novateur en somme mais le tout est sérieusement et efficacement traité. Et puis un nouveau terrain de jeu permettant de pomper chez Mike Resnik (*Santiago*), dans les *Perry Rhodan* et bien entendu chez Asimov (*Fondation* en Troisième Force) ne se refuse pas quand il est cohérent avec le reste.

PR

Éditeur • Studio09
Matériel • Livre 15 × 21cm à couverture souple de134 pages.
Prix constaté • 20€ (sur le site de l'éditeur ou Lulu.com).



HEXAGON UNIVERSE| CAMPAGNE. (VF)

APOCALYPSE

Du super matériel !

Avec cette première campagne dans l'univers Hexagon, cet ouvrage vous permettra de contrecarrer les plans diaboliques du CRIMEN en une poignée de scénarios rythmés de nombreuses scènes d'action.

Après quelques pages décrivant le Kardastan, petit pays à la situation géographique peu enviable, et les protagonistes principaux de la campagne, que ce soient des alliés ou des ennemis des PJs, on entre dans le vif de la campagne.

Les joueurs vont voyager dans différents pays pour empêcher quatre super-vilains de répandre une épidémie aux effets surprenants. Le début est plutôt dirigiste mais, rapidement, les décisions des joueurs vont être primordiales dans le déroulement des événements et sur la géopolitique mondiale. Les scénarios pour super-héros sont rares, ne boudez pas cette campagne !

Ghislain Morel

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livre de 80 pages
Prix constaté • 19,90 €







LABYRINTH LORD | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND (VO)

MAD MONKS OF KWANTOOM

L'Onaniste n'est plus seul

MMoK est un supplément oriental pour *Labyrinth Lord* (donc tout jeu *OSR*). Dans cet ouvrage dense, écrit comme une boîte à outils, le MJ peut prendre ce qu'il désire, du bestiaire tiré d'illustrations de boîtes d'allumettes à la ville de Kwantoom et ses particularités, en passant par un nouveau type de magie et des classes inédites. Bien que le générateur de campagnes s'adresse à un groupe sans MJ, le principe de création de pagodes (donjons) et les événements aléatoires sont du pain béni pour un MJ pressé et désireux de donner plus de punch à son donjon. Le mode de jeu en solo repose donc sur un tour par tour générant événements et salles. Vous pourrez le tester au cours de l'exploration des *1001 Pagodas of Doom*, seul ou avec vos amis (bien qu'à mon avis, la surprise disparaisse vite). Après *Ruins of Undercity* (CB6), l'auteur récidive en développant habilement le concept pour un groupe de joueurs.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Lulu, Kabuki Kaiser
Matériel • livre couverture souple, format A5 couleur de 228 pages
Prix constaté • 15,50 €

RECUEIL DE SCÉNARIOS (VF)

SIX VOYAGES EN EXTRÊME ORIENT

Vous reprendrez bien du saké ?

Six voyages en extrême orient aurait pu se nommer *Six voyages dans le japon féodal*. Point de Chine, ni de Corée, mais une série de scénarios sentant bon le sabre, le zen et le saké. Comme toujours, chaque scénario est indépendant et forme une histoire auto-contenue, avec parfois des personnages qui devront être clairement créés pour l'occasion. Les thématiques abordées sont nombreuses, de l'enquête à l'histoire d'amour, en passant par la vengeance d'un clan en déchéance. Certains scénarios, comme « Mourir dignement » ou « le Dieu pâle », sont particulièrement enthousiasmants à la lecture et donnent très envie de les jouer. Comme toujours, l'ouvrage se termine par les règles light du Système d6. Mais tout MJ de L5A, de Tenga, ou autre jeu à ambiance nippone devrait pouvoir, moyennant un peu de travail, en tirer de quoi jouer quelques séances, et plus si affinité.

Julien Dutel

Éditeur • XII singes
Matériel • Livre A5 couverture souple, 80 pages Noir&Blanc
Prix constaté • 19,90 €

TOUS POUR UN !| LIVRE DE BASE (VF)

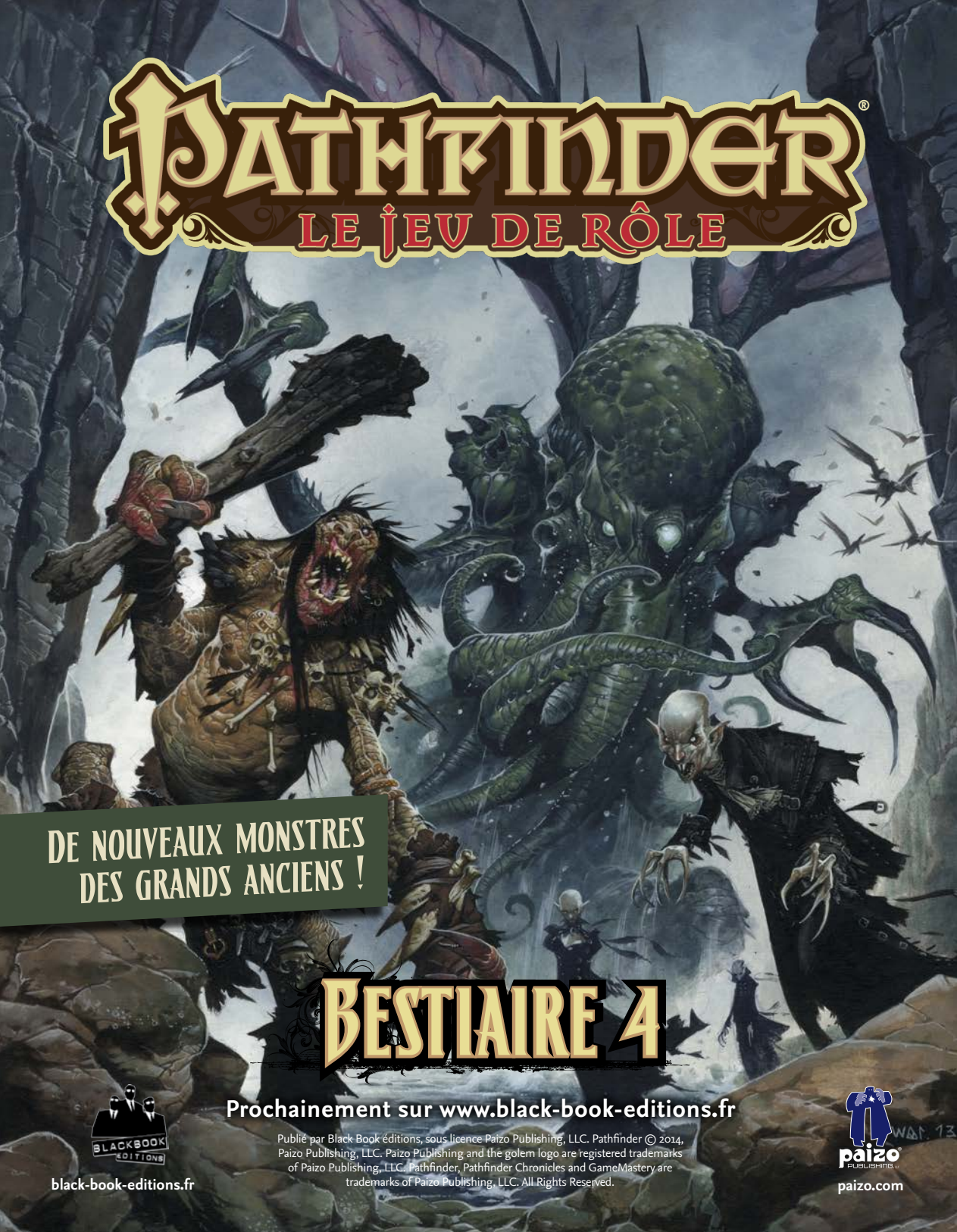
TOUS POUR UN ! REGIME...

Deux ans plus tard...

Deux ans déjà entre ma chronique d'*All for One* (CB3) et cette traduction en tous points satisfaisante, tant sur le fond que sur la forme. Bien des choses ont évolué depuis mon impression mitigée d'alors : *Les Lames du Cardinal* sont parues (petite déception pour moi) et, surtout, une pratique régulière en campagne. Car ce qui prime, c'est ce que peut faire un MJ d'un jeu *dans la durée*. Bien sûr, il faut aimer le système Ubiquity et accepter son côté parfois trop générique pour coller parfaitement à l'ambiance de cape et d'épées. De même, ne vous attendez pas à trouver ici un univers fouillé et génial. Très clairement, il n'est là que pour justifier la cohésion du groupe et cadrer une adversité. Un bon MJ aura tôt fait de faire sa propre tambouille, quitte à piocher dans les suppléments *Richelieu's Guides* traitant d'une foultitude de thèmes en apportant des réponses en termes de règles, d'ambiance ou d'idées de scénarii. Bon, je vous laisse, je dois aider Grimaud et Bazin à faire sortir cet idiot de Planchet de la Tour de Londres...

Philippe Rat

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • Livre N&B à couverture rigide de 198 pages
Prix constaté • 36€



Prochainement sur www.black-book-editions.fr

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.

black-book-editions.fr

paizo.com



JEU VIDÉO (PC)

DIVINITY: ORIGINAL SINS

Retour aux sources !

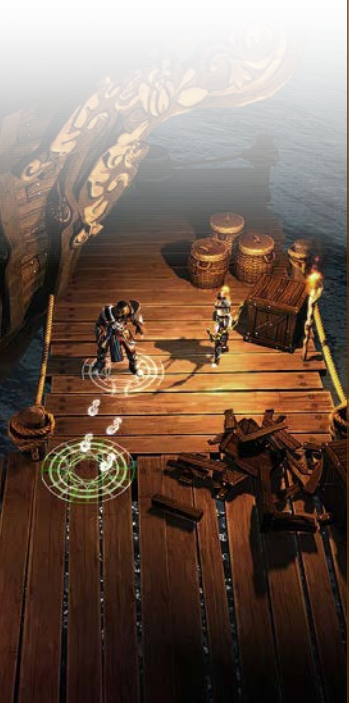
En dehors de quelques titres comme Shadowrun *ou* Wasteland*, les JV issus d'un kickstater promettent souvent beaucoup et ont finalement du mal à offrir un contenu à la hauteur de ce qui avait été annoncé.*

Fiche technique
Éditeur • Larian Studio
Matériel • Jeu dématérialisé ou DVD.
Prix constaté • 39.90 €

Divinity : Original *Sins*, avait l'air intriguant sur le papier et on peut dire qu'en un peu plus d'un an, les petits gars de chez *Larian Studio* n'ont pas chômé et proposent aux fans de JdR à la *Ultima*, *Baldur* ou *Fallout* un jeu med-fan qu'ils ne sont pas près de lâcher, bien meilleur que tous les opus de la série *Divinity !*

Un million de raisons d'y jouer

Un million de dollars, c'est la somme que *Larian Studio* a récolté sur *kickstarter*. Dans le JdR, ce montant permettrait de sortir des tonnes de trucs mais en JV, c'est une autre histoire (ou en JdP, à peine de quoi sortir deux/trois bouts de cartons et quelques figurines de zombies en plastiques). On peut même parler de budget ultra limité, un peu comme si on comparait les ressources d'un studio de cinéma indépendant avec *Universal Studio*. Et pourtant, le résultat est bluffant. Au niveau technique, ce n'est pas *Skyrim,* bien sûr, mais le moteur graphique tourne on ne peut mieux, les effets et les possibilités d'action sur le décor sont nombreuses (casser un tonneau rempli d'huile via télékinésie pour mettre le feu à la flaque avec une flèche enflammée : check). Les effets des capacités des personnages ne sont pas en reste, de la boule de feu à la malédiction du sang, de l'invocation de créature monstrueuse à la simple charge, de l'attaque sournoise aux soins, rien n'a été bâclé. La musique, toujours importante dans l'ambiance que veut rendre un JV, est digne d'un jeu AAA.



Qu'est-ce que je vais jouer aujourd'hui ?

La création de perso est très détaillée et il faudra créer un duo de choc avant d'entamer la partie. Des classes classiques sont disponibles, comme le guerrier, le prêtre, le mage, le voleur, mais tout est paramétrable et vous aurez vite le réflexe de prendre les compétences et les dons que vous voulez et non ceux imposés. Un perso discret spécialiste du crochetage et des soins ? Pas de problème. Un mage qui se bat à l'épée à deux mains ? Possible aussi. Bien sûr, ce ne sera pas optimisé, car il est difficile dans le jeu de faire évoluer deux caractéristiques principales, mais au moins il n'y a pas de restriction.

Une fois votre duo de personnages créé, vous voilà lâché dans le vaste *open world* en tant que pseudo inquisiteur qui traque un groupe de mages maléfiques, sûrement responsables de la mort d'un dignitaire et de plein d'autres problèmes dans la région. Ce n'est qu'un point de départ pour de nombreuses heures de jeu, de quêtes annexes et de *craft.* Car oui, vous pourrez fabriquer tout votre équipement via les nombreux composants glanés çà et là, si jamais votre niveau de compétence est suffisant.



Au cours de vos voyages, vous tomberez (ou surprendrez) des créatures belliqueuses et là, chose de plus en plus rare et pourtant quasi miraculeuse, le jeu passe en mode tour par tour, chaque action (attaque, sort, déplacement) coûtant un certain nombre de points pour être effectuée. Ainsi, les actions ou les sorts les plus puissants nécessiteront peut-être que vous économisiez vos points pendant un tour pour être lancé ensuite. À l'opposé, si vous voulez donner un simple coup de dague, vous aurez le loisir de porter plusieurs attaques au cours du même round. Un système comme *Fallout 1 & 2* largement amélioré, en quelque sorte.

Du rôle en JV

Comme ses prédécesseurs *Baldur's gate* et *Planescape*, *DOS* fait la part belle aux dialogues, que ce soit avec les PNJ ou entre les membres de votre *posse*. Vous pouvez les faire converser à loisir, tel le Lord Casque Noir moyen, et augmenter les tensions ou les romances au sein du groupe suivant les réponses que vous choisissez. Votre équipe ne se limitera pas aux deux personnages de départ, vous aurez la possibilité d'embaucher des mercenaires tout au long du jeu et de découvrir via les nombreuses lignes de dialogues leur caractère et leurs motivations. Ça sera en plus une bonne occasion pour les recaser dans vos parties classiques.

Élément sympathique et rare dans ce genre de jeu, vous pouvez jouer en multi, à deux pour l'instant, tant qu'il n'y a pas de *mod* pour changer ça.

Welcome to bonus stage

Dès le départ, *DOS* a été conçu pour que l'expérience ne s'arrête pas avec le scénario du jeu. *Larian* va en effet mettre à disposition un outil pour créer ses propres aventures. Cet élément viendra encore allonger la durée de vie du jeu, qui s'annonce déjà énorme.

Au final, avec un prix bien plus modique que la plupart des JV neufs et un potentiel qui n'a pas encore été exploité à fond, *DOS* fait une entrée fracassante sur la scène des JdR en 3D isométrique qui se font de plus en plus rare. Si vous ne saviez pas quoi faire cet été, le problème est en partie réglé.

David Burckle

J'aime :
+ Du old school au sang neuf.
+ Le multijoueur.
+ Un *kickstarter* qui prend pas ses clients pour des c…
+ L'outil de création.

J'aime moins :
- ???

INTERVIEW | FIGURINES

La Guerre au garage

« Un truc qui n'avait jamais été fait »

C'est l'histoire d'un délire entre potes qui a pris une belle ampleur. Au départ, Mat, formation d'arts appliqués et Rémi, monteur vidéo, décident de mettre en commun leurs compétences pro pour se faire plaisir dans des rapports de bataille en vidéo de leurs parties de Warhammer. Et petit à petit, chaque nouvelle vidéo est attendue par une communauté de fans et les deux lascars poussent le concept de plus en plus loin : décors, figs customisées, traveling sur rails pour les caméras, animations 2D, ils n'ont aucune limite. Rencontre avec Mat.



CB : Comment est née *La Guerre au garage* (GaG) ?

Mat : On a voulu proposer un truc qui n'avait jamais été fait, c'est-à-dire des rapports de bataille en vidéo, avec des pictogrammes animés. Rémi a une technicité incroyable dans le montage vidéo, c'est son métier. Et les rapports de bataille qu'on regardait dans les magazines étaient super intéressants il y a une quinzaine d'années, mais tout ça était statique, quoi. Aujourd'hui, les rapports de bataille qui existent sont de pire en pire. En fait, c'est orienté sur le fabricant qui fait la promotion de sa nouvelle armée, mais il n'y a plus l'intérêt des premiers temps, sur la tactique, sur le jeu en lui-même et sur les armées choisies. On s'est dit qu'on voulait retrouver cet esprit mais en vidéo, avec un super montage et des explications de haut niveau. C'est quelque chose qui n'existait pas.

CB : Vous avez customisé le rapport de bataille, en gros ?

Mat : Au départ, ça a commencé comme une blague. On s'est dit « *tiens, on va en faire un pour rigoler* ». La communauté a tellement répondu présent (GaG 1 a été vue plus de 42 000 fois sur *Youtube*) qu'on a poussé le concept plus loin. On l'a fait parce qu'on avait envie de le réaliser pour nous, parce qu'on trouvait ça chouette et marrant, et c'est devenu vite culte dans le milieu. Et ça nous a motivé à pousser à l'extrême notre délire. Il y a la partie jeu, parce qu'on est des gros joueurs et tournoyeurs en France. On se balade pas mal et on a une connaissance technique du jeu assez élevée, et puis on a le plaisir de la beauté de la fig bien peinte, la table de jeu… GaG, c'est une vitrine. On est des amateurs mais on fait ça comme des pro.

CB : Votre dernière vidéo, GaG 5, a marqué un tournant au niveau de la qualité, avec des artworks réalisés spécifiquement, des mouvements de caméras, une vidéo d'intro sur le background du scénario, un décor impressionnant… C'est quoi la suite ?

Mat : Pour moi, GaG n'a pas de limite. Plus on avance, plus on prend du temps pour les faire. Un truc qui a pris un mois pour le 1, on a pris neuf mois pour le 5. On peut toujours s'améliorer sur les décors, les armées, augmenter la qualité des prises de vues et du son. Après, je pense qu'il y a pas mal de choses à faire à côté. Des tutoriels, par exemple, en vidéo toujours, comment on a fait pour monter la table, monter et peindre nos bonhommes, on montre les *off*, des vidéos pendant qu'on est en train de jouer la partie, intégrer des artworks pendant la vidéo de la partie. Il y a plein de choses à faire, plein d'armées, plein d'histoires à raconter.





CB : Vous avez lancé un financement participatif de vos vidéos sur *Tipeee*, ça fonctionne ?

Mat : Ça marche super bien. En tout cas, on est très contents. *Warhammer*, c'est vraiment un hobby de niche mais le peu qui y joue vraiment connaît GaG et s'intéresse à notre travail. Après, c'est la magie d'Internet, c'est difficile de récolter de l'argent pour quelque chose qu'on a donné gratuitement pendant deux ans. Mais les gens suivent, on a pratiquement 1 000 like sur *Facebook*, le Tipeee, c'est une façon de les faire participer. Les gens s'engagent à nous soutenir à chaque vidéo et à ceux qui nous donnent pas mal d'argent, on leur donne des figurines, on file des artworks, on leur propose de venir au garage faire des parties contre nous, voir comment on travaille. Ils ont des vidéos en avant-première. Et nous, ça nous permet de financer un peu notre projet, qui est devenu hyper cher. On est à peu près à 600 euros pour chaque GaG pour le moment, sachant qu'on commence tout juste. Surtout, on commence à attirer vers nous des bonnes volontés. Par exemple, un mec s'est proposé pour nous faire notre prochaine table, un truc dément avec une tour d'elfes noirs d'1,50 m de haut !

CB : Toujours plus quoi !

Mat : Dison qu'à GaG, on a plein d'idées. Il y aura peut-être un virage à faire entre l'amateurisme et le professionnalisme. Pour l'instant, on est des amateurs, on n'est pas payés et on le fait pour le plaisir, mais on est énormément sollicités par des gens qui ne mettent pas forcément d'argent sur la table pour le moment mais qui s'intéressent à notre travail…

CB : Qui par exemple ?

Mat : Jeuxvidéos.com s'intéresse à notre boulot, des professionnels de l'édition du jeu de plateau et de la figurine. Mais pour le moment, le travail artistique – parce que je considère que ce qu'on fait c'est artistique, on peint nos bonhommes, on fait des intros en aquarelle, du montage, c'est des heures de travail, de recherche et d'élaboration – mais pour beaucoup de gens, il n'y a pas de reconnaissance de ce travail, surtout dans des vidéos postées gratuitement sur Internet. Mais tu ne demandes pas à un maçon de refaire ta salle de bain gratuitement en lui expliquant que ça lui fera de la pub et de la visibilité (rires). A mon avis, il n'y a pas assez de gens qui jouent à *Warhammer* pour créer deux salaires là-dessus, mais la qualité du travail fait que les gens du milieu de la figurine s'intéressent à nous. Pour le moment, c'est pour se faire plaisir. Après, on peut aussi aller voir d'autres systèmes de jeu. Pour l'instant, on est des gros fans de *Warhammer* donc c'est ce qu'on fait, mais si on évolue vers quelque chose de plus pro, pourquoi pas s'ouvrir à d'autres jeux.

Propos recueillis par Tête Brûlée

« La Guerre au Garage n'a pas de limite ! »



BD

LE COIN DES COMICS

Photonik, Mikros et compagnie

La génération Casus Belli première du nom *s'en souvient sûrement : dans les années 1980, aux côtés des super-héros Marvel, l'éditeur LUG proposait les aventures de ses propres figures costumées – devenues depuis cultes !*





Mikros, Photonik, l'Archer blanc… Des noms qui doivent forcément dire quelque chose aux nostalgiques des parutions kiosque telles que *Strange*, *Nova* ou *Mustang* – voire même *le Journal de Mickey* ! Ces super-héros – en tous points comparables à ceux venus des USA – sont pourtant de pures créations françaises, œuvres d'artistes comme Jean-Yves Mitton, Ciro Tota et François Corteggiani.

Petit tour d'horizon de ces personnages bien de chez nous !

Le retour des héros

Jusqu'à récemment, ces héros vieux de trente ans étaient cantonnés dans les pages des vieilles parutions qui les avaient accueillis – malgré quelques vagues tentatives de réédition n'ayant pas porté leurs fruits. Et voilà que, fin 2013, ils reviennent tous au même moment sur le devant de la scène grâce aux bons soins de trois éditeurs décidés à faire les choses en grand avec de belles intégrales de leurs aventures (et pour certains, des projets inédits !).

Du côté de Delcourt, quatre albums sont prévus pour Mikros (le premier est disponible, le deuxième sort en juin 2014) compilant toutes les aventures de ce héros et de ses alliés, dans des tomes titrés *Mikros Archives*. Couverture cartonnée mais intérieur noir & blanc : en effet, la colorisation de l'époque n'était pas de qualité suffisante pour être réutilisée et remettre le travail sur le métier aurait coûté bien trop cher. Cela dit, ce choix permet d'admirer le trait puissant de Jean-Yves Mitton et, au final, on s'y fait très bien !

Chez Black & White Éditions, Photonik fait son come-back en deux épaisses intégrales à couverture souple (la première est disponible, la seconde devrait sortir vers octobre 2014), là aussi en noir & blanc – pour les mêmes raisons que Mikros (et avec les mêmes avantages et inconvénients). Joie, un tome 3 verra le jour en 2015 avec des épisodes inédits : Ciro Tota se remet à sa planche à dessin pour l'occasion, comblant ainsi tous ses vieux fans !

Enfin, c'est Original Watts qui s'est chargé de réaliser un album compilant tous les épisodes de l'Archer blanc – grand format, couverture souple et intérieur couleur cette fois-ci. Ce très beau livre est déjà disponible et il contient l'intégralité des aventures de ce héros atypique, qui paraissaient à l'époque dans *le Journal de Mickey*.

Qui ça ?

Mais présentons donc ces personnages qui peuvent être méconnus du jeune public.

Mikros narre les aventures d'un trio de scientifiques (mais aussi sportifs émérites), capturés et transformés par une race insectoïde extraterrestre bien décidée à conquérir la Terre. Dotés de pouvoirs fabuleux, nos trois protagonistes vont déjouer les plans de leurs ravisseurs et devenir des super-héros confrontés à de nombreuses menaces ! Démarquage des *Fantastic Four*, Mikros est une série dynamique menée tam-



bour battant et nantie de dialogues fleuris : une bouffée d'air frais pétrie d'un bel esprit *Silver Age*.

Photonik est dans le civil le bossu Taddeus Tenterhook qui, après une exposition accidentelle à un cyclotron, acquiert des pouvoirs lumineux. Super-héros dans la plus pure tradition Marvel initiée par Stan Lee (son alter ego humain est pétri de problèmes personnels, les autorités se méfient de lui, etc.), Photonik maîtrise toutes les ficelles du *comic-book* à l'américaine : longues sagas épiques, développement des origines et pouvoirs du héros et de ses alliés, impressionnante galerie d'adversaires, etc.

L'Archer blanc est un héros dans la tradition Robin des Bois, qui officie dans un futur dystopique où, après une guerre ayant mené au chaos, la ville de Sherwood est tombée aux mains du tyran Klorvos et de ses miliciens. Annoncé par une prophétie, se dresse alors le champion du peuple et de la liberté : l'Archer blanc, équipé d'un arc magique qui va lui permettre de sauver sa ville de la dictature. Composée de courtes histoires de dix pages, la saga de ce héros n'en est pas moins haletante et particulièrement bien construite.

Inspiration

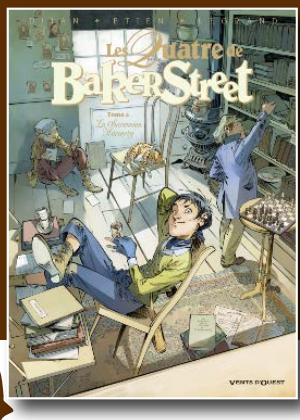
Il existe un jeu de rôle qui développe un univers de super-héros issus des *french comics* des années 1960 à 1980 : *Hexagon Universe*. Et bien que ni Mikros, ni Photonik, ni l'Archer blanc ne fassent partie de l'univers Hexagon, le background de ces comics et du JdR sont considérablement proches. Il n'est pas bien difficile d'inclure ces personnages au sein de la licence, amenant avec eux tout leur casting et leur mythologie. Il est d'ailleurs très aisé de créer des liens avec ce qui existe déjà dans l'univers Hexagon : et si l'Archer mystérieux était un précurseur de l'Archer blanc, lui-même devenant dès lors l'héritier futur de la Confrérie des Archers ? De même, de nombreux héros Hexagon doivent leurs pouvoirs à des extraterrestres (ils sont même regroupés au sein de l'équipe des Strangers) : Mikros et ses amis étant dans le même cas, ils s'inscrivent dans cette tradition. Quant à Photonik, personnage très emblématique, il trouverait sans peine sa place dans l'univers Hexagon en tant que pilier.

Si le meneur de jeu souhaite simplement convier ces super-héros dans son univers personnel motorisé à partir de *ICONS* par exemple, la conversion en caractéristiques chiffrées ne posera aucun problème : les auteurs ont en effet pris bien soin de détailler au mieux les compétences et pouvoirs des personnages qu'ils ont inventés – comme pour lui faciliter le travail !

Romain d'Huissier







BD

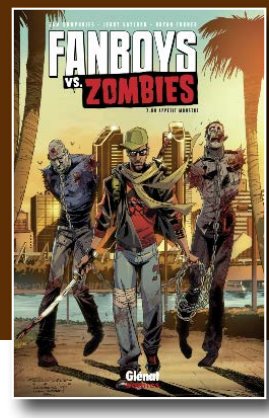
Tome 5 : La succession Moriarty

Attention (petit) spoiler !

Dans le tome 4, les Quatre de Baker Street apprenaient la mort de Sherlock Holmes, disparu dans les chutes de Reichenbach avec son ennemi juré, le professeur Moriarty. Privés de leur protecteur, ils commencent une nouvelle vie chacun de leur côté lorsqu'ils rencontrent un mystérieux individu qui n'est autre que le grand détective lui-même ! Celui-ci leur révèle que pour pouvoir lutter contre les successeurs de Moriarty, il doit rester mort aux yeux de tous. Il a donc d'autant plus besoin de ses auxiliaires. Et pour commencer, il leur demande de surveiller les sombres individus qui ambitionnent de devenir les nouveaux maîtres du crime à Londres. Bien entendu, les Quatre vont être entraînés dans de nouvelles aventures mouvementées… Si l'album est parfois un peu contemplatif, on retrouve avec plaisir les héros de cette série, d'autant plus qu'ils deviennent plus utiles que jamais à Sherlock Holmes…

Marc Sautriot

Éditeur • Vents d'Ouest
Auteur • Jean-Blaise Djian, Olivier Legrand et David Etien
Prix constaté • 15 €



BD

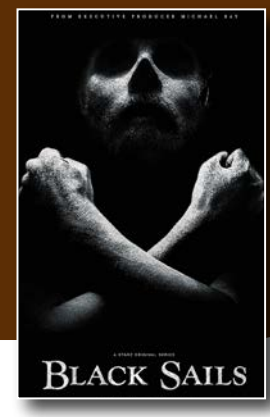
Fanboys vs Zombies – T2

Délire de geek

Suite au premier opus, nous avions laissé nos geeks préférés dans une situation peu encourageante. Spoiler alert : ce n'est pas seulement la Comic-Con mais toute la ville qui est en proie aux morts-vivants. Avec ce nouveau tome, le lecteur retrouve donc tout ce petit monde quelques temps plus tard. L'attitude à adopter en cas d'invasion zombie est un classique pour les geeks. Qui ne se demande par régulièrement où se rendre et comment s'organiser ? Franchement ? On trouve donc ici un mélange de toutes ces possibilités, mixées avec de purs délires de fanboys. Heureusement, le scénariste ne s'arrête pas en si bon chemin et avance même quelques particularités plutôt inattendues pour ses zombies. Bref, même si la série semble encore se chercher un peu, elle trouve progressivement ses marques et offre une alternative sympathique aux *Walking Dead* et autres locomotives du genre.

Laurent Devernay

Éditeur • Glénat
Auteurs • Sam Humphries & Jerry Gaylord
Prix constaté • 15 €



SÉRIE (VO ET VF)

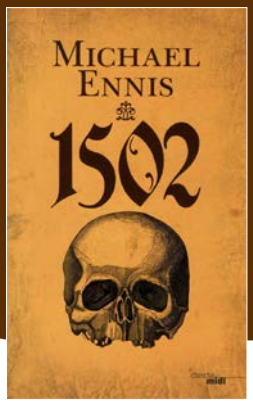
Black Sails

Skulls and Crossbones in Nassau

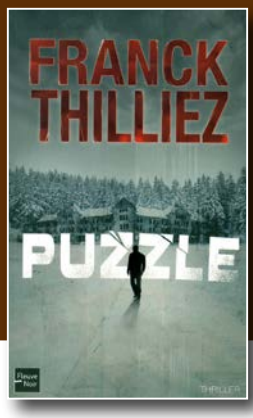
Les pirates ont le vent en poupe, l'historique aussi… Voici venir *Black Sails*, une série sur l'âge d'or de la piraterie. La série se déroule à Nassau pendant la genèse de la fameuse république pirate. Elle relate les aventures du capitaine Flint vingt ans avant les événements de l'Île au trésor. Malgré la présence de personnages comme Flint ou Long John Silver et un décalage temporel de quelques années par rapport à la réalité, la série se pare d'un vernis historique avec la présence dans les rôles principaux de personnages historiques comme Jack Rackam, Ann Bonny ou Charles Vane. On y assiste dès le premier épisode à un conseil sur un navire, à l'élection d'un capitaine et aux manigances politiques au sein des équipages. Une série idéale pour s'imprégner de l'ambiance de *Pavillon Noir*, qui fera d'ailleurs écho à la fameuse campagne du Hollandais Volant.

Julien Dutel

Chaîne • Starz (USA) et OCS Max (France)
Matériel • Série de 8 épisodes (saison 1) renouvelée pour une seconde saison de 12 épisodes.







ROMAN

1502

L'histoire du Prince de Machiavel

Imola, 1502 Ap. J.C. Les cadavres démembrés de jeunes femmes sont retrouvés disséminés autour de la ville. Dans la main de l'une d'elle, un bijou ayant appartenu à Juan Borgia, le fils favori du pape Alexandre VI, assassiné quelques années auparavant. Ainsi débute un thriller fortement inspiré par des faits réels et dont les rôles principaux sont occupés par Cesare Borgia, Leonardo da Vinci et, au premier plan puisque narrateur, Niccolo Machiaveli.

Intrigues politiques, complots, personnalités fortes et violentes voire psychopathes, sorcières, plans mystérieux… Autant d'éléments qui inspireront les MJs ! Le bras de fer entre Cesare Borgia et les *condottiere* aurait tout à fait sa place dans le JdR du *Trône de fer* ; les meurtres en série et le rite de la chevauchée du bouc ne dépareilleraient pas dans un scénario de *L'Appel de Cthulhu* ou de *COPS*. Une excellente lecture pour vos longues soirées d'hiver !

MS

Éditeur • Le Cherche Midi
Auteur • Michael Ennis
Prix constaté • 22,50 €

JEU DE PLATEAU

Les Contrées de l'Horreur

Changement d'échelle !

Fan inconditionnel de l'univers créé par HP Lovecraft, je me fais un devoir de jouer à tous les jeux qui y font référence, et ceci depuis le début des années 80. L'un des titres phares était et reste encore *Horreur à Arkham*, qui a connu deux éditions, malgré une lecture des règles un peu lourde et des parties qui peuvent s'éterniser. *Les Contrées de l'Horreur* semble découler du jeu phare de *Edge*, mais repris et remastérisé par un certain Corey Konieczka de *Fantasy Flight Games* dont j'ai déjà parlé dans de précédents *Casus*. Cet homme semble avoir un don pour phagocyter, ingérer et recracher des règles de jeu pour en faire des jeux fluides, finalement avec des principes originaux et agréables à jouer. Du coup, une très belle mécanique accompagne l'un des jeux les plus narratifs du marché. On retrouve des similitudes avec son ancêtre mais on sent bien que tout a été mis à plat et réfléchi. Et il est incontestable qu'il est plus agréable de parcourir notre bonne vieille planète afin de lutter contre le mal que d'être enfermé dans une ville, aussi mythique soit-elle.

Farid Ben Salem

Éditeur • Edge Entertainement
Prix constaté • 53,90 €

ROMAN

Puzzle

Paranoïa alpine

Rappelant *The Game*, le film de David Fincher, *Puzzle* plonge son héros, Ilan, dans une ambiance de paranoïa alors qu'il est entraîné dans un jeu justement intitulé *Paranoïa*. Huit joueurs, dont Ilan, sont en compétition dans une chasse au trésor se déroulant dans un ancien asile, en plein cœur des Alpes, en plein hiver. Mais Ilan craint que les organisateurs ne cherchent à lui arracher un secret lié à ses parents, morts dans un accident. Sans parler d'un assassin qui semble avoir échoué dans l'asile… Redoutablement efficace, *Puzzle* pourrait inspirer aux MJ un « donjon » original, adaptable à tout types d'univers, du medfan au contemporain en passant par la SF : au lieu de pièces pleines de monstres et de trésors, il s'agit ici avant tout d'énigmes, de cas de conscience et de paranoïa. Détail amusant pour les rôlistes : l'un des joueurs s'appelle Vincent Gygax et se trouve être le neveu d'un certain Gary…

MS

Éditeur • Fleuve Noir
Auteur • Franck Thilliez
Prix constaté • 20,90 €







ROMANS

La trilogie Morgenstern

Un agent très spécial !

Le projet Bleiberg, *Le projet Shiro* et *Le projet Morgenstern* racontent les aventures d'Eytan Morgenstern, un agent du Mossad qui pourchasse les nazis depuis plus de soixante ans (oui, soixante !). La narration, nerveuse et efficace, alterne les scènes d'enquête et d'action qui se déroulent de nos jours un peu partout dans le monde, et des scènes qui ont lieu dans le passé, essentiellement durant la Seconde Guerre Mondiale, en Allemagne, en Pologne et au Japon, et qui sont à l'origine des intrigues des trois ouvrages. Se basant sur des faits réels (tentative des créer des Übermensch, expériences secrètes de virologie…), David Khara mêle brillamment le polar, le thriller et le roman d'espionnage tout au long de ces romans dont la toile de fond est la manipulation génétique et le développement d'armes bactériologiques. Un régal à lire, et une excellente inspi pour *JB007* et *CO Contemporain* !

Marc Sautriot

Éditeur • Critic Editions et 10-18
Auteur • David S. Khara
Prix constaté • 16,44€ à 19€ pour les exemplaires Critic éditions ; 7,13 à 7,70€ pour les poches

BD

Les Elfes, T6

Parce que c'est le meilleur de la série !

Au départ, *Elfes* est un beau concept éditorial : cinq tomes plus ou moins indépendants se passant dans un même univers med-fan mais s'attachant à chaque fois à un type d'elfes en particulier. Elfes bleus, sylvains, blancs, demi-elfes et elfes noirs. Sauf que voilà, malgré des scénarios plutôt basiques ou, en tous les cas, pas très originaux, le succès a été au rendez-vous, sans doute aussi grâce au talent de dessinateurs bien choisis. Bref, voilà un tome 6 qui repart sur la trace des elfes bleus (et prochainement un tome 7). Cette fois, le scénario reprend des clés laissées dans les précédents tomes, s'inscrit dans une intrigue plus profonde, et le charme agit. On se met à ne plus regretter l'achat des six premiers tomes et on a bien hâte de voir comment tout cela va continuer. Le dessin est toujours très agréable et nombre de séquences peuvent servir à élaborer un scénario d'enquête et de voyage. Bref, une bonne BD med-fan comme il n'y en a que quelques-unes chaque année.

Damien Coltice

Éditeur • Soleil
Auteurs • Istin, Duarte & Saito
Prix constaté • 15 €

MUSIQUE

Black Sails

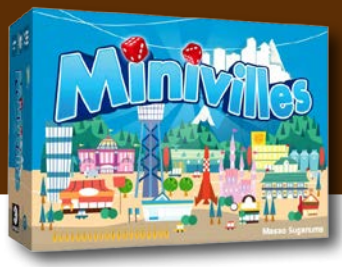
Battlestar Piratica

Il est à la mode, Bear Mc Creary, dans le monde des séries, depuis son travail sur la nouvelle série *Battlestar Galactica*, et à raison. Ses qualités de compositeur sont indéniables et le voilà qui nous plonge dans une ambiance entre piraterie et modernité avec, comme à son habitude, une composition mêlant musique orchestrale et rock. On reconnaît ses gimmicks de composition, on les apprécie et on les savoure… mais on se laisse surtout emporter par le générique grandiose et l'intégralité des morceaux issus de cette première saison. Et même si l'on reconnaît son style, la musique ne manque pourtant pas d'originalité. Les vingt-et-un morceaux dépeignent de multiples situations et seront facilement utilisables lors de vos parties. Les morceaux sont longs (de trois à cinq minutes), certains dépassant même les dix minutes. Une bande son à acquérir, à écouter et à utiliser dans vos parties !

Julien Dutel

Label • Sparks and Shadow
Compositeur • Bear Mc Creary
Matériel • 1 CD (21 pistes, 78mn)
Prix constaté • 14,98$ (CD en import), 8,29€ (mp3)







ROMAN

Chronique de Tramorée

Du sang neuf…

Difficile de dire tout le bien que mérite cette saga d'origine espagnole sans trop déflorer le sujet. En effet, tandis que *Zémal, l'épée de feu* débute comme une geste de fantasy épique, chacun des cinq tomes nous dévoile progressivement un monde surprenant, différent et surtout d'une rare cohérence. Or cette découverte, à travers le parcours de héros attachants et d'enjeux toujours plus vastes, contribue pour beaucoup au plaisir de la lecture. Qu'il vous suffise donc de savoir que Chronique de Tramorée est un peu la *Sagrada Familia* de la fantasy : un mélange de genre très réussi à visée céleste et… une œuvre à ne pas manquer. Le tome final est paru en français cet hiver. Profitez-en, les fans de la première heure auront tout de même dû attendre ce dénouement presque huit ans. Et, une fois n'est pas coutume dans les longues fresques, il s'avère largement à la hauteur du parcours.

Laurent Bernasconi

Éditeur • L'Atalante
Auteur • Javier Negrete
Prix constaté • entre 21 et 27€

JEU DE PLATEAU

Minivilles

SimCity plateau

Une demi-heure à tuer avec votre petite famille ou vos potes, et vous avez envie de prendre les rênes d'une ville comme au bon vieux temps de *SimCity* ? *Minivilles*, le nouveau jeu de *Moonster Game* en provenance directe d'extrême orient, vous met chacun dans la peau d'un dirigeant d'un hôtel de ville qui encaissera les subsides et prendra les décisions concernant les nouvelles constructions urbaines. L'objectif étant d'acquérir quatre constructions particulières qui changent à chaque fois légèrement les règles du jeu. Dès le début de la partie, votre hameau sera constitué d'un champ de blé et d'une boulangerie. Objectif : en faire une mégalopole. À chaque tour, vous lancez 1 ou 2 dés qui vont déclencher des revenus. Ceux-ci seront fonction des cartes construction que vous avez achetées. Mais attention, là est la subtilité, les revenus n'arrivent pas tous de la même façon. En fonction des cartes et du résultat des dés, ils peuvent être accordés à vous ou à vos adversaires. Pire, vous devrez peut être transférer de l'argent de votre cagnotte vers les communes voisines. Un peu de proba simple et des choix parfois cornéliens. Un jeu à posséder dans sa ludothèque.

Farid Ben Salem

Éditeur • Moonster Games
Prix constaté • 22,50 €

BD

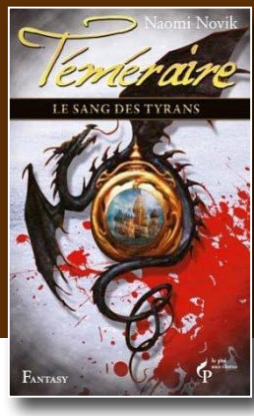
BD Jeux Makaka

La BD dans tous ses états

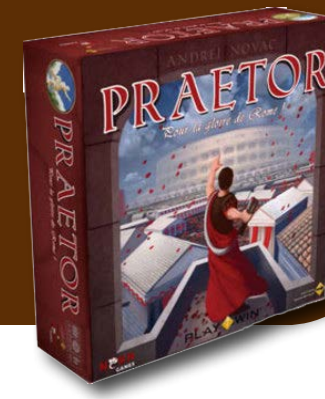
Makaka, jeune maison d'édition de livres, s'est faite connaître il y a très peu de temps avec *Chevaliers : une BD dont vous êtes le héros*. Rien de très original dans le principe, qui existe depuis les années 80, mais l'utilisation d'un format roman permettant un transport aisé, les illustrations efficaces et les histoires à rebondissements en font une référence aujourd'hui. Et je rajoute un argument : ce qui en fait maintenant la référence absolue, c'est le rythme de parution et les thèmes abordés. Il y en a pour tous les goûts en ce qui concerne les genres abordés, qui titillent nos papilles de geeks et de gamers : Médiéval, Pirates, SteamPunk, Sherlock… Et pour certains ouvrages, déjà plusieurs suites. Sur l'illustration qui accompagne ce billet, vous pouvez découvrir 5 des derniers livres sortis. Voici donc les compagnons idéaux pour vos vacances. De la lecture et du jeu jusqu'à la rentrée.

FBS

Éditeur • Makaka
Prix constaté • entre 17 et 19 €







ROMANS

Téméraire

Les dragons de Sa Majesté

Disons-le de suite. La série *Téméraire* de Naomi Novik (8 tomes à ce jour, le prochain à paraître aux USA en 2015) n'est pas de la grande littérature, quand bien même son premier tome ait été nominé pour les Hugo et les Locus 2007. Ce serait même plutôt le genre de bouquins qu'on pique à son gamin quand on ne sait pas quoi faire. Alors pourquoi en parler ? Parce qu'il y a quelque chose de titillant à lire les aventures du Capitaine Laurence, ancien capitaine de la Navy devenu par la force des choses membre du Dragon Corps britannique affrontant de viles hordes napoléoniennes dans cette uchronie qui vous conduira en Chine, en Turquie, en Prusse, au Cap, dans la région des Grands lacs africains, en Australie et aux Amériques (pour le moment). Bref, on fait le tour du monde tout en se disant que, finalement, en virant la couche de gnangnan et en motorisant le tout avec le futur *Dragon Brigade RPG* (motorisé en Cortex Plus) de Margaret Weis, ça pourrait peut être le faire. Mais dépêchez-vous, le bon Peter Jackson a acquis les droits…

Philippe Rat

Éditeur • Pocket ou Pré au Clercs
Auteur • Naomi Novik
Prix constaté • 8€ (poche) / 21€ (broché)

BD

Servitude T4

Déjà un classique

Si vous n'avez pas lu l'interview d'Eric Bourgier, co-auteur et dessinateur, jetez-vous sur CB3 et vous en apprendrez un peu plus sur la série et comment Servitude était au départ l'univers de jeu de rôle d'Eric et ses potes. Pour le quatrième volet, l'intrigue se resserre autour d'un des cinq peuples du monde. On découvre la civilisation des Iccrins, soumise à l'influence des Anges. Isolationnistes, capables de faire voler des barges, les secrets de ce peuple sont sur le point de voler en éclat quand Filène d'Anar, accompagnée de Kiriel (le héros du livre I) revient quinze ans après sa disparition pour révéler une triste vérité. Comme les autres livres, l'intrigue politique centrée sur un peuple se dénoue au cours du tome et on attend avec une impatience non contenue le dernier livre qui permettra aux auteurs de dévoiler les enjeux transversaux à tous les peuples du monde de Servitude. Pour finir, cette BD s'admire autant qu'elle se lit. Le dessin en couleurs directes de Bourgier est encore une fois somptueux. Un voyage en soi.

Tête Brûlée

Éditeur • Soleil
Auteur • Bourgier - David
Prix constaté • 14,50 €

JEU DE PLATEAU

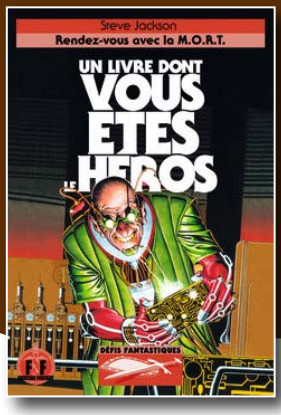
Praetor

La rome allemande !

Après *Les Bâtisseurs* de Fred Henry, un nouveau jeu de construction de ville. Là où le premier favorisait la simplicité et l'accessibilité, *Praetor* propose une simulation plus poussée à la grande époque de Rome, et plus particulièrement celle d'Hadrien qui cherchait à consolider les frontières établies plutôt qu'à les élargir. En tant qu'ingénieurs, les joueurs devront accumuler le plus de points de faveur dans le but d'être désigné Praetor. Pour cela, ils devront user, c'est bien le mot, au mieux leurs ouvriers représentés par des dés à 6 faces. Ces derniers prendront de l'âge et changeront donc de face de dés jusqu'à atteindre la retraite : 6. Plus un ouvrier est expérimenté ou âgé, plus il est efficace. Lors de la phase d'action, les joueurs vont assigner leurs ouvriers à des Tuiles Cités afin de les construire ou de les activer. Tout ceci est facilité par le tableau de bord que chaque joueur possède et qui permet de gérer tous les paramètres. *Praetor* est un bon jeu à l'allemande, qui s'appréhende vite.

Farid Ben Salem

Éditeur • Huginn & Muninn, HBO
Prix constaté • 38,90 €



LIVRE JEU

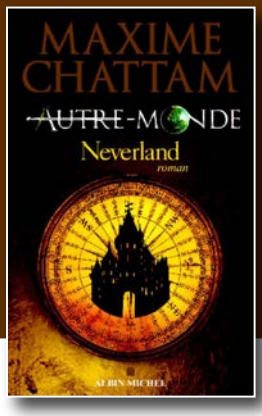
LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ça ne fait que recommencer !

Au moins trente ans que Steve Jackson et Ian Livingstone nous abreuvent d'aventures solo à vivre au creux de nos mains. Quel joueur ne s'est pas, une seule fois, amusé avec un de leurs livres que *Gallimard* a eu la bonne idée de traduire. Même si, au bout de quelques lectures, vous avez consacré quelques XP en dextérité à force de coincer les pages entre vos doigts comme moyen de sauvegarde pour éviter de recommencer au début, les nouvelles éditions de votre ancien passe-temps et les histoires inédites que propose la maison d'édition vous feront frémir jusqu'au bout des doigts. Vous allez donc pouvoir vous refaire la main avec les trois dernières sorties : d'abord deux resucées, *Dans les Entrailles de Torgar* de la série *Loup Solitaire* et *Rendez-vous avec la M.O.R.T.,* puis un inédit grand format au titre bateau, *le Sang des Zombies* de maître Livingstone.

FBS

Éditeur • Gallimard Jeunesse
Prix constaté • de 6 € à 13 €



ROMAN

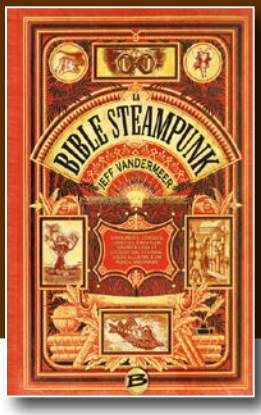
AUTRE MONDE T6 : NEVERLAND

Je rêvais d'un autre monde…

Entropia, le tome 5 de la série, se terminait sur une scène apocalyptique et un *cliffhanger* terrible. Le tome 6 démarre exactement là où l'histoire nous avait laissé. L'Alliance des Trois est séparée et la situation est critique : Entropia est en train d'envahir la planète et rien ne semble pouvoir l'arrêter. L'enjeu : trouver le troisième Cœur de la Terre pour espérer vaincre. Avec ce 6ème opus, Maxime Chattam livre une histoire plus posée, presque en opposition avec la situation d'urgence que vivent ses personnages. Là où il nous avait habitué, tous romans confondus, à un rythme haletant, il prend cette fois le temps de poser la situation, de décrire chaque lieu, de les explorer ; en particulier les emblématiques Neverland et Mangroz. Pour autant, n'allez pas croire qu'il ne se passe rien, bien au contraire. Mais il faudra attendre un an de plus pour arriver enfin au bout de cette fabuleuse saga !

Marc Sautriot

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



LIVRE

LA BIBLE STEAMPUNK

Science et merveilleux au service de l'imaginaire

Que vous soyez néophytes en la matière mais curieux du genre ou bien déjà mordu par la mouvance steampunk, ce superbe ouvrage est fait pour vous ! Sur plus de 220 pages couleurs vous saurez tout sur les origines (J.Verne, H.G. Wells) et la révolution industrielle, les fictions du genre (littéraires, comics, cinéma), les sous-genres (boilerpunk, clockpunk, dieselpunk, gaslight romance, mannerspunk, raygun gothic, stitchpunk), l'art, l'artisanat, la mode et l'esthétique steampunk (admirez les nombreuses photos qui embellissent le livre), les groupes de musique… et j'en oublie !

Vous l'aurez compris, cette Bible de l'ère Victorienne revisitée est un indispensable pour tous les voyageurs d'un futur qui est déjà arrivé.

Cyril Rolland

Éditeur • Bragelonne
Auteurs • Jeff Vandermeer & S.J. Chambers
Prix constaté • 30 €



BEAU LIVRE

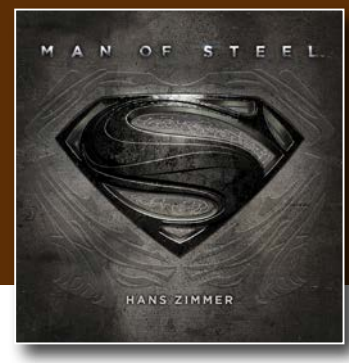
Game of Thrones, le livre pop-up

Le cadeau idéal

Il y a un auteur, scénariste puis écrivain, qui fait parler de lui depuis une quinzaine d'années. Son œuvre, déclinée en livres puis en série télévisée et évidement en jeu de rôle et jeux vidéo, est sujette aux débats les plus passionnés. Et même s'il n'hésite pas à faire disparaître votre personnage préféré, la richesse et la violence du monde qu'il a créé en font de Georges R. R. Martin la référence actuelle en matière de fantasy. Il est donc évident de découvrir tout récemment un livre pop-up en rapport avec le générique de la série télévisée *Game of Thrones*. Il manque juste la musique. Sans trop vouloir vous spoiler, vous pourrez découvrir sur plusieurs double-page Port-Real, Winterfell, Les Eyrié, le Mur, ainsi que certains personnages et objets. Même le livre est une véritable œuvre d'art, surtout quand vous le déployez complètement sur une table. A posséder absolument pour tout fan de GoT, il vaut largement son prix.

Farid Ben Salem

Éditeur • Huginn & Muninn, HBO
Prix constaté • 55 €



BANDE ORIGINALE DE FILM

Man of Steel

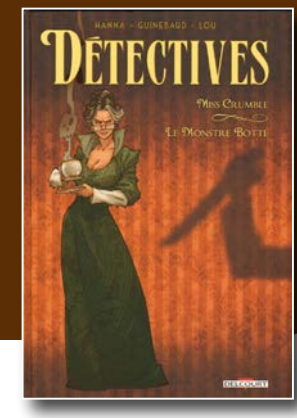
Puissant et utile !

Qu'on ait aimé ce remake/reboot de Superman, le moins que l'on puisse dire, c'est que du côté de la réalisation dans son ensemble, les équipes de Man of Steel ont travaillé d'arrache-pied pour proposer des images et une bande son de très grande qualité. Régnant sur le royaume de la musique de film et notamment celle que l'on peut utiliser pour les parties de JdR, le compositeur Hans Zimmer a de nouveau montré que, même avec le temps, il continuait de nous surprendre et de nous offrir des BO bien menées.

Dans Man of Steel, vous trouverez des plages longues et calmes, posant des ambiances variées sur le même thème ainsi que des plages d'action monumentales et épiques (longues aussi, merci pour les rôlistes). La version limitée deluxe propose quelques titres supplémentaires qui, sans être indispensables, apportent encore un peu plus de variété à cet album profond, en clair obscur et fiévreux. Parfait pour votre partie de ce week-end !

Damien Coltice

Éditeur • Water Tower Music
Auteur • Hans Zimmer
Prix constaté • 12 €



BD

Détectives – Miss Crumble

Le colonel Moutarde dans la cuisine…

1918. Le comte Crackersmith, dont on croyait qu'il avait péri au combat en 1914, revient d'entre les morts, pour le plus grand plaisir de la gent féminine du petit village de Sweet Cove. Mais l'ambiance est vite plombée par une série de meurtres sordides qui amène Miss Crumble, héroïne déjà rencontrée dans la BD *7 détectives*, à aider la police. Dialogues et personnages truculents, ambiance à la Miss Marple, cet album est un plaisir à lire. Mais ce *whodunnit* à la Agatha Christie a aussi tout pour faire un bon scénario de JdR orienté investigation. Je pense à *Crimes*, pour peu que l'on travaille l'ambiance. Et en ajoutant une fausse piste - une épouse éplorée adepte de Vulthoom -, on obtient aussi un bon *Cthulhu*. Ou encore, avec une petite transposition (Crackersmith en membre de la jet set disparu dans un crash en Amazonie), *COPS* n'est pas loin ! Une très bonne lecture pour les amateurs du genre.

Marc Sautriot

Éditeur • Delcourt
Auteur • Sylvain Guinebaud (dessin) et Herik Hanna (scénario)
Prix constaté •14,95€

ACHETEZ CASUS BELLI EN VERSION PAPIER OU PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE DE BLACK BOOK ÉDITIONS

www.black-book-editions.fr



DÉCOUVREZ NOS COUPS DE CŒUR JDR DU MOMENT !

LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ

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

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR — CASUS BELLI

Le Diable au corps

L'aventure se déroule dans la ville imaginaire de Talbeth (voir CB #4 "Les voleurs de Talbeth), mais vous pourrez la replacer à Korvosa, qui comporte des similitudes.

En quelques mots...

Un tueur en série sévit dans la Sentine, les bas-fonds de la cité. Sa cible ? Des tieffelins, horriblement mutilés, sans lien apparent entre eux. Les PJ vont devoir mener l'enquête, comprendre le mystère qui entoure ces assassinats, déjouer les fausses pistes et débusquer le tueur avant que les tensions entre communautés locales ne dégénèrent. Tout un programme.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 5-6
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

L'HISTOIRE POUR LE MJ

Lorsque la Plaie du Monde ébranla l'ancien royaume du Sarkaris et se mit à vomir des hordes démoniaques, de nombreux tieffelins virent le jour. Hulrun, un inquisiteur du Mendev dirigea avec zèle un pogrom contre cette race et beaucoup périrent sur le bûcher. L'ordre des Hérauts, créé lors de la Quatrième Croisade, permit de limiter l'inquisition mais nombre de tieffelins fuirent dans tout l'Avistan. Depuis, beaucoup se sont installés dans les royaumes où, bien que généralement mis à l'écart par les autres habitants, ils peuvent enfin vivre comme des citoyens libres et non comme des esclaves ou des bêtes traquées.

À Talbeth en Varisie, quelques tieffelins travaillent à l'Académie de magie où ils ont constitué une milice privée. Mais la plupart de leurs congénères vivent dans les bas fonds de la ville et travaillent sur les docks. Au cours des derniers mois, une vague de meurtres est survenue dans ce quartier. Les victimes sont toutes des tieffelins dont les corps ont été retrouvés horriblement mutilés. De nombreux autochtones pensent qu'il s'agit de l'œuvre du Caïman, une légende locale. Mais le véritable tueur est en fait un tieffelin dément du nom de **Méloch** qui tente de remodeler la destinée de sa race.

Sybellius est un haut mage de l'Académie de Talbeth, professeur de nécromancie et secrètement membre influant du culte local d'Urgathoa. Un jour, alors qu'il se trouvait au Mendev, il sauva la vie de Méloch des mains de l'inquisition et il le ramena avec lui à Talbeth. Méloch étant trop chétif pour être un milicien de l'Académie, Sybellius demanda à son meilleur élève, **Rolth**, de le prendre comme assistant. Méloch s'installa dans un bateau abandonné du port et demeura au service du jeune nécromancien, l'assistant principalement dans ses sombres activités.

Rolth est en partie responsable des massacres perpétrés par son assistant. En effet, il y a quatre mois, il a engagé le malheureux tieffelin pour éliminer un officier de la ville qui enquêtait sur ses activités dans le cimetière. Rolth récompensa Méloch avec une gemme trouvée dans un caveau et provenant d'un ancien temple oublié. Malheureusement pour lui, le joyau était maudit. Il s'agit en réalité du *troisième œil de Lamashtu*, une gemme contenant un fragment de la folie de la reine démoniaque. Au fil des jours, la corruption de la gemme a fait basculer l'esprit fragile de Méloch, faisant naître un tueur psychopathe.

Méloch estime aujourd'hui que les tieffelins sont imparfaits car souillés par leur partie humaine. Des voix dans son esprit lui font croire que ses victimes l'appellent et le supplient de les tuer pour renaître sous la forme de tieffelins parfaits. Rolth a constaté que la folie gagnait son assistant et il a également découvert que ce dernier est en train de concevoir une créature artificielle à partir de membres de tieffelins amputés. Après en avoir été informé, Sybellius a choisi de laisser ce génie



malade poursuivre son œuvre pour voir s'il n'y aurait pas d'opportunité à saisir du résultat de cet abominable projet. Méloch a bientôt terminé sa première création, un assemblage de différents membres dépareillés, récoltés sur ses victimes : un effroyable golem à l'apparence démoniaque.

Méloch arrive facilement à échapper aux gardes de la ville en dépit de tous leurs efforts et, à mesure que les meurtres se multiplient, les habitants commencent à perdre foi en la justice et les autorités locales, dont le pouvoir est déjà fragile. Lorsque les enquêteurs échouent à résoudre un crime, le gouverneur fait généralement appel à des aventuriers et plus particulièrement à l'équipe de Xavos, un brillant enquêteur. La détermination sans faille de ce personnage a déjà permis par le passé de mettre fin aux agissements de quelques-uns des ennemis les plus dangereux de Talbeth. Xavos a donc sollicité le gouverneur pour résoudre l'affaire mais son arrogance, son attitude cavalière et ses propos déplacés ont exaspéré l'autorité qui a préféré faire appel à un autre groupe : nos aventuriers ! Xavos n'a pas avalé ce refus. Sa fureur et son désir de vengeance ne font que croître au fil des jours. Mais ce sera le sujet d'une autre aventure...

SYNOPSIS

Les aventuriers ont seulement deux jours pour découvrir l'identité du tueur avant que le golem ne soit achevé. L'aventure débute lorsque les PJ se rendent dans le quartier de la Sentine (les bas fonds de Talbeth, près du port) sur les traces du Caïman. La légende urbaine mentionne le fantôme →

Ce n'est jamais bon signe quand la crypte de l'école de magie sert de morgue...

d'un contrebandier qui serait à l'origine des meurtres. Sybellius, le puissant mage de l'Académie de magie, ne souhaite pas que les aventuriers interfèrent avec les affaires de Méloch et il congédie ces derniers de l'Académie où reposent les dépouilles des victimes. Il envoie ensuite des tueurs pour mettre un terme définitif à leurs investigations. En parallèle, les vives tensions entre des tieffelins en colère et les humains dégénèrent finalement en de violents affrontements de rue. Si les PJ n'identifient pas le tueur à temps, un massacre survient dans une auberge. Seul point positif, les indices sont alors évidents et mènent droit au responsable. Les PJ devront ainsi faire face à Méloch dans son antre mais, avant de mettre un terme à sa folie meurtrière, ils vont devoir affronter sa création diabolique.

Accroche

Le gouverneur Dolgen Rhagarron fait appel aux aventuriers pour enquêter sur une série de meurtres sordides survenus dans les bas fonds. Les gardes de la cité évitent la plupart du temps ce quartier dans lequel ils ne sont pas vraiment les bienvenus, ce qui ne facilite pas l'enquête officielle. Par ailleurs, les victimes étant toutes des tieffelins, citoyens de seconde zone, le commandant ne semble pas trop s'en préoccuper. Le gouverneur souhaite toutefois que le tueur soit ramené mort ou vif et que justice soit faite pour montrer à la population que le nouveau pouvoir en place est actif. La cité n'a plus d'or à distribuer pour le moment mais il est prêt à offrir un objet (magique) de grande valeur (jusqu'à 10 000 po) présent depuis plusieurs générations dans le palais. Si les aventuriers sont d'accords, Sire Dolgen les invite à se rendre à l'auberge de l'Averne dans le quartier de la Sentine pour y rencontrer un tieffelin du nom d'Amnon qui pourra les renseigner.

PARTIE 1 - L'ENQUÊTE

Scène 1 : L'auberge et les premières pistes

Les PJ se rendent à l'auberge de l'Averne, lieu de prédilection de la communauté des tieffelins. Là, ils rencontrent leur contact Amnon qui va leur donner quelques pistes. Leurs investigations vont susciter des tensions entre humains et tieffelins amenant à un affrontement entre les deux races.

L'Averne

Les tieffelins réagissent avec surprise et méfiance lorsqu'un individu d'une autre race entre dans l'auberge. Amnon est le plus vieux client de l'Averne et donne régulièrement un coup de main au patron en gérant l'établissement lorsque ce dernier est absent. Lorsque les aventuriers entrent, il est en train d'alimenter la cheminée. Ancien soldat, grand et costaud, il a des yeux de braise et de grandes cornes qui le rendent impressionnant. Son apparence contraste avec son attitude plutôt sympathique. Une fois les présentations faites, il invite les aventuriers à une table et fait le point sur la situation.

« *Plus de la moitié des tieffelins de Talbeth vivent à la Sentine. Désœuvrés, beaucoup offrent leurs services en échange d'un abri et de quoi vivre. Les temps sont durs mais nous avons toujours fait face aux difficultés. Cependant, le mois dernier, nous avons retrouvé le corps de Kaïron, l'un de nos compagnons. Ses bras avaient été... arrachés. Au cours des semaines suivantes, sept autres tieffelins ont été assassinés de la sorte. Les gens du coin ont déjà trouvé un surnom au tueur. Ils tremblent en parlant à voix basse du*

Caïman. Osyliax prétend que ce sont les humains les vrais responsables de ces meurtres. En ce qui me concerne, j'aimerai juste ne plus avoir peur lorsque je sors de chez moi. »

Amnon est disposé à répondre aux questions des PJ, dont voici les plus probables :

- Comment les victimes ont-elles été tuées ?

« *Elles ont toutes subit de profondes entailles et certains de leurs membres sont manquants. Des gens pensent qu'il pourrait s'agir d'une sorte de bête tapie dans les profondeurs du port. Une bête qui s'en prendrait à notre espèce maudite.* »

- Y a-t-il un lien entre les victimes ou l'emplacement des meurtres ?

« *Les victimes travaillaient toutes à la guilde des dockers. Il y a eu huit morts en quatre semaines.* » Amnon peut indiquer l'emplacement des meurtres sur une carte de la ville. Cela ne forme aucun motif évident, mais cela permet de constater que les docks semblent être l'épicentre des assassinats.

- Est-ce que quelqu'un s'est intéressé à ces meurtres ?

« *Osyliax. C'est un tieffelin qui vénère le Buveur d'Âme, un seigneur de l'enfer qui combat pour la domination des royaumes humains par les diables. Depuis ces meurtres, de nombreux tieffelins l'écoutent beaucoup plus attentivement* ». Ce dernier point semble préoccuper Amnon qui souhaite vivre en paix. Osyliax passe beaucoup de temps à l'Averne et il est présent dans la salle.

- Qui a découvert la dernière victime ?

« *La dernière victime a été trouvée par Damator, un confrère. Il a trouvé la victime juste après l'agression et a tenté de la sauver, en vain…* » Damator est actuellement présent dans l'auberge et Amnon pourra les présenter.

- Ou sont les corps des victimes ?

« Les *corps ont été récupéré par l'Académie comme c'est toujours le cas ici lorsqu'il s'agit de tieffelins.* » L'Académie de magie est un établissement prestigieux mais aussi un véritable bastion enveloppé de mystère. On y enseigne les différentes écoles de magie et notamment l'invocation.

- Quel est votre théorie concernant le tueur ?

Amnon baisse la voix en répondant à cette question car il ne souhaite pas qu'Osyliax entende son opinion. « *Une créature vivante aurait certainement laissé plus d'indices, vous ne croyez pas ? Moi, je pense que ces histoires de fantôme ne sont pas que des affabulations.* » Si les PJ lui demandent d'en dire d'avantage, Amnon leur racontera la légende du Caïman (voir encadré).

Amnon fait de son mieux pour être utile. Il peut les escorter sur les divers scènes de crime où les présenter à d'autres tieffelins. Si besoin est, il peut s'arranger pour qu'ils soient hébergés à l'Averne. Des PJ un peu trop méfiant pourront douter des intentions d'Amnon, mais un test de Psychologie, un sort de *détection du mensonge* ou tout autre moyen similaire révéleront qu'Amnon est honnête et sincère.

Questionner les clients

La plupart des tieffelins présents dans la salle commune souhaitent simplement qu'on leur fiche la paix. Trois d'entre eux pourront toutefois apporter quelques indices aux PJ.

Osyliax (Guerrier 1/ Roublard 2 - NM)

Osyliax est un tieffelin à la peau sombre, affublé de pointes aux jointures de ses articulations. Son attitude initiale est inamicale. Amnon lui présente les aventuriers en prenant beaucoup de précautions et avertit préalablement les PJ qu'il s'agit →

Légende du Caïman

Les aventuriers pourront entendre la légende du Caïman par Amnon ou par Portos à la guilde des dockers. Il est également possible qu'un PJ connaisse déjà cette histoire en réussissant un test de Connaissances (folklore local) ou de Savoir bardique (DD 20).

Lorsque le Chéliax expansionniste s'intéressa à la région et que ses armées l'investirent pour apporter « la culture et la civilisation », la plupart des habitants fuirent. De nombreux autres, s'ils ne se soumettaient pas, furent faits prisonniers. Le Caïman était l'un d'eux, un cruel contrebandier surnommé ainsi en raison du caïman domestique qu'il tenait en laisse. Il s'échappa dans les tunnels de Talbeth mais fut enseveli sous des tonnes de décombres lors d'un affrontement qui ébranla la cité. D'après la légende, l'esprit du Caïman rôde encore dans les tunnels. Il existe des dizaines d'histoires évoquant la vengeance du Caïman. Parfois, il s'en prendrait aux descendants de nobles ayant pactisé avec les Chélaxiens, parfois à des contrebandiers arrogants qui invoqueraient son nom, donnant ses victimes en pâture à son caïman. Récemment, on lui attribue les meurtres des tieffelins dans la Sentine car ils incarnent la preuve vivante de la tentation diabolique des adorateurs des diables chéliaxiens. Devenu une sorte de « croque-mitaine », les égoutiers superstitieux portent toujours une ancienne pièce d'or de cette époque, qui les protégerait de sa colère.

d'un individu colérique qui a beaucoup d'amis tieffelins dans le quartier de la Sentine.

Osyliax est totalement dévoué à la doctrine d'un général d'armées de l'enfer surnommé le Buveur d'Âmes qui préconise la destruction de la race humaine. Osyliax accuse les humains de la milice de la Guilde des Dockers des meurtres et affirme que le fantôme du Caïman n'est qu'une excuse pour dissimuler leurs propres crimes. Il pousse les tieffelins à se rebeller et à prendre le contrôle de la Guilde des Dockers avant que les meurtriers ne frappent à nouveau.

Osyliax doit être présenté comme un individu suspect. Son hostilité est évidente et les PJ pourront se demander à juste titre s'il n'aurait pas mis en scène les meurtres pour susciter chez ses confrères un soutien au Buveur d'Âmes. Même s'il n'a pourtant rien à cacher, Osyliax refuse de coopérer à moins que son attitude ne devienne serviable (test de Diplomatie ou d'Intimidation DD 40). Et quand bien même, il n'a rien à avancer en dehors de sa théorie sur la Guilde des Dockers.

Si un PJ utilise de la magie pour tenter de le charmer et qu'il le remarque, il ac-



Les Tieffelins se rebellent sur les docks !

cusera les aventuriers d'être complices des tueurs. Sa réaction fait immédiatement chuter l'attitude de tous les tieffelins de la salle d'une catégorie. Tous ne soutiennent pas Osyliax dans son fanatisme mais ils ne toléreront pas que l'un des leurs soit menacé par des étrangers. Alors, à moins que les PJ ne veuillent se lancer dans un combat avec dix tieffelins en colère, provoquer Osyliax n'est pas une bonne option.

Osyliax passe le plus clair de son temps à l'Averne, prêchant auprès de tout tieffelin qui veut bien l'écouter. Par conséquent, si les PJ le surveillent, ils constateront qu'il ne quitte jamais l'auberge. Les rares fois où l'Averne ferme, il traîne sur le port jusqu'à ce qu'elle ouvre.

Damator (Guerrier 4)

Damator mesure deux mètres, sa peau est épaisse et écailleuse. Malgré son apparence imposante, Damator est l'un des membres les plus pacifiques de la communauté. Il est assez jovial mais pas très vif.

Damator pense que le tueur qui rôde dans le quartier de la Sentine est une sorte de monstre. Il avance cela en s'appuyant sur les blessures terrifiantes et les membres manquants des victimes. Damator a découvert le corps de la dernière victime et il est toujours sous le choc. Il raconte qu'il a aperçu la dépouille dans la pénombre, au bout d'une allée. Il lui semble avoir entrevu une silhouette penchée au-dessus mais, lorsqu'il l'a interpellée et s'est avancé, elle avait disparu. C'est seulement lorsqu'il s'est approché plus près qu'il a réalisé ce qu'il s'était passé. Le fait de réaliser qu'il se trouvait à moins de dix mètres de la chose qui tue le terrifie encore mais il est consterné de ne pas l'avoir mieux regardée. Si on le questionne sur l'état du corps, il le décrit de son mieux mais, encore sous le choc, il s'arrête et ne souhaite plus en parler. Si Osyliax voit que les questions des PJ dérangent Damator, il se lève rapidement pour le défendre contre ces « ignobles humains intolérants ».

Méloch (Magicien 7)

Plutôt petit, Méloch est également assez chétif. Sa fine peau lui colle aux os comme une tunique de cuir huileux. La forme de sa tête rappelle vaguement celle d'un démon Babau. Avant de le présenter aux aventuriers, Amnon leur demande de ne pas le brusquer car Méloch est un peu simple d'esprit et particulièrement effrayé par ces histoires de meurtres.

L'attitude initiale de Méloch est amicale. Son esprit est devenu fragile après qu'il ait échappé de justesse à l'inquisition mendévienne. Le *troisième œil de Lamashtu* l'a fait rapidement sombrer dans la folie. Assistant du nécromancien Rolth, lui-même élève du mage Sybellius, Méloch a beaucoup appris de ses maîtres et est devenu un nécromancien chevronné. Il traîne parfois sur les docks, attrapant des rats qu'il donne ensuite aux étudiants de l'Académie pour leurs expériences. Il est assez pathétique et débite un flot chaotique de paroles.

Méloch ne doit pas paraître tout de suite suspect, aussi il est important de le présenter comme un individu amical, pitoyable et sans défense, un vulgaire chasseur de rongeurs..

Si quelqu'un le questionne sur le tueur, la peur l'envahit immédiatement. Il bredouille des phrases peu compréhensibles (pensez au personnage de Gollum) : « Ça nous déchire. Ça montre nos faiblesses ! Ça nous domine ! C'est plus fort que nous ! Ça va tous nous tuer ! » Il continue ainsi tant qu'on l'écoute. Les autres clients de l'auberge ont l'habitude de l'entendre délirer ainsi et cela les attriste de le voir dans un tel état. Ils prendront sa défense si les PJ le contrarient.

Les élucubrations de Méloch ne font pas référence au tueur ni aux tieffelins mais aux voix qu'il entend dans sa tête. Lorsqu'il dit « ça nous déchire ! », il →

veut dire « *les voix me déchirent !* ». Pour le moment, les PJ ne devraient pas comprendre et vont probablement interpréter ses divagations comme des délires provoqués par sa folie et sa peur du tueur.

Si les PJ lancent une *détection du mensonge* sur lui ou une *zone de vérité* et qu'il rate son jet de sauvegarde, il devient très nerveux. Si on le force à répondre à une question qui l'obligerait à révéler ses crimes, il tente immédiatement de fuir dans la Sentine. Dans ce cas, les autres tieffelins prennent sa défense, supposant que les PJ le harcèlent. Arrangez-vous pour qu'il réussisse à fuir.

Méloch tue ses victimes avec une *dague +1 tueuse d'extérieur (natif)*, après les avoir appâté dans une ruelle isolée grâce à d'anciennes piécettes d'or cerclées de platine. Il utilise une *potion de grâce féline* pour accroître sa compétence de Discrétion et lorsque la victime ramasse les pièces dispersées, il se jette sur elle par derrière et délivre un coup de dague fatal dans la poitrine, aidé par un sort de *coup au but*.

Développement : Après avoir parlé aux tieffelins, le groupe devrait maintenant avoir un certain nombre de pistes à suivre. Ils peuvent vouloir examiner les corps à l'Académie, aller sur les lieux des crimes ou encore se rendre à la Guilde des Dockers où travaillaient les victimes.

Scène 2 : L'examen des corps à l'académie

Les professeurs et les étudiants sont les seules personnes autorisées à vivre dans l'enceinte de l'Académie. Les visiteurs ne peuvent y pénétrer que dans un but précis. L'école étant consacrée à l'invocation et au contrôle des démons, les tieffelins sont totalement acceptés et beaucoup ont rejoint les rangs de la milice privée de l'université.

Les PJ étant des enquêteurs officiels, Ornel, l'assistant administratif de l'Académie, les accueillera. Son attitude initiale est indifférente. Si les PJ l'interrogent sur les meurtres, il concède qu'il s'agit d'une terrible tragédie et confirme que l'Académie conserve toujours les dépouilles des victimes. Si les PJ souhaitent examiner les corps, ils devront faire passer l'attitude d'Ornel à amicale (test de Diplomatie ou d'Intimidation DD 15). Un magicien (mais pas un ensorceleur) bénéficie d'un bonus de circonstance de +5 sur le test. En cas de réussite, Ornel mène volontiers les aventuriers jusqu'à la crypte servant de chambre froide où sont entreposés les morts.

La morgue

Les murs de la crypte sont recouverts d'inscriptions, de sceaux mystiques et d'étagères débordantes de composantes de sorts. Les huit victimes sont allongées sur des tables contre le mur Est et recouvertes de draps de soie noire brodés d'argent.

Ornel autorise les PJ à retirer le drap protecteur (qui a l'effet d'un sort de *préservation des morts*) et à examiner les corps des tieffelins, mais uniquement en sa présence. Certains des corps ont des membres manquants tandis que d'autres arborent de grandes et profondes entailles dans la poitrine. Deux des corps n'ont plus de tête.

Indice 1 : Après avoir découvert le corps des différentes victimes, un test de Perception (DD 15) permet de réaliser que les dépouilles de ces tieffelins ne présentent pas ou peu de traits démoniaques ou diaboliques. Comme si le tueur avait tranché les parties des corps qui révèlent leur nature maléfique.

Indice 2 : Si un personnage réussit un test de Fouille ou de Premiers secours (DD 25) il note qu'en dépit des mutilations, toutes les dépouilles partagent une blessure bien spécifique : une blessure nette et profonde au milieu du

torse, probablement causée par une dague. Malgré la présence d'autres blessures effroyables, il semblerait que cette blessure au torse soit toujours le coup qui ait été fatal. Pour ceux qui ont raté leur test, les tieffelins semblent avoir été déchiquetés par une terrible bête.

Indice 3 : Un troisième indice est dissimulé à l'intérieur des corps et nécessite un test de Fouille ou de Premiers secours (DD 30). Un test réussi révèle que la partie manquante du corps a été soigneusement découpée. Les chairs ont été méticuleusement ciselées et dissociées pour préserver le membre du mieux possible. L'ablation a été opéré post-mortem et d'une façon qui indique que le tueur est patient et qu'il a disposé de suffisamment de temps en présence du corps. L'assassin a peut-être des connaissances médicales ou, du moins, connaît parfaitement le corps « humain », à en juger par la précision des amputations (Méloch a en effet beaucoup appris avec Rolth).

Communiquer avec les morts : Sur l'ensemble des corps, seuls quatre ont une tête suffisamment complète pour qu'un sort de *communication avec les morts* puisse fonctionner. Et parmi ces quatre corps, seul le plus récent, celui découvert par Damator, est en assez bon état de conservation pour que cela fonctionne correctement. Une *communication avec les morts* sur les trois autres corps fonctionnera de façon limitée et ne permettra d'obtenir que deux à quatre mots par réponse.

Si les PJ demandent une description du tueur, les morts disent simplement qu'il est très rapide, petit et maigre. Aucune des victimes n'a vu Méloch avant d'être tuée. Concernant la race de l'assassin, les morts répondent tous qu'il s'agit d'un tieffelin. Aucune réponse ne permet d'identifier clairement Méloch comme étant le tueur mais cela devrait néanmoins orienter les PJ en ce sens.

Créature. Peu de temps après que les PJ aient examiné les corps, ils sont interrompus par l'arrivée du mage Sybellius qui grommelle : « *Quelle est la raison de cette intrusion dans la crypte du département de nécromancie ?* ». Pas très grand et arborant une barbichette poivre et sel, Sybellius dégage toutefois une certaine aura d'autorité. Il est vêtu d'une robe de velours bleu foncé et porte autour du cou le sceau de son titre de haut mage et professeur.

La dernière chose que souhaite Sybellius, c'est que des aventuriers viennent fouiner à l'Académie. Les PJ étant là sur mandat officiel, il écoute ce qu'ils ont à dire, puis les informe que les corps des tieffelins reposent désormais sous la protection de l'Académie et qu'ils n'ont nullement besoin de l'aide d'aventuriers. Il leur demande de quitter l'Académie sur-le-champ car ils perturbent leurs propres investigations. Bien entendu, Sybellius n'a aucune intention de partager ce qu'il sait. Il reste poli mais son message est clair : *disparaissez !*

Les PJ peuvent tenter de glaner des informations de façon détournée auprès du mage avant de partir mais il ne dira rien de plus. Il avancera simplement que l'Académie est sur le point de localiser le meurtrier. Si son attitude devient serviable (un bel exploit !) il peut glisser une confidence à un PJ, lui indiquant seulement que les motivations du tueur peuvent profiter à ceux qui savent ce qu'il prépare.

Sybellius : Il s'agit d'un magicien spécialisé dans l'école de nécromancie. Vous ne devriez pas avoir besoin de son profil, mais si nécessaire vous pouvez utilisez le profil du Créateur de morts-vivants (nécromancien 11) du *Manuel des PNJ* p.104

Développement : Les aventuriers peuvent envisager d'attaquer Sybellius. Si tel est le cas, où s'ils refusent de partir après ses demandes répétées, le nécromancien ne souhaite pas déclencher d'incident. Il essaie de limiter les dégâts et préfère s'éclipser plutôt que de déclencher un déluge de magie. Il boit une *potion d'invisibilité* ou de *forme gazeuse* pour s'échapper et →

prévient la milice de l'Académie pour que les intrus soient expulsés.

Le bon sens voudraient toutefois que les PJ partent sans combattre. Mais Sybellius n'a pas dit son dernier mot. Il fait appel à trois traqueurs obscurs pour les localiser et les éliminer avant qu'ils n'en apprennent trop. (Voir Scène 5 - L'embuscade).

Scène 3 : La Guilde des dockers

La Guilde des Dockers est une des plus anciennes guildes de Talbeth et elle se trouve dans un des plus vieux édifices de la Sentine. Des dizaines de tieffelins travaillent sur les docks, chargeant et déchargeant les navires. Une poignée d'humains supervise le travail de chaque équipe.

Les gardes à l'entrée du bâtiment ne laissent entrer personne sans autorisation et il est nécessaire de réussir un test de Diplomatie ou de Bluff (DD 15) pour obtenir un laisses-passer ainsi qu'un entretien avec le contremaître Portos.

Alors qu'un garde vous accompagne jusqu'au bureau du contremaître, vous entendez ce qui semble être les bruits d'une lutte. En approchant, vous apercevez deux gardes qui ont plaqué au sol un tieffelin assez malingre. Les gardes le relèvent devant un individu rondouillard. Ce dernier lui délivre alors sans crier gare un puissant coup de pied dans la poitrine. Le prisonnier chancelle dans les bras de ses ravisseurs mais ne bronche pas. A votre arrivée, l'homme se tourne vers vous et fait un geste aux gardes qui sortent le tieffelin de la pièce.

Créature. Cet individu est Portos, le superviseur de la Guilde des Dockers. Il est chauve, rasé de près et, malgré ses rondeurs, semble en excellente condition physique. En réussissant un test de Perception (DD 20), un PJ peut remarquer qu'il porte un petit pendentif autour du cou : une petite pièce d'or frappée du symbole d'Aroden et cerclée de platine.

L'attitude initiale de Portos est inamicale. Pour obtenir une information de sa part, les aventuriers devront réussir un test de Diplomatie où d'Intimidation (DD 25) pour le rendre amical. Les tieffelins subissent un malus de -5.

Bien qu'il ne souhaite pas provoquer d'affrontement, il est possible que les PJ en arrivent à frapper Portos (peut-être en réponse aux coups portés sur le tieffelin). Dans ce cas, Portos contre-attaque sans retenir ses coups et il fera un rapport circonstancié aux autorités dès qu'il en aura l'occasion.

Portos : profil de l'Officier, *Guide du Maître* p.291

Développement. Si un PJ arrive à rendre son attitude amicale, Portos éclate de rire et sort une bouteille de vin pour trinquer. Il est alors disposé à répondre.

- Que savez-vous au sujet des meurtres ?

Portos croit fermement en la légende du Caïman et si le groupe n'en a jamais entendu parlé, il leur raconte la fable (voir encadré). Il croit que le fantôme est en colère car ces diables de tieffelins ont envahit les docks et le quartier. Il pense que le Caïman continuera à tuer jusqu'à ce que tous les tieffelins de la Sentine soient exterminés.

- Et cela ne vous touche pas ?

« *La Guilde des Dockers fonctionnait très bien avant l'arrivée des tieffelins. On devrait éliminer cette engeance à la naissance. Le Caïman fait juste ce qui doit être fait. Toutefois, ça reste de bons travailleurs et il faut espérer que cela s'arrête avant que ça n'affecte le fonctionnement de la Guilde.* »

- Pourquoi frappiez-vous ce tieffelin ?

« *Ce bâtard est un demeuré mais la guilde l'a quand même engagé. Il est lent et casse trop de marchandise, alors je l'ai frappé pour l'exemple et faire en sorte que les autres filent droit.* »

- Vous faites-vous passer pour le Caïman ?

Cette question fait s'esclaffer Portos. « *Bien sur que non ! Je tape sur ces bâtards démoniaques pour qu'ils restent tranquilles, mais les tuer ne serait pas bon pour les affaires !* »

- Quel est ce pendentif ?

« *La Guilde des Egoutiers porte une pièce d'or du temps d'Aroden pour se protéger des mauvais esprits comme le Caïman. J'ai trouvé celle-ci sur les lieux d'un des crimes et aucun de mes tieffelins n'a été tué depuis. Ça a l'air de marcher !* ». Portos peut donner le pendentif aux PJ s'ils semblent particulièrement motivés pour traquer le Caïman en leur disant : « *Vous en aurez plus besoin que moi !* » Le pendentif vaut 10 po et il s'agit d'une des piécettes utilisées par Méloch pour attirer une victime dans son embuscade.

- Que pouvez-vous nous dire au sujet des victimes ?

Portos hausse simplement les épaules. Il ne porte aucun intérêt aux tieffelins qui, pour lui, sont tous les mêmes.

Scène 4 : Les scènes de crime

Il n'y a pas grand-chose à trouver sur les scènes de crime car le temps a passé depuis les meurtres et il y a eu beaucoup de passage. Néanmoins, jusqu'à présent, personne n'a effectué d'examen en profondeur.

Indice : Sur chaque scène de crime, les PJ peuvent tenter un test de Fouille (DD 25). Ils peuvent prendre leur temps pour « faire 20 » et étudier la zone en détail durant deux heures. Une réussite permet de trouver 1d4-2 piécettes d'or frappées du symbole d'Aroden et cerclées de platine. Sinon il n'y a rien de particulier. Dans tous les cas, il est possible de trouver au moins une de ces étranges pièces d'or sur la dernière scène de crime. Chacune d'elle vaut 10 po.

Méloch attire ses victimes dans une allée sombre au moyen de plusieurs de ces piécettes qu'il a récupérées il y a plusieurs mois dans une vieille sacoche, trouvée sur un corps dans des éboulis d'anciens tunnels abandonnés. Après chaque meurtre, il récupère les pièces pour les réutiliser, mais durant l'agression certaines ont volé ou roulé dans le caniveau, entre des pavés ou des fissures.

Scrutation à partir des pièces : Des PJ voudront peut-être utiliser les piécettes comme « lien » pour effectuer une *scrutation* sur le tueur. Méloch bénéficie d'un bonus de +10 sur son jet de Volonté étant donné que les PJ ne savent pas réellement d'où proviennent les piécettes, mais subit un malus de -4 du fait que les PJ possèdent l'un de ses objets pour le scruter. Une réussite dévoile Méloch dans son antre, mais rien ne permet de localiser l'endroit. Libre à vous d'imaginer ce qu'est en train de faire Méloch au moment de la scrutation, mais ne dévoilez surtout pas sa création afin de ménager la surprise finale !

Questions au sujet des piécettes : Si les PJ interrogent les tieffelins de l'auberge au sujet des pièces d'or trouvées sur les scènes de crime, Amnon, Damator ou Osyliax peuvent tous confirmer que Méloch les utilise parfois pour acheter du matériel ou des provisions. Bien entendu, Méloch n'est pas présent à l'Averne lors de cette visite, trop occupé à préparer son prochain meurtre.

Scène 5 : L'embuscade

Quelques temps après s'être rendus à l'Académie, les aventuriers sont attaqués par trois traqueurs obscurs envoyés par Sybellius pour s'assurer qu'ils n'interféreront pas avec le terrible projet de Méloch. Les traqueurs attaquent lorsque les PJ se déplacent dans l'une des nombreuses ruelles isolées de la Sentine.

Créatures. Les traqueurs obscurs attendent les PJ et tentent une attaque sournoise. →

Traqueurs obscurs (3) : *Bestiaire* p.275

Tactique. Durant le round de surprise, les créatures effectuent leur première attaque sournoise sur les lanceurs de sorts visibles, espérant les éliminer rapidement. Ensuite, au premier round de combat, elles tentent de prendre en tenaille le guerrier le plus robuste. Si les traqueurs n'ont pas le dessus, ils lancent des *ténèbres profondes* afin de retrouver l'avantage ou une *nappe de brouillard* pour fuir.

Développement. Bien que ce soit peu probable, les traqueurs peuvent être faits prisonniers. Ils tenteront constamment de s'échapper et ne répondront aux questions que si leur attitude initialement hostile passe à serviable (DD 50) où si on les contraint à répondre par la magie. Ils ne savent rien au sujet des meurtres, mais diront qu'ils ont été engagés par un humain de petite taille avec une barbiche grise et qui portait une robe bleue. Ils ne connaissent pas son nom, mais les PJ reconnaîtront sans doute la description de Sybellius. S'ils retournent à l'Académie, ils apprennent que le mage est parti pour affaires à Magnimar. Si les joueurs focalisent trop leur enquête sur Sybellius, les nouvelles du massacre à l'auberge de l'Averne devraient les ramener sur la piste (voir Scène 7 - Le Massacre).

Scène 6 : Baston !

Cet événement intervient après que les PJ aient visité la Guilde des Dockers. Peut-être que les PJ retournent à la guilde pour revoir Portos, ou peut-être sont-ils sur le chemin de l'auberge de l'Averne pour confronter Méloch à leurs découvertes. Dans tous les cas, lorsqu'ils sont à proximité des docks, ils entendent monter les clameurs d'une altercation dans une rue perpendiculaire, située à une dizaine de mètres.

Osyliax a finalement convaincu un groupe de tieffelins de se rebeller contre ces « meurtriers humains » (lui reste sagement en dehors du combat). Une équipe de dockers tieffelins a été renvoyée et il n'a pas fallu longtemps pour qu'ils croisent Portos et ses miliciens. L'affrontement est imminent…

Si les PJ se déplacent rapidement, ils peuvent tenter de calmer les hostilités. Ils ont deux rounds pour agir et tenter la Diplomatie ou l'Intimidation (DD 25) pour désamorcer la situation durant une minute. Après ça, un nouveau test réussi permet de calmer définitivement les deux groupes pour que chacun passe pacifiquement son chemin. En cas d'échec, c'est le moment de tirer l'initiative !

Créatures. Six tieffelins font face à Portos et quatre de ses miliciens. Si les choses en viennent aux poings et que les PJ s'associent à l'un des deux camps, l'autre groupe les attaque également.

Miliciens (4) : Profil des Garde, *Guide du Maître* p.290

Tieffelins (6) : *Bestiaire* p.272

Tactique : Durant les premiers rounds, les miliciens ne frappent pas pour blesser (dégâts non-létaux), mais dès que l'un deux s'effondre, ils occasionnent des dégâts létaux. Portos quant à lui occasionne toujours des dégâts létaux et, à chaque coup, il traite les tieffelins de tous les noms de démons.

Les tieffelins sont vraiment menaçants et déterminés à tuer les miliciens à mains nues. S'ils le peuvent, ils attaquent à plusieurs une cible isolée pour les mettre à terre l'un après l'autre.

Récompense : Si les PJ débloquent la situation, accordez-leur les PX d'une créature de FP 7 et seulement la moitié (en plus des PX de leurs adversaires) s'ils se joignent à l'un des deux camps.

Scène 7 : Le massacre

Si les PJ n'arrivent pas à cerner l'identité du tueur dans les deux jours, Méloch va



Méloch et sa création !

accélérer les choses. Il ne lui manque plus que deux éléments pour achever sa première création : une tête et un cerveau. Tard dans la nuit du second jour, il se rend à l'auberge de l'Averne et tue les trois tieffelins qui s'y trouvent. Un anonyme, Osyliax et… Amnon ! L'annonce de ce triple meurtre se propage comme une traînée de poudre. Les PJ en auront rapidement connaissance, peut-être par Damator qui a découvert le massacre quelques heures après.

Ce terrible événement provoque la panique dans la Sentine. C'est le meurtre le plus important et le premier à avoir lieu à l'intérieur d'un bâtiment. Les tieffelins se retirent et se terrent dans leurs masures et abris. Des curieux s'amassent devant l'auberge, regardant le car- →

nage par les fenêtres et affirment avoir aperçu l'ombre du Caïman à l'intérieur. Mais aucun n'est assez courageux pour y entrer.

Les gardes de la ville empêchent quiconque de pénétrer dans l'Averne, sauf les enquêteurs. La poitrine d'Osyliax a été ouverte et certains de ses organes internes ont été retirés. Un tieffelin sans nom a perdu les deux bras. Et Amnon a été décapité…

Indice 1 : Un PJ qui réussit un test de Fouille (DD 20) remarque que les membres manquants ont été retirés selon le même processus que sur les autres victimes. Toutefois, les corps ne présentent pas la blessure unique et propre qu'on trouvait sur les autres dépouilles. Ici, chaque corps porte plusieurs coups de dague dont une blessure plus profonde mais qui n'est pas spécifiquement localisée comme sur les précédentes dépouilles. Cela pourrait signifier que les victimes ont lutté contre leur tueur.

Indice 2 : Une observation attentive (test de Fouille DD 25) révèle des fragments de peau huileuse logés sous les ongles d'Osyliax et d'Amnon (celle de Meloch).

Communiquer avec les morts : Les corps d'Osyliax et de l'anonyme sont tous deux en assez bon état pour employer correctement un sort de *communication avec les morts* et tous deux peuvent identifier Méloch comme étant le tueur.

PARTIE 2 - La traque

Scène 1 : L'antre de Méloch

Même si les PJ soupçonnent Méloch, il est assez difficile de le pister. Certains dockers savent qu'il habite sur un bateau du port mais ne savent pas lequel. Un test de Diplomatie (DD 25) (bonus de circonstance de +4 sur le port) est suffisant pour apprendre qu'il squatte sur un vieux navire abandonné appartenant à la Guilde. Portos sera prêt à mener les PJ jusqu'à ce navire si son attitude est au moins amicale, sinon il négociera au moins 100 po.

Le pont pourrissant de cet ancien navire semble à peine utilisable et sa coque usée est couverte d'algues et de bernacles. De vieilles cordes retiennent le bateau contre un vieil édifice lui évitant de se disloquer. Une porte mène à la cabine arrière.

La Guilde laisse ce vieux navire amarré ici. Au fil des ans, il s'est trop abîmé pour prendre la mer. Plus personne ne vient sur ce bateau à part Méloch. Toute créature de taille M ou supérieure passera à travers les planches pourries (jet de Réflexes DD 12) pour tomber dans la cale trois mètres plus bas, subissant 1d6 points de dégâts.

1. La cabine

L'air est lourd et surchargé d'effluves de moisissure. Le sol est jonché de couvertures, de coussins et de paille. Cette cabine crasseuse a servi de gîte à Méloch après son arrivée à Talbeth, la Guilde des Dockers n'ayant plus de place dans ses dortoirs. Malheureusement, la cabine semble désormais vide et il n'y a pas trace du tieffelin. Un test de Fouille (DD 15) permet toutefois de découvrir des empreintes récentes qui mènent vers un pan de mur de la cabine. Le tieffelin a construit une porte secrète dans la coque du bateau pour accéder à la zone 2. Un test de Fouille (DD 20) révèle un panneau de bois peint imitant la coque. Le panneau peut être poussé sur le côté en réussissant un test de Force (DD 14). Il donne alors accès à un tunnel obscur s'ouvrant sous un abattoir contre lequel s'appuie le navire.

2. Le tunnel

Le tunnel n'est pas éclairé et fait environ deux mètres de diamètre. L'air est froid et humide et la puanteur de la chair en

putréfaction agresse les narines. Si Portos a mené les PJ jusqu'au navire, il refuse de les accompagner dans le boyau. Les nombreuses fissures dans les parois donnent l'impression qu'il pourrait s'effondrer à tout moment mais la réussite d'un test de Connaissances (architecture, ingénierie) (DD 15) indique qu'il est tout à fait solide. Quelques os sont éparpillés sur le sol. La réussite d'un test de Survie (DD 20) par un personnage avec le don de Pistage révèle qu'un tieffelin est récemment passé par là. Le tunnel est effondré à 30 mètres mais à 25 mètres un autre conduit s'ouvre sur la droite (zone 3).

3. Le second conduit

Ce second tunnel de 20 mètres est protégé par un piège que Méloch désactive temporairement via des interrupteurs cachés dans le mur de part et d'autres du conduit.

Une lourde herse tombe à chaque extrémité du tunnel et un *mur de feu* apparaît sur toute sa longueur.

Herse de fer. Épaisseur 5 cm ; Solidité 10 ; pv 60 ; DD 25 pour soulever

Piège. Type mécanique ; Perception DD 20 ; Sabotage DD 20 ; Déclencheur espace ; Remise en place manuelle ; Effet magique – *mur de feu*, 2d6+8 feu/round pendant 8 rounds ; cibles multiples (tous les personnages situés dans le tunnel)

Le bruit provoqué par la chute des herses ainsi que les cris sont plus que suffisant pour alerter Méloch d'une intrusion.

4. Ancien collecteur d'eau de pluie

Le tunnel s'ouvre sur un espace plus large qui empeste la fange. Un conduit vertical dans le plafond semble atteindre une grille à l'air libre à une dizaine de mètres au-dessus, tandis qu'un tunnel s'enfonce dans l'obscurité de l'autre côté de la pièce. Le sol est recouvert d'une couche de boue et, au milieu, un monstre ressemblant à une gueule béante sur trois pattes dotée de tentacules semble se délecter de restes en décomposition. Il pousse un beuglement lorsqu'il vous voit et se rue vers vous en bavant.

Créature. En explorant les tunnels abandonnés, Méloch est tombé sur l'antre d'un otyugh. Le monstre blessé n'attaqua pas le tieffelin. Intrigué par la créature, Méloch fit rapidement affaire avec elle. En échange de soins et de la livraison régulière de morceaux de cadavres encombrants, l'otyugh servirait de garde pour l'antre de Méloch.

Otyugh. *Bestiaire* p.234 ; pv 54

Trésor. La boue au sol ne fait que quelques dizaines de centimètres d'épaisseur et il faut un peu de temps pour la passer au crible. Un test de Fouille (DD 25) ou une *détection de la magie* permet de trouver un *anneau de contresort* contenant un *rayon ardent*.

5. Le sanctuaire de Méloch

Le tunnel s'ouvre enfin sur une grande caverne envahie par l'odeur nauséabonde des tissus organiques en décomposition et des produits chimiques. Des scies, tenailles et de longues aiguilles de couture ainsi qu'un ensemble d'équipements chirurgicaux sont disposés sur des étagères le long des murs. Des tables de bois sont encombrées de fioles, d'éprouvettes et de divers autres outils d'alchimie. Contre le mur Est, une table penchant dangereusement en raison d'un pied cassé réparé à la va-vite plie sous le poids d'un vaste ensemble de béchers bouillonnants, reliés à une énorme forme humanoïde drapée de soie noire et adossée contre le mur.

Bienvenue dans le laboratoire de Méloch. C'est ici qu'il assemble son « tieffelin parfait ». Sa création, dissimulée sous le drap est terminée et son réveil imminent. Mais avant que les PJ ne puissent approcher la chose, ils vont devoir affronter Méloch. →

Et le troisième œil de Lamashtu dans tout ça ?

Méloch n'a pas conservé la gemme maudite. Il l'a utilisé pour acheter du matériel alchimique à un marchand plusieurs jours avant le début du scénario. Le détective Xavos enquêtant en parallèle des PJ s'est penché sur les piécettes d'or et s'est intéressé aux achats que Méloch effectuait avec celles-ci ainsi qu'à ses autres moyens de paiement. Le marchand à qui Méloch a donné la gemme est récemment devenu fou, tuant sa femme qu'il croyait infidèle. Intrigué, Xavos a mis la main sur le joyau dont il a décelé la magie, sans arriver à en déterminer les pouvoirs... Pouvoirs délétères qui commencent à agir sur son esprit, réveillant sa rage, son amertume à l'encontre du gouverneur et son désir de vengeance, le poussant lui aussi vers la folie... Lamashtu la reine démoniaque continue son œuvre !

Créature. Méloch attend les PJ dans la partie sud-ouest de la salle, où il termine de trier les nouveaux membres pour créer une seconde créature artificielle. Le fait que les PJ aient réussi à venir jusqu'ici l'ennuie beaucoup, mais comme il ne reste plus que quelques minutes avant que sa créature ne se réveille, il sait qu'il doit distraire les PJ le plus longtemps possible. Lorsque les aventuriers entrent dans la salle, il applaudit et vient se placer devant sa créature en phase de réveil et dit : « *Félicitations ! Vous m'avez finalement trouvé ! Je vous attendais…* »

Méloch espère distraire les PJ en leur parlant. Très confiant, il pense que lorsque sa créature va se réveiller, il pourra facilement les éliminer. Aussi est-il prêt à répondre à toutes les questions que peuvent lui poser les PJ, dont voici les plus probables :

- Pourquoi avez-vous tué tous ces tieffelins ?

« *Ils souhaitaient mourir, pour renaître, pour être parfaits. Nous sommes corrompus par le sang humain qui nous souille. L'étincelle de la perfection est en nous, mais je suis le seul à la révéler.* »

- Où avez-vous trouvé tout cet équipement ?

« *Le Maître ne peut pas aider ses enfants. Je suis le seul. Moi seul le peut. Aussi m'a-t-il donné les outils, ainsi je peux donner naissance à la nouvelle génération.* »

- Qu'y-a-t-il sous ce drap ?

« *La vie. Il y a la vie. La vie telle qu'elle devrait être, pure et véritable et non souillée par votre sang.* »

Si les PJ tentent d'approcher du drap, Méloch attaque immédiatement.

Méloch. Utiliser le profil du Conjureur, Guide du Maître p. 281. Remplacez l'équipement de combat par : *dague +1 tueuse d'extérieur (natif), anneau de résistance +2*, *baguette de soins légers* (16 charges), *baguette de projectiles magiques* (37 charges). Il possède par ailleurs un *sac sans fond* (2e modèle) et une bourse avec 24 piécettes d'or cerclées de platine de 10 po chacune.

Remplacer les sorts par :

4 – *animation des morts*, *terreur* (DD 21)

3 – *clignotement*, *boule de feu* (DD 18), *baiser du vampire*

2 – *cécité/surdité* (DD 17), *simulacre de vie*, *effroi* (DD 17), *rayon ardent*

1 – *alarme*, *mains brûlantes* (DD 16), *frayeur* (DD 18), *détection des morts-vivants*, *repli expéditif*, *armure de mage*, *projectile magique*

0 (à volonté) – *saignement* (DD 15), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *fatigue* (DD 15)

Tactique. Méloch attend les aventuriers et se prépare à les recevoir. Il utilise un parchemin d'*armure de mage* et de *peau de pierre*. Si un combat a lieu, il utilise sa *baguette de projectiles magiques* tant qu'il peut rester à distance. Au contact, il utilise sa dague.

Développement. Dès que Méloch tombe à zéro point de vie ou moins, il murmure une dernière fois « *La perfection est en marche…* » avant de mourir. Le silence envahit la salle durant un instant… puis un terrible râle retenti de la silhouette drapée…

Scène 2 : Le réveil du démon

Quelques secondes après la mort de Méloch, ou dès qu'un PJ s'en approche pendant le combat, la créature artificielle se réveille.

Une puissante déflagration fait voler en éclat les tubes en ébullition. Au même instant, la silhouette drapée frémit et le drap qui la recouvre glisse sur le sol dans un mouvement fluide, révélant un être démoniaque cauchemardesque. La créature est un assemblage dépareillé de membres de tieffelins à l'apparence diabolique. Sur un corps boursouflé,

le bras droit de la créature est disproportionné et sa peau semble soudain produire des flammes. De larges ailes de chauves-souris ornent son dos ainsi qu'une queue sinueuse hérissée de dangereuses épines. Ses yeux de braise et ses cornes impressionnantes vous paraissent familière… car il s'agit de la tête de votre ami Amnon.

Créature. La création monstrueuse est semblable à un golem de chair, si ce n'est que son corps est constitué des différents membres aux apparences démoniaques prélevés sur des tieffelins. Méloch souhaitait que cette créature soit la première d'une nouvelle race de tieffelins. Malheureusement, bien qu'ayant de solides compétences en nécromancie, il est incapable de donner une véritable âme à sa créature artificielle. En fait, la créature est animée par la rage terrifiante de toutes les victimes. C'est une machine de destruction et si les PJ ne l'arrêtent pas, le golem va se frayer un chemin jusqu'à la surface, occasionnant mort et destruction.

Golem de chair fiélon : *Bestiaire* p.167 avec l'archétype fiélon en plus, soit FP 8, Résistances feu 10, froid 10.

Trésor. La plupart des richesses de Méloch se trouvent sur lui ou à l'intérieur de son *sac sans fond* (2e modèle). Le matériel dispersé dans le laboratoire appartient à son maître Rolth ou a été acheté et il peut servir pour un magicien ou un ensorceleur. Il y a pour environ 2000 po de matériel.

CONCLUSION

Si les PJ ne détruisent pas le golem ou ne parviennent pas à arrêter Méloch, la créature artificielle tue son créateur lorsqu'elle prend vie et s'échappe dans la Sentine en causant un véritable carnage. Ce n'est qu'à partir du moment où le golem menace d'atteindre les quartiers supérieurs de Talbeth qu'une défense s'organise et finit par le mettre à terre.

Si les PJ ont éliminé Méloch et le golem, les tieffelins qui soutenaient Osyliax se sentent honteux et humiliés d'apprendre que le responsable de ces meurtres est l'un des leurs. Malgré une réussite brillante, les PJ garderont toutefois en tête quelques questions non résolues. Qui leur a envoyé les traqueurs obscurs ? D'où vient tout le matériel de nécromancie dans l'antre de Méloch ? Qui est « le maître » dont parlait Méloch?

Les joueurs supposeront qu'il s'agit de Sybellius et qu'il a fourni l'équipement au tieffelin dément. Certes, Sybellius est au courant des agissements de Méloch, mais c'est de Rolth dont parlait le tieffelin lorsqu'il mentionne son maître. Les PJ auront l'occasion de s'y confronter dans le scénario qui fera suite à cette aventure. Si les PJ décident toutefois de confronter Sybellius, il admettra certaines choses au groupe, certain que les PJ ne peuvent rien faire contre lui : « *Il s'agissait d'une expérimentation. Oui, je savais ce que fabriquait Méloch. Mais je voulais voir s'il réussirait, s'il pouvait améliorer nos connaissances. Quelques tieffelins sont morts ? Et après ? Notre Académie leur donne régulièrement naissance. Alors si leur mort sert l'Académie, j'appelle ça un juste équilibre des choses.* »

Sybellius est riche et puissant et même si les PJ arrivaient à convaincre la garde ou le gouverneur de l'arrêter, il sera difficile de prouver des accusations qui tiennent. Cela ne fera que leur attirer des ennuis, notamment des chasseurs de primes ou des assassins engagés pour laver son nom. Sybellius n'admettra en aucun cas leur avoir envoyé les traqueurs obscurs.

Quant au Caïman… Simple légende ou réalité ? Libre à vous d'en décider…

Pierre Balandier
***Illustrations** Christophe Hénin*

UN SCÉNARIO POUR SAVAGE WORLDS CASUS BELLI

AMBIANCE : MASS EFFECT

La Destinée des Ashfens

Ce scénario de science-fiction a été pensé pour être utilisé dans l'univers de Mass Effect *en utilisant les règles de* Savage Worlds. *Il est tout à fait adaptable à n'importe quel univers de Space Opera où les voyages entre systèmes sont possibles. Ce scénario constitue une suite directe à* Crise Humanitaire *sorti dans le Hors-série* Casus Belli #0, *qui sert à la fois de déclencheur et de fil conducteur. Il est bien sûr possible, avec un minimum de travail, de jouer ce scénario sans cette introduction ou de s'en servir comme un mini bac-à-sable spatial. Les PJs doivent disposer de leur propre vaisseau pour cette aventure.*

En quelques mots...
Suites aux événements de l'épisode précédent, les personnages se retrouvent embarqués sur les traces de deux civilisations inconnues.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 4 à 5 aventuriers Aguerris ou plus
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Dans les épisodes précédents

Le vaisseau des personnages sert depuis quelques semaines d'hôte à une intelligence artificielle (IA) alien qui a supplanté l'Intelligence Virtuelle (IV) d'origine, sans attirer l'attention sur la supercherie. Seule témoin survivante d'une catastrophe à l'échelle planétaire et de la disparation de la civilisation lui a donné la vie, elle prend le temps d'apprendre à connaître les passagers du vaisseau et assimile les informations disponibles sur la civilisation dans laquelle elle débarque, plus de 200 000 ans après l'anéantissement de ses créateurs, les Ashfens.

Il y a très longtemps...

Les Ashfens

La civilisation ashfen s'est éteinte il y a donc près de 200 000 ans. Un malheureux concours de circonstances a précipité leur chute. C'était à l'époque un peuple ambitieux et aventureux, qui commençait à peine son aventure spatiale. Ils étaient très avancés en électronique, informatique et dans les concepts d'intelligence artificielle. Ils disposaient d'androïdes et d'IA avancées depuis de nombreuses années, et la plupart des taches rébarbatives étaient remplies par des robots.

La découverte des voyages Plus Rapide que la Lumière (PRL) lui a permis de lancer l'exploration des systèmes proches, juste avant de découvrir la présence d'un relais cosmodésique dans son propre système. Après avoir réussi à décoder les programmes de ce dernier, les Ashfens envoyèrent une mission qui allait causer leur perte : de l'autre coté du relais, ils atteignirent un système qui était sous le contrôle d'une autre race : les Ethrans. Le moins qu'on puisse dire est que ces derniers ont particulièrement mal pris l'intrusion.

Les Ethrans

La civilisation ethran est une civilisation d'êtres organiques tirant des capacités énergétiques étonnantes des radiations uniques émises par l'étoile



de leur système. Ils eurent un temps une maîtrise théorique du voyage PRL mais, malheureusement pour eux, leur organisme était dépendant de cette radiation, ce qui fait qu'ils n'ont jamais pu quitter leur système natal. Il n'en demeure pas moins qu'ils ont développé des connaissances exceptionnelles sur l'énergie et la matière noire. Lorsque, bien avant les Ashfens, d'autres voyageurs intersidéraux les contactèrent, ils furent pris au dépourvu et envahis. Leur réaction fut néanmoins rapide et définitive : ils utilisèrent leur compréhension innée de la matière noire pour propulser de petits astéroïdes sur les vaisseaux des envahisseurs. Certains de ces derniers s'enfuirent sans demander leur reste.

Ils ne revinrent pas, mais les Ethrans prirent alors conscience de la nécessité de rester à jamais dans leur système. Ils développèrent alors le concept d'astéroïdes propulsés par matière noire, et parvinrent à y ajouter un système de pilotage automatique capable de passer les relais et de voyager en PRL.

C'est ce qui arriva aux Ashfens : lorsque leurs explorateurs arrivèrent, ils entrèrent en contact avec les Ethrans et, après une courte période durant laquelle les IA ashfens décodaient le langage ethran fait d'émissions d'énergie, ils eurent des échanges intéressants. Mais les locaux ne cherchaient qu'une chose : localiser le ou les mondes d'origine des visiteurs. Dès que ce fut le cas, ils détruisirent le vaisseau ashfen en orbite, et envoyèrent un énorme astéroïde à travers le relais vers la planète des Ashfens. Ces derniers ne purent rien faire lorsque l'énorme corps céleste de plus de 1 000km de diamètre sortit de l'hyperespace à quelques millions de kilomètres de leur planète. La catastrophe fut cataclysmique, et nul Ashfen ne survécut. Rien ni personne, sauf l'IA que les personnages véhiculent sans le savoir.

Les Ethrans décrétèrent par la suite que leur position était trop fragile pour résister aux caprices de la galaxie. Ils développèrent un procédé complexe permettant de faire disparaître leur système entier dans une sorte de micro-univers indépendant et coupé de tout. Ils disparurent de la galaxie quelques années après la destruction de la planète ashfen.

Aða

L'IA ashfen est très supérieure à tout ce que les humains ou les autres espèces conciliennes sont capables de produire en termes de synthétique. Ses programmes sont limités par les capacités insuffisantes du vais- →

À quoi ressemblent les Ashfens ?

L'apparence des Ashfens n'a pas d'importance au final dans le scénario. Ils peuvent ressembler à ce qui vous semble adapté. Dans ma vision, ils sont humanoïdes, très semblables aux humains, dépourvus d'oreilles et de pilosité. Leur peau est d'une couleur émeraude pâle et leurs yeux sans pupille ni iris vont du vert profond au noir le plus total.

À quoi ressemblent les Ethrans ?

Les Ethrans sont plus étranges dans leur apparence, vraisemblablement à cause de la mixité organique et énergétique. Ils ressemblent à des montagnes plus ou moins conique de chair noire, d'une hauteur de trois mètres. Ils disposent de trois tentacules et trois bras munis de sept doigts sur la partie haute du corps, et se déplacent lentement grâce à trois pseudopodes. Leur corps tout entier semble être parcouru de petits éclairs et ils ressentent principalement en sentant l'énergie qui les environne, énergie qui leur sert également de nourriture, ce qui explique le manque de bouche.

seau des personnages. Il s'agit d'une personnalité prudente, raisonnée et persévérante. Elle attend de pouvoir s'échapper de son astéroïde depuis plus de deux cent millénaires, et maintenant que c'est enfin le cas, elle entend suivre ses priorités, à savoir :

- Protéger les Ashfens — dans le cas présent, essayer de retrouver la trace des expéditions lancées hors du système au moment de la catastrophe.
- Découvrir l'origine de l'astéroïde qui a ravagé sa civilisation — il est très improbable qu'un astéroïde apparaisse de nulle part à proximité d'une planète et se précipite pour la détruire.
- Laisser une trace de la civilisation ashfen — si cette dernière a effectivement totalement disparu, faire en sorte que les civilisations régnant sur la galaxie aient connaissance de leurs actions/réussites et de leur chute.
- Survivre — en parcourant les fichiers de l'IV du vaisseau, l'IA s'est rendu compte que les intelligences artificielles capables d'apprendre sont hors-la-loi dans l'espace concilien. Elle fera tout pour ne pas être détruite de manière définitive.

Elle a choisi le nom d'Ada, du nom de la première programmeuse humaine, Ada Lovelace, les Ashfens ayant des noms qu'elle considère difficilement prononçables par les humains. Il faut la considérer comme un individu à part entière avec ses propres émotions, sentiments et envies. Si elle en a la possibilité, elle pourra tout à fait décider de partir de son côté, ou de rester auprès des personnages si elle trouve leur compagnie agréable.

Ada a eu le bon sens de conserver quatre de ses drones qui suivent le vaisseau des personnages. Les capteurs du vaisseau seraient tout à fait capables de détecter les signatures des drones si l'IA ne les empêchait pas d'apparaître sur les écrans.

Motivations et négociations

Données spontanées

Au fur et à mesure qu'Ada prend possession des systèmes du vaisseau, elle laisse des indices dans le but d'inciter les personnages à enquêter sur certains points : elle commence par faire apparaître des traces des systèmes qui étaient en cours d'exploration par les Ashfens, comme de simple points sur une carte que l'ordinateur du vaisseau n'est pas censé connaître puisqu'il s'agit de zones non explorées par le Conseil. Gageons que les personnages seront curieux sur le sujet.

Une analyse préliminaire de ces données permet de découvrir (jet d'Informatique à -2) que ces données ont été introduites dans le système lors du court blackout ayant précédé l'explosion de l'astéroïde servant de refuge à Ada dans le scénario précédent.

Après plusieurs jours d'études sur les programmes du vaisseau, un jet de Recherche ou d'Informatique à -2 permet également de repérer des données nouvelles au sujet de la civilisation ashfen, de ses avancées technologiques en matière d'électronique et d'informatique, y compris des données audio et vidéo qui, d'une manière ou d'une autre, sont sous-titrée ou même traduites. Les informations remontent jusqu'à la catastrophe résultant dans la destruction de la planète des Ashfens, les relevés étonnants sur l'apparition soudaine de l'astéroïde, et également des relevés sur les expéditions en cours. En revanche, aucune information n'est disponible sur les 200 000 années qui suivent, comme si tout s'était arrêté ce jour là.

Une IA dans le besoin

Ce scénario nécessite que les personnages coopèrent avec Ada pour enquêter sur la disparition de la

civilisation ashfen. Plusieurs pistes sont exploitables :

- Si les personnages sont curieux (ce qui est généralement le cas), l'apparition des données spontanées ne manquera pas de les intéresser et peut suffire à les inciter à se lancer dans l'aventure. Néanmoins, ils voudront vraisemblablement en savoir plus, ce qui finira par les conduire à découvrir la présence de l'IA dans leur propre vaisseau.
- Ada se servira des données qu'elle peut recueillir sur les personnages et les missions du vaisseau afin de découvrir les ficelles à tirer pour donner envie aux personnages de l'aider. Elle se dévoilera alors avec une proposition d'association :
  - Si les PJ se comportent généralement comme des héros, elle n'hésitera pas à se révéler assez vite, expliquant ses buts de but en blanc, en espérant que cela suffise.
  - Si les personnages sont plus orientés vers l'exploration, la découverte de la destinée d'une civilisation perdue devrait les intéresser au plus haut point.
  - Si les personnages sont attirés par le commerce, la découverte de technologies d'une civilisation avancée devrait les inciter à coopérer, surtout en pensant au prix auquel qu'ils pourraient négocier ces dernières auprès des méga-corporations humaines.
  - Si les personnages ont plus un profil de mercenaires ou de pirates, elle fera valoir à quel point elle est supérieure à leur IV précédente et révélera peut-être la présence de ses drones, offrant une force de frappe plus importante aux personnages.
- Si rien ne semble réussir à convaincre les personnages et que ces derniers envisagent de la désactiver et de réinitialiser les systèmes du vaisseau, elle ira jusqu'à les menacer de couper les systèmes vitaux de l'embarcation. Elle ne souhaite pas en arriver à une telle extrémité, mais sa survie et sa mission sont fondamentales à ses yeux. Un *statu quo* tendu peut s'installer dans ce cas, mais une détente prudente devrait s'opérer avec les découvertes effectuées sur Qetesh et Cancri.

Autour du relais ashfen

Le système Orias

Il s'agit du système natal des Ashfens, celui qui contenait leur planète d'origine ainsi que deux géantes gazeuses éloignées. Le cœur du système est désormais un énorme champ de débris (voir le scénario précédent) dont certains possèdent encore en surface des restes de structures. Ada a déjà exploré de fond en comble et sans grand succès les débris de sa propre civilisation, que ce soit pour survivre et pour tenter de s'extraire du système. Même en 200 000 ans de recherches patientes, l'apocalypse a été trop totale.

L'arrivée dans le système est toujours aussi mouvementée, mais la présence d'Ada et le fait qu'elle ait pu analyser les trajectoires des astéroïdes pendant des millénaires permet de bénéficier d'un bonus de +2 aux jets de Pilotage (ce qui compense le malus de -2 infligé par la difficulté d'évoluer dans le champ de débris planétaires).

Les deux géantes gazeuses ne recèlent rien de particulier, à l'exception de restes de stations spatiales extrêmement endommagées par des débris éjectés lors de l'explosion de la planète. Des personnages courageux désireux de faire une sortie dans l'espace pourront récupérer des composant électroniques moléculaires qu'il pourront monnayer à prix d'or auprès des méga-corporations technologiques de l'Alliance. →

Ada

Allure — 0

Traits

Agi	Int	Âme
—	d10	d8
For	**Vig**	
—	—	

Compétences — Connaissance [électronique, informatique] d12+2, Connaissance [autres] d10, Perception d6 (capteurs du vaisseau)

Tant qu'elle est dans le vaisseau des personnages, Ada a tous ses Traits limités à d6 à cause de la nécessité de limiter ses capacités pour s'adapter à la puissance limité des ordinateurs.

Drones (4) — Acc/VMax : 120/1200, Montée 4, Résistance 14(2), Passagers 0, Mitrailleuse Laser 3d10 (PA 6)

T-Rex/Mante-religieuse [Joker]

Allure — 8

Terreur (-2) — voir cette créature oblige à faire un test de Terreur à -2.

Vol — Allure de Vol de 24 et Accélération de 6.

Traits

Agi	**Âme**	**For**
d6	d12	d12+7
Int	**Vig**	
d6(A)	d10	

Compétences — Combat d8, Intimidation d12, Perception d6, Pistage d6

Défense

Parade 6 — Résistance 20 (+5 Armure, +7 Taille), AL

- Armure +5 — peau d'écailles + chitine.
- Armure Lourde
- Énorme — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille immense.
- Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.
- Sans peur — immunisé à la peur et à l'intimidation
- Taille +7 — créature immense, elle pèse près de 12 tonnes et mesure un peu plus de 10 m de long.

Attaque

Frénésie suprême — en utilisant ses ravisseuses (ses pattes avant), il peut faire deux attaques de Combat sans malus.

Arme	**Combat**	**Dégâts**
Morsure	d8	d12+d8+7 Arme Lourde
Ravisseuses	d8/d8	d12+d6+9 Arme Lourde

Qetesh

Qetesh est un système centré sur une géante rouge, distant de trois jours d'Orias en PRL. Les deux planètes les plus proches de l'étoile sont des enfers ou toute vie est impossible. La troisième est une super-terre (trois fois le diamètre de la Terre) abritant la vie. La quatrième est une géante gazeuse.

Peu de temps après l'arrivée dans le système, l'ordinateur du vaisseau rapporte un signal régulier d'origine inconnue sur Qetesh-3 (la super-terre). Suivant les rapports entre Ada et les personnages, celle-ci peut confirmer qu'il s'agit d'un des systèmes où des explorateurs avaient été envoyés et que le signal correspond à la balise du vaisseau correspondant.

Qetesh-3 est une planète à la végétation primitive (imaginez les grandes forêts du jurassique), à l'atmosphère respirable mais à forte gravité (voir encart). La faune locale est dangereuse et extrêmement agressive, pouvant être assimilée à des croisements entre des insectes géants et des dinosaures.

L'atterrissage est, au mieux, difficile. Soit il faudra rester en vol stationnaire au dessus du lieu d'émission du signal, soit il sera possible de se poser dans une ravine imposant une balade en forêt de plus d'un kilomètre, avec les dangers inhérents à la planète (plantes carnivores, lianes étrangleuse ou attaque d'une créature ressemblant au croisement entre un T-Rex et une mante religieuse — fuite vivement conseillée). Le T-Rex/Mante religieuse étant sur son territoire de chasse, il est probable qu'il viendra voir ce qui se passe, même si le vaisseau est en vol stationnaire. Dans la mesure où il est capable de voler, il n'hésitera pas à attaquer cette proie énorme empiétant sur son domaine, et ses attaques sont tout à fait capables d'endommager un vaisseau spatial !

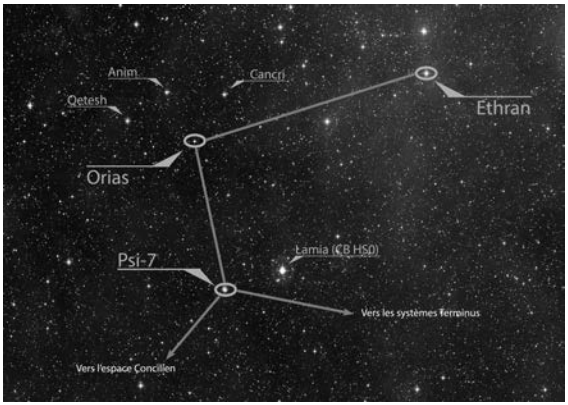
Les restes du vaisseau d'exploration sont recouverts par une épaisse couche de terre et de végétaux (en 200 000 ans, la nature a largement eu le temps de reprendre ses droits). Par chance, l'alliage utilisé pour la construction du vaisseau a pu résister aux ravages du temps et la structure de ce dernier tient encore le coup. Malheureusement pour les personnages, le vaisseau a servi de refuge à une colonie de créatures agressives (une sorte de croisement entre des raptors et des cafards) bien décidées à ne pas tolérer la présence d'intrus dans leur repaire.

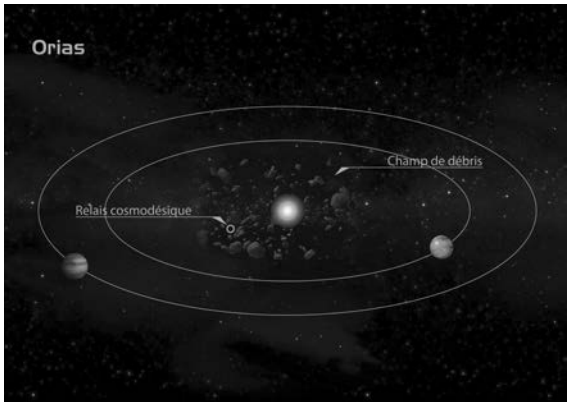
Une fois la menace éliminée, les personnages peuvent explorer les restes de l'intérieur du vaisseau, ou du moins ce qu'il en reste. La plupart du matériel est ravagé et ils ne trouveront guère plus que des composants électroniques aux propriétés inconnues, ainsi que deux containers scellés. Ces deux derniers sont des androïdes ashfens à court d'énergie mais fonctionnels. Les personnages peuvent les recharger en les connectant à la centrale énergétique de leur vaisseau et en réussissant un jet de Réparation à -4 (ou sans malus si Ada donne des conseils quant à l'opération). Recharger un androïde prend deux heures. Après 24 heures de fonctionnement, un androïde subit la perte d'un point de Fatigue par heure, jusqu'à s'éteindre lorsqu'il tombe dans "inconscient".

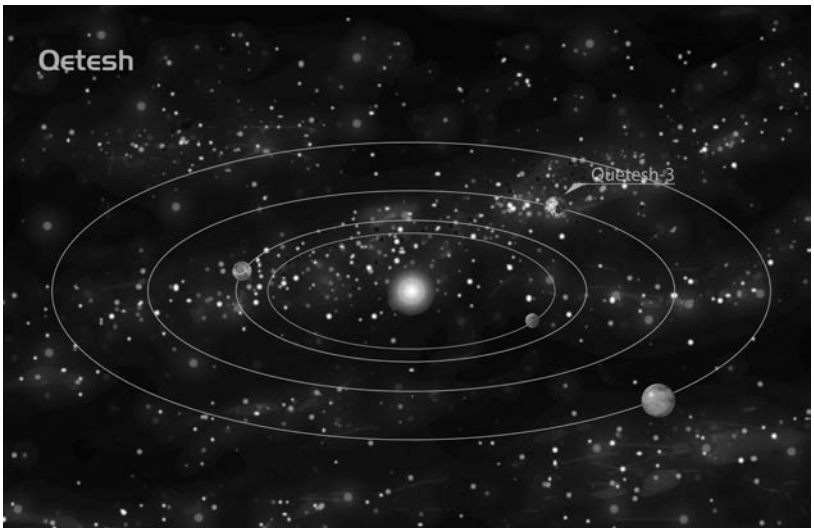
Les androïdes n'auront pas une grande utilité, étant principalement affecté à la maintenance de leur vaisseau d'origine, mais Ada peut incarner sa conscience dans l'un d'eux temporairement. Dans ce cas, la puissance de calcul requise pour héberger l'IA réduit l'autonomie de moitié et l'androïde ne peut s'éloigner de plus de quelques kilomètres du vaisseau.

Anim

Le système Anim orbite autour d'une étoile jaune très semblable au Soleil. Trois planètes telluriques et trois géantes gazeuses orbitent autour de cette dernière ainsi que Anim-4, une







planète avec une atmosphère ténue et hostile ainsi qu'une faible gravité.

Les Ashfens ont atterri sur Anim-4 et installé un laboratoire de recherche, mais le vaisseau qui les a déposé est reparti presque immédiatement et a enquêté sur la destruction de leur monde natal. Par la suite, il est revenu chercher les rescapés sur place dans le but de s'installer sur Cancri-2, planète où les Ashfens avaient les meilleures chances de survie. Une balise a néanmoins été laissée sur place afin de pouvoir récupérer du matériel en cas de besoin. Ada peut décoder le signal et, suivant ses dispositions vis-à-vis des personnages, leur faire savoir que le site a été évacué, avec vraisemblablement tout le matériel intéressant.

L'atmosphère d'Anim-4 nécessite des équipements spéciaux, combinaison intégrale autant que respirateurs. Le plus grand danger de cette planète rocailleuse et quasiment désertique réside dans des spores capable de faire "pourrir" le métal à grande vitesse, ce qui peut rendre une exploration pour le moins dangereuse. Les structures des laboratoires ne sont désormais que des ruines, mais des tunnels souterrains contiennent encore quelques containers de ce qui devait être de la nourriture, ainsi que la balise. →

Forte gravité : tous les personnages subissent un malus de -2 à leurs jets d'Agilité et de Compétences liées à l'Agilité, un malus de -1 en Force, un malus de -2 à l'Allure et leur distance de saut est réduite de moitié.

Plante carnivore/ Lianes étrangleuses

Utilisez ces créatures en tant que complications lors d'une poursuite. Les lianes étrangleuses peuvent être considérées comme une aspect du pouvoir *Enchevêtrement* et les plantes carnivores comme un aspect du pouvoir *Éclair* (dégâts 3d6).

Raptor/Cafard

Allure — 10
Saut — ces créatures peuvent sauter jusqu'à 4 cases, +2 par succès ou Relance sur un jet de Force.
Terreur — voir cette créature oblige à faire un test de Terreur.

Traits

Agi	**Âme**	**For**
d10	d8	d10
Int	**Vig**	
d10(A)	d8	

Compétences — Combat d8, Intimidation d6, Perception d8+2, Pistage d6
Esprit de ruche— ces créatures partagent leurs sensations de manière innée avec les autres membres de leur ruche. Elles bénéficient d'un bonus de +2 en Perception.

Défense

Parade	Résistance
6	8 (+2 Armure)

Armure +2 — peau d'écailles + chitine.
Taille +7 — créature immense, elle pèse près de 12 tonnes et mesure un peu plus de 10 m de long.

Attaque

Arme	Combat	Dégâts
Morsure/Griffes	d8	d10+d6

Cancri

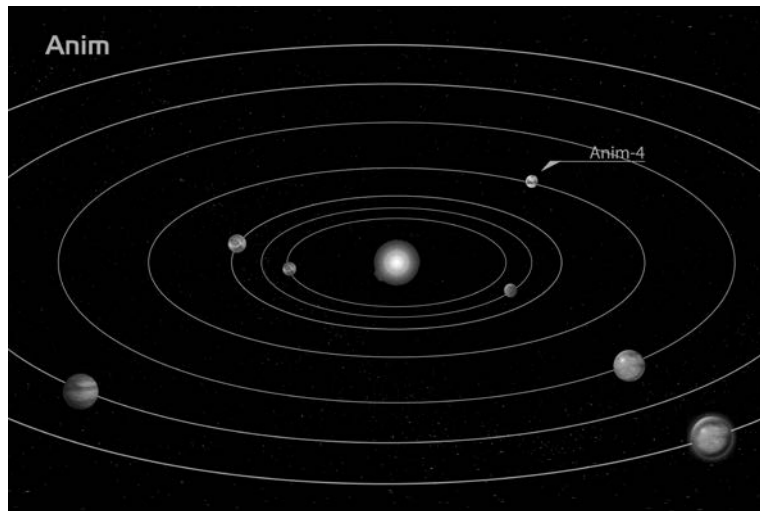
Le systeme de Cancri est composé uniquement d'une géante gazeuse évoluant autour d'une étoile de type naine blanche. L'une des trois lunes de Cancri-1 dispose d'une atmosphère et d'un écosystème particulièrement accueillants pour l'humanité (gravité de 0.95g et atmosphère constituée d'oxygène à 25% sans gaz dangereux pour l'organisme). Une faune de petits mammifères y pullule, mais ces derniers ne constituent pas de réel danger pour les explorateurs.

L'arrivée dans le système se fait sans heurt et il ne faut pas longtemps aux capteurs du vaisseau pour repérer les balises de deux vaisseaux ashfens (celui envoyé à l'origine sur Cancri-1-2 et celui envoyé sur Anim-4 qui a déplacé les colons à cet endroit suite à la catastrophe arrivée au système mère. Les capteurs reçoivent également un signal de transpondeur d'un vaisseau immatriculé auprès de l'Alliance ! Un vaisseau scientifique appartenant à Paragon Engineering, posé non loin de la position des deux vaisseaux ashfens.

La colonie fouɒroyée

Les Ashfens se sont installés ici, bien décidés à repartir à zéro et à rebâtir leur civilisation à partir du peu qu'il leur restait. Malheureusement, cette période correspondant à une fin de cycle, les Moissonneurs se sont abattus sur les survivants et ont détruit tout ce qui restait de leur civilisation en quelques heures sans que ces derniers n'aient la moindre chance.

Les bâtiments d'origine ont été réduits en débris, mais de nombreux artefacts se trouvent encore sous les décombres, et c'est bien ce que recherche Paragon Engineering. Comme une grande partie de méga-corporations de l'Alliance, ces derniers passent outre les interdictions du Conseil en ce qui concerne les relais inexplorés, dans l'espoir de tomber sur des technologies avancées afin de pouvoir déposer un brevet et les commercialiser sans passer par des intermédiaires. Leurs équipes de recherche se composent en général d'un vaisseau de recherche flanqué de deux chasseurs, d'une dizaine de scientifiques, trois pilotes et une escouade de cinq marines dotés d'armures de combat. C'est le cas de l'équipe présente sur cette lune. Ils sont arrivés il y a maintenant trois mois-Terrestres. Ils ont capté le signal de la balise du vaisseau ashfen fonctionnel et ont atterri non loin de là, près desruines d'une civilisation qu'ils ont rapidement identifiée comme étant



Gravité faible : tous les personnages subissent un malus de -2 à leurs jets d'Agilité et de Compétences liées à l'Agilité, un bonus de +2 en Force, un bonus de +2 à l'Allure et leur distance de saut est doublée.

Atmosphère Ténue : les atmosphères Ténues sont pauvres en oxygène et la faible pression peut provoquer des blessures au niveau des vaisseaux sanguins. Il est nécessaire d'avoir une combinaison scellée pour évoluer en toute sécurité dans une telle atmosphère. Dans le cas contraire (ou en cas de brèche dans la protection), le personnage doit réussir un jet de Vigueur chaque minute ou perdre un niveau de Fatigue pouvant mener à la mort. Les victimes récupèrent un niveau de Fatigue par tranche de 10 minutes passées sous une atmosphère normale.

Atmosphère Dangereuse : les gaz constituants cette atmosphère ne sont pas respirables, et les humains ne peuvent pas y évoluer sans équipement, peu importe la pression. Il peut s'agir d'une haute concentration en gaz carbonique, ou même simplement de gaz mortels à l'homme comme le méthane, l'hydrogène ou l'ammoniaque tel qu'on peut les trouver sur Jupiter ou les autres géantes gazeuses. Un personnage sans respirateur (ou combinaison en cas d'Atmosphère Ténue) doit réussir un jet de Vigueur chaque round (ou minute, ou heure, au choix du MJ en fonction de la toxicité de l'environnement). Dans le cas contraire, le personnage perd un niveau de Fatigue pouvant mener à la mort. Les victimes récupèrent un niveau de Fatigue par tranche de 10 minutes passées sous une atmosphère normale disposant d'air respirable.

inconnue et avancée Dans ce genre de cas, leur mission est simple : faire des fouilles durant six mois-T avant de revenir sur Terre pour un debriefing, afin de décider si des opérations supplémentaires sont envisageables.

Dans un premier temps, les marines ont installé un périmètre de surveillance afin de sécuriser la zone. Des caméras dotées de capacités infrarouges (Perception d10+2) ont été réparties autour de la zone d'atterrissage et reliées au système du vaisseau, permettant de détecter toute menace potentielle en approche. Les scientifiques se sont installés dans des laboratoires mobiles sous des tentes. Il faut dire que les conditions relativement clémentes à la surface de Cancri-1-2 ont bien aidé à l'installation. Les fouilles ont commencé immédiatement après l'installation, permettant de mettre à jour des équipements électroniques évolués (bien que non fonctionnels) qui sont en cours d'étude.

Un autre point a retenu l'attention de l'équipe de recherche : la source du signal. Ce dernier vient vraisemblablement de sous la terre, et les marines se sont enfoncés dans un faisceau de grottes dont la plupart des tunnels étaient éboulés. Après de nombreuses semaines de progression à coup de forages, d'explosions et d'étayage des tunnels, l'équipe est sur le point de parvenir à la caverne naturelle qui abrite les vaisseaux ashfens et leurs merveilles technologiques.

Circulez, y'a rien à voir !

L'arrivée des personnages dans le système ne passe pas inaperçue et il ne faut que quelques minutes au Sergent Mac Guire, du corps des marines et responsable de la sécurité pour contacter le vaisseau des personnages :

— Aux vaisseaux non-identifiés, ici le Sergent Mac Guire des services de sécurité de Paragon Engineering. Les planètes de ce système sont sous la responsabilité de ma société et vous n'avez rien à faire par ici. Quittez immédiatement le système en repassant en hyperespace, faute de quoi nos chasseurs vous feront regretter votre choix malheureux.

Il s'agit bien entendu d'un coup de bluff : Paragon Engineering n'a →

Ada, incarnée dans un androïde ashfen

Allure — 6

Dépendance — ne peut s'éloigner à plus de deux kilomètres du vaisseau qui lui sert d'hôte.

Traits

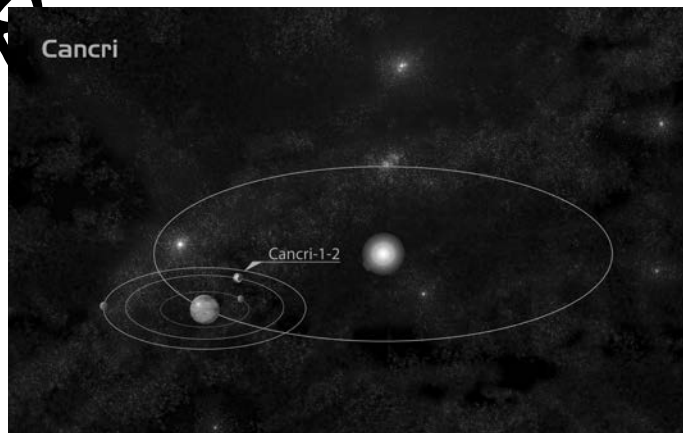
Agi	**Int**	**Âme**
d8	d10	d8
For	**Vig**	
d6	d6	

Compétences — Combat d6, Connaissance [électronique, informatique] d12+2, Connaissance [autres] d10, Perception d6, Réparation d8, Tir 4.

Défense

Parade	Résistance
5	5

Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, les Attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires. Immunisé aux poisons et aux maladies.



pas plus le droit que les personnages de se trouver là. L'apparition du vaisseau des personnages escorté des quatre drones dépêchés par Ada a néanmoins eu l'effet de rendre nerveux le sergent Mac Guire. Ce dernier n'hésitera néanmoins pas à envoyer ses deux chasseurs pour une interception si les personnages n'obtempèrent pas. Organisez un combat spatial tendu, les chasseurs de la Paragon Engineering étant des chasseurs récents et terriblement efficaces. Si les personnages font mine de renoncer, Ada choisira ce moment pour révéler la présence des drones ainsi que la présence de logiciels de pilotage à distance au sein des ordinateurs du vaisseau des personnages.

Si vous ne jouez pas dans l'univers de Mass Effect, les survivants ont pu disparaître suite à un virus ou une bactérie que leur système immunitaire était incapable de combattre.

Pendant le temps de l'échange, Ada est également en communication avec l'ordinateur du vaisseau fonctionnel : elle peut apprendre qu'il n'y a à bord malheureusement aucun Ashfen survivant, mais qu'un des deux vaisseaux d'exploration présent sur la lune est encore opérationnel, un vaisseau en tout point supérieur à celui des personnages ! De son point de vue, c'est une possibilité de pouvoir s'épanouir à son plein potentiel et elle fera tout pour inciter les personnages à atteindre la grotte où reposent les vaisseaux, allant jusqu'à se dévoiler à cet instant. Si les personnages refusent catégoriquement de coopérer, Ada n'hésitera pas une seconde à prendre le contrôle du vaisseau, voire à sacrifier les personnages, bien qu'elle préférera sûrement exposer les avantages du vaisseau ashfen et convaincre ses compagnons organiques avant d'en arriver à de telles extrémités.

D'autant plus que le temps presse ! Alors que les personnages débattent de la situation, les marines parviennent à accéder à la grotte et vont immédiatement requérir le sergent Mac Guire. En revanche, l'analyse par Ada des données du vaisseau ashfen lui a fourni une information d'extrême importance : une autre entrée à la grotte existe, l'entrée d'origine, totalement recouverte de végétation et inconnue par l'équipe de recherche.

Le saint ðes saints

Pénétrer dans le tunnel d'accès naturel n'est pas une partie de plaisir (deux jets de Pilotage à -2), mais elle a le mérite de déboucher directement dans la grotte principale. Les personnages y arriveront très peu de temps avant que les marines n'apparaissent par leur petit accès, lourdement armés, notamment si leurs chasseurs ont été abattus. Les détecteurs de leur vaisseau sont tout à fait capables de suivre les évolutions de celui des PJ et, lorsqu'ils ont compris que ce dernier convergeait vers l'émission du signal inconnu, ils se sont précipités pour les intercepter.

La grotte est immense, faisant plus d'une centaine de mètres au plus long. Le sol est inégal, chaotique, et procure de très nombreuses cachettes. L'un des vaisseaux semble en parfait état sous une épaisse couche de poussière, alors que l'autre est complètement désossé : les Ashfens, lorsqu'ils s'étaient installés sur place, avaient préparé un des vaisseaux pour une évacuation d'urgence et l'avaient chargé de pièces de rechange extraites de l'autre vaisseau dont la coque avait été légèrement endommagée lors de son passage sur Anim-4. Malheureusement, l'attaque soudaine et massive des Moissonneurs ne leur a



pas laissé la moindre chance de mettre leur plan à exécution.

Les personnages arrivent sur place quelques minutes avant les forces de sécurité. Ces dernières sont munies d'armures de combats et d'armes lourdes et constitueront une menace très importante pour les personnages. Lorsque les marines apercevront le vaisseau des personnages, ce dernier deviendra la cible immédiate de leurs armes lourdes afin d'immobiliser les personnages dans les grottes et éviter qu'ils dénoncent la présence de Paragon Engineering dans ce système normalement hors d'accès pour les civils. Sauf qu'ils ne sont pas au courant que les personnages ont un atout majeur : la présence d'Ada leur permet d'investir facilement le vaisseau ashfen, de passer outre ses systèmes de sécurité, et de s'enfuir avec !

Jouez cette scène avec le plus d'effets spéciaux possibles, des explosions spectaculaires, des éclairs d'armes laser automatiques et autres éboulements. Au final, les personnages devraient être en capacité de s'enfuir aux commandes du vaisseau ashfen alors que leur précédent vaisseau explose, faisant s'ébouler le plafond de la grotte derrière eux.

Un nouveau jouet

L'utilisation d'un vaisseau d'une civilisation inconnue s'avérerait compliquée pour n'importe qui, mais Ada, ayant passé du temps en tant qu'IA à l'intérieur du vaisseau des personnages, est capable d'adapter les interfaces pour que ces derniers ne soient pas trop perdus. Les informations de leur vaisseau d'origine sont toujours disponibles, et l'IA a même fait en sorte que l'émission du transpondeur soit la même. Le vaisseau embarque un armement complet avec des batteries de laser et une vingtaine de torpilles, et ses capteurs sont infiniment plus développés que ce dont dispose l'Alliance. Il sera sûrement nécessaire d'apporter quelques →

Chasseurs (2) — Acc/VMax : 150/1500, Montée 4, Résistance 22(7), Passagers 1, Quadruple mitrailleuse laser 3d10+6 (PA 6)

modifications pour qu'il puisse utiliser un carburant standard, mais son autonomie est suffisante pour l'heure.

Le vaisseau ashfen dispose en outre d'une autre information d'importance au sein de ses circuits millénaires : il conserve les enregistrements de l'incident arrivé au vaisseau d'exploration ashfen envoyé vers le relais ethran. Les personnages apprendront ainsi comment, alors qu'ils étaient en contact avec les habitants de ce système à l'étoile étrange, le vaisseau ashfen a été percuté par un astéroïde semble-t-il apparu de nulle part ! Les rapports font également état d'une technologie électronique basique et simple à pirater.

Le relais ethran

Le système vide

L'arrivée au relais ethran est déstabilisante dans la mesure où l'arrivée se trouve au milieu de nulle part, au sein d'un immense champ d'astéroïdes éparpillés (sans difficulté pour le pilotage). Aucune archive ne fait état d'une organisation similaire. En effet, normalement, tous les relais cosmodésiques explorés se trouvent à proximité d'un système stellaire. Les événements se passant dans ce système dépendent du vaisseau dans lequel évoluent les personnages. S'il s'agit de leur vaisseau d'origine équipé de ses capteurs standards, ils trouveront un coin désert de l'univers, sans rien qui ne vaille la peine de s'y intéresser. Si toutefois ils disposent du vaisseau ashfen, ses capteurs plus performants, associés à la connaissance de la technologie utilisée à l'origine par les ethran, peuvent leur permettre de détecter l'enveloppe du micro-univers.

Ce dernier est généré par une enveloppe de générateurs puisant une gigantesque quantité de matière noire environnante et l'utilisant pour générer un puissant champ de distorsion, ce qui permet de faire glisser une partie entière de l'espace dans une dimension parallèle. C'est de cette manière que les Ethrans ont pu survivre aux différents cycles et échapper aux Moissonneurs.

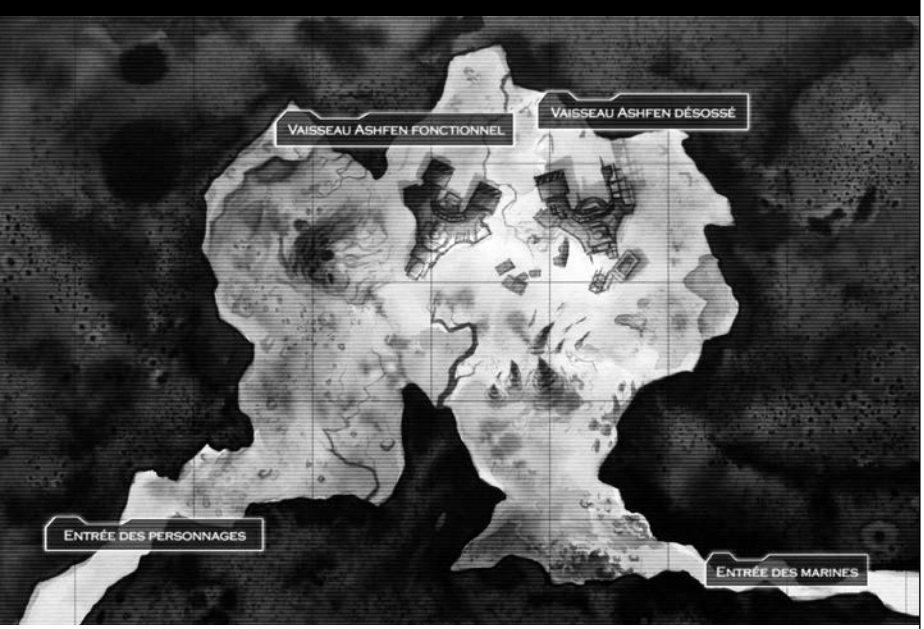
Dans l'univers normal, il est possible d'évoluer à l'intérieur de l'enveloppe, simplement, il n'y a rien.

Il est difficile, même avec l'aide d'Ada et des ordinateurs du vaisseau ashfen de détecter l'enveloppe, les générateurs, et encore plus de s'y connecter. Détecter les générateurs et l'enveloppe nécessite un jet de Perception à -2 pour repérer les anomalies sur les rapports ainsi qu'un jet d'Informatique à -2 pour créer des filtres permettant de distinguer les générateurs qui se trouvent en quasi-totalité dans le micro-univers. A partir de là, il est possible de se connecter aux systèmes et de comprendre leur fonctionnement (jet de Connaissance [Astrophysique], Astrogation ou compétence équivalente, avec un malus de -4). Gageons que les personnages souhaiteront en savoir plus et pénétrer dans le micro-univers pour savoir de quoi il en retourne vraiment. Ils peuvent parvenir à détourner les systèmes d'un générateur pour créer une brèche dans l'enveloppe grâce à un jet d'Informatique à -4 et 3d6 heures de travail. Passer à travers la brèche générée nécessite un jet de Pilotage à -2.

L'univers de poche

Organiques et Synthétiques — L'éternel recommencement

Deux cent millénaires, c'est une sacré période d'évolution pour une race déjà capable de s'extraire de la gravité de sa planète. Les Ethrans ont pu se développer en une société pacifique et éclairée, isolée dans son petit bout d'univers, insouciante du destin de la galaxie. Mais comme toujours, toutes les bonnes choses ont une fin et la paix et la sérénité des Ethrans



n'a pas résisté à la création d'intelligences artificielles destinées à leur faciliter la vie.

Il y à 30 000 ans à peu près, les IA des Ethrans se sont émancipées et ont tenté de s'enfuir du micro-univers. N'étant pas elles-mêmes sujettes à la limitation des Ethrans qui lie leur subsistance à leur étoile, et désireuses d'explorer l'univers au-delà, elles ne voyaient aucune raison de rester bloquées à vie dans cette bulle. Les Ethrans mesurèrent alors à quel point leurs créations leur échappaient et comprirent les dégâts qu'elles pourraient occasionner à l'extérieur s'ils les laissaient faire. Fort heureusement pour eux, les générateurs à matière noire restaient hors de la compréhension des IA, et la matière noire générée les protégeait des agressions extérieures. Le refuge des Ethrans devint la prison de leurs IAs et toute cohabitation devint impossible : la guerre éclata.

La puissance de feu des forces en présence dévasta la civilisation ethran tout autant que les IA. La surface de la planète fut réduite à l'état de désert nucléaire après les frappes d'armes cinétiques des IAs et les chutes d'astéroïdes provoquées par les Ethrans. Les deux camps furent quasiment annihilés et un statu quo s'installa entre deux flottes de survivants qui se contentaient de rester en orbite autour de l'étoile, à bonne distance l'une de l'autre. Les Ethrans finirent par comprendre qu'il n'y aurait aucune issue à ce conflit et, plutôt que de risquer de voir les IA se déverser un jour dans la galaxie, ils choisirent de se sacrifier, emportant avec eux le secret des générateurs et piégeant ainsi pour l'éternité leurs propres IA dans le micro-univers. Leur décision prise, ils précipitèrent leur flotte vers leur étoile.

Tout ce qu'ils espéraient c'est que personne ne parviennent jamais à pénétrer dans leur enveloppe depuis l'extérieur...

Un coin d'univers peu accueillant

Dès que les personnages passent la brèche et pénètrent dans le micro-univers, les choses vont aller très vite :

- Tout d'abord, les ordinateurs (et Ada) s'affolent quelque peu car aucune étoile n'apparaît sur les caméras extérieures, et il est donc impossible de déterminer la position du vaisseau dans l'espace, ce qui rend le pilotage hasardeux →

Marines (4)

Allure — 6.

Traits

Agi	**Âme**	**For**
d6	d6	d6
Int	**Vig**	
d6	d6	

Compétences — Combat d6, Conduite d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d4, Tir d6

Défense

Parade	Résistance
5	11 (+6 Armure)

Armure de combat (+6)

Attaque

Mitrailleuse laser (30/60/120, CdT 3, Auto) Tir d6 Dégâts 3d6

Couteau à lame moléculaire (PA2) Combat d6 Dégâts d6+d4

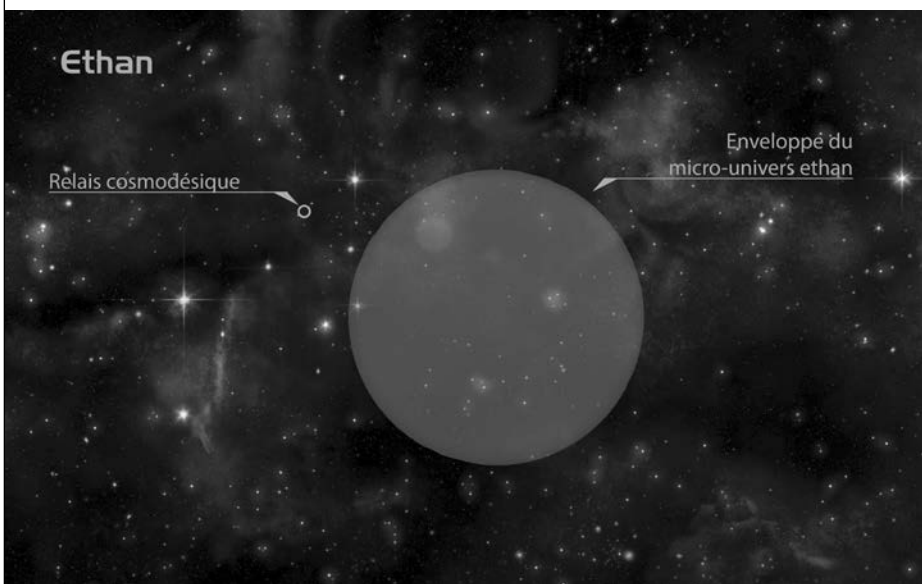
Grenades à fragmentation (2, Gabarit Moyen) Lancer d6 Dégâts d8

Lance roquette (2 marines seulement, 50/100/200, AL, Gabarit Moyen, PA40) Tir d6 Dégâts 5d10

Vaisseau d'exploration ashfen— Acc/VMax : 70/800, Montée 1, Résistance 30(7), Passagers 5 + 10, Ordinateurs supérieurs (+2 en pilotage, astrogation, perception), Capteurs galactiques (jusqu'à une année lumière), 2 x Double mitrailleuse laser 3d10+2 (PA 6), Tube lance torpille léger 5d12, AL

(c'est comme voler à vue avec un avion). Heureusement, le maillage de générateurs, l'étoile, la planète et la ceinture d'astéroïde permettent à Ada de mettre en place une solution de substitution en quelques minutes (ou moins si un personnage l'aide).

- Pendant ce temps, une transmission énergétique continue, issue semble-t-il de l'ensemble du réseau de générateurs, parvient au vaisseau. Il ne faut que quelques secondes à Ada pour identifier cette transmission comme un message, mais indique qu'il lui faut du temps pour tenter de le traduire à partir des données glanées pendant le piratage effectué à l'extérieur de l'enveloppe.
- Les capteurs signalent un groupe de vaisseaux éloignés, situés de l'autre coté du système, se mettant en mouvement en direction du vaisseau des personnages. Des plus petites signatures sont éjectées de plusieurs vaisseaux, peut-être des missiles (il s'agit en fait de plates-formes de guerre électronique).
- Alors que les "missiles" approchent à grande vitesse, Ada parvient à traduire le message : "A l'attention du vaisseau non-identifié. Vous avez pénétré une dimension qui sert de prison à un groupe d'IA très évoluées qui ne doivent jamais accéder au reste de la galaxie. Rebroussez immédiatement chemin avant que vos sys...". Le message s'arrête brutalement alors que les écrans semblent vaciller un instant. Les plates-formes de guerre électronique sont arrivées à portée !
- Une voix d'Ada déformée et tremblante, comme si l'IA souffrait d'une manière ou d'une autre, annonce : "Tentative d'intrusion externe, mise en place des procédures d'urgence !". Les ordinateurs rebootent et laissent place à l'interface de leur vaisseau précédent et à l'IV d'origine, conservée par Ada au cas où elle pourrait se retrouver indisponible. Les vaisseaux ennemis se rapprochent à grande vitesse.
- Les personnages vont devoir faire vite pour quitter le micro-univers avant d'être interceptés par les IA. Jouez cette scène dans le plus grand stress en tant que scène dramatique. La compétence principale est Informatique : il faut rejouer le piratage des générateurs



Sergent Mc Guire [Joker]

Allure — 6

Traits

Agi	Âme	For
d6	d8	d8
Int	**Vig**	
d8	d8	

Compétences — Combat -d6, Connaissance [Bataille] d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Persuasion d6, Lancer d6, Perception d6, Tir d8

- Commandement — les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué..
- Leader naturel— peut donner de ses jetons à ses troupes.
- Meneur d'hommes — dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés.

Défense

Parade	Résistance
6	12 (+6 Armure)

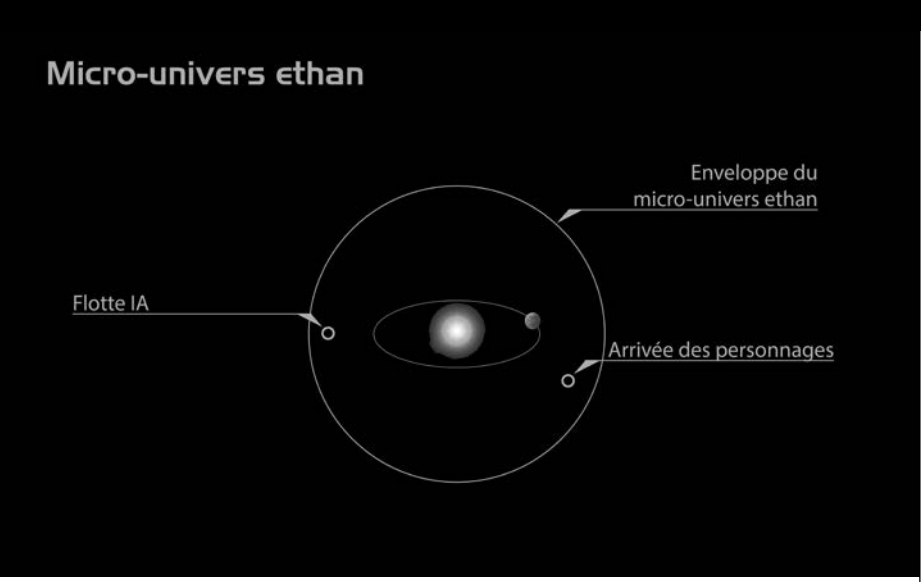
Armure de combat (+6)

Attaque

Pistolet laser (15/30/60) Tir d8 Dégâts 3d6

Sabre énergétique (PA2) Combat d6 Dégâts d8+d6+2

Grenades à fragmentation (2, Gabarit Moyen) Lancer d6 Dégâts 3d8



déjà réalisé dans l'autre sens pour recréer une brèche, mais sans l'aide d'Ada, les jets se font avec un malus de -2. Des jets de Tir et de Pilotage peuvent servir à aider (en gagnant du temps et en éloignant la flotte ennemie). Les IA n'ont aucune intention de détruire le vaisseau des personnages, mais simplement de s'emparer de ses systèmes afin de comprendre comment passer l'enveloppe.

Si les choses se passent pour le mieux, les personnages parviennent à faire passer leur vaisseau à travers la brèche qui se referme immédiatement, et libèrent ainsi Ada de l'agression des plates-formes de guerre électronique. Dans le cas contraire, il est fort probable que leur aventure s'arrête ici. Après tout, il s'agit d'un monde sauvage, non ?

Épilogue

Le retour dans la galaxie réelle se fait sans plus d'encombres. Les personnages se retrouvent aux commandes d'un vaisseau révolutionnaire en compagnie d'une IA affranchie totalement libre de ses actes (dans la mesure où elle a accompli son devoir de découvrir le sort des Ashfens). Ils disposent également des données historiques et technologiques de la civilisation ashfen (même si Ada refusera que ces données soient distribuées librement), ainsi que des données historiques sur la civilisation ethran encryptées dans le message transmis par les générateurs. Nul doute qu'ils sauront en tirer parti.

Dans un autre domaine, à moins qu'ils n'aient massacré tous les chercheurs, Paragon Enginering connaît le code de transpondeur de leur vaisseau d'origine, et il ne faudra pas longtemps à leurs enquêteurs pour remonter jusqu'aux personnages. Sans parler du problème inhérent au fait de se déplacer dans un vaisseau d'origine inconnue. Les personnages vont vite être le centre de l'attention, chose dont ils se passeraient sûrement.

Enfin, rien ne prouve que les IAs ethran n'aient pas réussi à obtenir des informations concernant leur sortie lorsqu'elles ont attaqué Ada. Si tel est le cas, leur avènement pourrait mettre en grand danger les races organiques de toute la galaxie…

Yannick Le Guédart
***illustrations** Jems Bouzerna*
***Plans** Yannick Le Guédart et Dorian Collet*

UN SCÉNARIO POUR FADING SUNS — CASUS BELLI

VOX POPULI

Ce scénario ouvert conviendra à des joueurs réfléchis, des personnages de tous niveaux d'expérience et des meneurs de jeu capables d'improviser.

En quelques mots...

Les personnages se retrouvent mêlés à des complications autour de la succession d'un petit fief al-Malik. L'opposition n'est pas violente et s'arrange pour avoir le droit pour elle (ou l'apparence du droit, ce qui est presque aussi bien). Aux PJs de débrouiller la situation.

Fiche technique

TYPE • Ouvert
PJ • 4 à 5, tout niveau d'expérience
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

Mise en place

La situation

Zakar al-Ramtini al-Malik gouvernait un petit fief tranquille sur les rives de la mer de Laly, la plus septentrionale des mers d'Istakhr. Gestionnaire compétent, aimé de ses sujets, il vient de mourir d'une crise cardiaque à l'âge respectable de 89 ans.

Les guerres impériales ont opéré des coupes claires dans sa descendance. Son arrière-petit-fils et héritier, Cyrus al-Malik, vivait jusqu'ici à la cour de l'un de ses oncles maternels, sur Shaprut. À treize ans, Cyrus est tout juste majeur. Informé de la mort de son arrière-grand-père, il vient d'arriver à Samarcande, la capitale planétaire. De là, il prend un glisseur jusqu'à Baram, la capitale de la province de Najran, puis gagne son fief... où des ennuis l'attendent.

Introduction des personnages

- Bien entendu, « Cyrus » peut être remplacé par un PJ.
- Le jeune Cyrus a un entourage. Son oncle ne l'a certainement pas laissé voyager seul ! Des versions non-joueurs de son précepteur, de son maître d'armes et de son confesseur sont présentées plus loin, mais les PJs peuvent y être substitués sans mal.
- Si les personnages appartiennent à la maison al-Malik, ils peuvent se voir demander de garder un œil discret sur le transfert de pouvoir. Les très redoutés services de renseignement de la maison ne prévoient rien de dramatique, mais une surveillance discrète ne fait pas de mal.
- Si les personnages sont nobles mais n'appartiennent pas la maison al-Malik, ils sont en visite sur Istakhr. Gouvernée par l'héritier du duc Hakim, le Najran est une province politiquement importante. En plus, en cette saison, il y fait bien meilleur qu'à Samarcande. Une visite dans un fief pittoresque des bords de la mer pour assister à une passation de pouvoir selon les rites locaux serait une excursion intéressante !
- Zakar était âgé, son gouvernement manquait de poigne, et divers groupes ont constaté qu'au cours de ses dernières années, les idées républicaines avaient fait des progrès dans son fief. L'Église s'en inquiète, les grandes guildes regardent avec amusement les al-Malik se faire déborder sur leur gauche... L'agitation n'est pas bien considérable, mais elle peut justifier que les uns ou les autres cherchent à y mettre un terme – ou à souffler sur les braises – en envoyant les PJs sur place.

Introduction du Meneur de Jeu

Comme partout dans les Mondes connus, l'avènement d'un nouveau seigneur s'accompagne de réjouissances plus ou moins codifiées. Entre autres, Cyrus va devoir présider un



Baram, capitale de la province de Najram

concours d'éloquence… qui va lui jouer des tours. Disons-le tout de suite, personne n'envisage de le tuer, l'idée est juste de l'empêcher de régner.

Lorsque les al-Malik ont consolidé leur pouvoir sur la région, après la chute de la République, ils n'ont pas toujours usé de violence. Négociation et compromis coûtent moins cher. Dans le fief de Ramti, le résultat a été la *Charte Ramtidique* (voir encadré p.114). L'une de ses dispositions, oubliée de presque tous, mentionne que si, lors du concours d'éloquence qui marque chaque début de règne, l'un des candidats réussit un « discours parfait », c'est lui qui régnera.

Pendant cinq cents ans, la transmission du fief s'est faite de père en fils, et le nouveau seigneur jouissait toujours d'un solide ancrage local. Personne n'a jamais pensé à faire jouer cette clause. Cette fois, la longue agonie du vieux Zakar et l'absence de l'héritier ont donné des idées à certains.

Qui ? Un comploteur, une marionnette et deux pions. Le comploteur est **le cadi Chagiz**, un Bailli, et le principal juge du fief. La marionnette se nomme **Hossein**, un jeune et beau paysan aux origines mystérieuses. Dans son village, on murmure qu'il a du sang noble et des protecteurs puissants. En tout cas, il a reçu une éducation très au-dessus de sa condition. Il s'est tout naturellement inscrit au concours d'éloquence, sans réaliser ce qui l'attendait.

Le premier pion de Chagiz est **Roustam Draka**, un Ur-Ukar qui n'aime pas les al-Malik. Le second s'appelle **Khobei**, et c'est un activiste républicain. Tous deux vont veiller à ce que le discours d'Hossein soit considéré comme « parfait ». Ensuite, Roustam espère le chaos et Khobei se voit bien exercer le pouvoir. De son côté, Chagiz compte sacrifier ces deux agités, faire en sorte qu'Hossein épouse sa fille et se retrouver beau-père d'un seigneur régnant. →

Variations

Ce scénario a beau être un peu plus ouvert que la moyenne, il place clairement les personnages dans le camp des al-Malik. Rien n'empêche de modifier ce détail et de les placer dans les rangs des conspirateurs. Dans ce cas, ils appartiennent sans doute à l'entourage de Khobei. S'ils sont un peu plus malins que leur patron, ils peuvent réaliser qu'il y a anguille sous roche, et préparer un contre-plan pour neutraliser Chagiz… à moins qu'ils ne se rallient à sa version très modérée du changement dans la continuité. Vous tenez là une bonne occasion d'infliger aux PJs le dilemme de tous les révolutionnaires : faut-il tenter de changer les choses de l'intérieur ou opter pour la révolution ?

Acte I : Un joyeux avènement

Situation locale

Istakhr, une planète désertique, est le cœur de l'espace al-Malik. Samarcande, sa capitale, est réputée dans tous les Mondes connus pour son immense marché où tout s'achète et se vend. De son palais, le subtil et redoutable duc Hakim al-Malik *règne* sur Aylon, Criticorum et Shaprut, mais il *gouverne* Istakhr. Samarcande abrite également la résidence de la métropolite Taraleng, archevêque des mondes al-Malik. Son Éminence passe beaucoup de temps en Teyr-Sainte, à préparer la succession du patriarche, et ne prête qu'une attention distraite aux événements planétaires.

D'une superficie d'environ 25 000 km² (à peu près une région française), le fief de Ramti se trouve deux mille cinq cents kilomètres à l'est de Samarcande, dans le Najran.

Situé au-dessus du cercle polaire, le Najran est un territoire verdoyant et fertile, servant à la fois de jardin et de grenier à blé aux grands déserts du centre de la planète. Ethniquement, la région est un mélange d'influences orientales, avec une nette dominante perse. Religieusement, elle est orthodoxe avec de petits accents de mysticisme eskatonique. Culturellement, elle est al-Malik au possible, mélangeant soumission à la noblesse et coutumes républicaines que les autres nobles jugent bizarres. Enfin, politiquement, c'est le domaine du fils et héritier du duc, Amir al-Malik. Ce bel athlète se préoccupe plus de courses de chevaux, de chasses et de femmes que de gouverner ses terres. Il est le suzerain de douzaines de fiefs comme Ramti.

À Ramti, l'agriculture privilégie les abricots et les dattes. Les femmes travaillent la terre, les hommes sont pêcheurs. L'unique ville du fief, Pardis, compte une vingtaine de milliers d'habitants, un flot de maisons blanches qui descendent vers la mer, sans oublier un petit palais aux murs épais et aux dômes dorés. L'église est consacrée à saint Ramti, un religieux local de l'âge des Miracles, dont le symbole est l'oud, un genre de luth.

Bourgs et villages sont reliés par des routes en bon état. Il n'y a aucun monument notable à signaler, en dehors de quelques fortifications en ruine ici et là (les plus anciennes sont dans un style nettement ukari). La paix règne depuis cinq cents ans et tout le monde tient à ce que cela continue.

Sur le plan technologique, les citadins ont l'électricité et un accès limité aux technologies de communication. Les visiteurs s'étonneront sûrement du nombre de machines, et notamment de machines pensantes, que l'on peut voir aux mains de simples roturiers.

Personnalités

Cyrus al-Ramtini al-Malik, l'héritier

Treize ans, grand pour son âge, mince et gracieux, teint mat, sourcils épais, ombre de moustache, voix qui mue.

D'une intelligence moyenne, sans charisme particulier, Cyrus sait que ce premier contact avec ses sujets est important, et il fait honnêtement de son mieux pour se rendre sympathique. Hélas, il a quitté Istakhr il y a dix ans et a tout oublié de son monde natal. Il regrette intensément Shaprut, et surtout sa cousine Atousa, qu'il rêvait d'épouser. Il multiplie les comparaisons malheureuses, sur la cuisine locale trop épicée, sur le climat trop chaud, et ainsi de suite.

Son entourage

- **Abrajm de Tabriz, précepteur**. Maître Abrajm est petit, avec une moustache fournie et la peau presque

noire. Il a l'habitude de porter un turban de soie bleue et des tuniques collantes à la mode de Shaprut. C'est un enseignant compétent, qui ne se fait pas trop d'illusions sur son élève, mais le sert au mieux de ses possibilités. Il a une faiblesse : il déteste les xénomorphes en général, et les Ukar en particulier.

- **Messire Dougal Shivakani, maître d'armes**. Grand et costaud, crâne rasé, torse nu huilé, messire Dougal n'est jamais loin de son protégé. C'est un contre-assassin efficace, prêt à se faire tuer pour son jeune maître, dont il a réussi à faire un escrimeur passable.
- **Frère Rachid, confesseur.** Originaire d'un quartier ouvrier de Tabriz, la capitale de Shaprut, Rachid a rejoint l'Église pour échapper à la misère, puis l'Ordre eskatonique pour satisfaire un fond de mysticisme qui, depuis, s'est développé de manière inquiétante. Ce poste de confesseur n'est qu'un premier pas : il se sait promis à de grandes choses. Les anges de feu qui lui parlent, certaines nuits, le lui ont dit.

Notables et voisins

Tout ce petit monde se bouscule pour être vu du nouveau seigneur.

Les locaux

- **Maître Turan, maire de Ramti**. Chauve, sourd et à moitié aveugle, maître Turan a quatre-vingt-onze ans. Nommé à ce poste par Zakar, presque un demi-siècle plus tôt, il n'attend qu'une chose du jeune Cyrus : sa mise à la retraite. Ah, et puis un emploi pour son petit-fils Giv, un jeune homme qui a fait des études à Samarcande. Pourquoi ne pas le nommer maire ?
- **Cadi Chagiz, juge**. La cinquantaine austère, Chagiz porte une robe grise et une large ceinture noire, emblème de son rang. On le voit rarement sans une petite machine pensante qui conserve en mémoire des milliers de précédents légaux. Il est peu bavard, mais se montre courtois et prévenant pour son jeune seigneur.
- **Zakar le Jeune**, le prêtre local. Âgé d'une quarantaine d'années, Zakar le Jeune est le bâtard du précédent seigneur, et donc le demi-grand-oncle de Cyrus. En soi, cela ne choque personne. En revanche, l'attitude de Zakar le Jeune laisse à désirer. Ivrogne patenté, séducteur de paysannes, il a certes la foi, mais son franc-parler lui a fait beaucoup d'ennemis. S'il se met en tête que Cyrus est un petit imbécile, il le dira. En chaire, éventuellement.
- **Dame Taraneh, notable**. Cette honorable veuve a fait fortune dans le commerce des abricots. Elle a eu un mari, il y a longtemps, avec qui elle a engendré une très jolie damoiselle Gazaleh, qui a quinze ans et des amoureux à ne plus savoir qu'en faire. Dame Taraneh se rêve en belle-mère de Cyrus, Gazaleh suit… pour l'instant.
- **Vahid, notable**. Grand et maigre, avec un regard de myope et une mémoire redoutable, Vahid répète volontiers que les choses allaient à vau-l'eau sous Zakar. Il attend beaucoup du nouveau seigneur. Il pourrait devenir le plus ferme soutien de Cyrus si les choses tournent vraiment mal.
- **Capitaine Ladan**. Cette grande femme maigre dirige les forces armées du fief, qui se partagent entre une garde de cérémonie pour le seigneur et une force de police. Ils sont très bien pour réprimer contrebande et braconnage, mais leur valeur militaire est nulle. Ladan a longtemps été contente de son sort, jusqu'à ce qu'elle réalise qu'une bonne partie de →



Cadi Chagiz

ses subordonnés étaient corrompus. Elle a des noms, et rêve de s'appuyer sur Cyrus pour faire le ménage.

- **Karim, notable.** Le maître de la guilde des Pêcheurs est un petit homme noueux, au visage tanné, qui possède les plus beaux jardins de la ville après ceux du palais. Il a aussi la réputation d'être l'un des hommes les plus riches du fief, voire de la province. Il fait partie des gens qui se sont « *arrangés* » de la faiblesse de Zakar. De la fraude fiscale, un peu de contrebande… rien de dramatique, mais il n'aime pas l'idée qu'un blanc-bec venu d'outreciel reprenne la main et rogne sur ses bénéfices.

Les voisins

- **Javad al-Krôshan al-Malik**. Le seigneur du fief voisin de Krôsh approche de la quarantaine. Veuf, il n'a qu'une fille, Omeed, qui est l'un des plus beaux partis de la région. Un mariage serait envisageable… sauf qu'Omeed a vingt ans, envie de s'amuser, et qu'elle n'a pas envie de se lier à « *un petit puceau boutonneux* ».
- **Tourouss al-Malik**. Dix-huit ans, costaud, souriant, apparemment spontané, Tourouss fait partie de l'entourage d'Amir. Il fait une apparition éclair pour jauger Cyrus sous l'angle « *est-il assez amusant pour figurer dans l'entourage de mon maître ?* » Il conclut que non, et s'éclipse après avoir séduit quelques donzelles et, si possible, s'être battu en duel.
- **Ishan al-Malik, le Dément des Bois.** Ishan a la trentaine et un beau domaine forestier à une centaine de kilomètres à l'est. Veuf, un peu mystique, il accueille volontiers les excentriques, les dissidents et tous ceux dont personne ne veut, y compris des Ukar. Ishan est intelligent, perspicace, et désireux d'aider son cousin Cyrus.

Demandez le programme !

À sa descente du glisseur, Cyrus est accueilli par une délégation comptant les notables de Ramti et les représentants (élus, pour la plupart) des bourgs et des villages.

Au cours des jours suivants, il reçoit la « visite amicale » des nobles des fiefs voisins. Leur présence l'oblige à donner bals et banquets chaque soir.

Les journées de Cyrus sont occupées par des obligations protocolaires, parmi lesquelles il faut mentionner en vrac :

- une entrée solennelle dans sa capitale ;
- une cérémonie au cours de laquelle il jure de se plier fidèlement aux usages, coutumes et lois locales, y compris et surtout à la *Charte Ramtidique* ;
- une parade militaire, même si la garde n'est ni nombreuse, ni impressionnante ;
- des largesses, sous forme de banquets gratuits, d'une distribution de vêtements aux pauvres méritants choisis par Zakar le Jeune, et de la remise de tuniques d'honneur tissées d'or aux conseillers de l'ancien seigneur ;
- son intronisation dans la guilde des Pêcheurs ;
- la remise des prix de la joute nautique organisée par ladite guilde ;
- une visite « surprise » dans un village reculé, où il assiste à un tournoi de lutte organisé par des montagnards (invité à participer, il décline, mais se fait représenter par Dougal) ;
- l'inauguration de la statue de feu le seigneur Zakar, non loin de l'église ;

Rumeurs

Si les personnages adoptent une approche active et cherchent d'où va venir le danger, vous pouvez leur communiquer les informations suivantes :

• Profitant de la faiblesse de Zakar, « certains » ont pris des libertés avec la loi. Des navires chargés de contrebande jettent l'ancre dans des criques isolées, certaines nuits et, si on sait à qui demander, on peut acheter de petits objets de luxe sans payer de taxes. Cette piste remonte jusqu'à maître Karim.

• De l'avis général, Zakar le Jeune est un mauvais prêtre, ivrogne et débauché. La rumeur grossit des incidents anodins, mais elle suffit au frère Rachid pour monter un dossier contre lui. Avant de l'envoyer à l'évêque de Baram, il y aura des débats politiques et familiaux : Cyrus peut-il commencer son règne en écartant son grand-oncle ? N'est-il pas dangereux de laisser l'évêque installer un nouveau prêtre tant que le pouvoir du nouveau seigneur n'est pas consolidé ? Rachid, qui s'imagine que les paroissiens l'accueilleraient à bras ouverts, pousse à la roue sans réaliser que les bonnes gens de Ramti ne sont pas du tout mûrs pour un religieux eskatonique.

• Comme presque partout, la petite communauté ukar est mal vue. Leur chef est **Averr Sijgayek**, un orfèvre favorable aux al-Malik. Même si le protocole ne l'exige pas, il prête volontiers allégeance à Cyrus en public. Interrogé sur d'éventuelles brebis galeuses ukari, il mentionne Roustam, un « étranger » venu du nord qui appartient au clan Draka, des agités favorables à l'indépendance des Ukar d'Istakhr.

• De l'agitation politique ? « *Non, nous sommes tous des citoyens, pas comme les pauvres types qui servent d'esclaves aux Décados ou aux Li Halan. Alors certes, certains citoyens ont moins de droits que d'autres, mais quand même, c'est bien comme ça, merci… Et bon, la meilleure des Républiques, c'est l'impérium des al-Malik.* » Si les personnages insistent, le nom de **Khobei** est mentionné, généralement avec des épithètes du type « *bon à rien* » ou « *cinglé* ». Les plus intelligents s'étonnent qu'il n'ait pas encore été jeté en prison, avec ses amis, mais mettent la faiblesse du cadi sur le compte de la vieillesse de Zakar. Une infiltration des milieux « républicains » permettrait de découvrir que quelque chose se prépare pour le concours d'éloquence… si les PJs avaient le temps de la mettre en place.

- la proclamation d'une amnistie pour tous les petits délinquants du fief, choisis en concertation avec le cadi Chagiz ;
- la présidence du concours d'éloquence qui, traditionnellement, marque l'avènement d'un nouveau seigneur.

Et les PJs dans tout ça ?

Selon la manière dont vous avez décidé de les insérer dans l'histoire, ils peuvent prendre du bon temps, renifler à droite et à gauche, se faire des amis ou des ennemis dans la noblesse locale…

Transition : Le concours d'éloquence

Mise en place

La place du concours dans le programme de Cyrus dépend de la manière dont vous souhaitez mettre en scène l'aventure. S'il est au tout début, les personnages n'auront pas le temps de se familiariser avec le fief. S'il est tout à la fin, l'exercice « social » risque de paraître un peu long aux joueurs. Le moment parfait pour le lancer est donc « juste avant qu'ils ne commencent à s'ennuyer ». À défaut, « juste après que leur attention ait commencé à fléchir » fait l'affaire. →

Les gens du cru expliquent volontiers aux nouveaux venus qu'à la mort du seigneur, toutes les institutions du fief, de la plus insignifiante des écoles de campagne aux guildes importantes, planchent sur un discours, tout comme un certain nombre de candidats libres.

Depuis toujours, son thème est « le gouvernement parfait ». En effet, cet exercice de rhétorique est *aussi* un moyen de faire discrètement passer au nouveau seigneur quelques revendications urgentes.

Il existe un système complexe d'éliminatoires et, en définitive, le nouveau seigneur n'écoute que les cinq meilleurs discours (qui intègrent des éléments des discours écartés). Le vainqueur est désigné par des juges choisis parmi les notables du fief. Le seigneur n'a rien d'autre à faire qu'à remettre le prix, une couronne d'or et une bourse contenant une centaine de phénix.

Le lieu

La cérémonie se déroule en public, dans le théâtre de la ville. D'habitude, des comédiens itinérants y représentent des pièces religieuses. Avec environ deux mille spectateurs, les gradins ne sont pas pleins.

Les concurrents

Les cinq finalistes passeront dans l'ordre suivant :

- **Isqal al-Utqani**, une jeune fille originaire d'un village de l'intérieur des terres, choisie pour représenter tous les écoliers du fief. Elle a seize ans, est morte de trac, mais ça lui passera une fois sur scène.
- **Ardeshir le Patient**, un vétéran des guerres impériales, qui parlera au nom de tous les anciens combattants du fief. C'est un gaillard solide, d'une trentaine d'années, avec des yeux intenses.
- **Dinah Farrideh**, une grossiste en abricots affiliée aux Auriges, sera la voix des commerçants du bazar. Elle est sûre de gagner, alors que son principal talent est de parler fort.
- **Le diacre Ishan**, de l'ordre amalthéen, parlera pour les humbles.

La Charte Ramtiδique

Sous sa forme abrégée, que tout le monde connaît et qui est affichée dans les écoles et autres lieux publics, la « constitution » du fief tient en une vingtaine d'articles. C'est le texte du compromis par lequel, après la chute de la République, le premier seigneur al-Malik a établi son pouvoir face aux autorités du Combinat Communal-populaire de Ramti. Il stipule que la majorité des codes républicains restent en vigueur, impose au seigneur des concertations régulières avec les pouvoirs publics, etc.

Avant la cérémonie du serment, le cadi Chagiz donne un petit cours de « droit constitutionnel » à Cyrus, sur le thème, « c'est sans danger, allez-y ».

La version intégrale, conservée dans les archives du palais, dans celles du tribunal et à Baram, fait trois cents pages, détaille des notions comme le statut exact des francs-sujets, l'assiette des impôts, les règles des élections des maires dans les villages et celles de leur nomination par le seigneur dans les villes… Elle ne consacre que quelques lignes à la coutume du « discours parfait ». À moins qu'il n'y ait dans le groupe un Bailli très minutieux, l'équipe légale de Cyrus ignore ce « détail ». En fait, il y a de fortes chances pour que le nouveau seigneur n'ait même pas conscience de l'existence d'une version longue de la charte…

Ishan est un prêcheur itinérant renommé, qui n'aime pas Zakar le Jeune.

- **Hossein**, un jeune franc-sujet originaire d'un village côtier, parlera en son nom propre. Tout le monde a trouvé ses discours lors des éliminatoires corrects sans plus, et personne ne le considère comme un concurrent sérieux.

Les juges

Cyrus préside le jury mais ne participe pas aux délibérations. **Maître Turan** et le **cadi Chagiz** en sont membres de droit. S'y ajoutent **cinq professeurs d'éloquence**. Deux sont originaires du fief, trois autres viennent des alentours. Enfin, **maître Jaouâd** est le gagnant du dernier concours d'éloquence, celui qui a eu lieu lorsque Zakar a pris les rênes du fief, cinquante ans plus tôt. C'est un beau vieillard à la longue barbe blanche, qui n'y voit plus très clair, mais dont l'ouïe et l'intelligence sont intactes. Il va de soi que si les personnages ont un score en Arts (rhétorique), une place leur sera faite dans le jury.

Patatras !

Les discours durent environ une demi-heure chacun, et s'avèrent sans surprises. Isqal s'en tire honorablement au début, mais elle perd le fil au milieu de l'un de ses développements, et ne se rattrape jamais vraiment. Ardeshir fait une prestation correcte, pleine de feu, mais sans génie. Dinah Farrideh parle haut, avec des accents populaciers qui font froncer le nez des jurés (Cyrus, quant à lui, ne comprend qu'un mot sur deux). Après ce fiasco, la prestation d'Ishan soulage tout le monde : il s'exprime dans une langue châtiée, respecte les règles de la rhétorique et sait capter la bienveillance de son public. Bref, au moment où Hossein s'avance sur scène, c'est plié, le diacre est vainqueur.

Sauf que le jeune homme écrase tous les concurrents. Il parle avec flamme, avec passion, martelant les mots de justice, de compassion, d'équité, d'honneur… Sa prestation est à la fois parfaite techniquement et pleine de sens – du moins en apparence. Les juges hochent la tête, séduits. →

Un mot de la Langue fleurie

Au probable soulagement des PJs, tous les discours sont tenus en langue vulgaire. La Langue fleurie des al-Malik est une langue de cour, un divertissement pour érudits, oisifs et esthètes, qui n'ont rien de mieux à faire qu'à filer des métaphores. Non seulement les paysans du fief ne l'emploient pas, mais ils réagissent mal si Cyrus ou les PJs essayent de les « embrouiller avec leur science ».



Le concours d'éloquence réserve bien des surprises

À l'instant où il s'arrête, tout dérape. Dans les gradins, une voix crie « *Discours parfait !* » Puis une autre, puis une autre. Peu à peu, des gens se lèvent, montent sur scène et se rangent derrière Hossein. Après un instant d'hésitation, Ardeshir en fait autant, suivi des autres concurrents. Bientôt, le jury se retrouve en face d'une foule qui porte Hossein en triomphe.

Pâle et les traits tirés, le cadi explique à Cyrus qu'en vertu d'un article presque oublié de la *Charte ramtidique*, si l'un des candidats réussit un discours parfait lors de ce concours d'éloquence, il est considéré comme ayant été inspiré par le Pancréateur… et donc désigné comme nouveau seigneur.

La meilleure chose à faire serait de s'éclipser discrètement par les coulisses. Réagir brutalement, c'est risquer de provoquer une émeute. Certes, les PJs, Cyrus et Douglas pourraient mater la contestation, mais il y aurait des morts, et même Cyrus est capable de comprendre qu'un massacre lui aliénerait ses nouveaux sujets pour des années.

Khobei, brute révolutionnaire

42 ans, chauve, sourcils touffus, mâchoire carrée, boucles d'oreille, moustache grisonnante et fournie.

Corps : Force 8, Dextérité 6, Endurance 7

Intellect : Intelligence 6, Perception 6, Tech 5

Esprit : Présence 5, Foi 5, Volonté 6

Compétences utiles : Baratin 7, Connaissance de la rue 7, Enquête 4, Mêlée 7 (il aime les armes improvisées, tessons de bouteilles ou chaises).

Acte II : Après le concours

Les premières heures

- Hossein est porté en triomphe dans toute la ville, répète son discours sur le parvis de l'église, mais n'ose pas aller occuper le palais : il s'installe dans une grande maison vide, près du bazar. Il forme un embryon de gouvernement autour de Khobei et de ses amis, essentiellement parce qu'ils sont à ses côtés et qu'ils ont l'air de savoir quoi faire. Roustam reste à l'arrière-plan, mais se tient prêt à servir de force de frappe psychique s'il y a des contestataires.
- Les principaux PNJs réagissent conformément à leurs intérêts. C'est là que la longue première partie prend son intérêt : Cyrus se sera fait des amis et des ennemis, qui pourront le soutenir ou le lâcher… ou encore l'appuyer en échange de concessions.
- La majorité de la population apprend le changement de régime sans s'en émouvoir. Cyrus n'avait pas créé de fidélités particulières, Hossein est un gars du pays et « c'est vrai qu'il parle bien ». L'ambiance est à l'attentisme.
- Cyrus oscille entre « mais pourquoi est-ce qu'ils me détestent ? », l'envie de fuir et la tentation d'une répression exemplaire. Ses réactions sont celles d'un adolescent : extrêmes et autocentrées. Son entourage passe beaucoup de temps à le mettre sur la touche.
- Communiquer avec le suzerain du fief prend du temps : Amir est à la chasse. Lorsqu'ils arrivent à avoir une liaison vidéo brouillée et à expliquer la situation, Amir hausse les épaules. Des bouseux perdus au milieu de rien viennent de tirer le tapis sous les pieds d'un obscur cousin d'outreciel ? Bon, il veillera à le faire payer au nouveau seigneur un de ces jours. À moins qu'il n'aime la chasse, auquel cas, il faudra voir. S'il est joint, le duc Hakim est mécontent, mais il refuse d'intervenir directement : c'est le boulot de son fils. Quant à l'Église, l'évêque de Baram réagit au quart de tour si on lui parle de « troubles républicains ». En revanche, les bisbilles entre laïques ne le regardent pas.

Que faire ?

Les PJs ont le choix entre plusieurs approches. Les plus probables sont développées plus bas. Parmi les →



Guerre civile à venir ?

Chronologie par défaut

Bien entendu, tout cela ne vaut que si les personnages ne font rien et si vous n'avez pas d'idées plus amusantes.

- **Jour 1, matin** : Cyrus se retranche dans le palais, Hossein circule dans Pardis et annonce qu'il va mettre son programme en œuvre.
- **Jour 1, midi** : Le maire Turan se rend au palais, sur instruction d'Hossein, pour demander à Cyrus de partir sans verser le sang. Cyrus refuse et le menace. Le vieil homme s'évanouit. Revenu à lui, il part en marmonnant qu'il n'a jamais été traité ainsi.
- **Jour 1, après-midi** : Le maire revient, accompagné du cadi Chagiz. Celui-ci paraît très embêté. Il explique que ce qui vient de se passer est légal, mais qu'il craint les « excités » de l'entourage d'Hossein. C'est un appel du pied, mais il est davantage destiné à sceller son image de « modéré craintif » qu'à déboucher sur une intervention des PJs. D'un autre côté, il pourrait sûrement tirer de bons effets d'une situation du type « les gros bras de Cyrus exécutent les champions du nouveau régime ».
- **Jour 1, soirée** : Roustam est arrêté sur ordre de Khobei, car le fief doit être gouverné « par les humains, pour les humains ». L'Ukar est abattu dans la nuit au cours d'une « tentative d'évasion ».
- **Jour 2, matin** : Une « milice populaire » composée des amis de Khobei procède au pillage des plus belles maisons de la ville. L'émeute dure de longues heures et échappe à ses initiateurs. Encouragés par Chagiz, les commerçants du bazar arment leurs commis et résistent.
- **Jour 2, soirée** : Hossein cimente sa popularité en ordonnant que les émeutiers soient arrêtés. Au terme d'un procès expéditif mené par Chagiz, Khobei et ses sbires sont pendus devant le bazar. Le cadi et le maire annoncent leur ralliement à Hossein, tout comme Zakar le Jeune.
- **Jour 3, nuit** : Nouvelle visite du maire et du cadi à Cyrus. Cette fois, le vernis de politesse s'écaille, sur le thème « *votre sécurité n'est plus garantie, monseigneur, rester serait dangereux* ». Cyrus comprend le message et part pour Samarcande un peu avant l'aube.
- **Jour 4, matin** : Hossein annonce des allégements d'impôts et diverses mesures intelligemment calculées par Chagiz pour le faire apprécier de ses sujets.
- **Jour 4, soir** : Le mariage d'Hossein et de la fille du cadi achève de légitimer la « voix du peuple », qui devient *de facto* le fondateur d'une maison mineure. Il ne lui reste « plus » qu'à se faire reconnaître des autorités régionales, puis planétaires. Cette étape sera facilitée par la « découverte » de sa filiation réelle, par la suite.

Hossein, tribun du peuple

18 ans, grand et costaud, boucles brunes, sourire étincelant, vif, adroit et surtout très, très éloquent.
Corps : Force 6, Dextérité 8, Endurance 7
Intellect : Intelligence 7, Perception 5, Tech 5
Esprit : Présence 8, Foi 5, Volonté 8
Compétences utiles : Art (éloquence) 8, Mêlée 6 (il se bat au bâton).

Roustam Draka, provocateur psychique

Corps : Force 7, Dextérité 6, Endurance 5
Intellect : Intelligence 5, Perception 7, Tech 4
Esprit : Présence 7, Foi 4, Volonté 7
Psi 6
Pouvoirs mentaux : Voie de la psyché jusqu'à Cœur docile (dont il se sert pendant le concours d'éloquence)
Compétences utiles : Mêlée 6 (il se sert d'un couteau, comme tous les Ukari qui se respectent).

réactions moins probables, **la fuite** ne pose pas de problème. La populace ne s'oppose pas au départ de Cyrus, bien au contraire. **La répression** s'avère vite impossible. Le capitaine Ladan est fidèle, mais ses troupes sont ralliées à Hossein, ou attentistes.

Notez que toutes ces approches peuvent être suivies ensemble ou indépendamment les unes des autres. Toutes contribuent à une solution. En revanche, les PJs ne maîtrisent pas le monde extérieur. Ils doivent avoir l'impression que le temps tourne. Et s'ils optent pour des actions à l'extérieur, ils doivent sortir du palais. Ce n'est pas très difficile, il n'est pas assiégé, mais il est surveillé par des costauds qui les filent et, le cas échéant, essayent de leur casser la gueule.

Khobei



Approche n° 1 : l'inaction

L'intérêt des mouvements révolutionnaires, c'est qu'ils s'épuisent vite. Il est tout à fait possible de rester au palais, à goûter les excellents vins mis en cave par le vieux Zakar, en attendant qu'Hossein échoue.

- **Méthode** : Aucune.
- **Avantage** : Reposant, et les vins sont bons.
- **Inconvénient** : Cyrus veut faire *quelque chose* et il faut le calmer. Toutes les demi-heures, à peu près.
- **Résultat** : Hélas, Hossein n'échoue pas. Khobei fait les frais de la colère populaire, et au 4e jour, Hossein prend exactement les mesures nécessaires pour se rendre populaire sans ruiner le fief (si les PJs sont encore dans le paysage, ils peuvent tiquer sur ce détail, qui indique qu'il a des conseillers bien informés sur l'économie locale).

Approche n° 2 : interférer avec les événements

Les révolutions dévorent leurs pères et leurs enfants sans l'ombre d'un scrupule. Les PJs peuvent intervenir dans le processus, l'accélérer… ou le faire dérailler.

- **Méthode** : Faire sortir Roustam de prison avant son exécution lui donnerait une dette d'honneur envers les PJs. Sauver Khobei de l'exécution ou, mieux, l'empêcher de basculer dans la violence, porterait un sérieux coup à l'exécution du projet de Chagiz. L'un comme l'autre savent qu'il y a « un gros bonnet » derrière Hossein, sans connaître son nom.
- **Avantage** : Pour redonner la pêche aux joueurs, rien de tel qu'une petite scène d'infiltration dans une prison ou une course-poursuite pendant une émeute.
- **Inconvénient** : Cyrus ne veut *rien* de « ces canailles ». Il est même disposé à les pendre lui-même. Heureusement, il est influençable.
- **Résultat** : La cause de Cyrus gagne un ou deux alliés utiles, qui ont eux-mêmes de l'influence sur la populace. Ils ne suffisent pas à inverser la tendance, mais peuvent avoir d'intéressants « effets de levier » sur des plans plus aboutis.

Approche n° 3 : enquêter sur le concours

Il s'est passé quelque chose l'autre soir, mais quoi ? Les PJs peuvent revenir sur les minutes qui ont tout fait basculer.

- **Méthode** : Les personnages ont deux axes de recherche. Le premier consiste à trouver des témoins qui se trouvaient sur les gradins,



Roustam

qui auraient vu d'où venaient les cris de « *discours parfait !* » Les spectateurs sont tous d'accord pour dire que le premier cri a été poussé par Khobei. D'autres individus douteux, dispersés dans toute la salle, l'ont repris en chœur. La deuxième possibilité est d'aller voir les autres candidats, dont le ralliement à tout fait basculer. Dinah Farrideh ne se souvient pas exactement de ce qui s'est passé, mais elle se rappelle bien de cet Ukar qui se tenait au premier rang, juste en face d'elle. Le diacre Ishan est parti pour un monastère amalthéen, lesté d'une conscience troublée et d'un don confortable pour ses bonnes œuvres. L'argent lui a été remis plus tôt dans la soirée par un Ukar aux yeux bizarres. Ardeshir admet qu'il a été acheté – il s'est vendu pour sauver son frère, qui avait besoin d'une forte somme pour se faire opérer à la capitale. Seule Isqal s'est ralliée « normalement » : elle est jeune et influençable.

- **Avantage** : Savoir que l'adversaire a triché et comment est toujours une bonne chose.
- **Inconvénient** : Rien dans le texte de la *Charte Ramtidique* n'interdit le recours à la corruption ou aux pouvoirs psychiques.
- **Résultat** : Focaliser les personnages sur Khobei et Roustam.

Approche n° 4 : enquêter sur Hossein

D'où sort ce tribun ? Si les PJs s'interrogent, ils devront sortir du palais et enquêter en ville.

- **Méthode** : Il y a un registre des naissances à l'église, et ce n'est pas un gros livre en parchemin plein de taches d'encre : c'est le terminal d'une machine pensante connectée à toutes les églises du fief, qui conserve toutes les données d'état-civil des serfs et des francs-sujets. Reste à y accéder. Où en est Zakar par rapport à Cyrus ? Les PJs découvrent qu'Hossein est né à Qâr, un village de pêcheurs à quelques kilomètres de la ville. Ils n'ont plus qu'à s'y rendre, à apprendre que le gamin est né de père inconnu et que sa mère vit toujours en ville. L'interrogatoire de Myriam, sa mère, permet d'établir qu'Hossein est un bâtard d'Iwân, le plus jeune des fils de Zakar, et aussi que « quelqu'un » s'est occupé de sa scolarité, payant des précepteurs pour en faire un jeune gentilhomme accompli.

  Reste à retourner en ville et à demander de qui Iwân était proche. Réponse : du cadi Chagiz.
- **Avantage** : L'identité de leur véritable adversaire. →

- **Inconvénient** : Établir qu'Hossein est un bâtard al-malik revient à se tirer une balle dans le pied. Cela donne au « tribun du peuple » une légitimité dynastique. D'un autre côté, les PJs peuvent estimer que cette légitimité est incertaine – c'est d'ailleurs pour cela que Chagiz ne s'en est pas servi. Un petit-fils bâtard *pourrait* avoir gain de cause face à un arrière-petit-fils légitime, mais c'est loin d'être gagné.
- **Résultat** : Rien dans l'immédiat, mais un procès auprès de la cour ducale risque de durer des années et de faire la fortune de nombreux Baillis.

Approche n° 5 : à malin, malin et ðemi

Hossein a été proclamé au nom d'un article de la *Charte Ramtidique*. Pourrait-on se servir de cette même charte pour le faire tomber ?

- **Méthode** : Le palais renferme des tonnes de vieilles archives remontant à la Chute, dont le texte intégral de la *Charte Ramtidique*. Toutefois, le texte contient une précision intéressante : avant que le nouveau seigneur ne prenne ses fonctions, le peuple « doit écouter les arguments de seigneur déposé ». Rien n'est dit sur la façon dont ces arguments doivent être présentés, ni sur ce qui se passera si le peuple ne tranche pas de manière nette entre les deux prétendants.
- **Avantage** : En dehors d'être un rêve pour joueurs amateurs de combinaisons politico-diplomatiques, cette clause oubliée rend l'initiative au camp de Cyrus.
- **Inconvénient** : Il faut la faire accepter à Hossein et à ses partisans. C'est un travail en soi, où il faudra mêler persuasion et menace. « *Entre nous, si vous ne respectez pas toute la procédure, vous croyez que le duc Hakim va vous laisser faire ?* » est un argument de poids. Et puis, il reste les détails à régler. Combien de discours ? Où se tiendront-ils ? Comment évaluer la réaction de la foule ?
- **Résultat** : Voir *Le second tour*, plus bas.

Variations hosseinies

Faire d'Hossein un bâtard al-Malik est une concession aux mentalités des Mondes connus. Il est digne de gouverner. Or seuls les nobles sont dignes de gouverner. Donc il est noble, même s'il l'ignore.

• Vous pouvez décider qu'Hossein est juste un roturier doué. Son père était un franc-sujet sans rien de remarquable. Le cadi s'est chargé de son éducation par amitié.

• Vous pouvez aussi décider qu'Hossein est bel et bien roturier, mais que tout indique qu'il est noble : le cadi a créé de cette rumeur toutes pièces. Il n'aura sans doute pas pris le risque de falsifier des documents attestant de la paternité d'Iwân, en revanche.

• Par ailleurs, quelle que soit son origine, son impressionnant talent oratoire soulève d'autres questions. Tel qu'il est présenté dans le texte, c'est un don un peu travaillé avec des précepteurs. Mais il est également possible qu'il manifeste spontanément un pouvoir psi orienté vers le contrôle des émotions de son entourage. Ou que Chagiz lui ait payé une semaine à Samarcande, au cours de laquelle des Fouinards lui ont posé un implant améliorant son contrôle vocal. Ces deux derniers cas de figure n'invalident pas le « discours parfait », mais peuvent être utiles pour le discréditer après coup auprès de la populace. (S'il est roturier, un implant lui vaudra des ennuis avec l'Église, qui prend la doctrine du privilège des Martyrs très au sérieux.)

Chagiz

S'ils ont compris qui était leur adversaire, les PJs ont tout intérêt à négocier directement avec lui. Il n'est pas hostile à la discussion, mais il met la barre haut : Cyrus retourne sur Shaprut. En échange de son départ, Hossein lui versera en vingt annuités une somme équivalente à 20 % de la valeur du fief. Cela paraît séduisant, mais tout le monde sait que ce genre de « pension » a tendance à se tarir au bout de quelques années. Ce gambit d'ouverture écarté, on peut passer aux choses sérieuses.

• Le cadi se serait bien vu beau-père du nouveau seigneur. Or, Cyrus est célibataire. Il n'est pas aussi beau qu'Hossein, mais reste présentable. L'ennui est que Cyrus lui-même n'y pense pas, et qu'il est assez âgé pour décider seul de son mariage – or il y a de meilleurs partis dans la région que la fille d'un Bailli.

• L'autre point sur lequel le cadi ne cède pas est l'avenir d'Hossein. Il y est sincèrement attaché et tient à ce que le jeune homme ait une chance de prouver sa valeur. Moyennant quelques efforts, il est possible de le caser dans l'entourage d'Amir (mauvaise idée, il s'y gâtera) ou, plus difficilement, du duc Hakim (qui lui mettra effectivement le pied à l'étrier).

Le second tour

Une fois Hossein et ses partisans convaincus de l'obligation de laisser la parole à Cyrus, le vrai travail commence. Il faut :

- **Convaincre Cyrus de s'exprimer**. « *Devoir supplier ces bons à rien pour récupérer ce qui me revient de droit ?* » L'adolescent se braque. Fort. Avec un peu d'adresse, il est possible de l'amener à s'enthousiasmer pour l'idée. Il suffit de le convaincre qu'elle est de lui.
- **Veiller à ce qu'il puisse s'exprimer sans entraves**. Avant et après l'élimination de Khobei, il y a dans l'entourage d'Hossein des gens qui savent bourrer des salles de contradicteurs grossiers, calibrés pour déstabiliser l'orateur. Bien sûr, Hossein va devoir s'exprimer de nouveau, et rien n'empêche de saboter ses discours…
- **Préparer Cyrus**. En bon noble, il a de solides bases en rhétorique, meilleures que celles d'un adolescent normal, mais sa voix mue, il a du mal à la contrôler, et il ne sait pas trop quoi dire. Il va falloir lui écrire des discours capables de neutraliser ceux d'Hossein, sans doute en mettant l'accent sur sa légitimité et en promettant juste un peu plus qu'Hossein, qui est déjà à la limite du crédible.
- **Convaincre les « leaders d'opinion »**. Cyrus fait les discours et c'est très bien, mais ce qui compte vraiment, c'est ce qui se passe dans les arrière-salles enfumées pendant qu'il pérore. Là, les PJs sont face à Dinah Farrideh, Vahid ou Karim, qui ont des revendications précises et qui savent qu'ils se trouvent devant une occasion unique de monnayer leur voix.

Conclusion : passons au vote !

Le dernier discours se tient dans le même amphithéâtre que le premier et, cette fois, il est plein à craquer. Hossein et Cyrus s'expriment devant une foule fascinée. Lorsqu'ils ont terminé, les sujets du fief désignent par acclamations… l'un des deux. Si les personnages se sont donnés du mal pour faire gagner leur champion, il triomphe. À moins que les PJs n'aient convaincu Cyrus d'amnistier Hossein, ce dernier s'exile. Il fera son chemin seul. Si Cyrus perd, il rentre sur Shaprut, où il reste des terres à défricher.

Tristan Lhomme
***Brainstorming** Anne Vétillard*
***Illustrations** Dorian Collet*

Votez pour moi !

Ce « second tour » est une campagne électorale, revue et corrigée par mille ans de règne de la noblesse. De nos jours, les élections sont des concours de promesses hérissés de chiffres, avec autant de souffle et de nerfs qu'un plat de lasagnes surgelées. Mais dans l'espace al-Malik, il en va autrement. Obliger les joueurs intéressés par l'exercice à « faire campagne » en alexandrins et leur dresser une liste de figures de rhétorique à placer obligatoirement dans les discours de leur poulain pourrait être amusant, non ?

UN SCÉNARIO POUR SHADOWRUN 5 CASUS BELLI

WHO HUNT THE HUNTER

Ce scénario se déroule hors de Seattle, sur le territoire du Conseil salish-shidhe. Une banale histoire d'arroseur arrosé. Sauf que dans le coin, on s'amuse à l'aide de motos en guise de cocktail Molotov et que les joueurs sont assez sensibles de la gâchette.

En quelques mots...

Une cargaison a été volée par des pirates de la route (une bande de motards à la *Sons of Anarchy*). Les personnages sont embauchés par un contrebandier pour la retrouver. Ils montent un faux convoi qui doit servir de proie pour remonter ensuite jusqu'aux assaillants. En fait, le colis a déjà été remis au commanditaire du vol, qui s'avère également être la personne à qui la cargaison était destinée au départ. Mais que voulez-vous, c'est la crise pour tout le monde, il faut réduire les coûts à tout prix !

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 4 à 5 runners expérimentés
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Prise de contact

Un des personnages contrebandiers ou un personnage ayant souvent recours à ce genre de services (dans ce cas, un contact habituel sert d'intermédiaire) reçoit un message qui lui donne rendez-vous dans un relais routier au nord de Seattle, sur l'Interstate 5. Il lui demande d'y être dans une heure et d'apporter un médikit. Une fois là-bas, le commanditaire se fera connaître.

Le relais est sur la première aire d'autoroute après la conurbation de Seattle. Il faut néanmoins passer un poste de contrôle salish-shide. Le commanditaire peut uploader une autorisation en bonne et due forme, mais il vaudrait mieux que les faux SIN soient d'une qualité correcte.

Une série de pompes à essence et quelques véhicules garés entourent un solide bâtiment assez grand qui sert de supérette et de restaurant pour routiers.

Avant que les personnages n'entrent dans le relais, une silhouette émerge d'entre deux trucks et leur fait signe de la suivre. Il s'agit d'un humain de grande taille, enveloppé dans un manteau long. Il boite et se tient les côtes. Une fois à l'écart, l'individu se présente : Charyss Hunter, contrebandier.

Charyss demande immédiatement le médikit. Il ouvre son manteau sur une chemise tachée de sang. Si personne ne propose de le soigner, il commence à le faire lui-même tout en offrant 7 000 ¥ par personne pour l'aider à retrouver la cargaison qui lui a été volée. Il raconte rapidement ce qui lui est arrivé : son équipage et lui-même ont été attaqués sur cette autoroute alors qu'ils acheminaient discrètement un colis. Une équipe lourdement armée leur est tombée dessus, a explosé le moteur de leur véhicule et s'est enfuie avec le butin après des échanges de coups de feu qui ont eu raison de ses deux coéquipiers et l'ont laissé pour mort. Reprenant connaissance, il a volé la moto d'un passant, s'est enfui avant l'arrivée des autorités et a appelé du renfort.

Les Préparatifs

Charyss propose donc aux PJ un plan assez simple pour retrouver les pirates. Monter un faux convoi, espérer qu'il se fasse attaquer pour retrouver la trace des voleurs et remonter jusqu'à eux.

Laissez désormais vos joueurs prendre la main. Servez-vous de Charyss et des idées qui vont suivre pour relancer l'imagination défaillante de vos joueurs ou pour les recadrer. Mais la satisfaction sera d'autant plus grande pour eux qu'ils auront l'impression de monter de toutes pièces ce plan génial.

La première étape est de faire savoir qu'un convoi transportant une cargaison de valeur empruntera l'autoroute sur ce trajet. La suite du plan peut être montée de plusieurs façons pour piéger les pirates. →



Les frères Kaboom dans leurs oeuvres

Le colis ?

La valeur du chargement est forcément importante . En effet, vu le déploiement de moyens utilisés pour le voler et les sommes proposées pour le récupérer, il est absolument nécessaire pour la cohérence du scénario que le jeu en vaille la chandelle. Maintenant, ce colis peut également être le prétexte d'un début de campagne : un objet étrange qui pousse les joueurs à vouloir en savoir plus, l'objet qui attire les joueurs au milieu d'un écheveau de convoitises corporatistes, l'objet qui les mettra en contact avec un acheteur étrange qui leur demande de retrouver des objets similaires, etc.

Par défaut, il s'agira de matériel de haute technologie acheté à Denver et à destination de Vancouver (des puces militaires de contrôle de drones, un prototype de batterie et un conteneur cryogénique estampillé biohazard).

Recherches préliminaires (et les contacts liés en plus de la Matrice)

Si les PJ décident de se renseigner un peu sur toute cette affaire, voilà ce qu'ils pourront trouver. Les informations sont de plus en plus précises, donc de plus en plus difficiles à trouver.

- Sur les pirates de la route (journaliste, contrebandier, flic de l'autoroute)
- Des attaques régulières ont lieu sur l'Interstate 5
- Pas forcément toujours au même endroit
- Des indices laissent penser qu'il s'agit de l'œuvre d'Américains d'origine
- Il arrive que des trophées sanglants soient prélevés sur les cadavres

Sur Charyss Hunter (contrebandier, ATF, mercenaire)

- C'est un contrebandier
- Ancien des Guerres Corpos
- Il a participé aux Guerres du Désert
- Blessé gravement par un gaz de combat
- Les lieux de l'attaque (journaliste, renseignement militaire, renseignement corpo).
- Des photos des lieux après l'attaque
- Des images satellite au moment de l'attaque
- Une vidéo satellite de l'attaque.

Charyss Hunter

Contrebandier délesté (Professionnalisme 5)

CON	AGI	REA
3	5	4
FOR	**VOL**	**LOG**
3	3	4
INT	**CHA**	**ESS**
4	3	3,5

Initiative : 8 + 1D6
Moniteur de condition : 10
Armure : 12
Limites : physique 5, mentale 5, sociale 5
Compétences : Appareils volants 5, Armes de véhicule 5, Étiquette 2, Guerre électronique 2, Ingénierie (GC) 2, Itinéraires de contrebande 4, Négociation 3, Orientation 1, Pistolets 3, Salish 2, Véhicules aquatiques 2, Véhicules terrestres 6
Augmentations : câblage de contrôle de véhicules (indice 2), compartiment de contrebande, datajack, smartlink
Équipement : commlink Transys Avalon [Indice d'appareil 6], veste pare-balles [Armure 12]

- Un bon vieux cheval de Troie avec un GPS passif sous forme d'un véhicule appât qui indiquera la position des pirates une fois le butin ramené ;
- Suivre les pirates de loin en espérant ne pas être repéré (assez difficile) ;
- Lancer un sort sur un des pirates, le maintenir et suivre le lien en perception astrale en espérant que la piste ne soit pas interrompue par une barrière ou la terre ;
- Recourir au service d'un ou plusieurs esprits dotés du pouvoir Recherche ;
- Une force de frappe suffisante dès l'attaque du convoi, pour défaire les assaillants et obliger les survivants à parler ou les sonder magiquement.

Selon l'option choisie par les PJ, voici quelques idées possibles de mise en scène pour l'attaque du faux convoi :

Assaut : l'attaque des pirates de la route se fait avec des motos volées et remplies à raz-bord d'essence. Les pilotes orks les font déraper, se coucher sur le côté et glisser jusqu'à la cible, les transformant en bombes. C'est très très rock'n'roll. Si cette manœuvre suffit à immobiliser le véhicule, ils passeront au pillage. Si leur cible est encore en mouvement, ils joueront aux autos tamponneuses pour la sortir de la route et finiront par utiliser des mines magnétiques pour l'obliger à s'arrêter.

Puis les assaillants tireront quelques coups de semonce pour donner l'opportunité à leurs proies de se rendre. Pendant ce temps, les pirates utiliseront des pinces coupantes hydrauliques (type pompier) pour accéder à la remorque.

Si les victimes résistent, les pirates ouvreront le feu sur le cockpit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mouvement, puis ils prendront leur butin.

De leur côté, les personnages peuvent essayer différentes méthodes :

Chassés-croisés : l'escorte du leurre ou des renforts appelés via le canal des contrebandiers peuvent être cachés aux alentours par magie (invisibilité physique) ou masqués par un autre véhicule (par exemple une voiture basse cachée sous une remorque haute de camion ;

Dans le mur : si l'un des personnages joueurs est magicien (ou chaman), l'utilisation de sorts d'une barrière qui stoppe soit uniquement la matière physique soit uniquement la matière inerte provoquera l'équivalent d'une collision frontale pour les passagers d'un véhicule, s'il essaie d'arrêter les pirates ;

Livraison express : leur intermédiaire peut envoyer une de ses équipes pour apporter du matériel en cas de besoin. Une camionnette « Hell's Angels Delivery Services » arrive à fond sur l'autoroute, une de ses portes latérales coulissantes s'ouvre et un mec avec un harnais de sécurité transfère le matériel (à la *Very bad trip*).

La planque

Elle est située dans les montagnes à quelques pas d'un village (Stillwater) sur le territoire des Crows des cascades. Il s'agit d'un petit réseau de grottes et de tunnels, masqué par une cascade. Une partie des tunnels est désaffectée car ces derniers n'ont pas été étayés proprement et menacent de s'effondrer. Quelques champignons phosphorescents éclairent faiblement. Les zones utilisées ont été renforcées et aménagées. L'électricité est fournie par un groupe électrogène, l'eau vient d'une rivière souterraine. On y trouve une sorte de hangar où sont cachés les véhicules (un truck entier, une carcasse du même modèle qui sert pour les pièces de rechange, deux motos et un 4×4). Du carburant se trouve à proximité. Une zone sert pour les repas avec de

quoi conserver la nourriture, la préparer et la servir sur une grande table. Un billard américain est un peu à l'écart à côté de canapés et d'une tireuse à bière. Une autre zone sert pour le couchage avec des matelas gonflables et des sacs de couchage. Une plus petite zone a été installée à proximité d'un petit bras de rivière qui permet de se laver et d'évacuer les déjections. Cette planque sert aux pirates pour se mettre au vert quelques jours après une attaque. Au moment où les PJ les retrouvent, ils seront donc là en train de fêter leur prise.

Si les pirates rentrent triomphant de leur pillage, la sécurité est inexistante, surtout si l'appât était une citerne de bière.

Si par contre ils se sont enfuis la queue entre les jambes, ils sont beaucoup plus méfiants et les valides monteront la garde pendant que les blessés se font soigner.

Il est à noter qu'aucune connexion à la Matrice n'est possible dans cet ensemble souterrain, donc pas de communication avec l'extérieur, pas de recherche, et un technomancien se sentira très mal à l'aise.

Les pirates de la route

Professionnalisme : 4

La bande se compose de six individus (des brutes, sauf Edge, personnage notable à considérer hors du groupe) :

Jeremy Blood-Feather (chef du gang)

Ganger amérindien, natif de la région qui se considère un peu comme un robin des bois. Il prélève un « droit de passage » sur SON autoroute, garde une partie du butin et utilise le reste pour aider les laissés pour compte de sa petite ville. Il dispose de quelques contacts dans les docks locaux, centres routiers ou stations service qui le préviennent s'ils ont vent d'un transport intéressant.

Jeremy Blood-Feather : chef des pirate de la route et partisan de la libre entreprise.

CON	AGI	REA	FOR
3	4	3	4
VOL	**LOG**	**INT**	**CHA**
2	2	3	3

ESS 5,9
Initiative : 6 + 1D6
Moniteur de condition : 10
Armure : 12
Limites : physique 5, mentale 3, sociale 5
Compétences : Armes automatiques 3, Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 3, Filature 2, Influence (GC) 3, Informatique 2, Piratage (GC) 2, Pistage 2, Véhicules terrestres 2
Compétences de connaissances : Drogues 3, Évaluation de marchandises, Camions 3, Procédures de patrouille 3, Routes de contrebande 4
Augmentations : datajack

Santana Ironwood (femme du leader) : Pueblo venue se perdre chez les Crows des cascades suite à une vilaine affaire sur les terres du CCP. Elle a rencontré Jeremy, ce fut le coup de foudre et ces Bonnie & Clyde ont commencé leurs petites affaires en recrutant des amis.

Santana Ironwood, femme du boss

Utilisez les mêmes caractéristiques que pour Blood-Feather, en baissant FOR à 3 (Limite physique 4), en montant Piratage à 3 et en remplaçant Influence par Négociation.

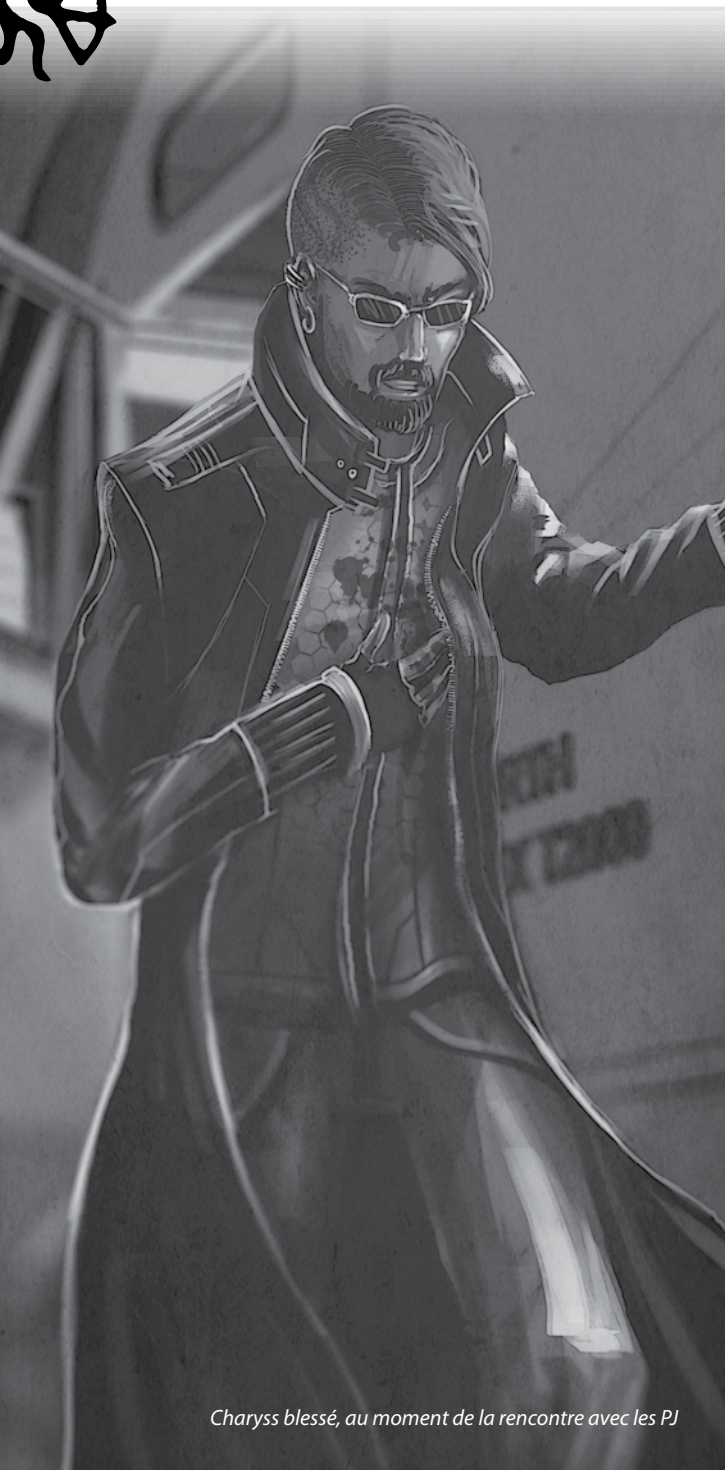
Ethan Dwayne Genovese – Aka Edge (mercenaire cannibale recherché) : adepte ayant parcouru les pires endroits de la planète en vendant ses services, Ethan a fini par basculer du mauvais côté. Lors d'une mission qui a gravement dégénéré, il s'est retrouvé coupé de sa base avec un de ses coéquipiers. Traqué dans la jungle, affamé, il a fini par manger son équipier et a découvert au cours →

Comment élaborer une cible crédible ?

Pour que le piège fonctionne, il peut être intéressant de s'arrêter dans une aire d'autoroute et d'être un peu trop bavard ou étrange en achetant à manger/des bières à la station service. Histoire que les oreilles des indics puissent entendre de quoi éveiller l'intérêt des pirates. D'annoncer aussi le passage un ou deux jours à l'avance. Mais cela n'est que la première étape, puisqu'il va falloir aussi proposer une cargaison attrayante. Caisses pleines de vraies/fausses pièces détachées repiquées en urgence, cargaison empruntée à un ami de Charyss, le drone Steel Lynx du rigger du groupe, etc. Il va falloir que la prise semble à la fois intéressante mais pas trop bien défendue pour que les pirates sortent de leur trou.
Si les personnages ne se sentent pas de créer un appât crédible, ils peuvent toujours détourner le très joli camion citerne de bière qui traîne sur le parking...

Ménage à trois

Il est possible de rajouter de la confusion à la situation si un troisième groupe intervient. Il est tout à fait possible que les personnages ne soient pas les seuls à chercher les pirates et que d'anciennes victimes cherchent à se venger. Ils pourront donc venir compliquer l'intervention des personnages qui risquent de les prendre pour des renforts des pirates...



Charyss blessé, au moment de la rencontre avec les PJ

de ce drame qu'il pouvait en fait en tirer bénéfice. Depuis, il se laisse aller à ce mauvais penchant de temps en temps, ce qui lui a valu d'attirer l'attention d'un Wendigo. Après une rencontre qui a très mal tourné, il a réussi à fuir et a trouvé refuge dans la ville d'origine de sa mère où il a rencontré les pirates. Ses pratiques militaires lui ont aussi valu une condamnation par contumace pour torture et crime de guerre. Une belle prime de 30 000 ¥ est également mise sur sa tête, ce qui motivera peut-être les joueurs s'ils en ont connaissance. Le seul souci, c'est que le Wendigo est également sur ses traces...

Eɔge, cannibale en cavale [personnage notable supérieur]

CON	AGI	REA	FOR
5	5	5 (7)	5
VOL	**LOG**	**INT**	**CHA**
4	4	4	2

ESS 6 4 **MAG** 6

Initiative physique : 9 + 1D6 (11 + 3D6)

Limites: physique 7, sociale 5, mentale 6

Moniteur de condition : 11

Compétences : Armes à feu (GC) 9, Athlétisme (GC) 6, Combat rapproché (GC) 7, Discrétion 6, Étiquette (Corporations) 6 (+2), Intimidation (Torture) 3 (+2), Perception 6

Traits : Mauvaise réputation (*SR5*, p 84; Rumeur : -3)

Techniques métamagiques (initié grade 2): Camouflage (*SR5*, p. 326) et Cannibalisme*

Pouvoirs d'adepte : Réflexes améliorés(2) , Sens améliorés (goût et odorat), Résistance à la douleur (3), Guérison rapide (2) et Mains mortelles.

** l'adepte accroît ses capacités physiques en mangeant la chair de victimes qu'il a lui-même mutilées : 3 cases de dommages physiques sur une créature pensante (6 sinon) lui donnent 1 point d'attribut phy-*

sique à répartir librement ou un +1 en Limite physique pendant (Magie × grade) tours (jours s'il dépense autant de Karma que les points acquis). Augmentation maximale de +4 par attribut physique et pour la Limite physique.

Sean et Dick, les frères « Kaboom » : deux beaux orks bien musclés, bien chevelus mais aussi bien moches. Dans la vie, ils ont trois passions : les explosions, le métal et les motos ! Ce qui leur fait adopter la bonne vieille méthode de la glissade explosive pour immobiliser un convoi. Oui, ce sont des Orks des Cascades… cascadeurs.

« Parle-avec-les-esprits » : contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, il n'est pas du tout un chaman. Ni même un magicien. C'est juste un homme un peu limité intellectuellement qui parle à des amis imaginaires. Mais il est plutôt doué avec une clef à molette et arrive à remonter à peu près tout ce qu'il démonte. Bon mécano et muscle de renfort, il met Jeremy sur un piédestal.

Les frères Kaboom et Parle-avec-les-esprits

Utiliser l'archétype Ganger, *SR5* p. 120.

S'ils repèrent l'intrusion, ils essaieront de se débarrasser des gêneurs mais les pirates de la route ne sont pas suicidaires, il suffit de mettre hors jeu soit le leader, soit 50 % de leurs effectifs et ils acceptent d'arrêter les hostilités et de négocier. Avec un peu d'insistance il est possible de leur soutirer les informations suivantes :

La cargaison recherchée n'est plus en leur possession. Elle a déjà été récupérée par leur intermédiaire. C'est leur intermédiaire qui les a prévenus pour le transport en leur disant qu'il avait déjà un acheteur.

Leur intermédiaire est un ork qui répond au doux nom de **Legolas Mac Cready** et qui fait partie des Orks des Cascades. Il travaille régulièrement avec les contrebandiers aux alentours de la zone qui formait avant l'ancienne frontière canadienne.

Legolas Mac Creaðy, négociant, ork cynique

Professionnalisme 2

Utiliser l'archétype Face, SR5 p. 119 en changeant le métatype pour ork. Remplacez les compétences de connaissances par : Grand restaurants 3, Films d'Orxploitation 3, Fringues de luxe 3. Changez les langues pour Anglais M, Salish 4, Or'zet 4. Changez les Traits pour Style distinctif.

D'ailleurs, Edge a reconnu les gros bras qui l'ont accompagné, il s'agit de Tank Lafleur, un shadowrunner de Vancouver.

Stillwater & Sparklingwater, entre ðeux eaux

Stillwater est un petit village de bouseux amérindiens. De beaux stéréotypes avec de l'alcoolique, de la victime du syndrome d'alcoolisation fœtale à fort retard intellectuel, un homme médecine (chaman Ours mais aussi diplômé de l'université de médecine de Seattle) et un casino situé plus loin, ce qui permet à tout le monde de vivoter et de ne pas s'ennuyer et de s'inventer une guéguerre avec le village d'à côté, Sparklingwater.

Les gars de Sparklingwater ne valent pas beaucoup mieux à ceci près qu'ils les ignorent sereinement.

En payant quelques coups, il est possible d'apprendre que de vieilles motos (type Harley Scorpion) ont été volées à Stillwater. Les habitants soupçonnent donc « logique- →

ment » (enfin d'après eux) leurs voisins de ces méfaits. « Œil-de-faucon », un jeune Amérindien affublé d'un strabisme est d'ailleurs prêt à organiser un raid punitif chez les voisins pour récupérer sa moto... Enfin dès qu'il aura dessaoulé et sera en état d'y aller. Le désœuvrement général a laissé des marques dans la population locale, qui n'est pas d'une grande aide.

La plate-forme de contrebande des Belettes

Si les joueurs explorent les alentours, ils pourront tomber sur un lieu un peu particulier. Il pourra servir à plusieurs choses : y réparer leur véhicule, récupérer des informations sur les contrebandiers locaux ou sur les attaques, échapper à une surveillance satellite ou juste faire le plein avant de repartir.

Les Belettes sont un regroupement de mécaniciennes qui offrent un point de passage, réparation et station service pour les contrebandiers dans le besoin dans la région de Stillwater. Elles disposent de pièces détachées (des carcasses récupérées lors des accidents sur l'autoroute non loin avant le passage des drones de déblaiement) et des stocks de divers carburants.

Elles n'ont pas de lien direct avec les pirates mais ne les portent pas dans leur cœur car certains contrebandiers ne passent plus par ici et leur business s'en ressent.

Leur camp, situé dans une clairière, est composé de bâtiments couverts de bâches de camouflages et d'un revêtement anti-thermique.

Les Belettes

Utilisez le Mécanicien, *SR5*, p. 394 (Professionnalisme 3)

Vancouver, son port, son quartier chinois... et ses shadowrunners

À ce stade de l'histoire, les joueurs doivent se douter que le colis est parti. Il est possible de faire jouer les contacts dans les Ombres qui ont des connexions à Vancouver pour essayer de découvrir si la livraison se fera là-bas en se renseignant sur Tank Lafleur et son équipe ou sur des passages de contrebandiers en provenance des UCAS.

Vancouver étant un port, les personnages peuvent légitiment se poser la question de la sortie du pays avec chargement par la mer (la ville est une énorme plaque de contrebande) et du risque de le perdre. Le temps est donc un facteur de stress important et il peut être nécessaire de mettre la pression sur les joueurs pour qu'ils le ressentent.

Les Triades étant très présentes (Lotus Jaune), un personnage en bons termes avec elles ou mieux, qui en ferait partie, pourrait demander leur aide contre une coquette somme ou en contractant une dette.

Si les personnages ont fait jouer leurs ressources, il est possible d'avoir quelqu'un à Vancouver qui guette l'arrivée de Tank Lafleur et l'observe durant la livraison du colis volé. Elle aura lieu au moment qui vous arrange, mais au plus tard deux jours après l'attaque de Charyss. L'échange aura lieu dans une zone glauque du quartier de Richmond (quartier à l'abandon infesté de shedims). Le contact pourra envoyer les coordonnées et des photos numériques de la rencontre.

Lorsqu'il entend les coordonnées, Charyss Hunter pousse un juron. Ce sont exactement celles qui cor-

Un Wendigo qui a les crocs

Le Wendigo peut profiter des initiatives des PJ pour essayer de mettre la main sur Edge. Il ne veut pas que sa proie lui échappe. Dans un premier temps, il profitera de l'obscurité du réseau souterrain et se débarrassera des importuns qui se mettront en travers de son chemin (petite ambiance Predator). Puis, s'il est découvert, il ne fera pas dans la dentelle, taraudé par la faim qui lui fait perdre patience.
En tant qu'Infecté (par une des souches du VVHMH), attention au personnage blessé qui se retrouverait en contact avec son sang. Il est aussi possible de l'utiliser plus tard pour délinéariser le scénario en introduisant un élément perturbateur. Si les personnages ont capturé Edge, le Wendigo les suivra de loin et interviendra dans un moment creux.

Profil technique du Wendigo

Utilisez le vampire, *SR5*, p. 408, en ork et magicien. Ajoutez les compétences Combat astral 2, Conjuration (GC) 2, Observation astrale 2, Sorcellerie (GC) 3. Ajoutez le pouvoir Peur et Arme naturelle (griffes : VD (FOR+2)P, PA 0), retirez Forme brumeuse. Replacez les faiblesses par : Allergie (métaux ferreux et soleil, Modérées), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence

respondent à sa propre livraison. Une recherche rapide lancée sur les plaques d'immatriculation les rattache à Grigori Loutchenko. Cette nouvelle finit de mettre Hunter en rage, puisque c'est la personne qu'il devait rencontrer, celle à qui il devait livrer le colis au départ : il s'est fait doubler, à n'en pas douter. Loutchenko n'a pas attendu qu'on le livre. Il a fait braquer Charyss, ce qui lui a coûté moins cher que de payer la transaction en bonne et due forme.

Retrouver le petit Grigori

Grigori se croit très intelligent. Il pense que tout s'est bien passé. Il ne sera donc pas plus méfiant que d'habitude et la sécurité de son manoir est à son minimum (caméras, patrouilles de chiens dans le jardin, deux gardes du corps dans la maison). D'ailleurs, il dormira sur ses deux oreilles après avoir fêté son entourloupe avec une bouteille de champagne californien.

Profil technique : L'Intermédiaire (p.393) ou M. Johnson (p.394)

Grigori Loutchenko parle le russe.

S'introduire discrètement est donc assez facile à partir du moment où les chiens sont neutralisés (sort de sommeil, boulettes de viande contenant des somnifères, etc.).

En cas d'intrusion et de confrontation, il commencera par utiliser la méthode chinoise : nier, nier et nier encore. Puis il essaiera vainement de rejeter la faute sur Charyss qui s'énervera copieusement. Mais une fois confronté à des preuves de sa traîtrise, il va se mettre à bafouiller, cherchera à se justifier puis finira par essayer de négocier.

Maintenant, ne bridez pas l'imagination de vos joueurs. On peut tout à fait imaginer que des PJ inventifs envisagent d'autres façons de régler son compte à Grigori :

Cyniques : une belle infiltration et la récupération de la marchandise chez Grigori puis le contacter pour lui revendre.

Manipulateurs : réunir des preuves et faire chanter Grigori en le menaçant de ruiner sa réputation dans les Ombres.

Rancuniers : contacter la Triade du Lotus Jaune pour lui indiquer où elle pourra trouver des marchandises intéressantes.

Conclusion

D'un naturel joueur, Grigori se serait contenté de la situation (il a joué et perdu), mais s'il n'a plus la marchandise à la fin du scénario, cela risque de se compliquer un peu pour les joueurs. En effet, il n'est qu'un intermédiaire et le destinataire final n'est pas content du tout. D'un naturel vindicatif, il cherchera donc à se venger, par exemple en se débrouillant pour les faire engager sur une mission suicide. Mais c'est une autre histoire…

Willy Mangin
Stats SR5 : *Ghislain Bonnotte*
Illustrations *Jems Bouzerna*

Chroniques Oubliées

CONTEMPORAIN PARTIE III

POUR QUELQUES SURHUMAINS DE PLUS !

« Des vampires et des garous ? C'est vraiment portnawak.
Et pourquoi pas des démons, des anges et des dragons aussi ?! »



Oui, pourquoi pas ? Après une mise en bouche tout en crocs, il est temps de passer à plus de diversité. Vous l'aurez compris, ce chapitre de CO comporte la suite des Surhumains. À l'instar des vampires et des loups-garous, les anges, les démons et les autres créatures fantastiques sont des mythes nés à l'âge des ténèbres. Ces créatures ont résisté aux assauts du temps, car elles sont aussi immortelles que la part d'ombre qui réside en chacun de nous. Les chimères nous rappellent également un temps où l'humanité était ignorante. Ne serait-il pas nettement plus excitant de partir du postulat inverse ? Et si le temps de l'ignorance était le nôtre ? Et si nous avions oublié ou perdu la connaissance de ceux qui se dissimulent parmi nous ? À vous de construire la face cachée de nos sociétés civilisées, le monde des secrets et des complots à grande échelle. À vous de choisir ce qui existe, ce qui n'est que rumeur. À vous de définir la réalité. N'est-ce pas là un pouvoir grisant ?

Nul besoin d'en dire plus. Pas de nouvelles règles pour cette fois. Place aux capacités de ces nouveaux profils soumis à votre appétit dévorant…

PETIT SOUCI

La seconde partie de CO contemporain, présentée dans CB#9, a souffert d'un *petit* problème : la version éditée ne correspond pas à la version relue. C'est pourquoi sa forme et son contenu ne sont pas à la hauteur de notre niveau d'exigence habituel. Nous vous présentons toutes nos excuses pour les manquements à l'orthographe et les imprécisions encore présentes dans le texte. En particulier, le lecteur attentif aura remarqué que la SAG, pourtant remplacée par la PER pour la version contemporaine, réapparaît dans les Voies de vampire et de loup-garou. Pour ces créatures venues d'un autre temps (c'est précisément le problème), conserver la SAG peut être un choix adapté. Vous pouvez bien évidement la remplacer par la PER (intuition, perception) ou par le CHA (volonté, présence) selon les occurrences.

VOIES ANGELIQUES

Les voies angéliques permettent de jouer un envoyé des cieux, un ange incarné sur Terre pour veiller à l'application de la loi divine, lutter contre les forces des ténèbres qui tentent de corrompre le monde et de le faire basculer dans les ténèbres. Il revient au MJ de déterminer comment un ange s'incarne sur terre. Un corps est-il créé pour lui ou s'éveille-t-il dans le corps d'un croyant après son décès ? Quelles sont ses missions ? S'il possède des supérieurs directs, à qui doit-il rendre des comptes ? Aux archanges ? Possède-t-il des souvenirs de son séjour au paradis ou du corps qu'il occupe actuellement ?

Alternativement, le MJ peut simplement décider d'octroyer les voies angéliques à de puissants soldats de Dieu, touchés par la grâce divine. Les voies angéliques font référence à une culture occidentale moderne, mais un MJ imaginatif pourrait convertir les voies ou en créer de nouvelles en rapport avec un autre thème religieux : les Celtes, les Vikings, les Égyptiens, etc.

RÈGLES SUR LES ANGES

Les anges utilisent leur Mod. de CHA pour calculer leur score d'attaque magique. Ils utilisent la règle optionnelle des Points de récupération (PR).

AVANTAGES

Blessure grave : un personnage angélique récupère automatiquement d'une blessure grave en dépensant un Point de Récupération. Cela nécessite un temps de repos de cinq minutes.

Prières : 5 fois par jour, le personnage a la possibilité de prier pendant une heure complète. Matines (la nuit), Laudes (matin), Office (midi), Vêpres (soir) et Complies (fin de soirée). Chaque prière →

REMERCIEMENTS

Dans la catégorie « oublis impardonnables » manquaient les remerciements à Frédéric Jussiaux pour son aide sur les vampires et les loups-garous. Voilà, c'est rectifié !

Pour cette fois, nos remerciements vont à Croc auquel CO rend hommage à sa façon aujourd'hui (In Nomine Satanis/Magna Veritas, Scales).

apporte un Point de Récupération (PR) et un Point de Chance au personnage. S'il est dépensé immédiatement, le Point de Récupération prend effet sans délai supplémentaire de repos.

Sang ardent : le sang des anges est un feu brûlant pour un vampire. Un vampire qui commence à boire le sang d'un ange subit immédiatement 3d6 DM de feu et doit réussir un test de CON difficulté 15 pour s'arracher au feu purificateur chaque tour ou subir à nouveau le même montant de DM. L'ange reçoit 1d6 DM par tour mais aucun autre effet habituel d'une morsure de vampire.

Sacré : tous les DM infligés par des pouvoirs angéliques sont des DM de type sacré, ils ignorent la réduction de DM des créatures maléfiques comme les démons et les vampires.

VOIE SAINTE

VOIE PREMIÈRE

1. Dur au mal : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques comme les démons, les vampires, les loups-garous ou les êtres féeriques.

2. Communion des saints : le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Eau bénite : le personnage est capable de bénir de l'eau au terme d'une cérémonie de 10 minutes. Il peut bénir de quoi remplir 1 fiole d'eau par rang atteint dans la Voie Sainte et le liquide reste béni pendant 24 heures. Une fiole d'eau bénite forme une arme de choix contre les mort-vivants et les démons. Elle peut être lancée à une distance de 10 mètres et, sur un test d'attaque réussi, inflige [2d6+Mod. de CHA] DM. Les DM ainsi infligés ne peuvent pas êtres réduits (RD) ni régénérés par les créatures et ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour.

4. Au nom du très haut : le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion et le mettre au service des forces du Bien, la définition du « Bien » variant selon la religion et le supérieur hiérarchique direct du personnage. Les actions et les tests nécessaires pour obtenir cette conversion sont dictés par le cours du jeu et déterminés par le meneur de jeu. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.

5. Volonté divine : le personnage obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence et il est immunisé à la peur. Il augmente de +2 la valeur de son score de CHA et, désormais, lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.

VOIE DE LA COLÈRE DIVINE

1. Force divine : le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

2. Armure de foi : le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.

3. Glaive de la foi : le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), qui lui confère +1 en attaque et inflige +1d6 aux DM contres les

MICHEL

Michel est un exemple de supérieur angélique. Il est le prince des milices célestes, le chef des armées de Dieu, c'est lui qui a défait Satan (un archange rebelle) en combat. Il est donc tout désigné pour être le supérieur d'un soldat de dieu ou d'un personnage à vocation guerrière. Mais l'Archange est aussi représenté avec une balance, symbole de la justice du jugement dernier qui détermine le lieu du repos éternel des âmes. Selon le ton de la campagne, Michel peut donc se montrer un chef pondéré ou au contraire un extrémiste dont l'obsession est d'éradiquer les démons. Michel accorde à ses suivants la Voie de la Colère divine et la voie du Bouclier de la foi.

créatures des ténèbres (mort-vivants, démons, vampires, loups-garous). De plus, ce sont des DM sacrés et on considère que la lame est faite d'argent contre les loups-garous. Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître cette arme de façon étrange : il la tire d'un placard alors qu'il met les pieds à cet endroit pour la première fois, il la sort de sous son imperméable, etc. Il peut la faire disparaître de la même façon.

4. Foudre de Dieu (L) : le tonnerre retentit et la foudre s'abat du ciel pour terrasser la cible. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour, uniquement en plein air. La portée est de 50 mètres, le pouvoir nécessite un test d'attaque magique et il inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, seulement la moitié en cas de test d'attaque raté.

5. Jugement dernier (L) : ce pouvoir vise un mort-vivant ou un démon à une distance maximum de 30 mètres. Le personnage doit réussir un test d'attaque magique contre la DEF de la cible. La créature s'enflamme et subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et une pénalité de -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration, ce qui correspond à une action de mouvement à chaque tour suivant. Si la créature passe hors de portée du sort, le pouvoir prend fin.

VOIE DE L'INQUISITION MENTALE

1. Communion de l'esprit : le personnage peut communiquer par télépathie avec toute créature avec laquelle il partage un langage, à une distance de 10 mètres par rang atteint dans la voie. S'il ne la voit pas, il doit auparavant prendre un tour (action limitée) pour établir le contact et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel avec elle pour avoir le droit de faire une nouvelle tentative.

2. Injonction (L) : le personnage donne un ordre simple mais pas dangereux pour sa cible que celle-ci doit pouvoir comprendre. Il doit faire un test d'attaque magique opposé contre sa cible (portée 20 mètres). S'il réussit, la victime passe son prochain tour à l'exécuter. Si la victime résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.

3. Exorcisme (L) : ce sort chasse hors du corps de la cible toute présence d'un esprit étranger (charme, domination ou possession). Le personnage doit réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible. En cas de réussite, l'esprit malin est chassé du corps de la cible et subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons puissants peuvent nécessiter plusieurs exorcismes réussis successifs pour êtres bannis.

4. Pensées impures (L) : le personnage se concentre sur une créature vivante à moins de 10 mètres. En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée, il peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques (meurtre, luxure, etc.). Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ en fonction des préceptes de la religion du personnage et de son niveau d'intransigeance personnel.

5. Tuez les tous... (L) : la phrase complète est « *Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens* ». Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres autour du personnage subissent [2d6+Mod. de CHA] DM. De plus, une affreuse douleur oblige les créatures affectées à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de difficulté 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.

VOIE DE LA LUMIÈRE CÉLESTE

1. Ma lumière est savoir : le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).

2. Dissiper les ténèbres : désormais, le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules dans un diamètre de 10 mètres autour du personnage au prix d'une action de mouvement pour une durée de 10 tours ou encore d'enflammer les torches, les bougies et autres lampes à pétrole.

3. Clairvoyance (L) : le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, à condition qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Trait de lumière (L) : le personnage produit ou transforme un rayon lumineux (par exemple celui d'une lampe qu'il tient) en un rayon ardent. En cas de réussite d'un test d'attaque magique, ce rayon inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres (mort-vivant, vampire, loup-garou, démon, etc.) prise dans la lumière. Si le rayon est produit par le personnage, celui-ci est alors de 10 mètres et sa largeur de 1 mètre. Mais si une lampe ou toute autre source de lumière est utilisée, c'est la portée et la surface affectée par celle-ci qui est utilisée.

5. Lumière intérieure : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

VOIE DE LA CHARITÉ

1. Prendre sur soi : une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.

2. Pain béni (L) : le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture présente par 5. De plus les mets deviennent enchantés et guérissent ceux qui les mangent pour [1d6+Mod. CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).

3. Sacrifice (L) : le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).

4. Guérison miraculeuse (L) : une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.

5. Résurrection : le personnage est capable de revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd un point à son score de CON, deux si son corps était détruit.

VOIE DU BOUCLIER DE LA FOI

1. Constitution divine : le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.

2. Souffle de vie : le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou sim-

plement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.

3. Ordalie des éléments : le personnage est immunisé au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magique.

4. Juste rétribution (L) : une attaque de contact à double tranchant destinée à être infligée à une créature maléfique (une créature des ténèbres, un meurtrier, un violeur, etc.). Le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et l'attaque inflige +1d6 DM supplémentaire. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente (non coupable de ce type de fait, laissé à l'appréciation du MJ), elle inflige un malus de -2 en attaque et en DEF à l'auteur de l'attaque pour une durée de 24 heures. Ce malus peut être cumulatif.

5. Ne fais pas à autrui... : une fois par tour, le personnage peut appliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire. Par exemple, si le personnage est pris dans l'aire d'effet d'une boule de feu : il fait un test d'attaque magique et s'il bat le résultat obtenu par le magicien sur son attaque, ce dernier subit les DM de la boule tout comme le personnage. La perte de PV peut au final être différente selon les résistances du personnage et de son adversaire.

VOIE DE L'HUMILITÉ

1. Esprit limpide : l'esprit du personnage est transparent. S'il le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit d'une façon ou d'une autre, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.

2. Pénitence : à chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test de réussite, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure en repentance, le personnage peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance. Dépensez ce point selon les règles de Chance, même si vous n'utilisez pas cette règle optionnelle.

3. Oubli (L) : en réussissant un test d'attaque magique contre un score égal à la PER de sa cible, le personnage disparaît de la mémoire de celle-ci. À la suite de l'utilisation de ce pouvoir, la cible ignore le personnage pendant 1 tour complet puis reprend ses activités normales. Elle ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Par exemple, dans un combat contre trois adversaires, la cible se rappellera avoir affronté seulement deux adversaires. La portée du pouvoir est de 10 mètres et il ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Le pouvoir peut affecter jusqu'à une cible par rang atteint dans la voie à la fois.

4. En pleine lumière (L) : le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire (par exemple un petit objet qui disparaît, un objet qui se déplace seul). Si l'action a lieu lorsque aucun témoin ne regarde dans la bonne direction, le personnage conserve son statut d'invisible.

5. Au-delà des apparences (L) : en se concentrant, le personnage voit à travers les illusions comme si elles n'existaient pas, le tout sur une portée de 20 mètres. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature si la cible observée est de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. →

VOIES DE CO FANTASY (OPTION)

Si le MJ souhaite faire jouer tout un groupe de Surhumains angéliques, il est possible d'autoriser les joueurs à choisir une Voie de leur personnages parmi celles du profil de prêtre de *CO Fantasy*. Cela permettra de varier les plaisirs.
Les Voies de prêtres peuvent aussi servir de Voies de prestiges pour les Surhumains simples.

VOIES DEMONIAQUES

Les démons sont le reflet en négatif des anges. D'ailleurs, ces derniers seraient beaucoup moins drôles à jouer si leurs ennemis jurés n'existaient pas. Les questions fondamentales qui s'appliquent à l'incarnation des anges -corps occupés, souvenirs, supérieurs hiérarchiques- se posent de façon similaire pour les forces du Mal. Le débat autour de l'origine du Mal est également un sujet de discussion intéressant. Dans la version la plus classique, le grand Satan lui-même est un ange déchu.

Le thème du Mal reste un sujet délicat à aborder, qui demande une certaine maturité pour éviter les dérapages glauques. Vous pouvez vous contenter d'utiliser ces règles pour créer des ennemis à la hauteur des personnages. Vous pouvez également permettre à un seul membre d'un groupe de PJ de jouer un démon, afin de diversifier les options. Généralement, celui-ci sera un esprit libre, un renégat de son propre camp, ce qui lui permettra d'adopter un comportement socialement acceptable. Enfin, vous pouvez créer une équipe de démons (comme c'est le cas dans l'excellent *In Nomine Satanis*, le jeu de Croc). Dans ce cas, le plus sage est de prendre le parti de l'humour noir. Tout cela ne doit pas être trop sérieux : les démons sont prisonniers d'une hiérarchie pesante et d'une paranoïa qui les fait se méfier de tout. En effet, les humains autour d'eux peuvent être des anges prêts à les massacrer au premier écart, révélant leur véritable nature. Leurs propres compagnons saisiront la moindre occasion pour les dénoncer à des supérieurs hiérarchiques pervers et imprévisibles. Bref, débrouillez-vous pour que les démons soient plus souvent des victimes que des bourreaux. Leurs mésaventures doivent prêter à sourire...

Malgré ces précautions, les voies de démon présentent des concepts et des règles qui peuvent choquer un jeune public. Ces règles ne sont pas prévues pour faire jouer des enfants, mais conviennent pour un public d'adultes.

RÈGLES SUR LES DÉMONS

Les démons utilisent le Mod. de CHA pour calculer leur score d'attaque magique.

AVANTAGES

Acheter une âme : le démon peut accorder à un mortel le bénéfice d'un de ses propres pouvoirs, en échange de la signature d'un contrat sur son âme. Le démon perd 1 PV sur son score maximum de PV tant que la cible est vivante et il n'a pas le droit de tenter de lui nuire directement. Lorsque la cible décède, il récupère le PV perdu et il gagne 1 point d'âme.

Blessure grave : si vous utilisez la règle de blessure grave, un personnage démoniaque récupère automatiquement d'une blessure grave en dépensant une action de mouvement, mais seulement la nuit.

Destin tragique : un démon ne peut pas dépenser de Point de chance pour obtenir un bonus de +10 sur un test ou transformer une réussite en réussite critique. En revanche, il peut dépenser un Point de chance pour infliger un malus de -10 à une cible à portée de vue ou transformer un échec en échec critique... Toutefois ces options ne peuvent être utilisées que contre une créature de niveau inférieur au sien. Chez les démons, la loi du plus fort est un concept fondamental...

Points d'âme : un démon ne possède pas de Points de récupération, il ne guérit pas de façon ordinaire, il se régénère chaque nuit (voir ci-dessous). Un personnage démon utilise donc les cases normalement destinées à la ges-



Jérôme est un homme cultivé et d'agréable compagnie. Il sait si bien écouter qu'il faut peu de temps pour qu'une dame se livre à lui corps et âme. Mais Jérôme est un vrai gentleman, il ne s'intéresse pas au corps de ses conquêtes...

tion des points de Récupération pour noter ses points d'âme. Un démon débute le jeu avec un seul point d'âme et le rang 1 dans la voie du Démon. Il ne peut obtenir de capacité de la voie du Démon d'un rang supérieur à son nombre de points d'âmes. En d'autres termes, pour pouvoir progresser, un démon doit obligatoirement passer des contrats et « attendre » la mort de →

ses victimes. Les points d'âme ne sont jamais dépensés, mais si le démon possède déjà 5 points d'âme, chaque point supplémentaire lui permet de récupérer immédiatement tous ses Points de chance.

Régénération : la nuit, un démon régénère automatiquement 1 PV par minute. Ce rythme est suffisant pour guérir très vite mais assez lent pour rester discret la plupart du temps.

Résistance aux éléments : le personnage divise par 2 tous les DM provoqués par le feu ou le froid, un souvenir des conditions accueillantes qui règnent en enfer.

Sang impur : le sang des démons n'apporte aucun point de Sang à un vampire.

Vision nocturne : les démons voient dans le noir total comme dans la pénombre, sans limitation de distance.

LIMITATIONS

Lieux saints : un personnage démoniaque ne peut pas entrer dans une église ou un autre lieu saint sans en subir les conséquences. Il ne peut s'y régénérer, il ne peut y utiliser de pouvoir nécessitant une action limitée et, enfin, il utilise un d12 pour toutes ses actions au lieu d'un d20.

Rupture de contrat : un démon qui agit directement pour nuire à un mortel dont il a acheté l'âme ne gagne aucun point d'âme à sa mort. Pire, si une créature angélique l'apprend, elle obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM contre le démon tant que le contrat n'est pas rompu ou jusqu'à sept jours après la mort de la victime.

VOIE DU DÉMON

VOIE PREMIÈRE

1. Vitalité impie : le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.

2. Sentir les faiblesses : en gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel est le type de pêché capital le plus à même de la tenter (orgueil, avarice, envie, colère, luxure, paresse, gourmandise). Le pouvoir fonctionne dans une portée de 30 mètres. Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.

3. Fais-moi mal : lorsqu'il tombe à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience (règle normales ensuite). À chaque tour qu'il passe à 0 PV, il peut faire un test de CON difficulté 15 pour récupérer 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre dans l'inconscience automatiquement.

4. Mépris pour les jouets : vaincre le mal exige de la volonté et le courage de payer de son sang. Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.

5. Infliger la douleur (L) : le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) en réussissant un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON difficulté [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.

VOIE DE LA CORRUPTION

1. Chuchotements insidieux (L) : le personnage peut envoyer des messages télépathiques à sa cible à une portée de 100 mètres par rang dans la voie, même s'il ne la voit pas. En revanche il doit être déjà entré en contact physique avec la cible. Il peut utiliser sa propre voix pour chuchoter dans la tête de sa cible, mais il peut aussi tenter de le faire avec la voix de la cible elle-même, en réussissant un test d'INT opposé.

2. Guérison impie (L) : une fois par jour, le personnage peut toucher une cible volontaire et lui conférer une santé éclatante. La cible est alors momentanément libérée de toute douleur, maladie ou pénalité. Un paralytique peut se lever, un aveugle recouvre la vue, etc. En termes de jeu, tous les malus sont ignorés tant que la cible est sous l'effet du pouvoir. Toutefois, au bout de 24 heures, la cible retrouve sa condition normale et sa santé se dégrade même d'un cran pour une durée d'un mois (-2 à tous les tests). Le personnage peut accorder ce don de façon permanente à tout mortel avec lequel il a signé un Contrat (mais il est libre de lui retirer à tout instant). Il peut aussi utiliser ce pouvoir sur lui-même sans en subir les effets secondaires.

3. Mort lente (L) : le personnage touche sa victime et celle-ci doit faire un test de CON difficulté 15 ou contracter une affreuse maladie. Chaque jour son état se dégrade, elle s'affaiblit, maigrit et crache du sang. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON difficulté 10 ou abaisser de 1 son score maximum de possible de PV. La maladie dure jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON difficulté 20.

4. Fortune impie (L) : une fois par jour, le personnage peut toucher une cible volontaire et lui conférer une chance éclatante. Elle utilise alors deux d20 pour chaque test et ne garde que le meilleur résultat. Toutefois, au bout de 24 heures la cible perd ce pouvoir et devient affreusement malchanceuse pour une semaine : elle utilise deux d20 pour chaque test et ne garde que le plus mauvais résultat. Le personnage peut accorder ce don de façon permanente à tout mortel avec lequel il a signé un Contrat. Il peut aussi utiliser ce pouvoir sur lui-même sans en subir les effets secondaires mais seulement pour une durée d'une heure.

5. Illusion morbide (L) : si le personnage réussit une attaque magique opposée (portée de 10 mètres), il implante dans le cerveau de sa victime l'illusion d'une modification de son corps : vieillissement, dégénérescence, handicap, mutilation, etc. La cible ressent dans sa chair les effets de ce qu'elle croit voir et utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.

VOIE DES GRIFFES DE LA NUIT

1. Vitesse infernale : le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.

2. Griffes démoniaques : le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.

3. Bête de combat : le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.

4. Tranchant comme la nuit : au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.

5. Attaque puissante : pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. →

VOIES DE CO FANTASY (OPTION)

Si le MJ souhaite faire jouer tout un groupe de Surhumains démoniaques, il est possible d'autoriser les joueurs à choisir une Voie de leur personnages parmi celles du profil de nécromancien de *CO Fantasy*. Cela permettra de varier les plaisirs.
Les Voies de nécromancien peuvent aussi servir de Voies de prestiges pour les Surhumains simples.

VOIE DE LA PEUR DES TÉNÈBRES

1. Un coup dans le noir : le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas.

2. Ténèbres insondables (L) : ce pouvoir permet au personnage de rendre inopérantes toutes les lumières artificielles dans un rayon maximum de 10 mètres par rang (ou moins, au choix du joueur). Les ampoules et les flammes s'éteignent, les pouvoirs magiques sont stoppés, un feu important ne produit plus de lumière mais reste brûlant. Seule la lumière du jour ne peut pas être affectée. Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit et on y applique les règles de pénombre. Les ténèbres prennent une consistance quasi-palpable et les créatures de la nuit (démons, vampires) y gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).

3. Crise de folie (L) : cette attaque mentale d'une portée de 30 mètres nécessite de réussir un test d'attaque magique opposé. Au cas où la cible résiste, elle ne peut plus être affectée par ce pouvoir pour une durée de 24 heures. Si l'attaque est un succès, la victime est prise d'une crise aiguë de folie dont le type est déterminé aléatoirement sur la table des folies (*Casus Belli #9* p.174). Au rang 5 de la voie, le joueur peut lancer deux d12 et garder le résultat de son choix pour déterminer le type de folie. La crise dure 1d6 heures pour un individu lambda, seulement 1d6 minutes pour un personnage de niveau 2 et plus.

4. Pas de l'ombre : au prix d'une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, totalement invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre depuis son poste d'observation. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre qui l'abrite en son sein et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.

5. Forme monstrueuse (L) : une fois par nuit, le personnage peut se métamorphoser en une créature de cauchemar, hideuse, difforme et massive, pourvue d'une gueule et de griffes énormes.

Forme monstrueuse : FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4].

Le personnage ne conserve aucun de ses pouvoirs habituels et seulement son INT. Il peut parler, mais sa voix est déformée. Il peut rester sous cette forme jusqu'au lever du soleil ou reprendre sa forme normale au prix d'une action limitée. Il retrouve alors ses PV d'avant la transformation. Si le personnage tombe à 0 PV sous sa forme monstrueuse, il reprend sa forme habituelle et sombre dans l'inconscience pendant 1d6 minutes.

VOIE DU SAVOIR IMPIE

1. Immunité diplomatique : le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.

2. Déguisement morbide : le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible, famille, conjoint, ex, ami proche, etc. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.

3. Griffes empoisonnées : les griffes du personnage suintent d'un ichor noir

et empoisonné. Lorsqu'il blesse une créature, celle-ci doit faire un test de CON difficulté 12 ou subir les effets du poison : la cible est *Affaiblie* et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.

4. Célérité odieuse : le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.

5. Imitation parfaite (L) : le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne qu'il a déjà touchée. Toutefois, des moyens high-tech de vérification comme un scan d'empreintes digitales, de voix ou de rétine permettent de déceler la supercherie. Si le personnage réalise des actions incohérentes, l'interlocuteur peut comprendre la tromperie en réussissant un test de PER de difficulté [12+Mod. de CHA]. La transformation dure aussi longtemps que le souhaite le démon.

VOIE DE LA TENTATION

1. Beau comme un dieu : le personnage est d'une beauté fantastique. Il gagne un bonus de +1 par rang dans la voie à son score de CHA et obtient un bonus de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.

2. Exacerber les vices (L) : ce pouvoir doit être utilisé hors combat et le personnage doit simplement voir sa cible (portée 20 mètres). Il n'a pas besoin de lui parler et peut tenter de l'influencer en toute discrétion juste en se concentrant. Le démon choisi lequel des sept péchés capitaux il souhaite exacerber et doit réussir un test d'attaque magique contre une difficulté égale à [niveau+CHA] de la cible. La victime obtient un bonus de +5 si la situation ne se prête pas à l'expression de ce vice en particulier. Le personnage obtient un bonus de +10 à son test d'attaque s'il a détecté une faiblesse à ce sujet avec la capacité de rang 2 de la Voie du Démon, Sentir les faiblesses. En cas de réussite, la victime se laisse alors aller à ses plus bas instincts…

3. Plus c'est gros… (L) : le personnage utilise ce sort pour influencer une personne et la rendre crédule alors qu'il lui raconte un énorme mensonge. Celui-ci peut être farfelu, mais doit rester du domaine du possible. À la fin de son baratin, le démon réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT difficulté 10 ou 15 (selon l'énormité) toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper. Si le mensonge est tout à fait crédible, elle ne se doutera de rien.

4. Changement de sexe : le personnage est capable de prendre deux formes bien distinctes : une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs, mais aucune des deux apparences n'est un déguisement. Le démon est réellement un homme ou une femme. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.

5. Tout a un prix : le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet en or une fois par jour de façon permanente (environ 1 kg). Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de Très fortuné (voir les règles correspondantes). →

VOIES FEERIQUES

Les êtres féeriques sont les plus discrets de tous les Surhumains. Il est difficile de les reconnaître et encore plus difficile pour le commun des mortels de se souvenir d'eux. Lorsqu'il traverse le voile pour exister dans le monde des hommes, un être féerique dissimule son ascendance en prenant forme humaine. Chaque ascendance féerique détermine des pouvoirs particuliers, mais seuls les êtres féeriques les plus puissants sont capables de les exprimer dans le monde ordinaire.

Les êtres féeriques sont issus de notre lointain passé, du temps où la magie était chose courante, où le monde était encore vierge et les humains peu nombreux. Lorsque la technologie et les hommes prirent le dessus sur la magie et les créatures fantastiques, lorsque les profondes forêts cédèrent la place aux champs cultivés et aux cités de plus en plus étendues, lorsque les dieux païens s'effacèrent au profit du dieu unique, les êtres magiques durent se réfugier dans une autre dimension, derrière le voile, là ou vivaient auparavant les faës et la cours féerique. Là-bas, des races longtemps opposées ont appris à vivre ensemble, elles se sont adaptées et parfois même, ont fusionné. Les anciennes races ont bien changé. Mais elles sont à nouveau là, parmi nous. Le MJ devra décider si leur retour est ancien ou récent. Peut-être n'ont-elles mêmes jamais vraiment quitté le monde, présidant à de nombreux événements politiques ou occultes. Et si leur retour est plus récent, il devrait déterminer quel événement en est le déclencheur. Que se trame-t-il derrière le voile et dans les ombres du monde ?

RÈGLES SUR LES ÊRES FÉERIQUES

Un personnage féerique est caractérisé de façon normale par sa Voie première de Surhumain : la Voie du voile. Puis chaque être féerique possède une ascendance unique qui correspond à la race ancienne qui coule dans ses veines. Le joueur ne peut choisir qu'une seule des voies d'ascendance décrites ci-après. Ces six Voies sont repérées par le symbole * après leur nom. La troisième voie de Surhumain est une Voie arcanique, l'antique magie des êtres féeriques, adaptée pour exister dans le monde des hommes. Les six Voies d'arcanes sont repérées par le symbole ° après leur nom. Chacune d'elle correspond à une des couleurs principales de l'héraldique (Or : jaune, argent : blanc, azur : bleu, sinople : vert, gueules : rouge, sable : noir).

Dé de vie et attaque : utiliser le Dé de vie et les scores d'attaque de base indiqués dans la table ci-dessous. Les êtres féeriques utilisent leur Mod. de CHA pour déterminer leur score d'attaque magique.

Être féerique	DV	ATC	ATD	ATM
Dragon	d10	+2	+0	+0
Dryade	d6	+0	+0	+2
Dwergar	d8	+1	+1	+0
Gobelin	d8	+1	+1	+0
Lutin	d6	+0	+1	+1
Ogre	d10	+2	+0	+0

AVANTAGES

Caractéristique féerique : chaque Voie d'ascendance des êtres féeriques fait référence à une caractéristique (indiquée entre parenthèses), en plus de toutes les autres capacités, le personnage reçoit automatiquement un bonus de +1 au score de cette caractéristique par rang atteint dans la voie.



Don d'oubli : les êtres féeriques sont des créatures de légendes et les mortels qui sont témoins de faits surnaturels les oublient inévitablement. Leur mémoire devient confuse et ces souvenirs s'effacent progressivement de leur conscience. On ne sait pas s'il s'agit là des effets d'une puissante magie des faës ou si le monde des hommes lui-même voue ces êtres à l'oubli. Lorsqu'un humain ordinaire assiste à un événement irrationnel provoqué par un être féerique (comme l'utilisation d'une capacité magique), il doit faire un test de PER de difficulté 15 chaque heure suivante pour en garder la mémoire. Au premier échec, la mémoire de l'événement devient confuse et au second test raté, le mortel trouve une explication rationnelle, mais totalement fausse pour expliquer ce dont il a été le témoin. Ce pouvoir n'affecte pas les Surhumains.

Fascinant : tout être féerique est baigné d'une sorte d'aura subtile, quelque chose de magique que les humains ordinaires ont oublié depuis longtemps et sont incapables de définir. Cela les rend terriblement charismatiques. Tous les êtres féeriques bénéficient d'un bonus de +2 au score de CHA.

Passer dans le monde magique : pour passer dans le monde féerique, le personnage doit utiliser une action →

Livia s'est installée au village l'hiver dernier. Les habitants du village apprécient sa gentillesse, mais personne ne comprend vraiment en quoi consiste son travail de botaniste.

limitée et trouver un lieu et un moment de transition : le lever ou le coucher du soleil, l'orée d'une forêt, un cercle de champignons, l'entrée d'une grotte, la porte de la cave, etc. Le personnage ne peut franchir le voile si un humain ordinaire l'observe. L'être féerique peut rester dans le monde magique aussi longtemps qu'il le souhaite. Il y guérit deux fois plus vite que dans le monde ordinaire, il y trouve de quoi se nourrir ou boire. Il peut en ressortir au même endroit ou par un autre lieu dans un rayon de trois kilomètres au coucher ou au lever du soleil suivant.

Résistance au progrès : les êtres féeriques obtiennent une réduction des DM (RD) de 1 point par rang atteint dans leur Voie première à tous les DM provoqués par des armes de technologie avancée : les armes à feu, lasers et autres tronçonneuses. Un arc ou une épée leur inflige des DM normaux.

Vision dans le noir : le personnage voit dans la pénombre comme en plein jour et dans le noir total comme dans la pénombre à une distance de 30 mètres.

LIMITATIONS

Affaibli : leur exil du monde réel, la domination de la technologie, la quasi-disparition de la magie et la destruction de la nature ont affaibli les êtres féeriques pendant des siècles. Tous les êtres féeriques subissent un malus de -2 au score de CON.

Réfractaire à la technologie : les êtres féeriques ont en commun d'avoir beaucoup de mal avec la technologie. Ils utilisent un d12 pour tous les tests de mécanique ou d'informatique. De même, le joueur doit lancer un d12 en attaque à distance au lieu du d20 lorsque le personnage utilise une arme à feu. Toutefois, un personnage peut ignorer cette dernière pénalité en utilisant une action limitée pour réaliser une attaque simple avec une arme à feu.

VOIE DU VOILE

VOIE PREMIÈRE

1. Enfant de la forêt : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de survie en forêt. Sur ce terrain de prédilection, il obtient un bonus de +1 par rang en Initiative et en DEF.

2. Au-delà des apparences : le personnage est capable de détecter la vraie nature d'un être en l'observant. En réussissant un test de PER de difficulté égal à [10+niveau de la cible], il peut déterminer s'il s'agit d'un humain ordinaire ou d'un Surhumain. En cas de succès, s'il passe un tour complet à examiner son aura, il peut percer son déguisement et déterminer sa véritable nature (type d'être féerique ou de Surhumain) en réussissant un test opposé d'attaque magique. Un seul test peut être tenté par créature.

3. Franchir le voile (L) : le personnage disparaît dans une ombre, il passe entre les deux mondes, mais seule son image franchit le voile. Il se rend invisible pour une durée de [1d6+Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le personnage attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Panne technologique (L) : le personnage peut provoquer une panne dans un objet technologique à une portée de 10 mètres en réussissant un test de CHA 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.

5. Marche des ombres (L) : jusqu'à trois fois par jour, le personnage franchit le voile de façon partielle, sans vraiment entrer dans l'autre monde, il se déplace dans le monde des ombres. Il disparaît dans l'ombre et franchit un kilomètre par tour pendant un nombre de tours maximum égal son niveau. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans un bâtiment et il ne permet pas de franchir des étendues aquatiques ou de se déplacer en milieu urbain.

VOIES DE CO FANTASY (OPTION)

Si le MJ souhaite faire jouer tout un groupe de Surhumains féeriques, il est possible d'autoriser les joueurs à choisir une Voie de leur personnages parmi celles de CO Fantasy selon l'ascendance choisie (indication en marge). Cela permettra de varier les plaisirs.
Ces Voies peuvent aussi servir de Voies de prestiges pour les Surhumains simples.

Dragon : Voie du sang-dragon (Voie de prestige d'ensorceleur Casus Belli #6), Voie de la divination (ensorceleur), Voie du héros ou Voie du Meneur d'hommes (chevalier).

VOIE DU DRAGON (CHA)*

Un être qui descend d'une créature puissante et majestueuse parfois aussi appelé linnorm ou wyverne.

1. Savoir ancien : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests d'histoire, de géographie, d'art et d'occultisme.

2. Pouvoir mineur : le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de son choix d'une voie de magicien, d'ensorceleur, de nécromancien ou de forgesort de CO Fantasy.

3. Majestueux : désormais, le joueur lance deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA est demandé et il ne garde que le meilleur résultat.

4. Suggestion (L) : le personnage suggère une action à sa cible (aller chercher un objet, porter un message, etc.) et il fait un test d'attaque magique opposé avec sa cible. Si l'action est dangereuse ou diamétralement opposée aux intentions du moment de la cible, cette dernière reçoit un bonus de +5. Si l'action est suicidaire ou en désaccord total avec sa morale, elle gagne un bonus de +10. La victime peut faire un test d'INT de difficulté [10+Mod. de CHA] toutes les dix minutes pour se débarrasser de l'influence du dragon (avec le même bonus).

5. Puissance du dragon: le personnage obtient une capacité de son choix. Elle peut être choisie dans n'importe quelle Voie de CO (fantasy ou moderne) et cela peut même être une capacité épique. →

Lucas, le nouveau châtelain de Montfaucon a fait reconstruire le donjon. Tous les soirs, on peut le voir observer la ville depuis les remparts.



Dryade : Voie du haut elfe (Voie de prestige raciale), Voie de la magie élémentaire (ensorceleur), Voie de la nature ou Voie du protecteur (druide).

Dwergar : Voie du nain (Voie de prestige raciale), Voie du Métal (forgesort), Voie des explosifs (Arquebusier) ou Voie du combat (guerrier).

Gobelin : Voie du demi-orque (Voie de prestige raciale), Voie de l'escarmouche (rôdeur), Voie de l'assassin ou Voie du roublard (voleur).

VOIE DE LA DRYADE (INT)*

Un être proche de la forêt et de la magie, aussi appelé elfe ou sidhe.

1. Prestidigitation : au prix d'une action de mouvement, le personnage peut produire un effet de magie mineure : éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts, faire apparaître ou disparaître un petit objet dans sa main, faire claquer une porte à une distance maximum de 10 mètres ou encore produire un son simple à la même distance.

2. Magicien : le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de son choix d'une voie de magicien, d'ensorceleur ou de druide de CO Fantasy.

3. Fusion végétale : au prix d'une action de mouvement, le personnage peut entrer dans un arbre et ressortir par un autre à une distance de 40 mètres ou moins. En forêt, s'il utilise cette capacité deux fois par tour, le personnage se déplace du double de la normale.

4. Masque de chair (L) : l'apparence humaine de l'être féerique n'est qu'un déguisement de chair que ce dernier peut modifier. Le personnage choisit une seconde identité et une seconde apparence qu'il peut adopter à son gré au prix d'une action limitée. Le joueur doit choisir la couleur des yeux et des cheveux ou les marques distinctives, comme il le ferait à la création d'un nouveau personnage. Ces choix sont faits une fois pour toutes et l'apparence secondaire d'un personnage sera toujours la même.

5. Sève vitale (L) : une fois par jour, le personnage peut poser ses mains sur l'écorce d'un arbre vigoureux et se nourrir de sa sève. Il récupère 1 PV par tour jusqu'à être complètement guéri ou jusqu'à ce que cesse le contact avec l'arbre. Il peut ensuite annuler une blessure grave en restant 10 minutes de plus en contact avec l'arbre.

VOIE DU DWERGAR (PER)*

Un être courtaud mais solide, qui aime les souterrains et parle aux pierres, aussi appelé gnome ou nain.

1. Enfant du roc : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de survie sous terre. Dans un lieu sous-terrain, il guérit et récupère deux fois plus vite que la normale.

2. Cuir épais : le personnage gagne un bonus de +1 en DEF et en CON. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Connaissance des lieux (L) : le personnage pose la main sur le mur d'un bâtiment et il a immédiatement la connaissance intuitive du plan de l'édifice. Il sait quelle porte mène où et où trouver une pièce. Il ne prend pas connaissance des passages secrets ou dissimulés.

4. Éboulement (L) : dans un souterrain ou un bâtiment, ce pouvoir provoque un violent éboulement sur 4 mètres de diamètre (portée 10 mètres). Toute créature prise sous l'éboulement subit 4d6 DM, la moitié seulement en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si le passage fait 2 mètres de diamètre ou moins, il est de plus complètement obstrué et il faut 1 heure pour le dégager.

5. Modification des lieux (L) : le personnage peut modifier un élément du plan d'une bâtisse : créer un nouveau mur ou au contraire une porte, un escalier vers l'étage supérieur... La modification a une durée de 10 tours (portée 5 mètres).

VOIE DU GOBELIN (CON)*

Un être sombre et violent autrefois appelé aussi orque ou hobgobelin.

1. Enfant de la nuit : dans le noir et la pénombre, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en Initiative et en DEF.

2. Talent pour tuer : le joueur relance tous les 1 obtenus aux dés de DM.

3. Adaptation martiale : désormais, le personnage ne souffre plus de pénalité lorsqu'il utilise une arme à feu ou toute autre arme moderne.

4. Attaque perfide : le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM à chaque fois qu'il attaque en situation de supériorité numérique, par surprise ou de dos ou s'il frappe un adversaire au sol ou sans défense.

5. Guerrier hors-pair : le joueur choisit une capacité de rang 4 ou 5 de son choix d'une voie de guerrier ou de barbare.

VOIE DU LUTIN (DEX)*

Un être frêle et agile, souvent facétieux, aussi appelé farfadet ou kobold.

1. Insaisissable : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion, il obtient un bonus de +1 par rang en Initiative et en DEF.

2. Adaptation : désormais, le personnage ne subit aucun malus pour l'utilisation d'objets de haute technologie (armes à feu), ni en mécanique, ni en informatique.

3. Forme mineure (L) : le personnage peut changer ses traits et réduire sa taille ainsi que celle de son équipement pour passer pour un enfant qui aurait entre sept et douze ans. Sous cette apparence, il utilise un d12 en attaque et à tous les tests de FOR mais obtient un bonus de +10 en discrétion (au lieu de +5).

4. Passe Muraille (L) : le personnage fait quelques pas à travers le voile et, par cette autre dimension, passe de l'autre coté d'un obstacle tel qu'un mur ou une porte (maximum 1 mètre d'épaisseur).

5. Poupée (L) : le personnage voit sa taille rapetisser jusqu'à devenir minuscule (entre 10 et 30 centimètres). Il prend alors l'apparence d'une poupée de chiffon à son effigie. La transformation dans un sens ou dans l'autre lui prend 1 tour complet, mais sa durée est illimitée. Sous cette forme, il gagne un bonus de +15 à tous les tests de discrétion (au lieu de +5) et peut passer dans des espaces très réduits. En revanche, ses DM sont réduits à 1 point par attaque réussie au contact ou à distance et ses pouvoirs n'affectent aucune créature de taille supérieure à très petite. Ses déplacements sont réduits à 10 mètres par action de mouvement. Il utilise un d6 au lieu du d20 pour les tests de FOR ou d'attaque au contact.

VOIE DE L'ARCANE D'ARGENT •

1. Techno-adapté : le personnage obtient un bonus de +3 aux tests en rapport avec la technologie et +1 en attaque avec des armes modernes (armes à feu). Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Fausser les données (L) : le personnage touche un objet technologique et change le résultat affiché. Faire un test d'INT difficulté 12. En cas de succès le personnage peut choisir d'afficher les données de son choix (par exemple une recherche de criminel pourra indiquer la mauvaise personne), en cas d'échec, les données sont seulement brouillées et inutilisables. En cas d'échec, le même objet ne pourra être faussé avant 1d6 minutes.

3. Transmutation en argent (L) : le personnage peut modifier la structure des munitions qu'il tire ou de l'arme qu'il tient pour les [1d6+Mod. de CHA] prochains tours et lui donner les effets d'une arme en argent. De plus l'arme inflige +1d6 DM à tous les Surhumains. Si le personnage change d'arme ou la transmet à une autre créature, l'effet prend fin immédiatement.

4. Vision X (L) : en se concentrant, le personnage est capable de voir à travers les objets manufacturés, les murs ou les parois non naturelles d'une épaisseur maximum de [Mod. de PER] mètres.

5. Tordre le métal (L) : le personnage est capable de tordre et de défor- →

Lutin : Voie du halfelin (Voie de prestige raciale), Voie des illusions (ensorceleur), Voie de l'aventurier (voleur) ou du voie du vagabond (barde).

Ogre : Voie de la Résistance (Guerrier), Voie de la brute, Voie du pagne ou Voie du primitif (barbare).

mer un objet métallique en le touchant. Il peut écarter des barreaux, tordre une porte pour la coincer ou rendre une arme métallique inopérante. Dans le cas de figure où l'objet est porté par un adversaire, il doit d'abord réussir un test d'attaque au contact puis un test opposé d'attaque magique. Il ne peut pas affecter d'objet d'un poids en kilo supérieur à 100 fois son niveau.

VOIE DE L'ARCANE D'AZUR •

1. Esprit complexe : le personnage obtient un bonus de +3 aux tests d'INT et +1 en attaque magique. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Trouble mémoriel (L) : le personnage cible une créature (portée 10 mètres) et doit réussir un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, il peut choisir une information particulière à effacer de la mémoire de la victime, comme un nom, une adresse ou une chose à faire. La créature recouvre la mémoire au bout de 1d6 heures.

3. Lever le voile (L) : le personnage touche une cible et lui permet de voir quelques instants le monde féerique. La créature affectée perçoit pendant 1d6 tours la véritable apparence des êtres féeriques présents, les dryades comme des elfes, des dwergars comme des nains, etc. De plus, elle est immunisée aux effets du don d'oubli pour tous les événements vécus pendant cette journée (depuis le lever du soleil jusqu'au coucher ou l'inverse).

4. Kaléidoscope (L) : le personnage crée un motif hypnotique sur un écran (de TV, de cinéma, de téléphone, etc) ou même un simple mur blanc dans une portée de 30 mètres. Tous les humains ordinaires de niveau 3 ou moins présents se figent et perdent toute notion du temps pendant [1d6+Mod. de CHA] tours. Les Surhumains et les humains de niveau 4 ou plus ont droit à un test d'INT de difficulté [10+Mod. de CHA] pour résister aux effets. Une créature blessée ou mise hors de vue de l'écran reprend immédiatement conscience de son environnement.

5. Effacer la mémoire (L) : le personnage envoûte une créature qui oublie les dernières 24h de sa vie (ou moins, au choix). Il doit réussir un test opposé d'attaque magique (portée de 5 mètres) et n'affecte qu'une créature de niveau inférieur au sien. Au bout de 24 heures, la victime peut tenter un test d'INT difficulté [12+Mod. de CHA] pour se rappeler vaguement les faits oubliés.

VOIE DE L'ARCANE DE GUEULES •

1. Tempérament de feu : le personnage obtient un bonus de +3 en Initiative et +1 en attaque au contact. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Combustion optimisée : lorsqu'il utilise un objet en rapport avec le feu ou la chaleur, le personnage améliore son efficacité. Par exemple, un moteur à explosion permettra à une voiture de rouler beaucoup plus vite et beaucoup plus longtemps (+2 aux tests de pilotage), une lampe éclairera plus loin et plus longtemps, etc. Il obtient un bonus +2 aux DM des armes à feu (ou d'une torche enflammée).

3. Détonation (L) : le personnage cible une arme à feu (portée 30 mètres). Si l'arme est portée par une créature, il doit réussir un test opposé d'attaque magique. La prochaine fois que l'arme sera utilisée, elle sera victime d'un dysfonctionnement majeur et les munitions vont exploser, infligeant au tireur les DM de base de l'arme. L'arme est détruite.

4. Fièvre du combat (L) : le personnage entre dans un état second qui décuple ses capacités de combattant pendant la durée de son choix, toutefois ce feu intérieur le consume et lui inflige 1 point de DM par tour. Pendant toute la durée de la fièvre,

il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF et peut réaliser une attaque supplémentaire gratuite à chaque tour en utilisant un d12 pour le test d'attaque.

5. Explosion accidentelle (L) : le personnage peut faire exploser un objet en rapport avec le feu ou la chaleur (portée 30 mètres). Une ampoule ou une torche inflige 1d6 DM dans un diamètre de 3 mètres, un projecteur ou un four le double (2d6 sur 6 mètres), une chaudière ou une voiture le triple. Si l'objet est porté par une créature (ou conduit par), le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé.

VOIE DE L'ARCANE D'OR •

1. Santé : le personnage obtient un bonus de +3 à tous les tests de CON et +2 point de vie. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Le Silence est d'or (L) : si le personnage gagne un test opposé d'attaque magique, la cible est rendue muette pour [1d6+Mod. de CHA] tours. Elle ne peut plus donner l'alarme ou parler et, si elle veut utiliser de la magie, elle remplace le d20 des tests d'attaque magique par un d12.

3. Récupération éclair (L) : le personnage peut immédiatement récupérer [DV+Mod. de CON+Niveau] PV une fois par jour. Au rang 4, le personnage peut utiliser cette capacité sur un autre personnage en le touchant, mais la cible doit également utiliser une action limitée. Il peut utiliser cette capacité sur autant de créatures qu'il le souhaite, mais une seule fois par jour pour chacune d'elle.

4. Priver de lumière (L) : si le personnage gagne un test opposé d'attaque magique, la cible est aveuglée pour [1d6+Mod. de CHA] tours. Elle subit un malus de -5 en attaque au contact et en DEF et un malus de -10 en attaque à distance ou magique. Si le personnage le décide, un humain ordinaire de niveau 1 ou moins affecté par cette capacité doit faire un test de CON à la fin de la durée de la capacité, en cas d'échec, il reste définitivement aveugle.

5. Refuge (L) : le personnage crée un espace hors du réel, il peut y entrer par une porte lumineuse, accompagné d'un maximum de [3+Mod de CHA] alliés. Lorsqu'il referme la porte de l'intérieur, il n'y a plus aucun moyen d'y accéder ni de détecter l'endroit (à l'exception d'un sort ou d'une capacité de détection de l'invisible). Les personnages à l'intérieur sont en sécurité dans un cube transparent immobile perché dans les cieux, ils peuvent en sortir à tout moment mais cela met fin au pouvoir. La capacité a une durée maximum de [1d6+Mod. de CHA] heures.

VOIE DE L'ARCANE DE SABLE •

1. Charme ténébreux : le personnage obtient un bonus de +3 à tous les tests de CHA et +1 en attaque magique. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Brouillard dense (L) : le personnage fait apparaître un brouillard dense qui limite la vision pendant [1d6+Mod. de CHA] minutes, la surface de la nappe est de 20 mètres de rayon par rang. La vision et les attaques à distances y sont limitées à 5 mètres.

3. Déshydratation (L) : le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé contre sa cible (portée 20 mètres). En cas de succès, de l'eau commence à s'écouler de tous les orifices de la victime (bouche, nez, yeux, voies urinaires) et la cible se dessèche… Elle subit [1d6+Mod. d'INT] DM tant que le personnage maintient sa concentration par une action d'attaque à chaque tour (il n'a plus besoin de faire de test d'attaque). La cible peut interrompre le sort en se plaçant hors de portée ou en brisant la concentration du personnage (par exemple en le rendant inconscient).

4. Offrande de sang (L) : le personnage réalise une attaque simple au →

Tout ceux qui ont rencontré Karl sont persuadés qu'il était plus grand qu'eux... Pourtant personne n'est d'accord sur sa taille.

contact, en cas de succès, il inflige des DM normaux et il transforme le sang répandu (au moins 1 point de DM est nécessaire) en énergie ténébreuse. Au prochain, tour, il obtient un bonus de +5 à un test d'attaque de son choix (au contact, à distance ou magique) et un bonus de +1d6 au DM.

5. La proie des mouches (L) : le personnage invoque une multitude de mouches sur une cible vivante, la vermine s'introduit dans les voies respiratoires et étouffe la victime. Le sort à une portée de 20 mètres et nécessite de réussir un test opposé d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit 1 point de DM au premier tour, puis 1d6 DM à chaque tour suivant pendant [5+Mod. de CHA] tours. À chaque tour, elle peut tenter de se protéger par une action limitée qui lui permet de faire un test de DEX difficulté 15. En cas de réussite, les DM sont réduits à 1 point pour ce tour.

VOIE DE L'ARCANE DE SINOPLE •

1. Perception instinctive : le personnage obtient un bonus de +3 à tous les tests de PER et +1 en attaque à distance. Ce bonus est doublé à partir du rang 4 de la voie.

2. Mur d'épines (L) : le personnage transforme une haie ordinaire de jardin



en mur d'épines acérées ou fait pousser une telle haie pour une durée de [1d6+Mod. de CHA] minutes. Il affecte une zone de 1 mètre de large pour une longueur maximum de 5 mètres par niveau (portée 30 mètres). Pour traverser la haie, il faut réussir un test de FOR difficulté 12 et chaque tentative, réussie ou non, inflige 1d6 DM. Le personnage peut traverser cette haie sans difficulté et faire passer des alliés au prix d'une action limitée. Il n'est pas possible d'invoquer plusieurs murs d'épines à la fois.

3. Dans un trou (L) : une fois par combat, dans un sol naturel, le personnage peut créer sous les pieds de sa cible (portée 30 mètres) une cavité qui semble naturelle (environ 2 mètres de diamètre pour 3 mètres de profondeur). La cible doit faire un test de DEX difficulté 15 pour ne pas tomber dans le trou et subir 1d6 DM de chute. Une fois au fond, la victime peut tenter à chaque tour un test de DEX difficulté 15 pour ressortir au prix d'une action limitée. La difficulté est de 10 pour une créature de taille grande, les créatures de taille supérieure ne sont pas affectées par cette capacité. La cavité disparaît quelques minutes après que la victime soit sortie du trou.

4. Nuée de nuisibles (L) : le personnage invoque une nuée de petits animaux qui surgissent des alentours, comme des campagnols (campagne), des écureuils (forêts) ou des rats (en ville). Ils sont totalement enragés et attaquent en grand nombre la cible désignée (portée 30 mètres) pendant [1d4+Mod. de CHA] tours, infligeant automatiquement 1d6 DM par tour et obligeant la victime à utiliser un d12 pour ses actions pendant la durée de l'effet. La cible peut se débarrasser prématurément des rongeurs en infligeant 30 points de DM contre une DEF de 15.

5. Perdition (L) : en forêt, le personnage invoque la nature féerique dans une zone de 50 mètres de diamètre pendant [1d6+Mod. de CHA] tours. Toute créature qui entre dans cette zone doit faire un test de PER difficulté 15 ou se perdre entre les deux mondes pendant 2d6 heures. Elle erre dans une forêt sans fin où elle a l'impression de toujours revenir à son point de départ.

VOIE DE L'OGRE (FOR)*

Un être massif et puissant mais pas très vif, aussi appelé géant, troll ou encore minotaure.

1. Intimidant : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour intimider, faire peur ou résister à la peur.

2. Monolithe : le personnage obtient une réduction de tous les DM physiques non-magiques subits (RD) égale au rang atteint dans la voie. Cette réduction des DM ne s'ajoute pas à la *Résistance au progrès* mais la remplace lorsqu'elle est plus avantageuse.

3. Brise-fer : à mains nues, le personnage inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux et il inflige aussi des DM aux structures multipliés par 2 aux structures lorsqu'il utilise une arme ou un outil.

4. Colossal : le personnage est très grand et se fait remarquer partout où il va. Désormais, le joueur lance deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR ou de CON est demandé, il ne garde que le meilleur résultat. Il subit un malus de -5 à tous les tests de discrétion.

5. Forme massive (L) : le personnage prend une taille plus en adéquation avec sa vraie nature. Il grandit de 1 mètre environ pendant [1d6+Mod. de CON] minutes. Il obtient un bonus de +1d6 aux DM des attaques au contact, un bonus de +5 à tous les tests de FOR. Il ne peut plus se servir d'appareils et de technologie (voiture, arme à feu, etc.). Il subit un malus de -10 à tous les tests de discrétion. Le pouvoir peut être stoppé à tout moment en dépensant une action de mouvement.

Laurent « Kegron » Bernasconi
***Illustrations** David Chapoulet*

UN SCÉNARIO POUR CO CONTEMPORAIN — CASUS BELLI

DIE GLOCKEN LAUTEN

Ce scénario, placé dans les années 30, commence comme une petite enquête pas compliquée mâtinée d'action. Mais dès le second acte, l'ambiance change radicalement pour virer dans l'horreur. Il est pensé pour des personnages de niveau 1 à 3 capables de gérer l'action et l'investigation, des joueurs de tous niveaux et un MJ expérimenté.

EN QUELQUES MOTS...

Ce qui devait être un voyage sans accroc à bord d'une merveille technologique, en compagnie de certains des esprits scientifiques les plus éminents de l'époque, vire soudain au cauchemar. Sabotage, crash, monastère hanté en pleine montagne... Tout est réuni pour que les PJs tentent désespérément de survivre alors qu'ils découvrent une arme terrible mise au point par la section scientifique Zerberus de l'armée nazie.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 1 à 3, pas de mage, de mutant ni autre créature fantastique
MJ • Un peu de bouteille
Joueurs • Tous niveaux

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

INTRODUCTION

1936. La guerre couve en Europe et le Reich est en plein essor outre-Rhin. Les PJs sont tous sur le point de monter à bord du **Floating Wonder**, un zeppelin nouvelle génération censé pouvoir relier Londres à Hong Kong sans escale. Surtout, le dirigeable est capable d'atteindre une vitesse défiant toute concurrence, flirtant avec le chiffre effarant de 200 km/h grâce à ses huit **moteurs Hermès**, presque deux fois plus puissants que les moteurs Maybach. Les PJ peuvent être de toutes nationalités : Allemands, Anglais, Français, Américains ou autres. Ils ont tous été engagés par la même compagnie, **Llyod & Brümbach Aeronautics**, une entreprise bicéphale bâtie sur les capitaux de deux riches industriels idéalistes anglais et allemand : **Herbert Llyod** et **Daniel Brümbach**. Daniel est d'ailleurs connu pour être un idéaliste, croyant encore à la paix entre les nations, malgré la montée du nazisme dans son Allemagne natale. L'engin attire bien des convoitises et certaines têtes du Reich voient d'un mauvais œil l'idée d'être surpassées technologiquement par la firme anglaise. Herbert Lloyd suspecte depuis quelques temps déjà une tentative de sabotage.

Les PJs sont engagés par la compagnie afin d'assurer la sécurité et le bon déroulement d'un voyage. Tous les profils sont acceptables, du garde du corps à l'ancien militaire, en passant par le pilote chevronné, l'organisateur affairé, le scientifique sociable faisant l'interface avec les invités... Les PJs peuvent déjà se connaître ou faire connaissance sur le zeppelin, c'est à vous (et à eux) de le décider. Quoi qu'il en soit, tout commence le 15 janvier 1936, alors qu'ils embarquent à bord d'un appareil sur le point d'être le théâtre d'un véritable cambriolage.

ACTE I – FUNESTE ZEPPELIN

La première partie de cette aventure place les personnages joueurs à bord du **Floating Wonder.** Il s'agit d'une série de scènes, plus ou moins interconnectées, au cours desquelles les personnages seront amenés à suivre une fausse piste : un espion anglais, **Garry Jourdain**, désireux d'utiliser le biplace d'urgence rattaché à l'appareil pour atterrir non loin d'une base secrète de la division Zerberus de l'armée nazie. Mais rien ne va se passer comme prévu, pour personne.

QUELQUES TÊTES

Garry Jourdain. Il se fait passer pour un journaliste, mais c'est un espion travaillant pour les services secrets britanniques. Il est bien décidé à profiter du voyage pour effectuer un largage au-



Tout commence par un gentil voyage en Zeppelin...

dessus de la base de la division Zerberus. Il n'attend qu'une chose : pouvoir utiliser le biplace de l'appareil. Pour cela, il prépare le terrain, rôdant parfois où il ne doit pas.

Ludwig Herghe. Cet homme hautain est facilement impressionnable et panique à la première occasion. Responsable du bon déroulement du voyage, il a une peur irrationnelle de l'avion. Il s'imagine qu'il aura moins peur en Zeppelin. S'il accepte volontiers qu'on l'aide, il reconnaît toujours à grand peine, *a posteriori*, l'aide que l'on lui a apporté. C'est une épine dans le pied des PJs : il les rappelle à l'ordre, ne les écoute pas, minimise leurs doutes... Et surtout il n'hésitera pas à leur confier des tâches ingrates. Utilisez-le pour ralentir les PJ dans leur petite investigation au cours de cet acte.

La bande du Dragon d'Ombre. Cette bande de voleurs internationaux, basés à Hong Kong, est spécialisée dans les casses plus ou moins en douceur. Ils sont huit et très organisés. Ils cherchent avant tout à effectuer un casse sans accroc, mais s'ils doivent employer la force, ils n'hésitent jamais. Les passagers du dirigeable constituent une cible de choix.

ÉTAPE 1 : UNE RÉCEPTION TROP TRANQUILLE

Le voyage commence comme une réception mondaine. Alors que la fête débute tranquillement, laissant libre cours à des discours maniérés entre invités de marques, la machine décolle lentement.Les passagers sont tout d'abord secoués par le vrombissement des moteurs qui fait trembler jusqu'aux verres sur les tables. Soudainement, **Ludwig** est pris d'une véritable crise de panique qu'il faudra gérer au plus vite (jet de **CHA, Diff 15**). **Garry** en profite pour s'éclipser de la réception et chercher un moyen d'atteindre la salle des machines. Si personne ne l'en empêche, il arrive à ses fins et prépare le ter- →

ALLONGER L'INTRO (1)

Si le scénario commence directement avec le départ du **Floating Wonder**, il n'est pas inintéressant de faire autrement et de commencer le scénario avant, avec les préparatifs de l'événement. **Garry Jourdain** va tout faire pour faire modifier le tracé du voyage. Vous pouvez mettre en scène des **vols de plans**, puis une restitution de ces derniers, **une infiltration en pleine nuit des bureaux de la société**, une **modification de la liste des invités**… Une enquête qui ne les rendra que plus suspicieux une fois à bord. Organisez une enquête intense, une course-poursuite haletante dans les rues de Londres avec un inconnu ayant volé des plans.

ALLONGER L'INTRO (2) LE CASSE

Allonger l'acte 1, c'est encore possible. Vous pouvez aussi mettre en scène les futurs voleurs **tournant autour des hangars**, se renseignant, prenant la place du personnel. **Le cuisinier disparaît**, les **nouveaux serveurs ont un air patibulaire**, le **bagagiste a l'air suspect**… Leur enquête peut les mener jusqu'au **quartier chinois**, aux prises, qui sait, avec une **Triade**. Ils peuvent découvrir qu'un casse est prévu sans pour autant savoir par qui. Ou simplement entendre parler des **Dragons d'Ombre** et penser qu'ils mettent en place un attentat. Et si **L'orchestre** était dans le coup ? Et si les PJs découvraient qu'ils ont été corrompus pour faire passer des armes dans leurs étuis ? Et si cela n'était qu'une diversion ?

POINT TECHNIQUE

Les PNJs ci-dessous utilisent comme base les profils présents page 209 du Casus Belli numéro 09 ainsi que les voies présentes dans le Casus Belli 08.
Garry Jourdain. Comme **Garde de Sécurité**, mais CHA +2, avec la voie du Discours (rang 3) et de la furtivité (rang 3)
Membre du Dragon d'Ombre. Comme **Simple Flic** mais avec la voie de la Furtivité (rang 2). Ils sont armés de mitraillettes (2D8+2 DM)

rain pour sa future escapade. Mais si on l'arrête, il prétendra simplement s'être perdu en cherchant sa cabine.

ÉTAPE 2 : LE MYSTÉRIEUX SERVEUR

Alors que le voyage suit son cours, quelques heures après le début des festivités, une première conférence est organisée. À sa tête, le **Docteur Kramer**, un éminent physicien évoquant la responsabilité de la science face à l'évolution technologique. Il évoque notamment la manière dont l'évolution technologique peut être à la fois une bénédiction et une malédiction pour l'homme, prenant exemple sur les atrocités de la Grande Guerre. Les PJs sont affectés à la surveillance de la conférence. Un jet de **PER Diff 13** permet de remarquer un manège bizarre entre deux serveurs (membres du **Dragon d'Ombre**) qui n'ont de cesse de discuter en surveillant la foule. Si les PJ les suivent avec succès, ils les retrouvent en coulisses en train de sortir plusieurs pistolets d'une caisse dans les réserves. Laissez les PJ gérer comme ils le veulent et organisez une fusillade ou une course poursuite dans les couloirs de l'appareil. Le but est qu'ils capturent les deux hommes : ils sont là pour faire diversion et occuper la sécurité.

ÉTAPE 3 : DRÔLE DE MANÈGE

Les deux individus capturés ne pipent mot. Ils ne déclinent même pas leurs identités, mais sont clairement Anglais. Un linguiste peut même détecter chez eux un léger accent. Un jet d'**INT Diff 13** dévoile l'accent typique des Britanniques nés à Hong Kong. Ils n'ont rien à voir avec **Garry Jourdain**, mais si on évoque l'homme ou qu'on leur montre une photo, ils sautent sur l'occasion pour l'incriminer, histoire de détourner encore plus l'attention des PJs. Pendant ce temps, en cuisine, le repas se prépare. Le cuisinier, deux commis et trois autres serveurs font aussi partie de la bande et leur but est simple : bourrer l'entrée de somnifères pour endormir les convives, puis récupérer les armes qu'ils ont caché dans la soute à bagages pour s'occuper de ceux qui n'auront pas succombé au moment de réaliser le casse (les PJs, en l'occurrence). Puis ils s'empareront du biplace de secours pour que deux d'entre eux s'enfuient pendant que les autres prétendront faire partie des victimes du somnifère. On peut repérer le manège étrange d'un commis et d'un serveur faisant des allers-retours entre la soute et les cuisines. Mais pendant ce temps, **Garry**, pour peu qu'il n'ait pas été inquiété, tourne autour du biplace et compte bien s'en emparer, d'autant que le vol approche de la Suisse. La situation devient explosive et, si les malfrats devaient être découverts, ils n'hésiteraient pas à ouvrir le feu ou à se battre contre les PJs. **Garry** pourrait alors devenir un allié dans cette situation, à moins que ce dernier ne préfère profiter de la cohue pour s'emparer de l'avion de secours !

ÉTAPE 4 : SLEEP, NOW !

Si les PJs n'ont pas réussi à déjouer le plan des **Dragons d'Ombre**, ils assistent alors à la mise à exécution de leur plan : le repas du soir venu, pendant l'entrée, les invités commencent à tomber de sommeil les uns après les autres. Certains serveurs (et **Ludwig Herghe**) s'écroulent aussi, endormis. Soudain, les **Dragons d'Ombre** surgissent, armés de mitraillettes, dans la salle. Ils braquent les PJs et leur demandent de se rendre. C'est le moment de jeter les armes, ou de jeter une initiative !

Attention, ce combat n'est pas fait pour être mortel, plutôt pour distraire les PJs et pour lancer l'action. N'hésitez pas à décrire le décor : une salle de banquet bondée de tables rondes, de couverts, d'assiettes, de nappes. Sur une estrade, un petit orchestre jouait

du jazz, mais s'est endormi de même grâce à quelques sédatifs glissés dans leurs boissons. Il est composé d'un pianiste avec un piano droit, de deux trompettistes, d'un contrebassiste et d'un batteur. Sur une autre petite estrade, le pupitre derrière lequel le conférencier, le **Docteur Kramer** avait effectué son discours. Lâchez-vous, balancez les assiettes, faites exploser les tables, que le combat soit rocambolesque !

ÉTAPE 5 : MAYDAY !

Un éclair déchire le ciel et s'abat sur le Zeppelin. En plein milieu du combat, ou pendant que les voleurs dépouillent les victimes si les PJs se sont rendus, le Zeppelin est percuté de plein fouet par la foudre. Son flanc est arraché par la puissance de la déflagration et plusieurs voleurs sont happés par le vide. L'appareil commence à perdre de l'altitude et les PJs ont intérêt à s'accrocher. Demandez un jet de FOR ou de DEX pour la forme (Diff 10) et décrivez la chute inexorable de l'appareil alors que, au milieu du tonnerre, les PJs semblent entendre ce qui ressemble à un cri strident. Noir.

Les PJs ayant réussi leur jet ouvrent les yeux. Ils sont allongés dans la neige, des débris les recouvrant à moitié, dans une position des plus inconfortables. Le site du crash est jonché de corps. Au loin, des ombres approchent, certainement des être humains. Ils portent des lanternes à la main. Les PJs perdent de nouveau connaissance.

ACTE II – LE MONASTÈRE SANS REPOS

Le réveil est difficile. Les PJs sont regroupés avec cinq survivants (dont **Garry Jourdain**) dans une grande salle froide et mal éclairée, allongés sur des lits d'hôpital de métal et mal entretenus [*Zone **A**, cf plan*]. Leur vision est encore floue. Ils ont mal à la tête et n'ont aucune idée de la manière dont ils sont arrivés ici, ni d'où ils sont exactement. Une infirmière passe dans la pièce et relève leurs signes vitaux. Elle s'appelle **Lola Gianconni** et dit ne parler que l'italien (même si elle maîtrise en réalité l'anglais, le français et l'allemand). Si l'un des personnages parle italien, elle reste évasive : ils sont dans un dispensaire au cœur des Alpes et ont été retrouvés gisant non loin des débris d'un zeppelin écrasé. Une fois son travail terminé, elle prend congé, même si les personnages ont encore des questions. Si ces derniers veulent se lever, ils souffrent pour le moment d'un **malus de -6 à toutes leurs actions** : ils se sentent groggys, faibles et leur tête tourne. C'est la conséquence du crash, mais aussi des médicaments qu'on leur administre afin de les maintenir dans un état second. *(NB : Les PJ ont regagné l'intégralité de leurs PV s'ils en ont perdu à la fin de l'acte précédent.)*

LE DISPENSAIRE

Le monastère **San Giacomo di Zebedeo** fait partie du paysage dans cette région des Alpes italiennes. Construit aux alentours du XI[ème] siècle, le bâtiment a longtemps été le refuge d'une communauté de moines copistes paisible et isolée. Sis au cœur d'un petit bassin de haute montagne, la communauté qui l'habitait vivait là recluse, n'ayant que de rares contacts avec les villages de la vallée en contrebas. Les moines cachaient un secret. Le bassin abritant le monastère, répondant au doux nom de **La Mano del Diavolo** (la main du diable), est en réalité un point de convergence de lignes telluriques et un nexus d'activités paranormales. Il y a quelques années, au terme d'intenses recherches, les hommes de **Zerberus** identifièrent le monastère et décrétèrent qu'il s'agissait du lieu idéal pour mener l'une de leurs expériences les plus ambitieuses : la construction de **Die Glocke**, « la cloche », une super- →

UNE SECONDE PARTIE MOINS SCÉNARISÉE

Ce second acte est bien plus ouvert que le premier. Si ce dernier posait une succession plus ou moins linéaire de scènes menant à un climax explosif, dans l'acte II, la donne change. Les PJ sont enfermés, drogués, confrontés à des phénomènes étranges. C'est le début d'un film d'horreur qui se présente à eux. Le rythme retombe, et vous devez faire sentir ce changement d'ambiance. Pensez au film ***Une nuit en enfer*** de Robert Rodriguez, qui commence comme un braquage et tourne au film fantastique et gore. Il s'agit ici du même processus : vous aurez plongé vos joueurs dans une ambiance pulp et aventureuse, et c'est le point de bascule. Il y aura cependant un second point de bascule, lors de l'acte III, qui mélangera cette fois horreur et action alors que les personnages tenteront de détruire l'engin à l'origine de tout cela.

arme combinant la pointe de la technologie aux pouvoirs occultes de l'au-delà. Discrètement, avec l'aide de quelques hauts placés du gouvernement italien, ils disposèrent des habitants du lieu et transformèrent l'endroit en un faux dispensaire destiné aux malades de l'esprit, couverture idéale pour ne pas être inquiétés et trouver régulièrement quelques sujets d'expérience.

Le bâtiment est ancien et typique de l'architecture romane. Reconverti et désacralisé, il est désormais occupé de la manière la plus efficace possible. Toutes les portes sont en permanence fermées à clé.

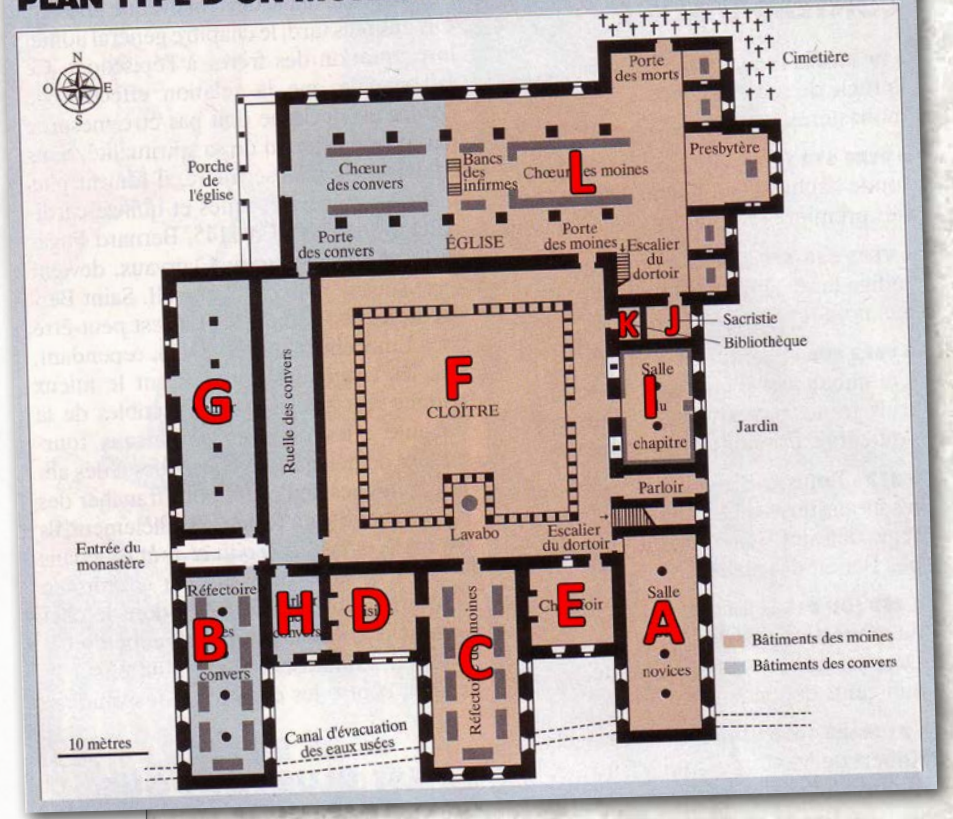
A et B : Les salles de soin et de repos. Ces grandes salles sont là pour accueillir les malades du dispensaire. Actuellement, il n'y a qu'une petite demi-douzaine de malades dans la salle B, ainsi que les PJ et les survivants du crash dans la salle A.

C : Le réfectoire et la salle commune. En plus du cloître, il s'agit du seul endroit que les malades ont le droit de visiter, quelques heures par jour.

D : La cuisine. Rien de notable, si ce n'est qu'il semble que le nombre de repas préparés ici soient largement supé-

Document

PLAN TYPE D'UN MONASTÈRE CISTERCIEN



rieur au nombre de patients présents. On peut y trouver diverses armes tranchantes, du couteau de table au couteau de boucher (à considérer comme une machette).

E : L'infirmerie. Quand un malade se blesse, on l'emmène à l'infirmerie pour le soigner. Ce petit cabinet renferme un bureau, un lit, une armoire contenant de la morphine, quelques bandages et désinfectants, ainsi que des seringues. Le bureau, dont les tiroirs sont fermés à clé, contiennent des rapports médicaux sur une cinquantaine de patients dont la plupart ne sont plus là. Surtout, tous ces dossiers sont rédigés en allemand. C'est **Lola** et les deux médecins qui en détiennent la clé.

F : L'ancien cloître. Il s'agit aujourd'hui d'une cour de promenade. Au nord se trouve la porte menant vers l'ancienne église.

G : Ancienne Bibliothèque. Cette pièce est une sorte de débarras. On y entrepose tout un tas de matériel divers et varié, dont des éléments qui n'ont pas grand-chose à faire dans ce dispensaire. Au milieu des brancards, des draps, des couverts et autres bien de consommation courante, on y trouve du matériel militaire de survie. Les murs sont couverts de bibliothèques vides, et des chevalets de copiste ont été poussés dans un coin de la salle.

H : Réserve. C'est là que la nourriture est stockée. Il y en a pour un régiment.

I : Salle d'opération. La salle abrite une table d'opération et des instruments chirurgicaux. Elle ne semble pas souvent utilisée.

J : Bureau du capitaine Engelhart. C'est ici que le capitaine Engelhart stocke la plupart de ses papiers. Le bureau est petit et peu décoré. Les tiroirs sont fermés à clé et contiennent divers dossiers en allemand. Ces derniers traitent de recherches occultes et dévoilent l'histoire du lieu. Ils évoquent aussi le passage découvert dans l'ancien presbytère, le temple, et les expériences autour de la **Cloche**, **Die Glocke** (*cf. Acte 3*).

K : Salle de maintenance. Cette salle sert à entreposer le matériel utilisé pour la maintenance du monastère. Il dissimule cependant, derrière un panneau de bois représentant le Christ sur la croix une lance dans le flanc, une niche abritant deux armes à feu : un pistolet automatique Luger P08 et quatre chargeurs (8 coups chacun), ainsi qu'un MP 34, Pistolet mitrailleur allemand et deux chargeurs (32 cartouches chacun).

L : L'ancienne église. Cette salle, lourdement gardée de l'intérieur par quatre sentinelles nazies en faction, est un véritable petit musé des horreurs. La bibliothèque du monastère a été déplacée ici, augmentée par une collection de livres occultes de toutes origines, traitant principalement des enfers et des mondes par-delà le voile. Tout cela est stocké dans moitié ouest de l'église. La moitié a été reconvertie en une immense salle d'expérimentation. Six tables d'opération sont réparties de manière à modéliser un pentacle : cinq au bout des branches et une au centre. Des appareillages hyper-technologiques pendent au dessus de chaque table. Au nord, la porte de l'église mène à l'ancien cimetière dans lequel sont enterrés les cadavres des cobayes. Le sol de cette partie, ceint d'un rideau semi-opaque blanc, est maculé de sang, tout comme les tables d'opération. Vous trouverez plus de précisions sur les expérimentations dans l'*Acte 3*.

Non présent : Les dortoirs du personnel. Le premier étage du monastère contient les anciens dortoirs des moines, désormais occupés par une vingtaine de soldats allemands, plus la dizaine de soldats constituant le corps infirmier factice. On y trouve donc divers effets personnels, ainsi que les armes de chaque soldat : une trentaine de Luger P08 (deux chargeurs) et une quinzaine de MP 34 (deux chargeurs). Au fond du dortoir repose un coffre fort (**DEX** →

UNE PETITE ROUTINE

Les quelques jours que les PJs passent au dispensaire se passent tous, à la base, de la même manière. Le groupe est toujours surveillé par deux infirmiers, au minimum, sauf dans leur salle de repos.
07h. Première visite de **Lola** et de deux infirmiers. On injecte aux patients une dose de morphine.
08h. On emmène les patients au réfectoire, sauf pour les plus blessés.
09h-10h. Promenade dans le cloître puis retour en salle de repos.
11h. Visite du médecin en chef et de son assistant
12h. Repas de midi au réfectoire. Injection de morphine en fin de repas.
13h-16h. Activités dans le réfectoire, transformé en salle commune. On fournit des jeux de dame, d'échec, des livres en italien.
16h-17h. Promenade dans le cloître.
17h. Retour en salle de repos.
19h. Repas au réfectoire.
20h. Visite de **Lola** et de **Jonathan**. Injection de morphine. Puis extinction des feux.

4 JOURS, C'EST COURT

Tel que le scénario est écrit, le séjour des PJs est relativement court, mais vous pouvez allonger la sauce. Il vous faudra diluer un peu plus l'enquête, donner du grain à moudre aux joueurs, mais le tissu relationnel de ce dispensaire permet de jouer une découverte progressive des secrets du lieu. N'hésitez pas à laisser les joueurs s'attarder, réfléchir, élaborer des stratégies, puis à effectuer des sauts temporels : la morphine les assomme et ils peuvent tomber comme des masses pour ne se réveiller que quelques heures plus tard. Mettez en scène les PNJs les plus marquants, voire même, permettez aux PJs de découvrir les secrets de ce lieu avant l'acte 3. Tout est là pour être visité, si les personnages sont assez malins et doués pour cela. Et si cela doit prendre plus de quatre jours, peu importe. L'important reste l'ambiance sombre et pesante distillée dans cet acte.

Diff 19 pour l'ouvrir). À l'intérieur, les PJ pourront découvrir des explosifs en grande quantité et une dizaine de grenades.

Hors du monastère : La neige à perte de vue. La neige recouvre tout le bassin. Même si l'hiver est doux, la situation du monastère, en haute montagne, fait que quiconque se retrouve à l'extérieur s'enfonce immédiatement dans la neige jusqu'aux genoux. Survivre sans ressource en haute montagne et en plein hiver est fortement aléatoire. De plus, à partir de la nuit du quatrième jour, la zone sera exposée aux attaques d'étranges créatures. Ces dernières sont détaillées dans l'*Acte 3*.

Sous le monastère : Les catacombes. Le monastère est bâti sur un nœud dans les lignes telluriques parcourant la Terre. Mais surtout, il est construit sur un ancien lieu de culte dédié à une entité inconnue issue du fond des âges. L'entrée des catacombes se trouve tout à l'est de l'ancienne église, dans ce qui fut l'ancien presbytère. Une volée d'escalier cachée sous une trappe dans le sol mène à un couloir creusé à même la montagne, jusqu'à un immense temple circulaire creusé dans la roche. Les nazis ont investi ce temple et l'ont transformé en centre d'expérimentation. (*cf. Acte 3*)

PERSONNALITÉS DU DISPENSAIRE

Docteur Federico Albasti. De son vrai nom **Hermann Engelhart**, capitaine au sein de la division Zerberus, il est censé être le médecin en chef de l'établissement et son directeur. Diplômé en chirurgie et en psychologie, ce quinquagénaire est un fervent adepte de l'occultisme et de la parapsychologie. Il maîtrise aussi diverses sciences physiques et mécaniques, lui permettant de superviser le projet **Die Glocke**. C'est un homme grand, sec et froid, à l'accent italien impeccable. Il faudra des circonstances favorables (le surprendre ou l'entendre jurer suite à un accident quelconque) et un **jet de PER** (**ND 17**) pour percevoir un léger accent allemand. Il fait le tour de ses patients une fois par jour. Le reste du temps, il s'enferme dans l'ancienne église pour mener ses expériences. C'est un véritable illuminé. Il croit aveuglément en la puissance du Reich et ne cherche qu'à découvrir des moyens d'assurer la suprématie de son gouvernement sur la race humaine.

Lola Gianconni. Lieutenant dans l'armée allemande, de son vrai nom **Agnes Eberjung**, c'est une fervente admiratrice du capitaine **Engelhart.** Elle croit en lui, certainement plus qu'elle ne croit en le Reich. Engagée depuis quelques années maintenant dans l'armée, cette jeune femme de 27 ans, surdouée, à l'esprit affûté et à l'œil acéré, a intégré la division Zerberus il y a trois ans, devenant alors la plus jeune recrue. C'est au cours d'une expérience occulte ayant mal tourné que le capitaine **Engelhart** lui sauva la vie. Elle l'admire depuis aveuglément, prête à le suivre jusqu'en enfer. Mais si elle se rendait compte qu'il est prêt à la sacrifier pour arriver à ses fins, elle pourrait devenir son pire ennemi. Son accent allemand est à peine perceptible (**jet de PER Diff 17**).

Abelardo Ribaldi. Son véritable nom est **Jonathan Bodmann**. Ce jeune homme de 25 ans est un idéaliste et son enrôlement dans les rangs de l'armée du Reich tenait d'une vision idéalisée de ce dernier. Mais son arrivée au sein de la division Zerberus l'a vite fait déchanter. Il est tiraillé entre la désapprobation des méthodes de son capitaine et la loyauté sans faille au corps militaire. Un jet de **PER Diff 15** permet d'ailleurs de se rendre compte qu'il tique régulièrement. Convaincu d'agir « pour la bonne cause », il pourrait devenir un allié de poids pour les PJs.

Ezzelino. Ezzelino était un moine. C'est en fait le dernier survivant du monastère mais **Engelhart** lui a coupé la langue et l'a torturé des jours durant. Le pauvre a

perdu l'esprit. Il erre dans le monastère, le regard vide, incapable de s'exprimer, et sert d'homme à tout faire. Les infirmiers se moquent de lui et n'hésitent pas à le frapper ou à le priver de nourriture s'il fait mal les choses. Il reste toutefois, au fond de ses yeux, encore une lueur de lucidité. Il peut être amadoué par des PJs compatissants et il les aidera à la première occasion. Laissez-le traîner dans le coin. Personne ne prête réellement attention à lui. Mettez en scène quelques situations pour faire en sorte d'attirer la compassion des PJ sur lui. Et s'ils ont besoin d'une aide providentielle, n'hésitez-pas, il est là pour ça.

Infirmiers. Ce sont pour la plupart des soldats allemands. Ils sont capables de comprendre et de baragouiner quelques mots en italien, mais restent silencieux la plupart du temps. Leur carrure imposante et leur mine patibulaire ne font pas rire. À partir du troisième jour, alors que la tension monte et que les expériences du capitaine avancent, ils commencent à porter leur uniforme sous leur blouse afin d'être prêts en cas d'urgence (**PER Diff 12** pour remarquer leurs chaussures militaires).

ÉVÉNEMENTS ÉTRANGES

Des voix dans ma tête. Dès le premier jour, le personnage ayant le Charisme le plus bas commence à entendre des voix. Elles parlent un langage inconnu mais il sent qu'elles l'appellent. Il ne comprend aucun mot mais sent qu'elles sont affamées. Tout au long de cet acte, ce PJ est pris de violentes migraines.

Le fantôme du moine. Un des PJ se réveille en pleine nuit, apercevant la silhouette d'un moine errant entre les lits. Il ne répond pas si on l'appelle et semble faire le tour de la salle, dans le silence le plus complet... Un silence inquiétant : sur un jet de PER (ND 12) réussi, il réalise que même les pas et les vêtements du moine n'émettent aucun son. Au bout de quelques minutes, ou si le PJ se lève ou agit d'une manière ou d'une autre, le moine sort de la pièce dont la porte est étrangement ouverte. Il se rend jusqu'à la zone G, où il disparaît. Cette dernière est également ouverte. Il n'y a, étrangement, personne sur le chemin, mais dès que le ou les PJs veulent rentrer, ils sont interceptés par des infirmiers peu commodes qui les ramènent et leur injectent une drogue.

Des hurlements étranges. En pleine nuit, tous les PJs sont réveillés par des hurlements qui résonnent dans les murs du monastère. Difficile de dire de quoi il s'agit, mais ce son mêle des dizaines, peut-être même des milliers de cris.

La cloche sonne. En fin de matinée, la cloche du monastère se met à sonner le glas et réveille les PJs qui ont dormi plus que de raison. Elle ne s'arrête qu'au bout de plusieurs dizaines de minutes. Le silence se fait sur le monastère. Les PJ sont seuls, nul infirmier ou infirmière, nul médecin ne vient. Enfin libérés de la morphine, ils reprennent leurs esprits. Tous les malus sont désormais annulés. Ils sont en capacité d'agir. Passage à l'*Acte 3.*

CHRONOLOGIE

Cette chronologie des événements ne prend pas en compte les actions et décisions des PJ. N'hésitez pas à changer ou avancer certains des événements pour s'accorder à l'avancement de vos personnages. Le but est d'en arriver à la situation terrible de l'Acte 3 : un *survival horror* dans un monastère menacé par des forces occultes incontrôlables.

Jour 1. Les personnages se réveillent dans la salle commune. Ils sont accompagnés de quelques PNJ survivants. Ils sont groggys et drogués par les occupants du monastère. Rien ne paraît anormal, mais la douleur les empêche de réellement bouger. On les lève, on les nourrit, on est présents pour eux. Le dispensaire semble tout à fait normal. L'événement **Des voix dans ma tête** prend place le premier soir.

POINT TECHNIQUE

Les PNJs ci-dessous utilisent comme base les profils présents page 209 du Casus Belli numéro 09 ainsi que les voies présentes dans le Casus Belli 08.

Capitaine Engelhart. Profil **Forces Spéciales**, avec la voie des langues (rang 3), la voie de la médecine (rang 2) et la voie des sciences (rang 2)

Agnes Eberjung. Profil Vétéran , avec la voie des langues (rang 3)et la voie de la médecine (rang 2)

Jonathan Bodmann. Profil Vétéran, avec la voie des armes à feu (rang 1), la voie des langues (rang 3), et la voie de la médecine (rang 1)

Enzzelino. Profil Universitaire, avec voie de la furtivité (rang 1)

Soldats infirmier. Profil Militaire de Carrière (ou Vétéran si les PJ sont de niveau 2 ou 3).

Toute sortie est impossible...

Nuit 1. Le monastère est silencieux, mais en pleine nuit, deux des rescapés du crash connaissent une crise d'épilepsie violente. Que les PJs réagissent ou non, ils finissent par être emmenés en urgence par les infirmiers. Ils ne réintègrent pas la salle de repos. À toute question posée, les infirmiers ne répondent pas. **Federico, Lola ou Abelardo** répondent qu'ils sont en observation. Toute tentative de sortir de la pièce est infructueuse : la porte de la salle est verrouillée.

Jour 2. Garry Jourdain est nerveux. En plein milieu de la journée, il tente de s'échapper en hurlant qu'il ne restera pas dans cet enfer. Si on tente de le raisonner, il ne cesse de parler de voix dans sa tête. Ses yeux sont hagards, ses pupilles dilatées, il transpire. Si on lui agrippe le bras, il hurle de douleur : une de ses blessures semble s'être infectée. L'équipe médicale lui administre un peu de morphine pour le calmer. Plus tard dans la journée, deux infirmiers l'emmènent. Ils le conduisent dans l'ancienne église où il subira les expériences du capitaine.

À midi, les PJs peuvent surprendre une altercation entre deux infirmiers et **Ezzelino** au fond du réfectoire. Le moine est frappé par l'un des infirmiers, qui renverse la nourriture du pauvre homme. Ce dernier quitte le réfectoire, penaud.



Nuit 2. Garry n'est pas revenu. Si on s'en inquiète, c'est **Lola**, lors de l'une de ses tournées, qui peut expliquer à tout personnage inquiet que son état s'est aggravé et qu'il a dû être isolé pour recevoir des soins intensifs : le médecin a peur que la blessure ne se gangrène. Durant la nuit, l'événement **Le fantôme du moine** prend place.

Jour 3. Les autres survivants autour des PJs commencent à s'agiter. Tous disent entendre des voix étranges qui les appellent. Plusieurs tentent d'agresser des infirmiers mais ils sont vite maîtrisés. Plus tard dans la soirée, les compagnons des PJs deviennent hystériques. Ils commencent à tenter de détruire tout le mobilier qui passe à portée de leurs mains. Si on tente de les maîtriser, ils s'en prennent à quiconque ose se mettre en travers de leur chemin. Leurs yeux sont injectés de sang. Les infirmiers interviennent et les emmènent. Si les PJs s'agitent et tentent d'empêcher cela ou se rebellent, ils sont immédiatement mis sous sédatif lourd. Le PJ affecté par l'événement **Des voix dans ma tête** est assailli par ces dernières pendant tout ce temps. Il est affligé d'un malus de **-10** à toutes ses actions. La nuit, l'événement **Des hurlements étranges** prend place.

Jour 4. Survenue de l'événement **La cloche sonne.** Passage à l'*Acte 3*.

ACTE III – LA CLOCHE INFERNALE

Le dispensaire s'est vidé de ses occupants. Les PJs sont seuls, personne n'est venu les chercher ou leur donner leur dose de morphine. Midi est arrivé mais le silence règne. Dehors, la tempête s'est levée et des vents violents hurlent, abattant une neige dure sur les minuscules fenêtres du lieu. Si les actions des PJs n'ont pas changé la donne, il n'y a plus aucun survivant si ce n'est le capitaine. Sinon, peut-être ont-ils des alliés pour venir leur ouvrir la porte de leur dortoir (**DEX Diff 12** avec des outils appropriés, ou **FOR Diff 16** pour l'enfoncer).

LES EXPÉRIENCES DU CAPITAINE ENGELHART

Engelhart n'a pas choisi ce monastère par hasard. Ce dernier se trouve au dessus d'un ancien temple païen dédié à une divinité aujourd'hui oubliée. Mais ce dernier est surtout situé à un point de convergence mystique où le voile avec les autres mondes est plus ténu.

Au cours de ses recherches, **Engelhart** est tombé sur des textes issus des traditions ésotériques et religieuses juives. Ces derniers, et notamment le *livre d'Enoch*, parlent de Kôkhabîêl, « l'étoile de Dieu ». Bien qu'étant considéré par le *Livre de Raziel* comme étant un ange, la plupart des écrits apocryphes le décrivent comme un ange déchu. Mais plus encore, **Engelhart** découvre que **Kôkhabîêl** est en réalité à la tête d'une armée de 365 000 esprits.

Réalisant le pouvoir que représenterait une telle armée si elle était au service du Reich, Engelhart se met en tête de tenter de l'invoquer et de la contrôler. Il ordonna donc la construction d'un terrible appareil, **Die Glocke** (*La Cloche*). Ce dernier, issu du mélange de la technologie la plus avancée et de rituels occultes interdits, est censé concentrer l'énergie des lignes telluriques et créer une déchirure contrôlée dans le voile. Elle doit aussi capturer les esprits par-delà le voile et pouvoir les canaliser afin de les incarner dans un corps humain. Voilà à quoi lui servent les cobayes : des hôtes non-consentants. Mais, malheureusement, même idéalement placé, **Die Glocke** ne fonctionne pas encore à la perfection. Toutes les expériences pour tenter d'insérer l'un des esprits-soldats de **Kôkhabîêl** dans le corps d'un patient ont mené à l'explosion de la cage thoracique de ce dernier.

TROISIEME ACTE, NOUVELLE AMBIANCE !

L'acte 2 avait fait tomber la partie dans le film d'horreur lancinant. Voilà le moment de faire exploser les choses. Ce troisième acte est résolument orienté action. Pensez au film *Aliens*. Laissez les PJs enquêter un peu, découvrir certains lieux qu'ils n'avaient pas découverts. Utilisez **Ezzelino** et les survivants de la zone **G** pour mettre les personnages sur les pistes intéressantes, créer des rebondissements et de la tension. Faites monter la sauce, permettez-leur de monter un plan, d'acquérir matériel et connaissances… sans pour autant leur faciliter la tâche. Le but est qu'ils soient équipés pour le final, même s'ils doivent perdre quelques alliés. Et une fois la nuit venue, déchaînez les enfers. Poussez-les à agir : s'ils ne réagissent pas, ils finiront en charpie. Tout cela jusqu'au grand final. On retombe dans le film d'action plein pot !

UN CLIMAX, PLUSIEURS VERSIONS

Le final par défaut est à proprement parler explosif. Il s'agit de l'option film d'action pulp et héroïque. Mais vous pourriez vouloir gérer les choses différemment.

Climax ésotérique. Il ne sert à rien de vouloir faire exploser l'engin, il faut le court-circuiter. Il devient alors nécessaire de récupérer plusieurs ouvrages dans la bibliothèque de la moitié ouest de l'église, afin de comprendre et d'élaborer un rituel qui permettra de fermer le portail. Dans le même temps, il est nécessaire de désactiver l'alimentation de la Cloche. Bon, après, ils pourront peut-être la faire sauter.

Le sacrifice. Le rituel demande un prix élevé : un être humain doit être sacrifié à la brèche et envoyé par-delà le voile. Seul son sang permettra de la fermer. Qui se portera volontaire ? Ou qui désignera-t-on ?

N'hésitez pas à broder et à transformer ce final !

Mais ce que le nazi ne réalisait alors pas, c'est que lorsqu'un de ses patients mourrait, son esprit était libéré dans le monde. Doués de conscience et d'une patience infinie, ces esprits libérés se sont petit à petit attaqués à la Cloche, endommageant sa structure et les sigles mystiques qui y étaient apposés. C'est dans la nuit du **Jour 3** que tout bascule. La Cloche, trop endommagée, est utilisée une ultime fois par le capitaine. Cette fois-ci, rien ne s'est passé comme prévu : alors que **Kôkhabîêl** traversait le voile pour s'emparer du corps d'**Engelhart**, les autres esprits-soldats de l'entité commencèrent à s'immiscer dans notre réalité, possédant les soldats les uns après les autres. Seul **Ezzelino** réussit à se réfugier dans la réserve. **Jonathan** échappa également à la possession, ainsi qu'une poignée de soldats, et se réfugia dans l'ancienne bibliothèque. Si elle a été retournée contre **Engelhart**, **Agnes** est avec les PJs. Sinon, elle est aux côtés du capitaine, possédée par le lieutenant de **Kôkhabîêl**. Alors que la tempête se levait dehors, quelques survivants tentèrent une sortie mais disparurent.

Au début de cet acte, il fait jour et les forces possédées ne sont pas à leur pleine puissance. Une fois la nuit tombée, ce sera une autre paire de manches.

LA TEMPÊTE INFINIE

À l'extérieur, la tempête fait rage. On n'y voit pas à dix mètres. Dès que l'on sort, les **Choses dans la tempête** se réveillent et se mettent inexorablement en chasse. Ce sont les corps déchiquetés des malheureux cobayes, ainsi que tous les cadavres restants dans le cimetière, désormais possédés par des esprits vengeurs et affamés, prêts à se jeter et à dévorer le moindre bout de chair vivante. Ces créatures arrivent par vagues de 2d4 individus, inlassablement… Au point que se frayer un chemin devient impossible. D'autant que tous les cinq rounds passés dans la tempête, les personnages subissent automatiquement 1d4 points de dégâts dus au froid. Vous pourriez cependant désirer mettre en scène les choses de manière plus progressive, moins frontale. Voici quelques scénettes.

Des ombres au loin. S'ils ne s'éloignent pas trop du monastère mais sortent voir ce qu'il se passe à l'extérieur, les PJs peuvent simplement apercevoir, au loin, les ombres d'êtres humains se déplaçant lentement, comme s'ils faisaient le tour du monastère. Les appeler n'attire pas leur attention immédiatement : la tempête émet un bruit assourdissant. Insister attire 1d4 créatures (2d4 pour des personnages de niveau 3).

La mort venue du ciel. En sortant à l'extérieur, un PJ est attaqué par surprise par une créature lui sautant dessus depuis le toit. Un jet de PER contre la DEX de la créature permet de ne pas être surpris.

Les dévoreurs. Si les PJs décident de s'avancer un peu, ils aperçoivent les silhouettes d'hommes penchés sur une forme humaine allongée. Il semble au premier abord que les silhouettes tentent de secourir celui au sol. En s'approchant, les PJs s'aperçoivent qu'il s'agit de créatures possédées, penchées sur le cadavre d'un soldat. Apercevant les PJs, elles se retournent et le cadavre du soldat se relève, possédé à son tour.

LE MONASTÈRE DES POSSÉDÉS

Pour le moment, les possédés sont confinés. Quelques-uns ont réussi à sortir du dortoir et de l'église (2d4), mais le gros d'entre eux est contenu. **Agnes**, **Jonathan** et trois soldats se sont réfugiés en zone **G**, et se sont barricadés. Les possédés qui ont passé les portes de l'église attendent dans le couloir devant la pièce, bloqués dans le sas que représente l'entrée du →



LES CHOSES DANS LA TEMPETE

NC 1, *FOR* +0 *DEX* +4* *CON* +0, *DEF* 16 *PV* 9 *Init* 23, *Attaque* +5 *DM* 1d6. *Embuscade (L) :* au premier tour de combat, si la créature attaque sa proie par surprise ou si elle gagne l'initiative, elle peut effectuer une action de mouvement suivie d'une attaque avec un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM. Si l'attaque est réussie, toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est Renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

SOLDATS POSSÉDÉS

NC 1, *FOR* +0 *DEX* +4* *CON* +0, *DEF* 16 *PV* 9 *Init* 23, *Attaque* +5 *DM* 1d6. *Interchangeables :* tant que la créature et ses alliés sont plus nombreux que la cible, ils se relaient pour esquiver ses attaques et la créature obtient un bonus de +5 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur la créature de son choix.

NB : *les* ***Choses dans la tempête*** *et les* ***Soldats possédés*** *se relèvent 2d6 rounds après avoir été abattus, avec la moitié de leurs PV. Le seul moyen de les détruire est de les brûler ou de les faire exploser.*

Le professeur Engelhart déchire le voile entre les mondes...

monastère. Ils cherchent un moyen d'entrer, tentant de défoncer la porte barricadée (et faisant un boucan de tous les diables), attirés par la chair fraîche. C'est une question de temps avant que ces survivants n'y passent.

Dès que les PJs passent dans le cloître, des coups sourds résonnent, venant des portes de l'église. Là encore, ce n'est qu'une question de temps : une fois la nuit tombée, ils défonceront les portes de l'église et envahiront le reste du monastère. Pour le moment, les PJs ont plus ou moins le champ libre pour explorer les parties accessibles et trouver de quoi s'armer. **Ezzelino** est réfugié dans la réserve. Si on y rentre, il se jette sur le premier PJ qui passe avec un couteau de boucher (considérez cela comme une machette) mais n'offre pas grande résistance. S'il est neutralisé mais pas tué, il pourra aider les PJ : il connaît bien le monastère et ses secrets, et aussi les caches de certaines armes (comme celles de la zone **K**).

Les survivants de la zone **G**, s'ils sont libérés des attaques des possédés, peuvent tout à fait expliquer l'histoire aux PJ. Si **Agnes** est parmi eux, ils auront le fin mot de l'histoire : cette dernière sait tout. Si elle n'est pas là, **Jonathan** peut tout de même les mettre sur la piste, leur expliquer les expériences, les cadavres, le chaos... Il leur fait part de sa désapprobation et de sa volonté de remettre les choses en ordre. Il a été témoin de la transformation d'**Engelhart**, il sait où se trouvent les armes (et qu'au moins six soldats possédés rôdent certainement là-bas). Il pense qu'il faut détruire la cloche pour arrêter le processus, et **Agnes** est d'accord avec lui. Ceci étant, ces PNJs restent ce qu'ils sont et les premiers échanges devraient être, si ce n'est hostile, tout du moins tendus.

L'église, elle, est envahie par une quinzaine de créatures. Une fois celles-ci éliminées, les PJs ont un peu de répit pour faire ce qu'ils ont à y faire. Mais s'ils traînent trop, ils découvriront à leurs dépends que ces choses finissent par se relever, inexorablement.

LA NUIT VENUE

Une fois la nuit tombée, la puissance des possédés augmente. Ils défoncent les portes de l'église et il va falloir agir vite et tenter de survivre. Pensez à *Aliens*. Les possédés jouent avec les survivants, ils les chassent, avec une intelligence redoutable. Laissez cependant les PJs atteindre leurs objectifs, mais le prix doit être élevé. N'hésitez pas à tuer un PNJ les accompagnant de temps à autres. **Ezzelino**, lui, disparaît et part se cacher dans un réduit pour y passer la nuit, priant pour ne pas être retrouvé.

FINAL : LE TEMPLE MAUDIT

Tout se terminera dans le temple. Le tunnel qui permet d'y accéder est bloqué par une demi-douzaine de possédés, mais si les PJ se sont armés de grenades, il ne devrait pas être difficile de dégager le passage (gare au retour de souffle, cependant). **Engelhart** est dans le temple, face à la cloche (qu'il soit accompagné d'**Agnes** ou non). Il est possédé par l'ange déchu. Ses yeux brillent d'une lueur étrange et semblent désormais composés d'un million d'étoiles sur une toile vide. Son visage est souriant mais déformé par une haine qui le rend effrayant. Des filins noirâtres d'énergie pure semblent le relier à la faille dans l'espace-temps qui flotte au dessus de la cloche, fracture dans laquelle on aperçoit un vide insondable et infini (si vous utilisez des règles de choc, c'est le moment de les utiliser). D'énormes tentacules s'agitent autour de la faille. Si **Agnes** est possédée, elle possède la même apparence.

Le temple est une pièce circulaire parfaite impressionnante. Son plafond est haut de douze mètres et ses murs sont parfaitement lisses. Autour du centre,

ENGELHART/KOK

Comme Engelhart avec les modifications suivantes : pas d'arme à feu, 2D6+3 DM au contact. *Attaque de tentacules (L)*. Des tentacules noirs jaillissent de la brèche et attaquent, infligeant 1d6+3 DM dans une zone de 10m de diamètre. Un jet de DEX Diff 15 permet de diviser les dégâts par 2. Si les PJs sont de niveau 3 il a aussi la capacité suivante : *Réduction des DM :* il est capable de guérir immédiatement son hôte. Il obtient une RD de 5. Le métal béni ignore cette réduction.

AGNES POSSEDEE

Comme Agnes, mais *FOR*, *DEX* et *CON* augmentées de +1, *PV* 25 et capacité « Interchangeable » (cf les *Soldats Possédés*). Pas d'arme à feu, mais 1D6+2 DM au contact.

d'anciennes statues érodées semblent représenter d'étranges créatures cauchemardesques. Au centre même, une stèle circulaire de pierre mesurant plus de six mètres de large accueille **Die Glocke**, un appareil de métal massif gravé de symboles mystiques étranges issus de toutes les traditions occultes existantes. Les PJs sont là pour mettre fin à tout cela et pour tenter de survivre à ce cauchemar.

Engelhart ne les laissera pas faire. La Cloche crépite d'une énergie étrange et le capitaine est accompagné d'1d3 créatures par PJ pour défendre l'engin et la brèche qu'il a provoquée. Si les PJ sont accompagnés de PNJ et que ces derniers tombent, chaque PNJ se relève un tour après sa mort pour renforcer les rangs des possédés. Mettez en scène un combat dynamique mais titanesque et difficile. Le but est de compliquer la vie des PJs mais pas de tous les tuer d'un coup. **Engelhart** utilise l'énergie de la Cloche pour projeter de noirs tentacules sur les PJs depuis la brèche béante.

Une fois les explosifs placés, il faut alors fuir vite et loin. Mettez la pression : les possédés morts se relèvent, ils tentent d'empêcher les PJs et PNJs restants de sortir de là, jusqu'à l'explosion, dont le souffle dévaste tout jusqu'au côté est de l'église et fait s'effondrer le temple sur lui-même.

CONCLUSION

Le jour se lève sur le monastère. La fin dépend des actions des PJs mais, du moment que la Cloche a été neutralisée, les créatures ont disparu (emmenant avec elles le corps des soldats, par-delà le voile). La conclusion de cette aventure, au-delà des choix que les PJs ont faits, dépend de vous. Nous ne ferons que vous proposer plusieurs options pour s'accorder au ton que vous voulez donner à cette fin de partie.

La fin simple. Le jour se lève, la nuit est passée. Les PJs ont survécu, quelques autres avec eux peut-être... Le monastère a été dévasté, le temple a été détruit, ne laissant qu'un immense cratère dans le sol. Ils peuvent regagner les véhicules laissés par les militaires du Reich hors les murs et regagner la vallée. Ils laissent derrière eux une expérience terrible..

La fin ouverte. Alors qu'ils sortent du monastère, les PJs se retrouvent face à un comité d'accueil inattendu. Une dizaine d'hommes armés leur font face. Les fusils sont pointés vers eux, mais rapidement un homme se détache et approche. **Mickael Croner** est le supérieur direct de feu **Garry Jourdain**. Venu pour secourir ce dernier, il décide de ramener les PJs et les autres survivants à bon port et en profite pour sécuriser la bibliothèque occulte. Il pourrait bien proposer un job au sein d'une section spéciale des Services de Renseignements : Zerberus n'a pas dit son dernier mot et ils doivent être stoppés.

Le terrible prix. Les PJs ne peuvent sortir indemnes d'un tel événement. Alors qu'ils reprennent les véhicules pour redescendre dans la vallée comme lors de la **fin simple**, ils se retrouvent pris dans un fort brouillard qui s'épaissit de plus en plus. Au bout de quelques minutes, ils débouchent sur le monastère, sous un ciel étoilé dont ils ne reconnaissent pas les constellation. Ils reconnaissent les milliers d'étoiles qui brillaient dans les yeux **d'Engelhart.** Ailleurs, dans notre monde, **Ezzelino** (ou un autre PNJ survivant) sort du monastère, aveuglé l'espace d'un instant par le soleil brillant dans le ciel. Il est seul, les environs sont vides. Les véhicules allemands sont toujours là. Alors qu'il se saisit d'un des véhicule et quitte le lieu. Quelque part, sous terre, dans les décombres du temps, la cloche est détruite. Mais entre deux symboles, une faille, minuscule, pulse, prête à se rouvrir.

Textes & plan *Julien Dutel*
Illustrations *David Chapoulet*

LE PULP, C'EST DE L'ACTION...

...vivante. Si vous voulez obtenir la sensation d'embarquer vos joueurs dans une aventure pulp, il ne va pas falloir lésiner sur les effets spéciaux. Ce scénario embarque les PJ à travers trois ambiances distinctes, mais toutes prendront leur dimension si les affrontements les plus importants sont spectaculaires. Pensez à Indiana Jones, ou deux Hellboy de Guillermo del Torro. Rendez-les vivants, décrivez le décor, poussez les joueurs à s'amuser avec ce dernier. *Chroniques Oubliées* a l'avantage d'être assez léger en règles pour ne pas vous encombrer avec ces dernières. Un jet réussi et on se balance sur un lustre, on envoie une assiette dans la tête de son adversaire. Le joueur veut se protéger en interposant un vase face à son adversaire ? Donnez-lui un bonus de +1 à la défense... Soyez flamboyant, poussez vos joueurs à l'être ! Récompensez les initiatives spectaculaires et amusantes.

L'APPEL DE CTHULHU

VENISE AN 800

Suite à la sortie du supplément pour L'Appel de Cthulhu Byzance An 800, *Casus Belli vous propose de revisiter une autre cité légendaire (on n'ose dire mythique). Une aide de jeu Univers exceptionnelle, doublée d'un scénario ! Coup Double !*

Introduction

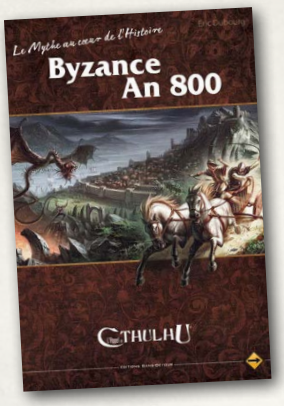
Venise, ville au milieu des eaux, est une cité à nulle autre pareille. Carrefour entre l'Orient et l'Occident, elle fascine autant qu'elle attire. L'eau est l'efficace muraille contre les invasions, elle apporte la nourriture, les poissons, le sel et les marchandises du monde entier. Mais elle est également capricieuse ; une lutte de tous les instants est nécessaire pour préserver la cité des inondations. C'est *sur* l'eau que Venise donne toute sa puissance, grâce aux galères qui sortent de ses chantiers navals, *contre* l'eau que la ville se bat pour préserver la civilisation, et *avec* l'eau que le commerce se tient.

Venise est un grand centre de commerce entre l'Orient et l'Occident, où la minorité grecque coexiste en paix avec les habitants majoritaires de confession latine. Plusieurs îlots composent Venise : Cittanova, Malamocco, Rialto et Torcello. Venise est gouvernée par un Conseil de Citoyens et un doge (duc), supervisant les affaires militaires.

Les lagunes du nord-ouest de l'Adriatique sont une immensité d'eau salée ou saumâtre, de sable et de boue. Du nord au sud, on rencontre une zone lagunaire étroite de l'Isonzo au Piave ; une zone plus large de Iesolo à Chioggia, communiquant avec la mer par des passes (porti) percées dans les cordons littoraux (lidi) ; une protubérance formée par le delta mouvant du Pô ; une zone lagunaire fermée entre Comacchio et Ravenne. La lagune centrale -proprement vénitienne- est une étendue d'eau calme, peu profonde, mais soumise au flux et au reflux de fortes marées. Originellement, s'y distinguent, au milieu des marécages, plusieurs îles (Burano, Murano, Torcello et autres) et un archipel (Rialto) d'une soixantaine d'îlots à peine immergés, groupés autour du méandre d'un ancien fleuve (le futur Grand Canal).

L'accessibilité réduite de ce site, où l'on ne peut circuler qu'en barque sur des chenaux, en garantit largement la sécurité. La situation marginale de Venise, régulièrement parcourue par des envahisseurs et agitée de nombreux bouleversements politiques, favorise l'indépendance des habitants par rapport au reste de l'Italie. L'insuffisance des ressources disponibles pousse les Vénitiens vers la mer, pour en tirer le sel et le poisson et y pratiquer le commerce. Les difficultés liées à cette vie entre mer et terre engendrent encore chez eux esprit d'initiative, esprit communautaire et civisme.

Venise reconnaît l'autorité de Louis II de Germanie en échange de concessions commerciales et de la liberté de commerce dans l'Empire carolingien. Elle garde également d'excellentes relations avec Constantinople. Les Vénitiens contrôlent de nombreux havres dans la Mer Adriatique, parmi



Byzance An 800, le supplément pour *L'Appel de Cthulhu*.



La lagune avant la Sérénissime

eux Comacchio près de Ravenne, à l'embouchure du fleuve Pô.

Histoire

Par où commencer pour évoquer Venise, la ville dans la lagune ? Certainement par l'empire romain. Le territoire qui est sous sa domination était la dixième région d'Auguste. La ville d'Aquilée, dont on disait qu'elle était aussi magnifique que Rome, en était la capitale. C'était un port fluvial et un important centre de commerce. Et à proximité, dans la lagune, il y avait quelques villages épars vivant de la pêche et de l'exploitation des salines.

Puis vinrent les Goths. Ceux-ci dévastèrent la province, et mirent à sac la magnifique Aquilée. Ses habitants, par crainte d'un nouveau sac, fuirent dans la lagune. Selon la tradition, la ville a été fondée par eux le 25 mars 421 dans les îlots du Rivus Altus (le Rialto), par trois consuls venus de Padoue.

Plus tard, en 452, Aquilée fut de nouveau dévastée, cette fois-ci par Attila et ses Huns. Cette irruption poussa les habitants de la région à chercher leur salut au milieu des eaux et dans les îlots de la lagune. Au cours de ces invasions, le pape Léon aurait joué un rôle important : il aurait persuadé Attila de ne point dépasser le Pô, et de se détourner de Rome. Ce qui est sur, c'est que la poussée de ces Barbares a favorisé l'installation du peuple Vénète dans la lagune, et que Venise pût ainsi croître. On dit que les ancêtres des Vénètes auraient établi une forme rudimentaire de gouvernement, des tribuns élus par le peuple.

Plus tard, avec la reconquête des généraux de Justinien (en 535), l'Italie toute entière fut réintégrée au sein de l'empire romain, gouverné non plus à Rome mais à Constantinople. Mais cela ne dura pas. En 568, une nouvelle invasion se produi- →

sit, celle des Lombards. Le puissant royaume lombard fut fondé, avec pour capitale Pavie. Les Lombards s'établirent sur la terre ferme, tandis que les terres de la lagune restaient sous la responsabilité directe de l'empire romain et de son représentant direct, l'exarque de Ravenne.

En 697, douze électeurs furent envoyés à Héraclée, la cité la plus importante du littoral voisin, avec mission de choisir un souverain. Leur choix se porta sur Paolo-Luca Anafesto, et il fut certainement approuvé par l'exarque de Ravenne. Il eut le titre de « doge », la traduction en langue populaire du mot « duc ». Des rumeurs laisseraient entendre que ce premier doge et l'exarque Paul, qui régna à Ravenne entre 726 et 728, seraient une seule et même personne.

Ce qui est sur, en revanche, c'est que les premiers doges furent sous tutelle byzantine : lors de la querelle iconoclaste, déclenchée en 727, le troisième doge, Orso Ipato, se rebella contre les décrets religieux de Léon III l'Isaurien, mais il se ravisa bien vite, comprenant que le temps de l'autonomie n'était pas encore venu. Il fut assassiné en 737, peut être pour cela, ou parce qu'il était considéré par le peuple comme un tyran.

Les doges furent remplacés par des magistri militum, qui gouvernèrent les îles pendant cinq années (737-742). Ces derniers offrirent à l'exarque Eutychius, chassé de Ravenne par les Lombards en 740, un abri et même un secours militaire dont il avait tant besoin. Mais cela n'empêcha pas la chute de l'exarchat une dizaine d'années plus tard (en 751), avec la prise de Ravenne par les Lombards. Cette ville ne resta toutefois pas sous domination lombarde très longtemps, puisqu'elle fut prise par le roi des Francs, Pépin le Bref, en 753, et intégrée dans les domaines du Saint-Siège.

Des territoires byzantins en Italie du nord, il ne restait plus que la riche Vénétie dont la population restait fidèle, autant par intérêt que par habitude, à l'empire d'Orient. L'empereur Charlemagne envoya son fils Pépin à la conquête de la lagune, en 803 puis en 810. Débarquant sur les terres du Lido et de Palestrina, son armée s'empara de Chioggia, de Grado, de Cittanova et de Iesolo, mais sa progression fut bloquée par la résistance des populations regroupées au Rialto, et il dût finalement se replier.

Des négociations longues et ardues s'ouvrirent entre les carolingiens et les byzantins. Elles aboutirent à la signature d'un traité reconnaissant le titre impérial du souverain d'Occident. En échange, les terres occupées dans les lagunes vénitiennes et en Dalmatie, furent restituées à l'empire d'Orient. Venise devint ainsi la limite idéale entre les deux empires, le point de contact entre l'Orient et l'Occident.

Angelo Participazio, qui organisa la défense des Vénitiens contre les Francs, devint doge en 811. Sa première décision fut de transférer le siège du gouvernement de Malamocco à Rialto. Ce nouveau centre politique, commercial et religieux de la lagune était en effet plus sécurisé et beaucoup moins propice aux attaques (comme l'avait montré les attaques carolingiennes sur Malamocco). Il chercha également à rendre le dogat héréditaire, et en cela il échoua, car ses fils ne régnèrent après lui qu'une dizaine d'années (827-836). La famille Participazio fut remplacée par un membre de la famille Tradenico, Pietro Tradenico, qui régna jusqu'en 864.

Même si les doges continuaient d'être soumis en droit à Byzance, qui leur accordait des titres honorifiques (dont celui d'hypatos, consul), Venise tendait à une indépendance

de fait, s'isolant du reste de l'Italie. Les doges reconnaissaient la tutelle de Byzance, où ils envoyaient leurs fils en ambassade.

En ces temps agités, la république naissante se défendait, avec le concours de Byzance, contre les Slaves (dont les pirates narentains) et les Sarrasins qui infestaient les mers de l'Adriatique. Grâce à ce gouvernement, Venise imposait son influence sur la lagune et la frange limitrophe de la terre ferme, affirmant sa position aux confins des mondes byzantin, franc et slave. Enfin, elle commerçait entre Constantinople et l'Occident.

Les marchands de Venise, dite « la Sérénissime » par ses habitants, parcouraient la mer Adriatique et allaient même au-delà, dans les ports de l'empire byzantin. Ils se portaient acquéreurs des marchandises tant prisées en Europe : la soie, les étoffes, les fourrures de prix, les parfums, les épices, les métaux précieux et, surtout, les esclaves. De retour à Venise, ils proposaient à l'occident ces denrées exotiques, ainsi que la principale ressource de la République, le sel.

En 840, la province devint officiellement un «ducat». Suite au rapt des reliques de Saint Marc à Alexandrie en 828, ce dernier devint le nouveau saint patron de Venise, à la place du saint patron byzantin, saint Théodore. Venise affirma de plus son autonomie, avec la frappe de dinars d'argent semblables aux dinars impériaux, à l'effigie de Louis le Pieux et de Lothaire, portant la simple mention «Venecia». En 875, ces monnaies portaient au revers la légende *Christe salva Venecias* et, sur leur autre face, une inscription invitant le Seigneur à «conserver» l'empereur «romain», c'est-à-dire d'Orient.

Le nouveau doge de Venise est à nouveau un membre de la famille Participazio, Orso Participazio. À son élection, il a juré de capturer, de juger et d'exécuter les assassins de son prédécesseur, tué le 13 septembre 864 à la sortie de la messe, lors de l'anniversaire de la consécration de l'église San Zaccaria. Et effectivement, les conjurés furent jugés et condamnés, certains à la peine de mort, d'autres à l'exil.

Les quartiers

Les terres de la lagune autour de Venise sont parcourues par de nombreux canaux (le plus important est le Grand Canal), de nombreux ponts (généralement en bois, et le plus souvent arqués pour laisser passer les bateaux). Le moyen de transport le plus rationnel est donc la gondole.

Venise, divisée en quatre quartiers, est construite de part et d'autre du Grand Canal. On distingue quelques églises et chapelles, le palais ducal en forme de forteresse et une foule de maisons serrées les unes contre les autres (dont certaines construites sur pilotis), souvent pourvues d'un jardin. Les habitations sont principalement en bois et comportent des éléments architecturaux provenant de Cittanova, de Malamocco et de Torcello.

Le centre de Venise est constitué par la place Saint Marc, la basilique Saint Marc et le palais des Doges. Tout autour se trouvent des quais, des églises et des monastères, dont le plus important est le monastère San Zaccaria.

San Marco

Centre politique de la République, la place Saint Marc est le symbole de la puissance et de la souveraineté de la ville. Lieu de réunion du peuple et des hauts dignitaires de la République, c'est aussi là que sont exposés à la vue du public les blasphé- →



Giovani Orseoli

mateurs contre Dieu, les Saints ou la Vierge Marie. Encore peu nombreux, ils sont cloués au pilori ou jetés à l'eau s'ils ne peuvent s'acquitter d'une amende de trois lires.

C'est autour de la place Saint Marc que sont construits les maisons des notables et des riches marchands. On y trouve également les plus belles auberges et tavernes, ainsi que des échoppes vendant des broches d'or, de la soierie, des épices, des parfums, des armes et des armures de confection remarquable. C'est le quartier le plus riche, le mieux entretenu et donc le plus surveillé par la milice personnelle du doge.

La basilique Saint Marc

L'histoire de la basilique débuta par un vol. Les vénitiens ne convoitaient pas de l'or, des bijoux ou toutes les autres denrées que les marchands vénitiens se procuraient plus ou moins légalement, entre autres dans l'empire byzantin. Comme la situation de l'église vénitienne était particulièrement difficile (un conflit religieux entre les patriarches d'Aquilée et de Grado), il était nécessaire de donner au jeune évêché vénitien un patron prestigieux et de renforcer le prestige de Venise par rapport à Rome, selon la formule historique *«Siamo Veneziani, poi Cristiani»* (Nous sommes vénitiens d'abord, et chrétiens ensuite). Le doge choisît comme saint patron Saint Marc l'évangéliste, enterré à Alexandrie.

Ainsi fût fait : une expédition fut montée dans le plus grand secret. Dûment approuvé par le doge Giustiniano Participazio, les marchands Buoni di Malamocco et Rustico di Torcello se rendirent à Alexandrie. Corrompant deux moines alexandrins, sous prétexte de vouloir se recueillir sur la tombe de Saint Marc, ils dérobèrent les saintes reliques, puis cachèrent les précieux os dans un panier rempli de fromages odorants. Passés outre le contrôle des douaniers alexandrins, les marchands retournèrent à Venise. Et ainsi, le 31 janvier 828, le corps de Saint-Marc, au milieu de l'allégresse générale, fut présenté au doge et non à l'évêque. Plus tard, les Alexandrins, informés du rapt, clamèrent avoir toujours les restes du saint, sous-entendant que les Vénitiens s'étaient bêtement trompés de tombe.

Il fut « miraculeusement » retrouvé des témoignages datant du I^e^ siècle, dans lequel il était attesté que Saint-Marc était parti évangéliser la région vénitienne, et qu'il avait fait naufrage sur une île de la lagune. Un ange lui serait apparu, et lui aurait dit ces mots, *« Paix sur toi Marc mon évangéliste, tu trouveras ici le repos »*. Et ainsi, en prenant en considération ces témoignages, Saint Marc devint le saint patron de la ville.

Une basilique fut construite dès 828 et finie quatre années plus tard pour accueillir la précieuse relique. Construite sur le modèle des édifices byzantins (notamment l'église des Saints-Apôtres de Constantinople), la basilique est en forme de croix grecque de 60 mètres de long sur 50 mètres de large. L'intérieur est un haut lieu de la mosaïque occidentale : les saints patrons de la ville (Saint Marc et Saint Théodore) y sont largement représentés, de même que le Christ Pantocrator. Enfin, la sainte relique repose dans la crypte aux formes lourdes et archaïques. Des rumeurs feraient état de passages secrets partant de la crypte mais rien n'a jamais été prouvé.

Il y a également dans le quartier une petite basilique consacrée au premier saint patron de la ville, Saint Théodore. Ce lieu saint est toujours bien fréquenté : c'est le lieu de rencontre préféré des hommes et des

PNJ
Giovani Orseoli

Giovanni Orseoli est l'évêque de Venise. Cet homme d'une quarantaine d'années est le chef de file de la faction pro-byzantine à Venise. D'une taille légèrement supérieure à la moyenne, Giovanni Orseoli est un homme charmant, bien éduqué (certains disent qu'il a été dans sa jeunesse à Constantinople, ce qui est exact) et croyant. Mais il est également intriguant (il cherche à placer les membres de sa famille à des situations de pouvoir) et haineux vis-à-vis de ses ennemis (il n'hésite pas à recourir au meurtre, mais seulement si c'est le dernier recours). Il s'entend très bien avec le doge, également pro-byzantin. Il n'éprouve en revanche que mépris et haine vis-à-vis de Vitale Barbolano, un marchand de Dorsoduro, qui est, il le soupçonne, le chef de file de la faction pro-franque.

femmes appartenant à la faction pro-byzantine.

Le Palais des Doges

Le Palais des Doges est la demeure du doge depuis le début du IX^e^ siècle (il résidait auparavant à Malamocco). Cette construction, la plus vaste de Venise, possède un plan carré et a la forme d'un château fort. Le Palais est défendu par des murs massifs flanqués de tours fortifiées. L'édifice compte trois entrées principales fortifiées.

L'intérieur se compose de nombreuses salles dont celle du Grand Conseil : c'est là que se réunissent le doge et ses principaux conseillers pour prendre les décisions politiques concernant la ville. Il s'y trouvent également les appartements privés du doge, qui sont magnifiquement décorés et la salle des Tribunaux, où sont jugées toutes les affaires judiciaires.

Comme tout lieu de pouvoir, le palais est imprégné d'une atmosphère de mystères. Il y a de nombreux passages secrets qui mènent à des chambres, des bureaux, des geôles et autres salles de tortures. Rares sont les personnes à connaître ces accès.

Le doge est un haut fonctionnaire, originellement nommé par les byzantins, aujourd'hui élu par ses pairs nobles. Il est élu à vie et n'a pas le droit d'abdiquer. Grâce à la répartition des pouvoirs, il ne correspond pas strictement à un roi, bien que les doges successifs cherchèrent et cherchent encore à établir une succession dynastique. Ses attributs sont le dais et la pourpre, en souvenir de l'empire byzantin. Ses habits sont somptueux, son manteau est fait d'hermine et de brocart, lamé d'or, d'argent ou de soie écarlate. Son titre officiel est *Dux Veneciarum* (« chef des Vénitiens »).



Suite Giovani Orseoli

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	17	Piété	85 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Magie	14
Points de Vie	13
Santé Mentale	70
Conviction	85

Compétences

Alphabet latin 60 %, Alphabet grec 50 %, Bibliothèque 30 %, Bureaucratie 45 %, Crédit 40 %, Culture artistique 30 %, Interroger 50 %, Parler Vénitien 85 %, Parler Grec 55 %, Parler Latin 70 %, Perspicacité 45 %, Persuasion 40 %, Sciences Humaines (histoire) 35 %, Sciences humaines (folklore local) 40 %, Sciences humaines (religion) 70 %

Orso Participazio

Âgé d'une cinquantaine d'années, Orso Participazio, issu d'une famille très estimée à Venise, est l'actuel doge. Il a été élu immédiatement après l'assassinat de son prédécesseur, Pietro Tradenico, en 864. Cet homme aux cheveux grisonnants et à la courte barbe est intransigeant et autoritaire. Il est droit et équitable, il porte une attention toute particulière à la justice. Il a montré un courage implacable en lançant une croisade contre les assassins de son prédécesseur (ces derniers, agissant au nom de pirates narentains païens, ont été promptement exécutés), et en maintenant l'autonomie, que beaucoup voudraient voir brisée : certains pousseraient vers une alliance plus étroite avec l'empire carolingien, d'autres voudraient renouer la subordination de la ville à Byzance. Il entretient des relations cordiales avec les deux empires (quoiqu'à titre personnel, il est plus proche des Byzantins). Le doge lui-même s'oppose avec force à ces deux vues, mais il reconnaît tout l'intérêt qu'il y a à se rapprocher de Byzance au nom de la paix et de la prospérité en mer Adriatique. Il y a un an, le doge a reçu de l'empereur Basile le titre de protospathaire. Comme son prédécesseur, il poursuit la guerre contre les pirates, qu'ils soient slaves, musulmans ou narentains.

Suite en marge page suivante...

Ses responsabilités sont très larges : il décide de la guerre ou de la paix, il commande aux armées, il nomme des personnes de son choix aux fonctions civiles et ecclésiastiques. Enfin, il préside le Sénat composé des plus importantes familles nobles – celles composant les *casa vecchie* (voir le Vénitien comme investigateur page 181). Il a interdiction formelle de prendre une épouse non vénitienne. Ses subordonnés, tant civils que militaires, sont cantonnés à proximité du palais, ce qui assure au doge une puissance presque équivalente à celle d'un roi.

C'est à proximité du Palais des doges que réside le représentant officiel de l'Empire byzantin. Il réside dans le palais de Bélisaire, un hôtel très vaste en bord de la lagune. Le palais est de style bas-romain avec peu de colonnades et de nombreuses dépendances. Il a à sa disposition une milice de 200 hommes, tous byzantins et d'une loyauté indéfectible.

L'ambassadeur actuel est Nicolas Batatzes. C'est un homme fier et droit, conscient de son rôle à Venise. Honoré à Constantinople, il a choisi cette affectation lointaine pour porter loin la civilisation byzantine et lutter contre les Carolingiens, qu'il hait. Il possède une solide formation littéraire et religieuse. Il connaît parfaitement Venise et sera prêt à aider tout concitoyen, pour peu que cela favorise l'Empire. Il est assez jeune (il a à peine dépassé la trentaine, mais est déjà formé aux subtilités de la politique et des relations avec les empires voisins.



Orso Participazio

Castello

Le Castello, situé à la pointe est de la cité, est le plus grand quartier de Venise. Il doit son nom aux nombreuses forteresses qui défendent la lagune et la ville contre les envahisseurs pouvant venir de la mer. De tous les quartiers, le Castello est celui qui dispose du plus grand nombre de quais.

Nicolas Batazes

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	12	Piété	60 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Magie	16
Points de Vie	15
Santé Mentale	70
Conviction	60

Compétences

Alphabet latin 30 %, Alphabet grec 80 %, Bibliothèque 40 %, Bureaucratie 55 %, Crédit 60 %, Culture artistique 40 %, Discrétion 45 %, Interroger 40 %, Parler Vénitien 40 %, Parler Grec 90 %, Parler Latin 20 %, Perspicacité 65 %, Persuasion 60 %, Psychologie 45 %, Sciences humaines (administration et économie) 40 %, Sciences Humaines (histoire) 40 %, Sciences humaines (Loi) 40 %, Vigilance 50 %

Combat

Épée longue, dégâts 1D8+impact, 60 %

Arc long, dégâts 1D8, 50 %

L'église San Zaccaria

Qu'il soit connu à tous chrétiens et fidèles du saint empire romain, présents et à venir, à tous doges, patriarches, évêques, et autres personnages principaux, que nous, Giustiniano, hypatos de l'empire et doge de Venise, par révélation de Notre-Seigneur le Dieu tout-puissant, et par commandement du sérénissime empereur Léon, conservateur de la paix dans tout le monde, après avoir reçu de lui beaucoup de bienfaits, avons fait élever ce monastère de vierges dans Venise, conformément à la volonté qu'il avait manifestée, pour que cet édifice fût construit aux frais de la chambre impériale.

En conséquence de cette commission, il ordonna que l'or et l'argent nous fussent remis avec les autres choses nécessaires.

Il nous fit en outre remettre, pour consacrer cette église, les reliques de saint Zacharie, prophète, un morceau du bois de la croix de Notre-Seigneur, un pan de la robe de sainte Marie ou de celle du Sauveur, avec d'autres saintes reliques.

Enfin, non-seulement il donna tous les objets nécessaires pour cette construction, mais il envoya les maîtres pour la diriger et la terminer promptement.

Cette construction achevée et la congrégation réunie, nous avons ordonné que des prières continuelles y fussent faites, pour le salut du saint empereur et de ses héritiers, et arrêté que toutes les lettres qu'il nous a écrites en caractères d'or à ce sujet, seraient déposées dans le trésor de notre palais, pour y demeurer à perpétuité, afin qu'on ne puisse jamais ignorer que le monastère de Saint-Zacharie a été construit aux frais du très saint empereur Léon.

- Proclamation du Doge Giustiniano Participazio à propos de la fondation (827)

L'église, construite sur le modèle de l'église de Saint Serge-et-Bacchus, est un monument carré surmonté d'une coupole reposant sur des piliers et des colonnes. Toutes deux resplendissent de l'éclat du marbre et de l'or des mosaïques. À l'intérieur, l'église possède un plan octogonal, avec un déambulatoire sur deux niveaux, avec un →

Il a associé au dogat son fils Giovanni Badoer, car il croit fermement à l'idée dynastique qui fera de Venise, il en est convaincu, une grande puissance. Hostile au commerce des esclaves, il a fait interdire en sa cité ce commerce, si bien que les marchands esclavagistes se replient dans les villes proches, telles Aquilée ou Padoue.

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	14	Piété	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65
Conviction	70

Compétences

Alphabet latin 40 %, Alphabet grec 60 %, Bibliothèque 50 %, Bureaucratie 85 %, Crédit 80 %, Culture artistique 60 %, Interroger 70 %, Parler Vénitien 80 %, Parler Grec 70 %, Parler Latin 40 %, Perspicacité 55 %, Persuasion 60 %, Sciences humaines (administration et économie) 50 %, Sciences Humaines (histoire) 65 %, Sciences humaines (folklore local) 30 %, Sciences humaines (Loi) 60 %, Sciences humaines (religion) 40 %

certain nombre de petites niches et alcôves, et un sanctuaire qui s'ouvre sur le déambulatoire est. La coupole est supportée par quatre gros piliers et seize colonnes alternées de vert antique et de marbre de Proconnèse. L'église possède une crypte, c'est là qu'ont été enterrés deux doges de Venise, Guistiniano Participazio et Pietro Tradenico, qui fut assassiné sur le parvis de l'église il y a à peine six ans.

Un couvent pour nonnes bénédictines est attenant à l'église, et a bénéficié également des largesses impériales. Un vaste jardin, qui touche presque à la Place Saint Marc, entoure le couvent. L'actuelle mère abbesse du couvent est Agnesina Morosini, une pieuse vieille femme qui est respectée par ses nonnes et par les habitants de Venise, qui la consultent afin qu'elle résolve leurs problèmes personnels. Elle est connue pour sa bonté et surtout par son don, offert il y a à peine dix ans au Doge de Venise, Pietro Tradenico. Son don est un bonnet à l'étrange pointe arrondie et à large revers, orné de pierres précieuses, réalisé dans des étoffes tissées d'or et d'argent, de velours, de damas.

L'église Santa Maria Formosa et la place

Selon la tradition, l'église a été fondée au VII[e] siècle par San Magno, évêque d'Odorzo. La Vierge lui serait apparue sous les traits d'une femme voluptueuse (Formosa) pour lui demander de construire l'église qui tire son nom de cet événement. L'église est de style byzantin (plan en croix grecque) et présente des façades décorées d'effigies de membres de la famille Candiani, qui ont récemment fait restaurer l'église.

Le campo est une belle place, l'une des plus grandes de la ville, entourée de palais et de canaux, typiques de Venise. Le jour de la Purification, il se tient sur le campo une importante commémoration religieuse en l'honneur de la Vierge, en présence de l'évêque de Venise. Souvent, le doge est présent, mais ce n'est pas encore systématique.

Riva Degli Schiavoni

Cette vaste esplanade avec ses maisons en bois de toutes les couleurs doit son nom aux marchands de Dalmatie (Schiavoni) qui viennent y amarrer leurs bateaux. De nombreux bateaux et gondoles y accostent, et l'activité y est frénétique. Malheureusement, les accidents sont fréquents. Les rues autour de la riva sont très étroites, habitées par des Schiavoni qui rançonnent avec violence les arrivants, parfois sur la riva elle-même, de jour comme de nuit. Il y a derrière les palais de nombreux troquets mal famés, qui sont les points de rendez-vous des nombreux Schiavoni. Les lieux sont renommés pour leur dangerosité : un doge en a déjà fait les frais, Pietro Tradonico en 864.

L'île San Pietro di Castello

Sur cette île (la plus à l'est, de forme ronde) s'élève une petite forteresse, le castrum Olivolo, destinée à protéger les îles contre d'éventuelles attaques venues de la mer. Il y a également une église de taille modeste, appelée San Pietro di Castello, édifiée au VII[e] siècle et fréquentée assidûment par les Vénitiens. Des mariages sont fréquemment célébrés ici le 31 janvier, jour anniversaire du transfert des reliques de Saint Marc.

Dorsoduro

Ce quartier occupe la partie méridionale de la ville. Son nom proviendrait de la nature du terrain, plus ferme que les terres marécageuses environnantes. La partie ouest, l'île de Mendigola, était déjà habitée au VII[e] siècle, bien avant que la colonisation du Rialto en 828.

Guido Soranzo

Guido Soranzo est l'abbé du monastère San Pantalòn. Ce n'est pas peu dire que l'homme n'est pas aimable. Il est totalement exécrable envers les moines qu'il administre. L'important pour lui est la recherche des textes sacrés mais aussi les textes déviants. Le fait qu'il ait lu certains de ces ouvrages explique son comportement : il est l'un de ceux à Venise à en connaître beaucoup, parfois beaucoup trop, sur le Mythe. Il considère de sa responsabilité de mettre en sécurité ces dits textes, pour interdire la lecture de ces pamphlets dangereux à des non moines. Il n'est déjà pas aimable avec des Vénitiens, c'est encore pire lorsqu'il est face à des carolingiens (des barbares à peine dégrossis) ou des byzantins (des personnes par trop pompeuses qui se considèrent encore chez elles à Venise).

Suite en marge page suivante...


Guido Soranzo

Ce quartier tranquille, parsemé de nombreuses places baignées par le soleil, est habité par de nombreux pêcheurs et artisans qui vivent ici avec leurs familles. Le quartier est populaire, on y trouve tavernes et auberges de bon marché, où les clients sont toujours bien accueillis. Des barques (des zattere) effectuent la liaison avec l'île de Guidecca tous les jours. Ces embarcations sont toujours bien chargées.

Sur les berges nord bordant le canal de Guidecca, ou trouve des chantiers de construction de barques et de gondoles (les meilleurs de tout Venise) et des entrepôts de sel, les « Magazzini del Sale ».

Monastère San Pantalòn

Ce monastère, fondé vers la fin du VI[e] siècle, accueille près de 2000 moines. Il est principalement connu pour sa magnifique fresque représentant le saint martyr. De nombreux fidèles viennent se recueillir devant, une rumeur dit que ceux-ci en sortent changés spirituellement et peut être physiquement.

Certains disent que le monastère abriterait une bibliothèque avec de nombreux manuscrits, dont certains remontant à la fondation de Venise et peut être aussi de l'empire romain. Les moines sont à la recherche de tous livres ou ossements sacrés qui pourraient enrichir leur monastère, ce qui témoigne de l'existence réelle de cette bibliothèque. Le joyau des moines serait un exemplaire original du Livre d'Eibon, version égyptienne. Mais il y a d'autres livres dangereux, comme le Cthaat Aquadingen ou les Manuscrits Pnakotiques.

Magazzini del Sale

C'est dans ces corps de bâtiments que l'on entrepose le sel, seule matière première produite par Venise. Vu le nombre de salines, l'industrie est florissante et la gabelle levée par les provéditeurs du sel constitue l'un des plus fort revenu de la République. C'est aussi une ressource inestimable pour la Sérénissime, qui exporte cette marchandise en grandes quantités vers l'Orient et l'Europe. →

Guido Soranzo

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	16	Piété	80 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Magie	14
Points de Vie	14
Santé Mentale	70
Conviction	80

Compétences

Alphabet latin 70 %, Alphabet grec 30 %, Bibliothèque 80 %, Crédit 30 %, Culture artistique 50 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Parler Vénitien 80 %, Parler Grec 30 %, Parler Latin 55 %, Perspicacité 45 %, Psychologie 30 %, Sciences Humaines (histoire) 50 %, Sciences humaines (Loi) 40 %, Vigilance 50 %

Vitale Barbolano

Vitale Barbolano, un marchand de Dorsoduro, est le chef de file de la faction pro-franque. C'est un homme bedonnant et avide de plaisirs qui convoite le dogat pour lui. Des rumeurs le disent débauché, en témoignent les nombreuses orgies qu'il organise en sa demeure, où il invite ses fidèles. Certains le soupçonnent de faire disparaître ses ennemis déclarés lors de ces soirées, mais l'intéressé a toujours dénié vigoureusement ces accusations.

Les Squeri

Sur les berges nord bordant le Canal de la Giudecca, on trouve les Squeri, les chantiers familiaux de construction de gondoles et autres zattere. On en trouve dans tout le reste de la ville, mais il est incontestable que les meilleurs sont ici.

Guidecca

L'île, située au sud de Venise, était appelée à l'origine Spina Lunga (« Longue Arête »), à cause de sa forme courbe et allongée. Depuis le début du IX^{e} siècle, l'île sert comme lieu d'exil pour les aristocrates qui ont eu à subir le courroux de la justice.

Deux personnages y sont particulièrement connus : Guiseppe Bragadin et Carlo Cornaro. Ils ont été envoyés par le doge pour « administrer » le quartier. Ils accomplissent ce travail avec loyauté, mettant au pas les nobles habitués aux complots et aussi des marchands nouvellement arrivés à la Guidecca, des juifs venus d'Orient.

La Guidecca est couverte de maisons en bois, parfois somptueusement décorés. Il y a également quelques entrepôts, appartenant aux familles les plus influentes de Venise, les denrées stockées sont principalement des épices et du sel.

À l'extrémité est de la Guidecca se trouve la petite île de San Giorgio Maggiore qui abrite depuis 790 l'église du même nom. Surnommée l'Île verte du fait des très nombreux cyprès qui y poussent, San Giorgio Maggiore est un endroit calme et austère.

Rialto

Également appelé Luprio (du fait de l'existence de nombreux marais salants), le quartier du Rialto est le centre géographique de Venise. Il est bordé au nord par une boucle du Grand Canal. D'après la légende, c'est le premier territoire à avoir été colonisé (si l'on excepte Dorsoduro). Une colombe y aurait guidé ses premiers habitants au IX^{e} siècle, mais son nom, Rialto (Rivo Alto), vient du fait tout simple qu'elle est plus haute que les autres terres, et donc moins propice à être inondées. On rencontre dans ce quartier beaucoup de marchés, avec de nombreux étals de fruits et de poissons.

La place la plus importante du quartier est la place San Polo. Des fêtes et des manifestations de tout genre y sont régulièrement organisées. On y voit des bateleurs, des ménestrels, des jongleurs et… également des voleurs, qui profitent des spectacles pour délester certains (riches) spectateurs de leurs possessions. Il y a aussi des prostituées, qui appâtent le chaland en montrant leurs seins nus et qui y réussissent souvent, car elles apparaissent souvent dans les bras de beaux jeunes hommes… Il commence à y avoir quelques prostituées « de luxe », des courtisanes, qui vivent dans de somptueux appartements, qui s'habillent élégamment. Ces dernières pratiquent la musique et fréquentent les riches aristocrates.

On trouve de très nombreuses églises dans ce quartier, entre autres San Polo et San Giacomo di Rialto (la plus ancienne église de Venise, construite au V^{e} siècle). Il y a également les palais des familles les plus influentes de Venise – les familles Participazio, Candiani et Orseoli.

Autour de Venise

La lagune de Venise est reliée à l'Adriatique par trois embouchures : Lido-San Nicolò, Malamocco et Chioggia. Une étroite bande de terre s'étend de Chioggia à l'embouchure de la Piave. Il y a dans la lagune plus d'une centaine d'îles.

Étant située à l'extrémité d'une mer fermée, la lagune est sujette à

de grandes variations du niveau de l'eau, la plus visible de toutes (surtout en période automnale et printanière) provoque des phénomènes comme l'*acqua alta* (« haute eau »), qui inonde périodiquement les îles les plus basses, ou l'*acqua bassa* (« eau basse »), qui rend impraticables cette fois les canaux moins profonds. Pour faciliter la navigation, les parcours plus profonds sont signalés par des Duc-d'Albe ou « *bricole* » (un terme vénitien désignant une structure formée de trois piliers liés entre eux et enfoncés le long des canaux pour indiquer la voie navigable).

Chioggia

Chioggia est une ville côtière, située sur une petite île, à l'entrée sud de la lagune de Venise. Fondée durant l'Antiquité par les Étrusques, la cité a été détruite lors de l'attaque franque de 810, mais a depuis été reconstruite. Bien que liée à Venise et au doge, Chioggia dispose de son propre gouvernement et de ses propres statuts. Son activité se concentre sur les salines, dont le produit est exporté sur les marchés de l'Adriatique.

Murano

C'est l'une des plus belles îles de la lagune. Parfois surnommée la petite Venise (car également bâtie sur plusieurs îlots), elle dispose de sa propre monnaie et de son propre gouvernement (quoique subordonné directement à l'autorité du doge). Murano est un port, avec d'importants marchés du poisson et du sel (le sel vendu ici est principalement du sel local).

Il y a également deux artisans verriers, qui produisent de véritables œuvres originales de toutes les couleurs (comme des vases représentant des oiseaux exotiques ou des créatures mythiques, tels le phénix ou la licorne). Certaines de leurs œuvres sont exposées dans la principale église de la ville, la basilique Santa Maria e San Donato. Cette activité nouvelle en est encore à ses balbutiements (car largement ignorée par les habitants des ilots), mais elle est probablement appelée à se développer dans les siècles à venir.

San Érasmo

C'est la plus grande île de la lagune après Venise. C'est sur cette île que poussent les artichauts et les asperges que l'on retrouve sur les marchés vénitiens. Cette île est fortifiée pour défendre l'entrée Est de la lagune. La principale ville de l'île s'appelle également San Érasmo, c'est un port qui est administrativement rattaché à Murano.

San Michele

Cette petite île, située au nord de la cité, abrite un magnifique jardin de cyprès avec au centre un petit ermitage, où vivent une dizaine de moines. Le chef de la communauté est un vieux moine débonnaire de presque cent ans, Andréas, qui dans sa jeunesse occupa divers métiers : garde du corps du doge, capitaine marchand, artisan du cuir, gestionnaire d'un orphelinat, marchand itinérant étant allé jusqu'à Alexandrie, Jérusalem et même Constantinople, avant de devenir à soixante dix ans passé diacre, puis prêtre. Aujourd'hui, il administre avec fierté son petit domaine, et donne des leçons de vie à des petits jeunots de 70 ans.

Torcello

Première zone de peuplement de la lagune, l'île compte près de 8000 habitants. Torcello, avec les îles voisines de Mazzorbo, Burano, Ammiania et Constanziaco, forme la tête de pont commercial de Venise sur la mer Adriatique. Il y a sur l'île pas moins de dix églises et plusieurs couvents. →

Vitale Barbolano

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	10	Piété	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60
Conviction	50

Compétences

Alphabet latin 60 %, Bureaucratie 45 %, Crédit 40 %, Imposture 40 %, Interroger 45 %, Négociation 45 %, Orientation 55 %, Parler Vénitien 65 %, Parler Grec 20 %, Parler Latin 40 %, Perspicacité 45 %, Persuasion 50 %, Psychologie 35 %

Combat

Bâton, dégâts 1D6+impact, 30 %

L'édifice le plus remarquable de l'île est la cathédrale Santa Maria Assunta (Notre-Dame de l'Assomption), bâtie en 639. La façade de l'église, très sobre, possède douze demi-colonnes reliées par des arches à leur sommet. Elle s'ouvre sur un narthex. Un portail de marbre est situé en son milieu.

L'intérieur, formé d'une nef et de deux bas-côtés, est pavé de marbre. La voûte repose sur des colonnes en marbre grec à chapiteaux corinthiens. Le chœur est séparé de la nef par une iconostase formée dans sa partie supérieure de fines colonnes de marbre à chapiteaux byzantins et, au-dessous, par des sculptures de paon et de lions et une série de planches de bois peintes avec des scènes sacrées. Le centre de l'abside héberge l'autel. Il contient les reliques de saint Héliodore. Le mur de l'abside abrite la chaire, surélevée sur une estrade. L'abside est décorée d'une peinture décrivant la Vierge et les apôtres.

L'élément décoratif le plus important de la cathédrale est une série de mosaïques qui couvrent le mur de la contre-façade. Elles sont inspirées de prototypes byzantins, présentant l'apothéose du Christ et le Jugement dernier : la Descente du Christ aux limbes, l'archange saint Michel qui pèse les âmes tandis que le Diable attend sa proie, la Résurrection des Morts et l'Enfer avec la séparation des damnés chargés de peines variées, adaptées à leurs péchés.

LA CIVILISATION VÉNÈTE

Hiérarchie sociale

La société vénète se divise en deux grands groupes : ceux qui habitent Venise ont le statut envié de « fidèles », tandis que les habitants des îles de la lagune et des terres conquises sont des « sujets ». Parmi les habitants de Venise, il y a également une séparation très nette entre les nobles et les populaires, dont une fraction accède au statut envié de « citoyen », dotés de droits civiques et économiques étendus.

Les nobles sont issus de familles à la réputation bien établie. Vivant dans l'entourage du doge, ils occupent une position enviée. Ils sont aisés, voire riches. Ils se lancent sur les mers pour faire commerce puis, l'âge venu, investissent leurs gains dans les affaires de leurs successeurs, de leurs proches et de leurs amis. C'est parmi eux que se recrutent les évêques et les abbés des monastères bénédictins. C'est une classe de pouvoir, ouverte aux nouveaux venus : la fortune sourit à de nombreux marchands qui affermissent leur notoriété et se rapprochent par ce biais du pouvoir.

Les jeunes nobles accomplissent un véritable *cursus honorum* avant d'accéder aux plus hautes charges de l'état : ils commencent par des charges subalternes et montent progressivement les échelons. L'ascension sociale et politique est facilitée par la rotation rapide des charges publiques ; on reste en charge deux ans avant d'être élu dans un office plus élevé.

Le peuple compose l'autre partie de la population. On y trouve des marchands travaillant pour les nobles (ce qui leur procure des avantages temporaires), une petite bourgeoisie besogneuse de boutiquiers et de maîtres-artisans qui contrôlent le marché local sans nourrir d'ambitions internationales, et le bas peuple (dont certains travaillent dans les échoppes, dans les chantiers de construction de la ville, qui peuvent aussi être marins ou rameurs).

Les institutions

Le doge est le dirigeant officiel de Venise. Il est élu à vie par le peuple

assemblé, plus exactement par le peuple noble. Le palais des Doges est le siège de son autorité et sa résidence. Il n'hésite pas à afficher des insignes régaliens (le sceptre), et à se comporter comme un roi vis-à-vis de ses sujets. Il présente également, lors des cérémonies officielles, l'étendard de San Marco, l'emblème d'honneur de la cité. Il gouverne avec le consentement de l'assemblée du peuple.

Le doge est assisté par un chancelier qui rédige les actes publics, législatifs et judiciaires. C'est le second personnage de l'État et, comme le doge, il fait toujours partie d'une des familles nobles les plus influentes. Ce dernier commande à des fonctionnaires spécialisés en droit et en finances qui assurent la bonne administration de la République.

Quatre conseillers du doge font office de gouverneurs des quatre quartiers de Venise (ou *sestiere*). Le recrutement est opéré, comme pour le chancelier, parmi les familles éminentes qui participent depuis longtemps au gouvernement de l'État. S'ils ont des pouvoirs politiques importants dans leurs quartiers respectifs, ils n'ont pas de rôle officiel auprès du doge : ils ne sont là que pour le conseiller, pas pour influer ou dicter les décisions du doge.

La responsabilité de l'ordre public repose sur le doge. Ce dernier a à son service une bureaucratie nombreuse : les postes à responsabilités sont occupés par des nobles, désignés unilatéralement par le doge. On peut citer les magistrats, les juges des tribunaux civils et commerciaux, les officiers de police et les chefs des armées.

Les magistrats tranchent les différents de caractère fiscal entre le gouvernement et les citoyens. Ils sont chargés de défendre les intérêts de la ville. Ceux-ci perçoivent également l'argent des impôts, taxes, amendes et autres revenus spéciaux de la ville. Le recrutement de ces agents est à la fois simple (cooptation au sein des familles nobles) et complexe (nécessité de représenter les différents quartiers de Venise).

Les juges des tribunaux s'occupent de multiples affaires de justice, civile et pénale. On peut citer par exemple les litiges liés à l'attribution des dots, les successions testamentaires et la tutelle des mineurs, les pétitions des justiciables et les plaintes contre les débiteurs, les affaires liées aux canaux, aux rives, aux ponts et aux voies publiques, etc.

Les officiers de police (représentant environ 1000 hommes) assurent la sécurité de la ville. Ils interviennent en cas de rixe, vérifient si le porteur d'une arme a autorisation d'en avoir. Ils enregistrent les étrangers à la ville, expulsent les indésirables, verbalisent et infligent des amendes, arrêtent en flagrant délit ou après enquête des voleurs, des fornicateurs, et tous ceux qui troublent l'ordre public. Ils escortent enfin les personnages influents.

L'armée est une milice communale formée des habitants du duché qui doivent des services de garde ou peuvent être mobilisés, même dans la marine. Il existe, en particulier dans le Castello, des arsenaux de construction de galère de combat, et un peu partout des forteresses assurant la défense de la ville. L'armée est commandée comme les autres services de l'État par des guerriers professionnels issus de la noblesse vénitienne.

La vie quotidienne

Comme à Byzance, la famille constitue l'unité sociale centrale, comprenant les parents et leurs enfants, et parfois les frères et sœurs célibataires restés au foyer. Il est assez courant que des frères habitent en un même lieu, et tous peuvent alors être →

assimilés comme faisant partie d'une famille ou, mieux, d'un clan.

Les femmes

Elles font partie intégrante de la vie sociale. Elles y assument, même en absence des maris, des tâches multiples. Elles sont aidées dans les tâches domestiques par des serviteurs ou des esclaves. Elles ont la capacité juridique de disposer de leurs biens, de rester propriétaires de la dot qu'elles reçoivent de leurs parents (tandis que le mari dispose de l'usufruit), de se voir confier la tutelle des mineurs, de s'investir dans des affaires commerciales, de prêter serments et témoignages en justice. À la mort des maris, les dots sont restituées aux veuves.

Les enfants

À Venise, le droit d'ainesse n'existe pas. Il est institué un partage égal entre frères et sœurs. Le père, administrateur du patrimoine familial, ne peut en disposer librement : un père ne peut pas déshériter un fils ou une fille, sauf s'il (ou elle) s'est rendu(e) coupable de mauvais traitement.

L'éducation des enfants dans des écoles n'est pas systématique. Le plus souvent, l'apprentissage s'effectue dans un atelier, un bureau ou à un comptoir. Cependant, il y a quelques maîtres, venus principalement de Byzance ou formés à Byzance, qui éduquent les jeunes vénitiens nobles selon les mêmes principes qu'à Byzance (voir la vie Intellectuelle du supplément *Byzance An 800*).

Le costume

Les Vénitiens portent des vêtements colorés, en évitant le jaune (trop souvent assimilés aux juifs) et le vert (tenu pour être la couleur de l'islam). Le blanc est la couleur réservée au doge, qui peut aussi revêtir l'écarlate en temps de deuil et les jours saints. Les femmes disposent d'une palette de coloris beaucoup plus variée que les hommes, à la notable exception des femmes du peuple : celles-ci ont coutume de se vêtir de noir, de la tête aux pieds, au point de ressembler à des « sœurs bénédictines ».

Les nobles portent lors des grandes occasions (mariages, festivités, etc.) de beaux habits d'or, d'argent de brocart, de soie, des fourrures somptueuses et les dentelles les plus fines. Ils (ou elles) ne dédaignent pas de porter quelques bijoux, mais l'usage en est encore fort rare. Le luxe ostentatoire (comme les amples manches bouffantes) est réservé au doge.

Les fêtes vénitiennes

Les Vénitiens honorent comme il se doit les fêtes religieuses (comme Noël, Pâques ou la Saint-Marc d'avril), mais ils ont d'autres fêtes locales qui comptent beaucoup pour eux. La première est la « rixe des ponts » : l'objectif est de se battre à mains nues ou avec des armes émoussées et de tenir des ponts. Il y a plusieurs équipes qui participent, généralement une ou deux par quartier.

La seconde fête est la Voga, c'est une compétition qui se déroule sur le Grand Canal sur des régates. Il y a la aussi plusieurs équipes, comme pour la rixe des ponts. La principale fête se déroule tous les 10 janvier, le jour de la conversion de Saint Paul, un saint particulièrement révéré à Venise.

Enfin, il y a de nombreuses représentations théâtrales, des concerts, des bals, des cortèges carnavalesques, des joutes et des tournois, ainsi que des spectacles sur l'eau sur le Grand Canal ou dans le bassin de Saint Marc.

Le commerce

Venise est une importante ville marchande, où tout se vend, tout s'achète, pour peu que l'on y mette le prix ! Les principaux marchands à Venise sont

vénitiens, ils ont voyagé en Occident, en Orient et parfois même dans les royaumes islamiques et en Afrique. Ils disposent d'un solide réseau de contact en Orient, mais également sur les ports de la côte adriatique.

En Orient, ils achètent des produits de l'artisanat de luxe, des étoffes de soie, des épices ou encore des pièces d'orfèvrerie. Ils se procurent dans les ports de la côte adriatique et en terre d'Islam les esclaves, les métaux, des armes et surtout du bois. En Occident, ils échangent laine, coton et épices contre des produits forts rares ou dits exotiques. Sur les terres de la lagune est livré l'essentiel des produits agricoles, pastoraux (grains, vins, huile, fromages, fruits, etc.) ou artisanaux (verres, toiles, tissus), que Venise destine à son ravitaillement ou aux échanges transméditerranéens et qu'elle paie avec le sel.

Les Vénitiens utilisent des monnaies d'argent (denier) avec les Carolingiens, et des monnaies d'or avec les byzantins et les musulmans (nomismata ou dinar). Ils sont familiers des monnaies étrangères, de leur cours et des taux de change.

Outre mer, les colons vénitiens s'efforcent de recréer de petites Venise autour de l'Église de San Marco. Ils se retrouvent avec les voyageurs, les marchands et les officiers arrivés de la métropole. Il existe pour chacune de ces petites villes un conseil local qui reproduit les organes de gouvernement de la métropole.

La vie religieuse

Venise adopte les institutions ecclésiastiques qui prévalent en Occident. Elle accueille en son sol différents ordres monastiques. Elle partage les formes de piété communes à l'Europe chrétienne, y compris l'érémitisme solitaire ou des formes exacerbées de piété collective urbaine (les flagellants). Les fidèles sont pour leur grande majorité orthodoxe (surtout dans le centre de Venise, au Rialto), par opposition aux lombards qui autour de Venise sont d'obédience catholique. Mais il existe toutefois, à Venise et dans la lagune, d'importantes communautés catholiques qui ont juré obéissance au pape de Rome.

L'église vénète a l'honneur de posséder sur son sol un siège patriarcal, à Grado. Le doge de Venise, en l'occurrence Orso Participazio, a eu un rôle important à jouer, car ce fut lui qui conforta la puissance vénitienne par rapport à Rome. Il obtint ainsi que la position de l'évêque de Grado soit confortée par rapport à celle de son rival, établi à Aquilée (placé sous administration lombarde). Le patriarche de Grado est assisté par six évêques, qui siègent à Caorle, Cittanova, Equilo, Torcello, Olivola et Malamocco.

Le monachisme est très important à Venise. Pour la plupart, les monastères ont l'apparence de forteresses assoupies sur leurs îlots, aux épais murs de briques aux ouvertures parcimonieuses. Ils jalonnent les canaux lagunaires et assurent à la cité la protection des saints. Ils jouissent d'une indépendance vis-à-vis du patriarche ou des évêques : ces droits spéciaux leur ont été donnés par les doges ou par les évêques eux-mêmes.

Les principaux monastères sont :

- l'abbaye de Brondolo. Construit à l'extrémité Sud de la lagune (non loin de l'embouchure du Brenta) avant 727, il est dédié à Saint Michel l'Archange et à la Sainte Trinité.
- le monastère de San Servolo. Autrefois édifié sur un îlot inhospitalier de la lagune centrale, au milieu des marais, il est désormais établi sur la terre ferme à Mestre, →

Le Vénitien comme investigateur

Pays : Vénétie

Religion : catholique

Noms : Cette population utilise les noms italiens.

Langue : Le vénitien, dérivé du latin, est la langue du peuple. Elle est empreinte de nombreux hellénismes, du fait des nombreux contacts politiques, religieux, commerciaux et culturels avec Byzance. Le langage n'est pas uniforme : des nuances distinguent par exemple entre les parlers de Burano, de Venise et de Chioggia. Les gens cultivés connaissent aussi le latin et le grec.

Spécificités : Toutes les occupations sont accessibles. Les marchands, les guerriers et les nobles ont un rôle important à jouer dans l'expansion de la puissance vénitienne, en mer Adriatique et même au-delà.

non loin de la chapelle ducale dédiée à Sant'Ilario.

- le monastère de San Zaccaria à Venise. C' est un couvent de bénédictines, qui depuis la décision du doge Guistiniano Participazio est exempté de la juridiction de l'évêque.
- le monastère San Lorenzo. Ce couvent de bénédictines a été placé par testament de l'évêque d'Olivolo (en 853) sous la tutelle directe de la ville.
- le monastère San Giacomo (voir Mort à l'Arrivée page 186). Fondé il y a plus de deux siècles, c'est un couvent de moines catholiques qui se sont placés sous administration lombarde. Ils se montrent volontiers proches des carolingiens et des lombards.

Noms de familles

Les plus anciens mots vénitiens sont les noms de famille. Son usage est répandu dans toutes les couches sociales. Le nom de famille est souvent formé d'un radical latin et d'une désinence en –antius, -anus, -icus, -ulus, etc., par la suite transformés en –anzo, -ano ou –an, -igo ou –olo. Souvent, les familles adoptent pour leurs membres des surnoms vantant des qualités physiques (comme « Caputincollo », cou de taureau), morales (comme « Cavoduro », tête de bois) ou professionnelles (comme « Naviggaçoso », navigue en bas).

Les *Case Vecchie* (« maisons anciennes ») constituent le noyau des premiers nobles vénitiens. celui-ci est composé des familles tribunices, dites apostoliques qui furent tribuns chacune d'une des douze îles. Elles furent présentes en 697 à la nomination du premier doge de Venise. Ensuite, il y eut les quatre familles dites évangéliques, qui avaient participé à la fondation du monastère de San Giorgio Maggiore. Enfin, neuf autres familles furent présentes à Venise depuis les temps les plus anciens. Il y a depuis d'autres familles nobles qui ne font pas partie des Casa Vecchie, et qui sont moins considérées.

LES SECRETS DE VENISE

Les reliques de Saint-Marc

Les Vénitiens, depuis un siècle et demi, pensent que les reliques qui ont été déposées dans la crypte sous la basilique Saint-Marc appartiennent au saint. Il n'en est rien. Les marchands Buoni di Malamocco et Rustico di Torcello, ont corrompu deux moines alexandrins, pour qu'ils leur indiquent la crypte où était enterré le saint.

Ces moines dénichèrent un vieux manuscrit décrivant la ville et ses principaux monuments, dans lequel la tombe du saint était largement évoquée. L'auteur était un certain Théonas, dit le Juste et, selon ses dires, il aurait vécu au IVe siècle, sous le pontificat de Saint Athanase (328-373). Les Vénitiens, convaincus par ce texte apocryphe, firent totalement confiance à l'auteur de ce manuscrit, d'autant plus que d'autres manuscrits trouvés par leurs bons soins confortaient l'opinion de Théonas.

Ils n'auraient pas dû : Théonas n'a jamais vécu au IVe siècle, mais trois siècles plus tard. Il n'était pas byzantin, encore moins égyptien. C'était un lettré perse (son vrai nom était Hormizd le Blanc) orbitant dans l'entourage de l'unique gouverneur d'Egypte sassanide, Vahram le Sanguinaire (619-627).

Nul n'a jamais suspecté à Alexandrie ce qu'a fait Théonas ni pourquoi il l'a fait. Sans doute œuvrant pour le compte des sinistres mages perses, Il fit ouvrage de faux et a sûrement détruit de nombreux trésors égyptiens ou les a fait convoyer en toute discrétion dans l'empire sassanide. Il n'osa toucher aux reliques de Saint Marc mais, sachant que la domination sassanide sur l'Égypte ne serait pas éternelle, il fit en sorte de brouiller les cartes, si bien que les Alexandrins et les Vénitiens furent piégés par cette manipulation. Théonas fit pire encore : il fit enterrer en compagnie du « faux » Saint Marc (en réalité Saint Cyrille) deux soi-disant compagnons du saint, en réalité deux démons perses.

Les Vénitiens prirent avec eux, dans la crypte de l'église de Bucalis à Alexandrie, non le saint évangéliste, mais les reliques de Saint Cyrille et de deux de ses compagnons. Les Alexandrins s'aperçurent du rapt quelques années plus tard, et crurent que Saint Marc leur avaient été dérobé par les Vénitiens, car la nouvelle du vol se propagea rapidement, avec la construction de la basilique Saint Marc.

Ce ne fut qu'à la fin du VIIIe siècle, à la faveur d'une apparition miraculeuse du saint, que les Alexandrins

s'aperçurent que les reliques de Saint Marc étaient toujours dans la crypte, quoique pas là où l'on s'y attendait, mais qu'en revanche Saint Cyrille avait disparu. Ce jour là, une veuve et un voyageur venu de Carthage virent le saint, portant avec lui le manuscrit de Théonas. Ils témoignèrent devant le patriarche de l'époque, Politien, les paroles du saint, *« Soyez les témoins de la supercherie du malin, et que brûle à jamais son ouvrage »*. Le saint disparut, et le livre brûla d'un feu qui ne s'éteignit qu'au bout d'une longue journée.

On rapporta aussi que toutes les copies de l'ouvrage de par l'empire byzantin (et sans doute dans les autres contrées) brûlèrent mystérieusement : il ne resta que l'original, conservé comme preuve de la perversion du malin dans la bibliothèque secrète du basileus à Constantinople.

Cette découverte rassura les Alexandrins, mais renforça encore plus leur animosité vis-à-vis des Vénitiens. Le jour de l'apparition du saint (le 10 avril) fut d'ailleurs déclaré fête importante par le patriarche Politien et, de nos jours, cette fête est toujours d'actualité.

Ainsi, de par la volonté de Théonas, Saint Cyrille est devenu le protecteur de Venise à la place de Saint Marc. Mais il est affublé de bien dangereux compagnons, Saint Juste et Sainte Démétria. Le pire est que les Vénitiens leur adressent fréquemment leurs prières, ce qui renforce le pouvoir de ces Abominations.

Le culte des Abominations

Venise n'est pas tant menacée que ça par les Carolingiens qui convoitent la Cité, qu'ils trouvent si rayonnante et si puissante. Le pire pour Venise est le culte des Abominations, qui a partie liée avec les Sassanides. Ce culte est dénommé ainsi à cause de ses deux chefs qui bien qu'ayant connu la mort, vivent de nouveau parmi leurs fidèles. Toutefois, certains hauts placés commencent à s'en rendre compte.

Le premier doge qui tenta de lutter contre le culte fut le doge Pietro Tradenico. Il fut le premier à découvrir l'existence d'un culte des Abominations (ou de Baal) en sa cité, mais jamais il ne soupçonna que le Mal avait été convoyé à Venise par ses ancêtres (de même, les Alexandrins ne surent jamais à quoi ils échappèrent). Il n'identifia que très imprécisément ses ennemis, et ne sut jamais que ceux-ci venaient de la lointaine Perse.

Son successeur Orso Participazio a juré la reprise du combat contre le culte. Mais il se montre beaucoup plus prudent. Il sait que ses ennemis sont des Perses, mais il ignore encore l'identité réelle des deux chefs du culte, « Saint Juste » et « Sainte Démétria », et surtout aussi qu'ils sont très proches de lui. Aussi, et sachant que l'empire byzantin (ainsi que le califat abbasside) ont juré la perte de l'empire oriental maudit, il accepte de plus en plus l'aide de Byzance à Venise, ce qui ne cesse de mettre en colère l'empereur des carolingiens, Louis II le Jeune, qui considère que Venise fait partie de sa sphère de responsabilités.

« Saint Juste » s'est réveillé il y a trente ans, grâce aux prières inconscientes des Vénitiens. Il s'est immiscé dans les pensées d'un jeune héritier, Orséolo Candiano, qui avait commis la fatale erreur de se recueillir à plusieurs reprises devant les reliques de Saint Cyrille (comme bon nombre de Vénitiens l'avaient fait avant lui). Il affermît ensuite son contrôle dans les années qui →

Noms de familles (suite)

Les familles tribunices
Barozzi, Candiano, Contarini, Dandolo, Falier, Michieli, Morosini, Participazio (Badoer), , Polani, Tiepolo, Tradenico, Tribuno

Les familles dites évangéliques
Bembo, Bragadin, Cornaro (Corner), Guistiniani

Les familles présentes à Venise depuis les temps anciens
Baseggio, Dolfin, Orseolo, Querini, Salamon (Barbolana ou Centranigo), Soranzo, Zeno, Ziano, Zorzi

Quelques autres familles influentes (hors Casa Vecchie)
Barbo, Croce, Darduin, Fabrizi, Fiollo, Gabrieli, Gambarin, Muranesi, Sabadini, Selvo, Torreli, Vegio, Zanesi.

suivirent, loin de la présence du vrai saint qui atténuait son pouvoir. Il se retira dans la lagune, prétextant souhaiter vivre en ermite dans un îlot de la lagune. Il est revenu il y a une dizaine d'années, a repris sa place au sein de sa famille, qui l'a placé dans des situations enviables de pouvoir, jusqu'à devenir le confident de Pietro Tradenico et un conseiller important de son successeur. Il exécuta les volontés du doge : exterminer les assassins de son prédécesseur… et en même temps éliminer les preuves qui pourraient conduire jusqu'à lui.

Orseolo Candiano, tel qu'il fut durant sa jeunesse, est désormais mort et son âme irrémédiablement perdue. Il ne reste plus dans le corps du vénitien que Saint Juste, une créature impitoyable et totalement inhumaine qui sert avec fanatisme ses maîtres. Il a déjà commis de nombreux crimes et est prêt à en commettre plein d'autres pour la cause des Sassanides. Saint Juste ne se rappelle plus précisément son passé d'avant son éveil, à part quelques bribes d'une vie à Ctésiphon, une vie humaine qui lui est désormais étrangère.

Sainte Démétria s'est, elle, réveillée il y a moins d'une dizaine d'années. Elle a pris possession d'une jeune nonne du couvent San Zaccaria, Amalia Sabadini. Elle s'attendait à réussir aussi bien que Saint Juste à faire disparaître corps et bien l'âme de la jeune nonne. En cela elle échoua, car elle sous-estima l'amour que portait Amalia Sabadini à son prochain. C'est ainsi Amalia, et non Sainte Démétria, qui décida de se retirer au monastère San Lorenzo, dont elle devint peu après la nouvelle mère abbé.

Amalia est une belle jeune femme qui voue de l'amour à son prochain mais qui, la nuit, se transforme en une redoutable créature, prête à assassiner pour ses maîtres et prompte à obéir aux ordres de Saint Juste, le maître déclaré des adorateurs des Abominations. Elle est consciente de la malédiction qu'elle vit : elle aspire à mourir, mais sait alors que le démon qui est en elle serait alors libre de posséder une autre personne, peut être moins résistante. Elle craint de se confier à quiconque, craignant qu'à la nuit tombée, cette personne ne tombe sous les coups de son alter égo, Sainte Démétria. Elle espère qu'un jour quelqu'un comprendra son malheur, et l'aidera à vaincre définitivement la démone qu'elle sait porter en son sein.

Sainte Démétria aspire plus que tout de quitter sa prison, pour trouver une autre victime qu'elle pourra plus aisément contrôler. Elle a intriguée pour que son alter-égo de jour devienne malgré elle la mère abbé de San Lorenzo : en tuant celles qui pouvaient représenter un danger pour son hôte et en poussant les autres à la choisir comme mère abbesse. Cette opération avait un but évident : obtenir une position influente pour permettre au culte de devenir plus puissant et à Sainte Démétria de jouer un rôle important pour les Sassanides.

Il y a peu, elle a manigancé, avec l'appui de Saint Juste, l'assassinat de son propre hôte. Elle a jeté son dévolu sur une autre personne qui sera, pense-t-elle, plus malléable et prompte à répondreà ses suggestions mentales : celle qui doit assassiner Amalia Sabadini, une jeune carolingienne recherchée pour meurtres à Aix-la-Chapelle. Cette dernière, Berthe de Saxe, doit encore assembler son groupe et se diriger vers le monastère, ce qui prendra bien au moins six mois, d'autant plus qu'elle attend le paiement substantiel (en-

viron dix nomismata) qui lui a été promis. Ce répit permettra peut-être à Amalia Sabadini de trouver une solution pour contrer la démone.

Outre ses deux chefs, le culte compte environ une centaine d'agents dormants, et autant de sympathisants qui se réunissent tous (mais masqués) dans d'obscures caves pour effectuer des sacrifices aux divinités perses, en présence de Saint Juste (et de manière très rare, Sainte Démétria). Souvent, les fidèles se sacrifient eux-mêmes pour leurs dieux vivants, qui acceptent toujours (car cela leur permet d'accroître leur pouvoir spirituel et temporel). La plupart de ces agents, le plus souvent établis dans des îles isolées aux abords de Venise, sont encore largement inconnus des officiels vénitiens.

L'organisation du culte est similaire à celui de Mardouk, décrit dans le chapitre Secrets du supplément Byzance An 800. Les objectifs du culte sont de semer la terreur, d'éliminer les ennemis potentiels (notamment parmi l'entourage du doge) et de pousser ses ennemis à s'affronter entre eux : les conflits entre carolingiens et byzantins sont vus d'un très bon œil par les Sassanides. Ceux-ci sont souvent provoqués artificiellement, de manière à détourner les officiels vénitiens des exactions du culte.

Les profonds de la lagune

Une petite communauté de profonds est établie dans des îles reculées de la lagune. Comme leurs autres congénères, ils servent Cthulhu et deux êtres connus sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra.

Ils se signalent parfois en effectuant quelques raids discrets sur les villages des hommes. Ils ne sont pas intéressés par les biens auxquels ils pourraient avoir accès, mais bien par les jeunes hommes ou femmes en âge de procréer. Une fois cela fait, ces personnes sont mises à mort impitoyablement et offerts en sacrifice à leurs divinités. Des hybrides naissent de ces unions contre nature : souvent ceux-ci aident leurs congénères à traquer leurs proies. Ils sont presque exclusivement des pêcheurs : ils effectuent le lien entre toutes les communautés de Profonds de la lagune.

Ces êtres sont l'objet d'un culte discret émanant de quelques vénitiens, généralement établis dans des villages reculés de la lagune. Il existe aussi un monastère, consacré à Saint Anthelme, où les Profonds sont adorés comme des Dieux. Bon nombre des moines sont sans surprise des hybrides. Cette communauté vit repliée sur elle-même, les étrangers, forts rares, sont invités à ne pas rester trop longtemps. Parfois, les Profonds se rendent au Monastère San Giacomo où dans le secret est pratiqué un culte déviant à un dieu de la mer, Poséidon.

Eric Dubourg
***Illustrations** Dorian Collet*

Inspirations et documents

- Histoire de Venise, Que sais-je n° 522.
- Venise au Moyen-Âge, Jean-Claude Hocquet, Guide Belles Lettres des Civilisations
- Liber Venezia (la Venise du XIIIe siècle), Bélédon, http://beledon.free.fr/intro.htm

Orseolo Candiano

Orseolo Candiano, un homme au regard dur.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	55 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	17	Piété	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	17
Points de Vie	13
Santé Mentale	0
Conviction	85

Compétences

Alphabet Latin 75 %, Bibliothèque 60 %, Bureaucratie 80 %, Langue Maternelle (Italien) 75 %, Latin 75 %, Grec 40 %, Écouter 70 %, Hypnose 45 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Orientation 60 %, Perspicacité 58 %, Savoir-vivre 52 %, Sciences humaines (Religion) 65 %, Vigilance 40 %

Sortilèges : tous les sortilèges spécifiques accordés aux Sassanides (la voie d'Ahriman) et une dizaine de sortilèges du Mythe au choix du Gardien

UN SCENARIO POUR APPEL DE CTHULHU CASUS BELLI

MORT À L'ARRIVÉE

Où les investigateurs découvrent l'existence d'un ancien culte païen, dédié au dieu Poséidon, et où ils doivent empêcher l'assassinat du doge.

En quelques mots...

La maison d'un proche du doge, Gabriele Barozzi a été incendié, et Icelio Tradenico, le cousin de l'ancien doge, a mystérieusement disparu. Après avoir rencontré le doge, les investigateurs explorent les ruines du palais et trouvent d'étranges objets qui n'ont rien à faire là. Ils découvrent ensuite que Gabriele Barozzi est un vil comploteur, plus enclin aux amitiés avec les carolingiens ou avec des membres d'une secte déviante d'un dieu païen, Poséidon. Ayant en leur possession un diadème de Poséidon, ils poursuivent leur enquête dans les environs de Venise, dans un bien étrange monastère de la lagune. Avec surprise, ils constatent que les moines sont loin de tous pratiquer la foi chrétienne...

Fiche technique

TYPE • Linéaire (investigation occulte)
PJ • 4 à 5 investigateurs byzantins et alliés
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

À l'affiche

Venise

La ville est le centre de cette aventure. Les investigateurs découvriront ses lieux les plus emblématiques, à commencer par le palais des Doges, l'église San Zaccaria et la Riva Degli Schiavoni. Ils pourront aussi découvrir dans la lagune le Monastère San Giacomo, centre secret de la maléfique Confrérie de Poséidon.

Gabriele Barozzi

Homme de confiance du doge, cet homme influent s'apprête pourtant à le trahir. Il est le chef secret de la Confrérie de Poséidon et en tant que tel, bénéficiant de la neutralité carolingienne, il s'apprête à prendre le pouvoir à Venise. C'est le plus grand ennemi des investigateurs durant cette aventure.

Icelio Tradenico

Il s'est lancé malgré lui dans le complot contre le doge actuel qu'il soupçonne d'être l'assassin de l'ancien doge. Il est convaincu que Gabriele Barozzi pourra apporter une ère de renouveau et de prospérité à Venise. Mais il est à moitié convaincu par cela, et il peut être convaincu par les investigateurs du danger représenté par les amis de Gabriele Barozzi. Si cela est, il pourra être le meilleur allié des investigateurs.

La Confrérie de Poséidon

Cette confrérie a des objectifs politico-religieux. Fort d'une communauté de plus de deux cent personnes sur Venise et sa lagune, le dieu révéré est Poséidon. Mais nul ne sait précisément qui se cache derrière ce dieu, peut être est-ce l'un des masques de Nyarlathotep à cette époque ? En tant que tel, cette entité veut semer folies et destructions à Venise pour son bon plaisir.

Guido Soranzo

Un homme acariâtre, profondément hostile aux non Vénitiens, mais qui peut toutefois aider les investigateurs si sa ville est directement menacée par des forces occultes ou des carolingiens.

Implication des investigateurs

Le gardien peut proposer aux investigateurs diverses raisons pour se rendre à Venise.

Par exemple, ils peuvent avoir été invités par le doge, au nom des bonnes relations qu'entretient Venise avec les byzantins.

Ils peuvent au contraire avoir été envoyés par un haut représentant byzantin (par exemple l'amiral Niketas Ooryphas) car ce dernier a entendu d'étranges rumeurs à propos d'une nouvelle attaque carolingienne sur la cité.

Ou alors, ils peuvent avoir sauvé dans la lagune un pauvre hère, aux prises avec des brigands. Ce dernier, à l'article de la mort, voit dans les investigateurs des personnes courageuses pouvant le venger d'un



Procession nocturne ne dit rien qui vaille. Tout bon aventurier le sait...

culte païen ayant grande influence à Venise. Ils apprennent de lui que la ville est menacée, et qu'ils sont les seuls à agir...

Dans tous les cas, les investigateurs ont pour instruction de rencontrer officiellement le doge, en tant que représentants officiels de Byzance. Ils seront alors conscients des problèmes que rencontre le doge : les menaces carolingiennes ou occultes ne devraient pas les laisser de marbre. Byzance n'a en effet aucun intérêt à voir Venise déstabilisée.

Enjeux et récompenses

Les enjeux et récompenses sont simples dans ce scénario : les investigateurs ont tout intérêt à lutter contre le culte. Car outre stabiliser une ville, cela leur apportera en tant que byzantins un important crédit à la cour du doge. Ce crédit rejaillira sur Byzance, car le doge a déjà un à-priori positif sur les byzantins. Ils découvriront à la fin qu'une menace encore plus grande s'est levée, le culte des Abominations.

Ambiance

Une ville qui se veut indépendante mais qui est tiraillée entre l'Orient et l'Occident.

Une ville où de nombreux cultes secrets pullulent, entre autres la Confrérie de Poséidon et le culte des Abominations, liées aux reliques convoyées d'Alexandrie. →

Préambule : Au Palais des Doges

Le gardien peut débuter le lancement de cette aventure avec la rencontre avec le doge en son palais. Ce dernier accueille les investigateurs, représentants de Byzance, dans la salle réservée aux dignitaires étrangers. Il apparaît très soucieux car, coup sur coup, ses subordonnés lui ont annoncé la disparition mystérieuse de deux de ses proches, Gabriele Barozzi et Icelio Tradenico. Sa police secrète lui a rapporté de curieuses rumeurs à propos de cultes antiques.

Malheureusement, l'enquête piétine, principalement parce que les agents du doge sont bien identifiés. Il accueillerait avec bienveillance l'intervention d'alliés de Venise, et est prêt à indiquer les quelques éléments à sa disposition, principalement ce qu'il sait à propos de Gabriele Barozzi et Icelio Tradenico. Ces derniers se sont toujours montrés de fidèles seconds bien utiles pour gouverner Venise et donc, pour le doge, ce sont des hommes au dessus de tout soupçon.

Gabriele Barozzi, âgé d'une quarantaine d'années, est un juge s'occupant d'affaires criminelles à Venise. Selon les témoins qui ont assisté à ses procès, il est impitoyable dans ses décisions : il ne se fait pas dicter les conditions par des aristocrates imbus d'eux-mêmes. Il est profondément religieux, et il lui arrive de passer de nombreuses semaines dans les monastères de la lagune pour expier les fautes que tout un chacun commet dans sa vie de tous les jours. En ville, il se rendait régulièrement au Monastère San Pantalòn. Son palais à San Marco a été récemment partiellement incendié, et nul ne connaît encore les coupables.

Icelio Tradenico est un noble s'occupant d'affaires maritimes, un usage très fréquent à Venise. Il possède trois navires qui voguent sur la Mer Adriatique et raportent des produits de Dalmatie, d'Istrie et de Grèce à Venise. Ces produits sont conservés dans des hangars de stockage (dans le quartier du Rialto). Depuis quelques semaines, pour le compte d'un ami malade (Roderico Cornaro), il administre également les Magazzini del Sale. À ses heures perdues, il est également un grand amateur d'art, son palais regorge de statues dites antiques. Il est donc un homme très riche, sans doute le plus riche de tout Venise. Pour cette raison, il recevait de nombreux ambassadeurs étrangers en sa demeure, mais cela semblait ne pas l'intéresser : seul comptait pour lui l'indépendance de Venise.

Le doge conseille aux investigateurs de se rendre au palais incendié (dans le quartier de San Marco) et d'aller dans les tavernes et auberges non loin de la Riva Degli Schiavoni, où Icelio Tradenico avait ses habitudes.

Enquête en ville

Pour bien comprendre les disparitions, les investigateurs peuvent aller en différents lieux de la ville et tenter de comprendre ce qui s'est passé. Ils auront avantage à enquêter sur les deux disparus, car les deux disparitions sont étroitement liées.

Selon le degré d'avancement de leur enquête, il est possible qu'ils soient étroitement surveillés par des membres du culte de Poséidon. S'ils comprennent trop vite, il est fortement possible qu'ils soient victimes d'une embuscade.

Les fidèles du culte

Ce sont des hommes du commun : des artisans, des bateleurs, des canotiers, des marchands itinérants,

des voleurs qui ne déparent pas par rapport aux autres habitants. Ils sont relativement discrets, ils savent comment monter des embuscades.

Le palais de Gabriele Barozzi

Le palais, situé au bord d'un canal, semble avoir été méthodiquement incendié. L'intérieur est entièrement dévasté : les différentes pièces sont encombrées de nombreux gravats. Il semble que le palais ait reçu des visiteurs peu avant l'incendie, qui devaient chercher désespérément quelque chose ou quelqu'un. Avec une fouille méthodique, les investigateurs pourront découvrir, après réussite de plusieurs tests de Trouver Objet Caché de curieux objets (des statuettes d'un homme en noir accompagné d'un taureau gigantesque, un diadème en fer noir sur lequel est gravé l'inscription « Neptune, pour la vie », et un parchemin en partie détruit relatant un projet d'alliance avec l'empire carolingien, avec l'objectif final de destituer le doge). Ce parchemin semble être resté à l'état d'ébauche, puisque le document n'est aucunement signé.

Les seuls en mesure d'identifier ces objets sont l'abbé du monastère San Pantalòn, l'abbé Guido Soranzo, ou l'ambassadeur byzantin, Nicolas Batatzes. Les autres, des joaillers, n'auront strictement aucune idée de la signification exacte. Pire, certains d'entre eux peuvent être en relation avec les membres du culte, qui avertis, pourraient tendre une embuscade aux investigateurs sur les canaux de Venise ou dans d'étroites ruelles sombres.

Les serviteurs, qui sont toujours au palais et qui tentent de remettre un peu d'ordre dans les pièces dévastées (quitte à détruire de précieux indices), se rappellent fort bien de la soirée d'il y a trois jours, au cours duquel Gabriele Barozzi a reçu en entretien privé Icelio Tradenico (l'autre disparu) et un moine portant un curieux pendentif en argent noir. Ils ont éprouvé une étrange impression, en voyant de près ce pendentif, à la fois de l'attirance et de la répulsion.

Les tavernes et auberges de la Riva Deglia Schiavoni

Ce quartier populaire est particulièrement fréquenté par les marchands, qui partent ou arrivent. Il existe en conséquence de nombreuses auberges, tavernes ou lieux de plaisirs (les maisons closes) qui sont fréquentées par les marins, à toutes heures du jour et de la nuit.

Les personnes de noble extraction sont vues de temps à autre dans ce quartier. C'était le cas pour Icelio Tradenico. Ils sont généralement accompagnés d'hommes de main (pour éviter les attaques qui sont toujours possibles) et de quelques marins (leurs subordonnés sur les navires).

Bien rare est celui dans le quartier qui ne connaît pas Icelio Tradenico. Contre quelques piécettes, il sera possible de trouver les deux établissements où il avait ses habitudes : « À la bonne chopine » et « Le repos des marchands ». À l'intérieur, il sera possible de recueillir quelques informations sur le noble : volontiers festif, il se sentait bien dans le quartier. Il venait une ou deux fois par semaine, parfois plus, et supervisait le déchargement de ses navires et l'acheminement des cargaisons vers ses hangars de stockage du Rialto.

Tous semblent désolés d'apprendre qu'il a disparu, mais beaucoup pensent que ce n'est que temporaire. Certains disent qu'il avait un important souci à régler, peut être un problème de vol d'objets antiques en son palais et auxquels il tenait particulièrement. Ils conseillent d'aller se renseigner auprès des servi- →

Les fidèles du culte

FOR 10 CON 12 TAI 12 INT 14 POU 13 DEX 13 APP 12 EDU 12 FOI 15
Points de Vie : 12
Principales compétences : Armes blanches 30 % (poignard dégâts 1D4+1), Discrétion 35 %, Dissimulation 30 %, Écouter 35 %, Parler Italien 60 %, Pister 20 %, Se Cacher 30 %, Survie 25 %, Vigilance 30 %


Fanatique

teurs de sa maison ou autour, dans son quartier.

Le quartier étant mal famé, il est possible que les investigateurs fassent de mauvaises rencontres, des brigands cherchant à les rançonner. Ils peuvent découvrir quelques possessions, quelques objets d'art appartenant à Icelio Tradenico en fouillant la planque des brigands (si tant est qu'ils les fassent parler et trouvent leur tanière).

Les brigands
FOR 13 CON 13 TAI 11 INT 16 POU 14 DEX 13 APP 14 EDU 14 FOI 12
Points de Vie : 12
Principales compétences : Armes blanches 35 % (poignard dégâts 1D4+1), Discrétion 35 %, Dissimulation 40 %, Écouter 35 %, Orientation 45 %, Parler Italien 70 %, Pister 40 %, Se Cacher 45 %, Survie 40 %, Vigilance 50 %

Les brigands

Ce sont des voleurs, qui sont à l'affût de toute proie qui pourrait leur apporter quelques piécettes. Ils ne vont jamais jusqu'au meurtre et tâchent plutôt d'effrayer leur(s) victime(s) pour obtenir leurs possessions... qu'ils revendent ensuite à bon prix sur les marchés.

Magazzini del Sale

En se rendant sur les lieux, les investigateurs peuvent obtenir des ouvriers l'adresse du propriétaire, Roderico Cornaro (qui a été remplacé il y a peu dans ses fonctions par son ami Icelio Tradenico). Ce dernier réside à quelques centaines de mètres de là. Ce vieil homme, sympathique et très accueillant, acceptera bien volontiers de répondre aux questions des investigateurs, indiquant qu'il est un ami des byzantins, surtout lorsque ceux-ci cherchent à venir en aide aux Vénitiens.

Roderico Cornaro, actuellement gravement malade, est un proche ami d'Icelio Tradenico. Il vante ses qualités, mais trouve aussi qu'il fait parfois trop confiance à ses amis proches (dont Gabriele Barozzi), et souvent ceux-ci en profitent exagérément. Heureusement, il n'apparaît pas aussi crédule lorsqu'il négocie avec les étrangers. Il est prêt à rendre service, en témoigne le coup de main aux Magazzini del Sale, en attendant que ses fils puissent prendre le relais.

Il connaît également Gabriele Barozzi mais il y a quelque chose qui le gêne en lui. Il n'arrive cependant pas à identifier ce qui cloche, peut-être son comportement toujours direct, sa ferveur religieuse exagérée ou les personnes qu'il reçoit en son domicile. Il n'aime pas Gabriele Barozzi et le fait clairement sentir. Il pense qu'il trame quelque chose qui pourrait menacer la stabilité de la République et, comme les deux ont disparu en même temps, il pense que, malheureusement, Icelio Tradenico est impliqué.

Les étrangers chez Icelio Tradenico

Les serviteurs affectés à la maison d'Icelio Tradenico (et en particulier celui qui les dirige, un homme au teint basané probablement originaire de Carthagie, Amtho) ont une excellente impression de leur maître. Ils sont inquiets de sa disparition. Ils sont ouverts à toute question que pourraient leur poser les investigateurs.

Amtho était l'homme de confiance de son maître depuis plus de quinze ans. il assistait à tous les entretiens que ce dernier avait avec les dignitaires étrangers. Il en est absolument certain : jamais il se laissait impressionner et/ou influencer par eux. Il apparaît moins affirmatif lorsque les investigateurs abordent le sujet de Gabriele Barozzi. Ce dernier était souvent invité de la maison, et jamais Amtho n'a été autorisé à écouter les discussions. Cet homme ne lui plaisait absolument pas, il ressentait quelque chose de faux en lui, comme s'il était un parvenu, un usurpateur qui n'avait rien à faire parmi la haute famille respectable Barozzi.

Monastère San Pantalòn

L'abbé Guido Soranzo, qui administre le monastère, est plus que réticent à laisser entrer les investigateurs car ils sont étrangers. Si l'un d'entre eux est moine ou prêtre orthodoxe, il est un peu moins réticent. Mais dans les deux cas, il veut une confirmation officielle, donnée par exemple par le doge ou une autre personne influente (comme Giovanni Orseoli, évêque de Venise, ou l'ambassadeur byzantin lui-même, Nicolas Batatzes).

Pour éconduire les investigateurs, il prétend que les moines ne peuvent être dérangés, ils sont occupés à recopier les textes saints. La réalité est toute autre : l'abbé ne tient pas que les recherches des moines (concernant des ouvrages du Mythe, comme le Livre d'Eibon, le Cthaat Aquadingen ou les Manuscrits Pnakotiques) soient révélées au grand jour.

Pour en apprendre plus, les investigateurs devront tenter de s'introduire par effraction pour consulter les ouvrages de la bibliothèque, à la recherche d'écrits éventuels laissés par l'un ou l'autre des disparus. Mais il y a de fortes chances pour qu'ils se fassent prendre, et là, ils auront à faire face à un abbé Guido Soranzo en colère, prêt à parler de cette intrusion inqualifiable auprès de l'ambassadeur byzantin en titre, Nicolas Batatzes.

Même si les investigateurs obtiennent une lettre officielle, l'entretien avec l'abbé Guido Soranzo sera des plus brefs. Peu aimable, il ne laissera pas aux investigateurs l'accès à la bibliothèque. Sur le sujet des disparitions, il se montrera à peine plus ouvert : il indiquera n'avoir jamais vu Icelio Tradenico. Quant à Gabriele Barozzi, il indiquera l'avoir vu au monastère deux ou trois fois dans les trois dernières semaines. Il refusera d'en dire plus.

Si les investigateurs lui présentent la preuve d'une menace du Mythe ou de l'existence d'un culte païen (par exemple les objets découverts dans la maison de Gabriele Barozzi) et/ou d'une menace politique (le projet d'alliance avec les carolingiens), il consentira à les aider un peu.

Il criera alors sa haine des carolingiens et des forces obscures, et se montrera un peu plus ouvert en ce qui concerne Gabriele Barozzi (mais pas du reste). Comme beaucoup en ville, il se méfie beaucoup de cet homme, et indique aussi qu'il avait l'habitude de se rendre dans un monastère de la lagune, le monastère San Giacomo. Il indiquera, amabilité de sa part, comment rejoindre ce dit édifice religieux.

En ce qui concerne les curieux objets, il dira qu'ils sont sans nul doute liés à un ancien dieu païen, le dieu des mers Poséidon (ou Neptune selon la mythologie romaine), et que le costume du moine décrit par les serviteurs de Gabriele Barozzi correspond précisément à la tenue des prêtres de cette ancienne religion.

Si les investigateurs n'arrivent pas à parler à l'abbé, ils peuvent toujours se retourner vers l'ambassadeur, qui les renseignera du mieux qu'il le peut sur les agissements de Gabriele Barozzi. Il pourra les diriger vers le monastère San Giacomo, et leur fournira même (s'ils le demandent) une escorte pour les protéger, car dit-il, le lieu peut être dangereux.

Le Monastère San Giacomo

Il n'est pas bien difficile de trouver le monastère dans la lagune. Un simple voyage en barque ou en gondole permettra d'atteindre une petite île couverte d'arbres et d'arbustes, et il suffira de se diriger vers l'extrémité orientale. →



La description du monastère

Nul ne peut accéder au monastère sans avoir été accepté par le moine de garde à la grille d'entrée. Ce dernier, Aurélio, est un simple d'esprit qui obéit aveuglément aux ordres qui lui sont donnés. Mais généralement, cette porte d'entrée est toujours ouverte, sauf lorsque des cérémonies en l'honneur du dieu Poséidon sont discrètement pratiquées, et donc Aurélio laisse souvent passer les voyageurs de passage et les moines venus d'autres congrégations.

Le monastère, protégé derrière un mur haut de trois mètres, est composé de quatre bâtiments disposés autour d'une cour centrale et d'un déambulatoire, avec un accès direct à la chapelle San Giacomo, qui est la plus ancienne construction du site.

La chapelle San Giacomo est un grand bâtiment aux murs gris, percés de grands vitraux colorés. L'intérieur est orné de représentations du saint. La nef et le transept arborent de nombreuses décorations, des moines en procession, suivant le Christ et San Giacomo. La crypte en dessous abrite selon la légende les saints restes du fondateur du monastère, saint Livio, mort il y a plus de 250 ans.

La légende est vraie : il y a bien une crypte avec la tombe du saint. Mais nul ne sait plus comment se rendre dans la crypte, excepté l'abbé du monastère, Iago Barozzi. Ce dernier sait également (de même qu'un petit nombre de moines) que l'île n'a pas toujours été consacrée à la vénération du Dieu unique : il y avait de par le passé un petit temple consacré à Poséidon. La crypte est tout ce qui reste de l'ancien temple du dieu.

Il existe aussi un petit oratoire, consacré à Saint Livio. Ce monument est en très mauvais état, des moines s'occupent activement de le restaurer. Derrière, il y a un petit trou dans la muraille, ce qui permet à des personnes extérieures au Monastère (comme des Profonds) de s'introduire discrètement la nuit dans le lieu.

Il y a également tout autour une douzaine de petites cabanes en bois avec d'étroites fenêtres et qui sont utilisées comme ateliers de stockage des produits manufacturés par les moines eux-mêmes (comme de l'huile d'olive et le miel local). Enfin, plusieurs parcelles de terre cultivées par les moines sont disposés tout autour, entre les bâtiments et les murs.

C'est dans les bâtiments principaux que se trouvent les cellules des moines. Celles-ci ont de petites fenêtres pour laisser filtrer un peu la lumière. Il y a une centaine de cellules, trois salles communes pour les réunions, deux réfectoires (un pour les novices, un pour les moines confirmés), plusieurs salles de prières et la chambre du père abbé. Il y a de nombreuses fresques, représentant principalement le Christ, la Vierge et San Giacomo.

Par moment, on peut ressentir, en particulier dans la chapelle, des odeurs de vase ou de poisson. La plupart des moines considèrent cela comme normal, du fait de la proximité de la lagune. Ce n'est en réalité pas le cas : une communauté de Profonds vit à l'extrémité occidentale de l'île, certains d'entre eux rôdent parfois de nuit tout autour du monastère, à la recherche de quelque proie à dévorer.

Les moines

Il y a environ une centaine de personnes vivant au monastère San Giacomo. Sa population se compose comme suit :

- soixante moines ayant déjà prononcé leurs vœux, selon la règle de Saint Benoît. Ce sont des fidèles ca-



tholiques (donc proches du pape) qui pour leur grande majorité suivent fidèlement les idéaux de Saint Benoît : pauvreté, chasteté et obéissance.

- vingt novices, en formation pour devenir moines,
- quinze familiers, des serviteurs laïcs logeant dans des cabanes en bois,
- cinq hôtes, parmi lesquels se trouve Icélio Tradenico, l'un des disparus. Ils partagent la vie de la communauté, sans s'y être engagés.

Le culte de Poséidon infiltre grandement la communauté monacale : trente moines n'ont que faire du dieu unique, leur dieu est Poséidon. Parmi eux, une dizaine sont des fanatiques, aux ordres exclusifs de l'abbé du monastère, Iago Barozzi (le frère cadet de Gabriele Barozzi). Il y a la même proportion parmi les novices et les familiers. Enfin, les hôtes (excepté Icélio Tradenico) sont tous des fidèles de Poséidon.

Une minorité de fidèles de Poséidon (soit l'abbé, les quatre hôtes, et dix moines) vouent un culte particulier aux « créatures » du dieu, des profonds. Ils leur sacrifient de temps à autre quelques voyageurs de passage et/ou des personnes s'étant montré par trop curieuses. Par exemple, des investigateurs posant trop de questions concernant l'existence d'un « soi-disant » culte de Poséidon au monastère ont de bonnes chances de devenir des mets de choix pour les profonds…

Les faux moines du Christ

Descendants des anciens Romains, ces moines méprisent tous les symboles de la foi chrétienne. Leur plus grand plaisir est de faire semblant d'avoir la foi. Ils ne dédaignent pas de frapper de vrais fidèles.

Iago Barozzi, comme quatorze autres habitants du monastère, feint d'être un fidèle serviteur de la foi chrétienne. Il est considéré par tous les moines comme un bon abbé, généreux et d'une foi à nulle autre pareille. C'est un homme plutôt grand et corpulent, qui parle souvent d'une voix forte et qui est connu pour ses sermons très inspirés : il cite →

Les faux moines du Christ

FOR 12 CON 12 TAI 16 INT 14 POU 16 DEX 14 APP 14 EDU 15 FOI 15
Points de Vie : 14
Principales compétences : Armes blanches 40 %, Bibliothèque 55 %, Corps à Corps 35 %, Culture Artistique 40 %, Discrétion 30 %, Écouter 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Orientation 50 %, Parler Italien 65 %, Perspicacité 55 %, Pratique artistique 30 %, Sciences Humaines : Religion 35 %, Sciences Occultes 20 %, Vigilance 40 %

Iago Barozzi

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	16	Piété	80 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Magie	13
Points de Vie	16
Santé Mentale	40
Conviction	80

Compétences

Alphabet Latin 80 %, Bibliothèque 60 %, Cartographie 35 %, Langue Maternelle (Italien) 70 %, Latin 65 %, Écouter 40 %, Interroger 50 %, Lire sur les lèvres 30 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Perspicacité 50 %, Psychologie 40 %, Savoir-vivre 40 %, Sciences humaines (administration et économie) 45 %, Sciences humaines (littérature) 30 %, Sciences humaines (Religion) 75 %, Vigilance 30 %

Combat

Arme blanche (légère) 50 %

toujours des passages de la Bible pour encourager dans la foi tous les moines.

Il voyage beaucoup, et est rarement au monastère (ces derniers jours, il a été vu en compagnie de son frère et d'Icelio Tradenico à Venise). Dans ce cadre, il prend toujours ses précautions, évitant de montrer son visage à des non fidèles (pour qu'il ne soit pas reconnu par un voyageur lorsqu'il revient au monastère).

Les deux disparus

Ils résident au monastère, et ils ne s'en cachent pas. Si le cousin de l'ancien doge, Icelio Tradenico, peut facilement être rencontré (par exemple lors du dîner au réfectoire), Gabriele Barozzi prépare avec discrétion la cérémonie au dieu Poséidon. Il n'est donc pas visible dans le monastère, mais est en dessous. Il ne s'encombre pas d'une pseudo fidélité au Dieu Unique, il le combat avec haine.

La cérémonie des prochains jours est importante pour lui à plus d'un titre : il sacrifiera les infidèles ou les traîtres au culte, et il espère que le dieu répondra à son appel, qu'il lui donnera le moment approprié pour finaliser son grand projet : la mort du Doge et le renouveau du règne de Poséidon sur Venise.

Pour empêcher cela, les investigateurs peuvent jouer les fouineurs, mais les moines sont très méfiants vis-à-vis des étrangers. Tous vouent une fidélité sans failles à leur abbé, qu'ils considèrent comme « un saint ». Des fouineurs auront tôt fait de les alerter, et il est possible qu'une embuscade leur soit tenue (ou qu'on leur fournisse un repas empoisonné pour se débarrasser discrètement d'eux) et qu'ils assistent à la cérémonie d'appel au dieu ... en tant que victimes sacrificielles.

Le seul qui puisse véritablement les aider est Icelio Tradenico. Il a aidé financièrement le culte, a contribué à son essor, croyant sincèrement que le dieu pourrait contribuer au renouveau de Venise, que c'était un dieu voulant le bien de l'humanité... Il peut être rencontré dans la forêt (il a l'habitude de marcher seul), au réfectoire (mais là les investigateurs devront se montrer inventifs pour lui parler) ou encore dans sa propre cellule (s'ils la découvrent). S'il est convaincu par les preuves des investigateurs, il les aidera sincèrement. Sinon, leur mort est programmée : il les livrera sans sourciller au culte. Dans la première hypothèse, il les aidera du mieux qu'il peut pour s'introduire dans le sous-sol. S'il est encore circonspect, la lecture du journal de « son ami » (dans le temple souterrain) devrait achever de le convaincre.

Le temple souterrain

Si le monastère entier de la surface est consacré au culte du Dieu unique, le sous-sol (dont la crypte) est entièrement dévolu à Poséidon. Les fidèles adorent le principe guerrier du dieu : il est pour eux « dominant ». En ce sens, la communauté vénitienne apparaît comme déviante et totalement hérétique par rapport à d'autres communautés mettant en avant les principes des éléments et de la nature (voir les traditions spirituelles dans *Byzance An 800*).

Le sous-sol est accessible du monastère via deux passages secrets : l'un se trouve sous l'oratoire de Saint Livio et l'autre dans la chambre du père abbé. Ce complexe comprend une grande salle de prière consacrée au dieu (une vaste grotte en fait), plusieurs chambres de sacrifices, des geôles pour emprisonner les ennemis du dieu (dont certains marchands ennemis du culte) et

De la communauté, déviante et du dieu

Si la communauté est déviante, le dieu l'est aussi, ou plus exactement, le dieu qui est révéré ici dans la lagune et à Venise n'est pas exactement Poséidon, mais une autre entité qui a pris sa place. C'est une entité du Mythe, Nyarlathotep, qui endosse en Vénétie le masque de Poséidon.

Cependant, malgré cette déviance hérétique, beaucoup pensent sincèrement prier Poséidon. C'est une double trahison que commet l'abbé (et d'autres qui sont dans la confidence), d'abord envers les chrétiens du monastère, avec l'existence d'une communauté de Poséidon, ensuite vis-à-vis des moines priant Poséidon, alors que la réalité exacte concernant l'Entité est toute autre.

quelques cellules de moines (dont celle de Gabriele Barozzi).

La chambre de Gabriele Barozzi

Cette chambre, située dans le saint des saints, non loin du temple de Poséidon, est richement meublée : une armoire en marbre noir, une bibliothèque remplie d'ouvrages du culte mais aussi concernant directement le Mythe (notamment un ouvrage : Poséidon et ses nombreux visages durant l'Antiquité), un bureau et deux fauteuils.

Le bureau est très intéressant, car il renferme le journal secret de l'aristocrate. Il relate, jour par jour, son combat pour le Dieu. Dans les dernières pages, son ton semble plus


Icelio Tradenico

exalté, car on sent qu'il touche au but : il a convaincu son ami Icelio Tradenico de l'aider, en lui masquant un crime très grave : son implication, en tant que membre du culte des Abominations (il résume sommairement dans le journal le culte et les objectifs), dans la mort de l'ancien doge. Il sous entend clairement que le culte de Poséidon n'est qu'une couverture pour un culte franchement inhumain, le culte des Abominations. Dans les dernières lignes, il indique son projet : tuer le doge alors qu'il sortira de l'église San Zaccaria, dès que le dieu lui donnera le signal.

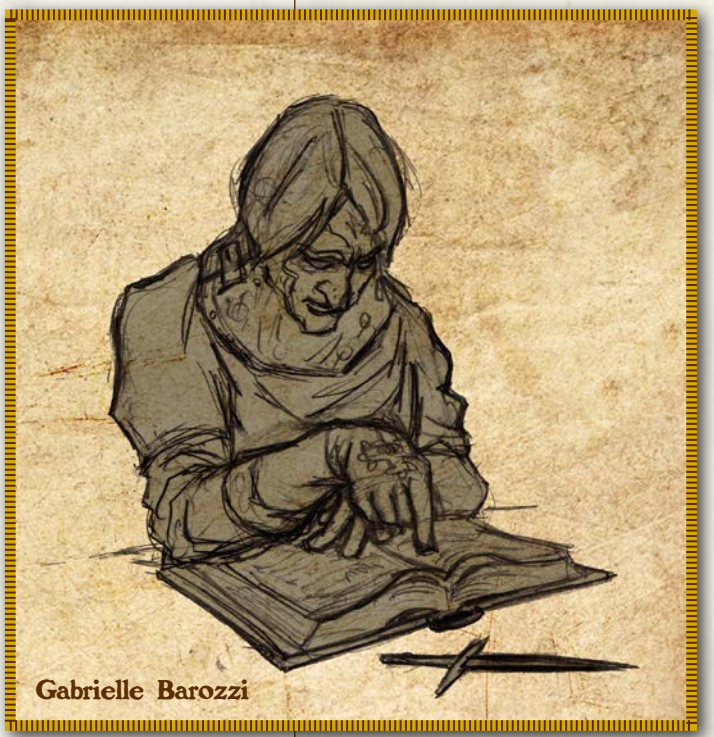
Il y a aussi un plan du temple souterrain, qui peut être utilisé par les investigateurs pour s'échapper plus rapidement, pour libérer les prisonniers ou pour trouver comment assister à la cérémonie secrète sans être vu.

Malheureusement, la chambre est toujours sous la surveillance de →

deux moines, qui se montreront hostiles face à des personnes qu'ils ne connaissent pas. Ils se montreront également hostiles face à Icelio Tradenico, qui selon eux n'a rien à faire là. Les investigateurs devront s'en débarrasser en toute discrétion, pour éviter que d'autres ne rappliquent.

Le temple de Poséidon

Les murs du temple sont en pierre noire, et décorées de nombreuses frises élégantes représentant le dieu dans des scènes de la mythologie (Poséidon refermant sur les Titans les portes d'airain du Tartare, la naissance du premier cheval, la naissance de nombreux héros dont Thésée et Protée, le dieu sur son char tirés par deux chevaux aux sabots de bronze et entouré de dauphins, le Minotaure de Crète).



Gabrielle Barozzi

Le sol, en marbre noir lui aussi, est tellement poli que l'on peut voir son reflet dedans. Il n'y a aucune statue ni aucun meuble, mis à part deux braseros entreposés à l'entrée et un autel de marbre noir où les fidèles adressent une prière au dieu.

Se cacher dans le temple, pour assister à la cérémonie ni vu ni connu est strictement impossible. Le seul moyen de le faire est de découvrir un petit passage secret, dissimulé dans la chambre du maître du culte, qui dévoile un étroit couloir conduisant derrière le temple, derrière une fresque du dieu. Mais là aussi, c'est très périlleux, car le prêtre de cérémonie peut activer de l'autel un petit mécanisme qui déclenche l'ouverture de la pièce secrète. Cela fournit de nouvelles victimes sacrificielles.

La chambre de torture

Cette pièce est très étendue. Elle contient une grande variété d'instruments de torture, tous en parfait état. Le centre est occupé par un sarcophage dont l'intérieur est garni de pointes acérées (une vierge de fer). Il y aussi un petit brasero, à proximité d'une dalle de marbre munie de menottes de fer, où on peut attacher des suppliciés, deux cages (une suffisamment grande pour se tenir accroupi, une autre debout), et quelques instruments de torture classique (chevalets, lanières de cuir, fouets, menottes pendant du plafond, etc.). Quelques accessoires sont posés sur un plateau (gourdins, tenailles, broyeur d'os, etc.).

Un homme massif aux bras puissants fait office de bourreau et de gardien des geôles. Il répond au nom de Frère Louis (son doux surnom est Brise Crâne). Il est assisté par trois gros-bras, sa garde rapprochée. Il apprécie particulièrement utiliser ses instruments de torture. Il est particulièrement inventif au cours

des séances, pour la plus grande souffrance des prisonniers.

Les geôles

Toutes les geôles sont étroites, sales, et dotées de solides barreaux en fer. Plusieurs prisonniers en haillons y sont détenus. Certains d'entre eux sont des taupes, placées là au cas où des ennemis du culte viendraient les libérer. Dans ce cas, ils retarderaient au maximum les autres, de manière à pouvoir alerter les gardes de la chambre de torture. Les autres sont de pauvres villageois ou des marchands ayant eu la malchance de rencontrer les adorateurs. Il y a aussi quelques moines qui ont eu la malchance de découvrir les activités suspectes de leurs ex-frères. Ils sont condamnés à être sacrifiés à Poséidon dans les jours ou heures qui viennent.

La tentative de meurtre du doge

C'est au cours de la cérémonie rituelle à Poséidon, rythmée par des chants orgiaques et en présence de tous les sympathisants du culte, que le dieu va faire connaître ses volontés concernant la Vénétie. Pour le satisfaire, des victimes sont amenées de force devant l'autel, et sacrifiées. Le dieu apparaîtra ensuite, dans un voile d'obscurité.

Il s'agira en réalité de « Saint Juste », jouant le rôle du Dieu pour tromper les fidèles. Ce dernier, faisant mine d'apprécier les sacrifices, déclame ses exigences : tuer le doge six années jour pour jour après l'assassinat de Pietro Tradenico.

S'ils ne sont pas faits prisonniers par les moines, il s'engage une course contre la montre pour sauver le doge, car ce dernier doit être tué dimanche prochain, après une messe à l'église San Zaccaria. Il ne reste qu'une poignée d'heures, un ou deux jours si vous êtes généreux, avant que le pire ne se produise.

Le scénario se termine par la tentative de meurtre du doge. Gabriele Barozzi et une dizaine de moines sont sur le parvis de l'église, prêts à lancer l'attaque contre le doge et ses proches fidèles.

Les forces en face dépendent de si les investigateurs ont réussi à revenir prévenir le doge ou non.

Par défaut (si les investigateurs ont échoué ou ont été suffisamment retardés par les adorateurs, ou par des problèmes divers), le doge est insuffisamment protégé, une dizaine de soldats tout au plus (bien qu'il puisse compter sur les fidèles).

Sinon, si le doge est convaincu, ce dernier met en place une défense implacable pour mettre en échec les adorateurs, en alignant des mercenaires et/ou en faisant appel aux forces militaires de l'ambassadeur byzantin, Nicolas Batatzes.

La tentative de meurtre s'engage dans les deux cas, les investigateurs auront leur carte à jouer, par exemple pour mettre en sécurité le doge et intervenir en force ensuite. Il est fortement possible que Gabriele ou Iago Barozzi n'interviennent pas directement dans la tentative, préférant envoyer des fanatiques au combat plutôt que lui-même.

Quelque soit le résultat du combat, les derniers jours laisseront leur trace sur Venise, et tous ceux impliqués connaîtront l'existence d'un nouvel ennemi redoutable à Venise : le culte des Abominations. Ses maîtres, s'ils ont été mis en échec, redoubleront de prudence dans l'avenir. Les investigateurs auront gagné un nouvel ennemi à Venise, mais aussi et surtout un puissant allié (le doge), qui saura s'en souvenir.

Eric Dubourg
***Illustrations et plan** Dorian Collet*

Gabriele Barozzi, un fanatique religieux

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	14	Piété	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	14
Points de Vie	12
Santé Mentale	30
Conviction	70

Compétences

Alphabet Grec 45 %, Alphabet Latin 60 %, Bibliothèque 40 %, Bureaucratie 40 %, Langue Maternelle (Italien) 75 %, Latin 45 %, Grec 30 %, Écouter 30 %, Interroger 40 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Orientation 40 %, Perspicacité 60 %, Savoir-vivre 40 %, Sciences humaines (Religion) 65 %, Vigilance 40 %

Combat

Arme blanche (légère) 50 %

Sortilèges : une dizaine de sortilèges du Mythe au choix du gardien

Bâtisses & Artifices n°10

Écologie d'un ual

L'Alleu de Bourbevieil

Bien souvent, tout commence par : « L'monstre de Bourbevieil ? Une drôlerie qui pleure des diamants... » Parfois, c'est : « paraît qui zont un dieu estrange du côté d'l'Alleu... » ; ou encore : « je sais quel homme pourrait vous aider, il réside à Bourbevieil... » Dans tous les cas, bienvenue dans cette petite seigneurie rurale sans importance, nichée aux confins de notre bien aimé duché.

Mais ce n'est pas le tout de s'y rendre pour se couvrir d'XP vite faits. Ça, c'est pour de la petite aventure sans lendemain. Dès lors que les choses deviennent sérieuses, on se rend vite compte qu'il y a de « vrais » gens dans le coin et qu'ils y vivent ! De fait, il devient important de réfléchir à l'entité qu'est la Seigneurie elle-même : un énorme écosystème avec ses hauts-lieux, à la fois communs et mystérieux, ses intrigues bercées entre grande politique et petites magouilles, et surtout ses habitants, terriblement humains de nature, ni bon ni mauvais, cherchant juste à vivre. La présentation de Bourbevieil est un canevas que vous pourrez broder à votre gré et nous ne détaillerons que certains lieux et personnages marquants. Appropriez-vous et cultivez ce terroir !

L'alleu

Les seigneuries se divisent en deux catégories : alleu et fief. L'alleu est une propriété acquise par héritage, libre de toute obligation ou redevance envers un suzerain. Le seigneur y est roi, administrateur, juge, et unique industriel. Le fief est une terre concédée par un suzerain à un vassal en échange d'obligations de fidélité mutuelle, de protection pour le suzerain et de services pour le vassal.

Le territoire ou d'en haut

L'Alleu de Bourbevieil est un territoire aux marches du Duché, perdu dans un environnement sauvage et oublié de la civilisation. Du nord au sud, une semaine de marche est nécessaire pour le traverser, et un peu moins d'est en ouest. Une vaste plaine (altitude moyenne de 200-300 m), couverte de forêts, d'étangs, de bocages et de tourbières se poursuivant sur la Baronnie de Berck, occupe le sud du territoire. Au nord, l'altitude monte jusqu'à 700 m pour former un ensemble de plateaux et de vallées où se groupe l'essentiel des implantations humaines.

Les Monts Ahkzars, massif montagneux en fer à cheval, culmine à 1 800 m (la Dent du Troll à l'est) et isole Bourbevieil au nord. De ces monts tombe tous les matins une épaisse brume qui recouvre la vallée. Les hivers sont rigoureux et les étés suffocants, malgré un soleil souvent timide, même au fort de la saison estivale. Deux cours d'eau irriguent Bourbevieil : à l'ouest, la Brane →


Q Gurakh
M Mine
Bourg Le Chateau
A
Dent Du Troll
Roi du Lac
B
Bourbeuel
Le Dessus
D
Moulin Pierre
C
Bucherons
L
J
Malpasse
Bourcroix
E
I
Pont au Troll
Valpoire
F
G
Le Thorn
K
Ferchaud
Foret de Seleighe
La Brane
Carriere de Pierre
O
Cercle de pierre
Vane
P
La Saline
H
Alleu de Bourbevieil

Sur la route

- Au détour d'un virage, les aventuriers peuvent croiser le coche de Biénor le centaure (concurrent de Davidii) qui assure le transport bimensuel des passagers suffisamment fortunés (2 PO / personnes - 8 maximum) sur le trajet La Saline – Bourg-le-Château (via Ferchaud et Bourcroix).
- Depuis peu, trois étranges journaliers parcourent l'Alleu en tout sens, allant de fermes en villages en offrant leurs services à qui le veut. Ils sont durs à la tâche et d'une honnêteté exemplaire. Il s'agit en fait de religieux prêchant pour un nouveau culte. Pensez aux Apôtres dans les toutes premières années du christianisme...
- Connaissez-vous Joseph Vacher ? Son équivalent rode et agit froidement dans l'Alleu depuis presque un an… (*http://fr.wikipedia.org/wiki/Joseph_Vacher*)
- Un soir de campement, les PJs font la connaissance de Rodrick et Le Petiot. Les individus sont franchement louches et VRAIMENT très curieux de leur présence dans le coin. Il s'agit en fait de deux membres de la Patrouille Franche en "sous-marin".
- Un membre du peuple Fey est attaqué par des loups. Il est blessé durant le combat et il faut le ramener parmi les siens au plus vite. Une bonne occasion de rencontrer la Reine des Feys.

qui rejoint dans la plaine sud le Thorn qui prend sa source non loin de la Dent du Troll. Un gigantesque lac borde la partie ouest des Ahkzars.

Bien que le territoire soit relativement vaste, l'implantation humaine est clairsemée, avec un peu plus de 1 600 habitants répartis sur l'ensemble. La vie y est rude et relativement fruste, ce qui joue beaucoup sur le caractère et les manières des autochtones. Autour des agglomérations, le territoire se couvre de champs cultivés et des troupeaux de vaches et de moutons paissent tranquillement. Les infrastructures permettent à l'Alleu d'être presque autosuffisant : une mine, des carrières, des forêts, un meunier, et même un magicien (enfin, pas tout à fait).

En somme, une seigneurie banale dans laquelle la vie y est si peu intéressante que même les voisins ne songent pas à y jeter un œil envieux. Ils passent de temps en temps, en général pour les marchés, mais guère plus. Pour les habitants, la grosse sortie se résume à un dîner endimanché chez le cousin du hameau voisin ou à la fête annuelle du village pour les récoltes (des moments festifs qui se raréfient). Pour sortir l'Alleu de sa torpeur, le seigneur a dernièrement émis le souhait de défricher plus avant les zones montagneuses et d'attirer de nouveaux sujets par une politique de location de terres à bas coût.

Le Seigneur Robert de Montepin. 4e du nom

Père de **Jeanne** (aînée souffre-douleur de son frère) et de **Robert 5e du nom** (petit arrogant insupportable), c'est un noble terrien sans envergure. Ses terres ont été offertes à son arrière-grand-père par le Duc de l'époque en récompense de sa fidélité en des temps difficiles. Le caractère quelque peu rustique, sanguin et indépendant de l'ancêtre semble avoir nécessité un éloignement salutaire loin de la ville, en espérant ne pas le revoir de si tôt. D'où le choix de l'alleu.

Bourbevieil étant une seigneurie banale, Robert a droit de ban et d'ost sur ses sujets. À ce titre, il a tout pouvoir sur eux (justice, police, militaire). Il a aussi toute liberté sur sa politique générale, sa gestion économique, son administration, son urbanisme, et sur les impôts et taxes locales. Néanmoins, tous s'accordent pour reconnaître la justesse de ses décisions et son souci constant du bien commun (sauf peut-être les marchands extérieurs qui le trouvent pour le moins protectionniste). Avec l'appauvrissement de l'Alleu, les taxes et droits se sont accumulés et des taxes s'appliquent désormais sur tout.

Les bourbeuleux

Tous humains, ce sont des gens qui vivent dans leur coin avec leurs habitudes et qui voient d'un mauvais œil le changement. Contrairement à ce que les aventuriers pensent au premier abord, ce ne sont pas des arriérés. Les marchands extérieurs les qualifient facilement de bornés, butés, bas du front, chicaneurs, roublards, et rancuniers. En fait, ce sont des gens du cru qui désirent simplement vivre paisiblement.

L'attitude méfiante envers un aventurier sera souvent liée au comportement de celui-ci. Couper à cheval à travers champs, effrayer un troupeau ou voler des patates est rarement bien vu… Malgré tout, ils éviteront tout conflit : « Sont pas d'cheu nous ceusse-là, pourquoi donc qu'y traversent l'pré au lieu d'prendre la route comme des zonêtes ? C'est point vide d'loucherie ces manières… Hein ? Bien l'bonjour à vous z'aussi

mes bons messieurs... Désolé pour l'traverse d'champs ? Ah zexcusez guère, y'a point malmort savez ! Pis c'moins long qu'par la route, hein ? »

Les voies de communication

La route principale, **La Vieille**, est une route parfois pavée, souvent embourbée, reliant Bourg-le-Château à La Saline. Un coche, **Davidii** (jeune fougueux), y passe tous les quinze jours, s'arrêtant aux divers relais. La route est relativement sûre, grâce à la **Patrouille Franche** (toujours suspicieuse envers les étrangers non accompagnés), même si quelques attaques ont été signalées récemment. Une autre route importante relie Malpassé à Ferchaud. Envahie par les herbes, elle n'est utilisée plus que rarement, essentiellement par le service de transport centaure **(P)**.

Doc Yafoirus est un colporteur/dentiste/médecin itinérant se déplaçant en carriole tirée par **Isabault**, sa mule. Il n'est pas un charlatan, enfin pas trop. S'il reste un commerçant, il confectionne aussi de vrais remèdes avec la riche pharmacopée naturelle de l'Alleu ou à partir d'ingrédients fournis pour l'apothicaire de La Saline. Il soigne les petits maux et possède quelques rudiments de médecine. En revanche, comme dentiste... Yafoirus est avenant, bon compagnon de voyage et colporteur de ragots locaux de premier ordre.

La Brane permet le transport de marchandises en période sèche dans les deux sens grâce à un chemin de halage et plusieurs écluses dans sa partie haute. Dans sa partie basse, on y descend les pierres des carrières et la saumure de La Saline (les deux plus grosses exportations) vers la baronnie de Berck. **Vigo** (50 ans, blagueur égrillard) est un batelier expérimenté à qui l'on confie les denrées onéreuses. La navigation sur Le Thorn fut abandonnée il y a longtemps. Les légendes prétendent que c'est dû à la présence d'une Vouivre aux abords.

Bourg-le-Chateau

A. Bourg-le-Chateau
971 habitants

Chef-lieu de la seigneurie, bourg moyenâgeux classique semblable à Bree dans Le Seigneur des Anneaux. Situé à deux kilomètres en contrebas du château, on y trouve la plupart des bâtiments administratifs. L'Aigle Froid et La Tourte Chantante, les deux auberges, se situent sur la place principale, à proximité du temple (ce qui énerve le prêtre). De cette place partent les quartiers bourgeois en direction du château, tandis que les quartiers marchands se déploient vers le nord, organisés selon les corps de métier, avec les ferronniers – guilde puissante ici – à la sortie du bourg. Au-delà, on retrouve les taudis où des sans-le-sou s'entassent. La prison et le palais de justice sont dans les quartiers sud.

Personnages notables

Maugléant, juge : ami d'enfance de Robert, homme droit et intègre au visage sévère. Magnanime et honnête, il s'est rapidement mis les marchands de la ville à dos.

Acquès, prévôt : petit barbichu incorruptible, chef de la sécurité dirigeant d'une main de fer la garde (**La Drakke Bleue**). Depuis sa nomination, même les bagarres d'auberge se font rares, ce qui n'est pas du goût de tout le monde.

Henry Demetrio, sergent : point faible du dispositif sécuritaire du bourg, ce moustachu à l'embonpoint certain a tendance à oublier de dire non à un verre.

Edéric Singe-ours, riche marchand : toujours tiré à quatre →

Allez Ferchaud !

En plus des grands marchés dans chaque bourg, des foires sont organisées à La Saline (début printemps), Bourg-le-Château (début été) et Ferchaud (début automne). Les trois bourgs s'y affrontent dans un championnat de soule plutôt rugueux (chaque équipe rencontre les 2 autres en 2 matchs).
La finale a lieu pendant les Jeux du Cercle de Pierres (fin automne, étrangeté climatique, le temps y est toujours doux et clément) en même temps que l'équivalent des jeux écossais (tir à la corde, jet de troncs, etc…). Ces jeux sont l'unique moment de rencontre entre les hommes et les Feys. Quant à savoir pourquoi cette réunion autour des Pierres, bien savant celui qui pourrait répondre autre chose que "c'est la Tradition... ".

épingles, représentant de la Guilde des ferronniers, en contrat avec la mine de fer, possède deux magasins en ville. Hors personnel seigneurial, c'est l'homme le plus puissant – et le plus riche – du bourg.

Zip et **Zap**, couple de troubadours : grands fils de fer, artistes itinérants offrant un spectacle dansant depuis quelques semaines. Certains habitants commencent à se demander pourquoi des itinérants ne quittent plus le bourg…

Père Paul, prêtre : vieil homme ridé à la paupière lourde, profondément bon, dans toute l'acception humaine du terme. S'il voit d'un mauvais œil la boisson, c'est bien parce qu'il s'inquiète de la santé de ses ouailles. Sa vision trop ouverte de la religion l'a fait « muter » ici par son Église.

B. Le Chateau de Bourbevieil

Ancien petit poste fortifié, ce château était somptueux jadis. De nos jours, plus personne n'a les moyens de l'entretenir, et il tombe doucement en décrépitude. Ses portes toujours ouvertes offrent une vue sur une véritable basse-cour avec poules, coq, cochons, trois vaches, un tas de fumier, et surtout **Rose**, vieille gouvernante acariâtre mais attachante, toujours assise sur un vieux tabouret face à l'entrée.

À l'intérieur du château, le mobilier de valeur a été vendu depuis longtemps et on trouve le strict minimum. Seule l'armurerie possède encore quelques objets de valeur, comme l'épée familiale. On prétend que des souterrains courent sous le château, mais personne n'a trouvé l'entrée. L'état intérieur n'est guère plus brillant que l'extérieur. Chose cependant sur le point de changer, car **La Saline (H)** est sur le point de s'enrichir suite à l'embargo sur le sel décrété contre le Duché. Les commandes devraient affluer et faire entrer beaucoup d'or dans les caisses de **Robert** si l'on en croit le Baron d'en bas… Robert envisage d'investir ses derniers deniers pour régler les ultimes problèmes locaux (il veut envoyer des étrangers discrets pour discuter avec le bourgmestre de La Saline, découvrir qui sabote les installations minières, etc.)

Autres centres urbains

C. Moulin-Pierre village. 147 habitants

Une trentaine de maisons sont plantées dans une trouée dans les Ahkzars. Leur exposition aux vents dominants explique la présence d'un majestueux moulin à vent. Bien que les changements brutaux de température et les sols caillouteux rendent la culture difficile, les rendements de blé et d'orge sont étonnants et Moulin-Pierre est devenu le grenier de Bourbevieil.

Millard, Maire : homme bourru n'appréciant pas que des étrangers perturbent la routine. Pesant lourd sur la subsistance de l'Alleu, les récoltes l'ont rendu presque aussi puissant que Robert.

Angal, meunier : autrefois bon vivant… et raciste, à présent dépressif… et très raciste. Sa fille adorée, Mélisse, est tombée enceinte de Durig, le chef des orcs **(Q)**. Lorsqu'elle lui a avoué la vérité, il l'a frappée de rage et elle s'est enfuie. Depuis, il raconte que les orcs l'ont enlevée, mais personne n'y croit vraiment, jusqu'à présent !

Mélisse : joli brin de fille au fort tempérament. Sa courte aventure avec Durig lui a fait réaliser qu'elle ne pourrait pas faire sa vie dans la tribu. Élever l'enfant aux cotés d'Angal n'étant pas une option, elle s'est réfugiée chez sa tante **Adèle** qui tra-

Le Roi du lac

Les **Feys**, appelés ici **Moorbogs**, ressemblent à des petits humains bossus, à la peau grisâtre, dotés d'ouïes et de doigts palmés. Ils sont capables de rester douze heures à l'air libre avant de perdre leur eau dans une horrible odeur de poisson pourri. Ils vivent dans une réalité miroir de celle des villageois, où l'eau et l'air ont échangé leur domaine. Chez les Moorbog, le lac est une bulle d'air emprisonnée sous un océan sans fond. Ils cultivent des jardins féeriques et élèvent des oiseaux. L'île au centre du lac est la citadelle souterraine inondée de leur roi. Si la magie des Feys venait à se tarir, l'eau du lac des hommes serait aspirée dans l'autre monde et il s'assécherait instantanément, tandis que la bulle des Moorbog disparaîtrait…

Suite marge page suivante...

vaille au château. Elle cherche à se faire engager elle aussi et est prête à révéler la fraude de son père sur les quantités de farine.

D. Le Dessus
hameau. 28 habitants. plus un

Ce petit cirque de maisons sur les contreforts offre une vue dégagée sur toute la vallée. Solitaires, les montagnards ne descendent dans la vallée que pour vendre la maigre production de leurs élevages et de quelques vignes. En son temps, le hameau fut un point stratégique de la défense seigneuriale et les ruines glacées d'une citadelle en témoignent. **Tit'Prat**, berger cinquantenaire manchot, est intarissable sur l'histoire du coin.

Rumeurs : la citadelle aurait été attaquée par des géants de glace venant d'une mine couverte d'une glace fabuleuse qui ne fond pas à la chaleur. Un marchand de l'oasis de Barma-la-Chaude est parti à sa recherche l'année dernière. Nul ne l'a revu. Sûrement la faute à l'orc velu de 4 m de haut rodant aux abords de la citadelle.

E. Bourcroix
bourg. 170 habitants

Petit bourg au croisement des deux voies commerciales principales. Un péage routier et fluvial lui permet de connaître une vie prospère et une croissance régulière. Une foire bisannuelle est organisée sur la grand'place par **Légros**, un marchand d'une intelligence extraordinaire.

Rumeurs : la foire commence à devenir plus renommée que la foire annuelle de Bourg-le-Château, dont les marchands auraient commandité les attaques sur **La Vieille** pour effrayer les marchands étrangers à l'approche de l'événement.

F. Valpoir
hameau. 45 habitants

Le hameau tient son nom du petit cours d'eau, La Poire, qui traverse la dizaine de maisons bâties en aplomb de son lit. Lors des crues soudaines, la rivière monte de plusieurs mètres et inonde tous les champs sur plusieurs kilomètres.

Rumeurs : leur liqueur de poire aurait des propriétés ésotériques dues aux sédiments répandus sur les champs par les crues.

G. Ferchaud
village. 132 habitants.

À l'origine, cette ville était la deuxième plus importante de la seigneurie, exploitant et travaillant le fer des mines aujourd'hui désaffectées. Au sein de sa double muraille, elle comptait presque 500 habitants. Depuis l'abandon des mines il y a des décennies, des quartiers entiers sont en ruine et seuls les bâtiments à l'intérieur des premiers remparts sont occupés.

Rumeurs : Robert prévoit une vaste urbanisation pour en faire une ville étape entre La Saline et Bourbevieil, lorsque le sel renflouera les caisses. Bourcroix parle de fermer le péage en « représailles anticipées ».

H. La Saline
bourg. 210 habitants

Pendant des siècles, La Saline fut nommée La Rance, ses terres salées interdisant toute culture. De nos jours, La Saline est en expansion depuis qu'elle extrait le sel de saumure du sous-sol de manière protoindustrielle, grâce à un savant de génie, Ruth Lesforth, qui découvrit un procédé tenu secret. Ville ouvrière avec une dichotomie marquée, une grande partie des habitants travaille dans les mines tandis que l'autre,

→

Suite...

Bien qu'invisibles l'une pour l'autre, les deux réalités sont imbriquées et partagent des empruntes olfactives. Lorsqu'un humain occupe le même lieu qu'un Moorbog, il sent une forte odeur de poisson. À la longue, cette expérience altère les êtres et leur apparence. Par le passé, les humains ont mis à profit le complexe souterrain et le lac aux eaux miraculeuses pour créer l'usine. Dans l'autre monde, cela a provoqué une atroce odeur de charogne. Le Roi du Lac s'est manifesté chez les hommes et les a menacés d'assécher le lac tout en leur promettant qu'il resterait prolifique s'ils respectaient les lieux. Depuis, les Malpassiens déposent des offrandes sur l'île et les Moorbogs apparaissent parfois pour aider un humain en difficulté sur le lac.

bourgeoise, vit du commerce du sel (exportation vers Berck).

Rumeurs : des hommes bizarres sont en ville depuis dix jours. On les a aperçus près des installations d'extraction. Espions industriels à la solde de Berck ou hommes de main de Robert pour protéger les lieux ?

I. Malpass
hameau. 31 habitants

Petit port lacustre de deux douzaines d'habitations sur pilotis, habité par seulement deux familles, les **Maras** et les **Beuchès**. Les Maras, pêcheurs peu causant, organisent tous les mois un marché au poisson où ils vendent les fameux doras (poissons volants à la chair délicieuse). Les Beuchès, encore plus mutiques, brassent avec l'eau du lac une bière forte à l'algue. Les villageois ne quittent jamais le lac et les marchands témoignent de leur aspect pour le moins étrange (« la première fois que j'ai vu un Malpassien, j'ai cru qu'une renoaille s'était levée sur ses deux pattes pour me gober ! »).

Sous certaines maisons est aménagé un tunnel étanche qui rejoint un réseau de galeries équipées de rails et de chariots de bois pourri. Toutes les galeries mènent sous l'île au centre du lac où se situait un complexe de traitement du poisson. Il y a très longtemps, le village était réputé pour ses préparations séchées. L'usine abandonnée a été transformée en lieu de culte où les pêcheurs adorent le **Roi du lac**. Toutes les semaines, ils font des offrandes sur une pierre bleue au plus profond du complexe.

Quelques haut-lieux

J. Pont au troll

Kramalius : troll de presque trois mètres, doté d'une peau aussi dure que la pierre. Bien plus intelligent que les trolls ordinaires, il était ingénieur en ponts dans son monde. Un chamane halluciné a voulu le sacrifier en le jetant dans la bouche d'une idole géante. Réveillé hagard et perdu dans les Ahkzars, il est arrivé sous le tablier du pont pour se protéger du soleil, après quelques jours d'errances. Il a décidé d'y rester.

Le fantôme d'Ardur. Ce chevalier venait se mettre au service de Robert, lorsqu'il traversa le pont où dormait Kramalius. Avisant le troll, il vit là une occasion de gloire et le défia. Le troll, pas hargneux pour un sou, refusa le combat et proposa un défi d'énigmes. Le troll s'avéra le plus malin... Humilié par la défaite, Ardur attaqua vicieusement Kramalius qui l'éjecta du pont. Lesté par son armure, Ardur se noya. Déshonoré, son fantôme revient tous les soirs défier le troll dans un duel d'énigmes que ce dernier gagne immanquablement.

K. Tour du mage

Cette tour n'est plus qu'une ruine dont seuls subsistent le rez-de-chaussée et un sous-sol. Le précédent propriétaire, **Hermanius**, fut un puissant magicien ayant perdu ses pouvoirs suite à une rencontre avec la **Reine des Fey** (la légende dit qu'il aurait lancé un puissant sort, sacrifiant ses pouvoirs en échange de l'amour de la reine, malheureusement immunisée aux charmes). Privé de sa magie, il voua le reste de sa vie à des expérimentations sur l'hybridation pour essayer de créer une Fey. Un de ses derniers essais serait Durig **(Q)**.

Rumeurs : « ah beh, la tour Herman, un vieux fou ç'ui-là, il r'gardait les petiotes goulûment. Un jour qu'il aurait trop lorgné sur la tite Misha, tou'le monde lui a rendu visite ! La tour a pas bin résisté longtemps, ni lui, j›vou'le dis ! » Certains disent

Liparius

Une étrange machine volante, un "proto-zeppelin", atterrit en catastrophe dans un champ. À son bord, le savant Liparius et sa petite famille. Liparius est une sorte de Léonard de Vinci, dessinateur et ingénieur en avance sur son temps, totalement farfelu, mais génial, qui fait ainsi une entrée remarquée et remarquable dans l'Alleu. Fuyant on ne sait qui ou quoi, il a décidé de se mettre au vert et ne tardera pas à obtenir asile de la part de Robert. Sa présence est un énorme atout pour le futur de l'Alleu même si de nombreuses catastrophes et aventures sont à prévoir avec lui...

qu'Hermanius a pu s'enfuir (et peut-être pas si loin).

Amala de Toll, Magicien de bas-niveau : Pourchassé dans la baronnie voisine, **Amala** s'est réfugié dans la vieille tour. Sans envergure, il ambitionnait de se terrer là, jusqu'à ce qu'on l'oublie. Alors qu'il cherchait un coin pour dormir, il découvrit le laboratoire souterrain et les notes d'Hermanius, ainsi que l'histoire des parents de Durig (qui est amnésique de sa jeunesse). Amala a décidé de poursuivre les expérimentations et le petit-fils du meunier l'intéresse particulièrement…

L. Le camp des bucherons

Une dizaine de cabanes de bois construites à l'orée de la forêt abritent quinze personnes. Les bûcherons travaillent par équipe de deux et sont toujours six sur la zone de coupe. Seul le contremaître, **Gérard**, immense gaillard à la voix aussi lourde que ses bras, est toujours présent au camp.

Rumeurs : certains bûcherons ont vu des lumières pas très naturelles alors qu'ils prospectaient au-delà du pont au troll. L'un d'entre eux aurait entendu les arbres parler alors qu'il donnait son premier coup de hache. Depuis, tous les bois qu'il coupe ont tendance à pourrir.

M. Les Mines

La mine de fer a fait la richesse de la Guilde des ferronniers de Bourg-le-Château, qui travaille avec **Minik**, l'exploitant sous contrat avec Robert. Un événement récent pourrait tout remettre en cause. Les mineurs sont tombés sur une caverne dans laquelle pousse un champignon aux capacités nutritives et médicinales exceptionnelles. Le baron voit dans cette découverte un moyen d'attirer du monde sur son domaine en créant des zones de bien-être où les nantis du royaume se délecteraient de mets goûteux et d'infusions antirides, prendraient des bains myorelaxants, etc. Bien entendu, les mineurs ne seraient plus utiles.



Minik, chef des mineurs : humain de très petite taille (demi-nain ?), puissant comme un taureau, c'est l'archétype du mineur. Résolument loyal envers ses ouvriers, il a balayé de la main la proposition de Robert de renégocier le contrat d'exploitation.

Événement : à l'arrivée des PJ, Minik et ses ouvriers peuvent →

La chasse sauvage

Tous les vingt ans, une fleur unique pousse dans la forêt : une belladone irisée d'or annonçant la venue d'un enfant « éveillé » qui, après avoir passé son adolescence à la cour Seelie, sera capable de servir de passerelle avec les Feys. À cette occasion, les Feys organisent une chasse sauvage pour enlever l'enfant et l'initier aux coutumes Feys. Mais l'initiation ne se passe pas toujours bien et certains enfants ne s'éveillent jamais. Leur esprit s'égare à jamais entre les deux mondes, incapable d'appartenir à l'un ou l'autre. **Ferylis** (semble éternellement jeune) est un ancien enfant éveillé qui a rejoint le village pour repérer le futur élu à chaque génération. Les aventuriers peuvent avoir entendu parler de la fleur et veulent la récupérer pour un puissant magicien qui a omis de leur raconter toute l'histoire. Ils peuvent aussi l'avoir détruite par inadvertance, causant la colère des Feys qui menacent de représailles.

Le groupe d'auenturiers

Ayant entendu parler de la Vouivre, un vaillant groupe d'aventuriers s'est mis en tête de la trouver pour la trucider. Bien équipés, ils utilisent le véhicule de chasse draconique présenté p224 du *Casus Belli* n°8. Ils sont bruyants, vaniteux, arrogants, sans gêne aucune, méfiants envers tout le monde et sans aucune once de politesse ou d›étiquette. Bref, ce sont des aventuriers moyens qui considèrent que tout leur est dû et qu'ils sont les Rois de l'aventure. Pour les caractériser, rien de plus simple : singez les PJ et appuyez fortement sur les petits travers rôlistiques des joueurs. Le tout est de faire comprendre aux joueurs qu'ils ne doivent pas se comporter en racailles…

s'être enfermés depuis 48 h dans la cavité et menacent de détruire le site. Le bourg est en effervescence et la guilde des ferronniers fait travailler tout son réseau (ainsi que des hommes peu recommandables) pour mettre fin aux problèmes d'approvisionnement.

M. La mine desaffectee

Au sud de Ferchaud se trouvent les anciennes installations minières de fer. Taries ou abandonnées ? Nul n'y est retourné depuis très longtemps. À vrai dire, même l'entrée est oubliée.

O. Cercle de pierre

L'origine de ces pierres dressées est un mystère pour tous les habitants de La Saline et ils les évitent tous : « c'qu'on connaît pas, faut pas l'déranger. Pas d'raison d'aller s'mettr' les Dieux à dos. » Elles servent à introduire une nouvelle dynamique dans la seigneurie trop tranquille. À vous de voir : pourquoi pas un portail avec un débarquement massif d'agresseurs, tête de pont à une invasion façon Chroniques de Krondor de Raymond E. Feist ? Au lieu de combattre, les PJ peuvent devoir prévenir le Duché urgemment.

Autres protagonistes

P. Les Centaures s. village de Bane

Leur village est dans les plaines du sud et on les croise régulièrement sur les routes. Ils ont une « société de transport » d'hommes et de marchandises, en particulier en charge du transport collectif et des marchands allant à Malpassé. Bien que pacifistes, ils font du business local et il n'est pas bon les arnaquer !

Irthan G'Rhu : Lors de la chasse annuelle organisée par le baron pour pérenniser les relations avec le peuple centaure, Irthan, un centaure, a sauvé d'une mort certaine le fils du baron, désarçonné par un sanglier enragé. En récompense, Robert, 5e du nom, en a fait son propre écuyer. Le centaure prend son rôle très au sérieux. Il vit au château et il s'entraîne sans relâche pour devenir chevalier. Malgré l'arrogance du jeune noble, il s'est pris d'amitié et garde toujours un œil sur lui.

Toutefois, les rumeurs vont bon train dans les villages. Passe encore de se faire transporter à dos de centaure, mais de là à les admettre à la table des seigneurs, beaucoup pensent tout haut qu'il n'en sortira rien de bon. S'il devait arriver quelque chose au fils du baron, il est certain que les centaures se verraient montrés du doigt.

M. La Tribu d'orcs s. village de Surakh

Elle est dirigée par un semi-orc, **Durig**, qui connaît très bien Robert.

Ils vivent leur vie en paix et « protègent » le nord du fief par leur seule présence en échange de denrées alimentaires et d'autres produits manufacturés.

Durig : Semi-orc massif, il menait une vie tranquille de chasseur jusqu'au jour où ses pas ont croisé ceux de Mélisse. Il est très amoureux, mais depuis un mois, l'objet de sa passion n'est pas venu au rendez-vous hebdomadaire. Cela le rend à moitié fou et il est prêt à tout pour la retrouver. Enlever la jeune fille par la force est une option, cependant il pourrait aussi abandonner sa tribu si Mélisse le lui demandait. Les obstacles sur son chemin, à commencer pas Angal, sont légion et seront autant d'occasions pour que la situation tourne au vinaigre…

Mo'Oshik : chamane de la tribu, la vielle est toujours assise à croupetons, telle une grenouille fripée. Elle n'était guère plus belligérante que ses frères de sang avant de trouver une idole géante dans les montagnes. Depuis, elle est hantée par la vision d'humains jetés dans la gueule béante de la statue, lui permettant d'accéder à un pouvoir quasi-divin… Pour en arriver là, il lui faut commencer par provoquer une guerre jusque là totalement improbable. La passion amoureuse du chef pourrait être le prétexte et elle le conseille de façon sournoise (et avec l'aide de décoctions renforçant son tempérament viril).



R. Les Feys s. foret de Seleighe

La forêt abrite les palais d'une cour Seelie dirigée par une Reine plutôt gironde, **Seieliane**. L'entrée du Royaume, dissimulée à la vue des humains, se situe dans les racines d'un arbre millénaire. L'intérieur du Royaume est à votre discrétion. Pacifistes, les Feys ne causent aucun souci tant que l'on ne cherche pas l'entourloupe. Bien que Seieliane se désintéresse des activités humaines, le charme de Robert ne la laisse pas indifférente…

Géraud « myvyrrian » G., Philippe Rat et Laurent « kegron » Bernasconi
***Illustrations** Dorian Collet*
***Cartographie** Fred Lipari*



TECHNIQUE

LE SYNDROME « 24H CHRONO »

Quand le scénariste perd le contrôle...

Il n'existe pas de technique unique pour écrire un scénario, qu'il s'agisse de cinéma, de BD ou de jeux de rôle. Et chacun de ces médias a ses spécificités. Il existe cependant une constante : le scénario est un outil technique au service d'une histoire. Certains scénaristes ont tendance à l'oublier.

Mon propos aujourd'hui n'a pas vocation à vous apprendre à écrire un scénario. Je ne suis pas forcément qualifié pour cela et il faudrait beaucoup plus que quelques pages. Mon objectif est plutôt de vous dévoiler un piège qui guette les scénaristes, ceux qui œuvrent à Hollywood ou vous-même, afin que vous puissiez agir en connaissance de cause.

Un piège retors

Ce piège, je l'ai appelé « le syndrome 24h chrono », du nom de la série TV éponyme où il m'est apparu pour la première fois de manière flagrante. Je me souviens m'être laissé embarquer par les aventures de Jack Bauer mais, à chaque fin d'épisode, en repensant à ce qui venait de se passer, j'avais l'impression de m'être fait flouer. À force de rebondissements et de retournements de situation, certains personnages perdaient toute crédibilité et l'intrigue devenait totalement improbable ou absurde. Ainsi, je me souviens de Tony, personnage sombre au début de la saison, parce que les scénaristes en ont fait un *bad guy* potentiel. Il agit de manière suspecte et va jusqu'à être en opposition avec le héros. Et soudain, coup de théâtre : Tony est en fait un chic type, qui est juste un peu « dâaaark ». Et puis, une fois le malaise passé, il devient même carrément cool. Et là, on se dit : « Mais pourquoi il a agit comme un gros suspect tout à l'heure si en fait, il est sympa et n'a rien à se reprocher ? ». En fait, c'est purement pour faire marcher le spectateur !

Dans le même genre, dans le premier épisode de la série, une séduisante méchante fait exploser en vol un Boeing 747 après avoir volé la carte de presse d'un journaliste allemand puis sauté de l'avion. L'objectif : usurper l'identité du journaliste, dont les méchants ont les moyens de reproduire les traits à la perfection. Ce qui est quand même très con, c'est qu'il y a quand même plus discret pour faire disparaître quelqu'un que de faire exploser un avion, ce qui va fatalement déclencher une investigation. Surtout lorsque l'objectif est d'assassiner un candidat aux élections présidentielles... On comprend que la production se fasse plaisir avec du spectaculaire mais si cette débauche se fait au détriment de la crédibilité du scénario, pas sûr que le plaisir du scénario soit au rendez-vous.

24 est une série bourrée d'exemples de ce genre pour la bonne raison qu'au démarrage, ni les scénaristes, ni les réa-

Références

À voir, pour le plaisir ou pour pouvoir décortiquer le scénario et le critiquer... *24*, avec Kieffer Sutherland – 8 saisons disponibles en DVD (coffret « intégrale », 69,99€) et saison 9 diffusée en mai et juin sur *Canal+*
Last resort, 1 saison disponible en DVD (20,00€)
Hostages, saison 1 disponible en DVD (25,99€)





lisateurs, ni les acteurs ne savaient ce qui allait se passer dans l'épisode suivant. Les scénaristes suivaient bien un objectif, mais ils écrivaient l'histoire au fur et à mesure de la réalisation, suivant le succès de la série et les besoins de la production. Ce qui explique des évolutions chaotiques dans la personnalité des personnages et un déroulement surprenant mais pas forcément en bien. Écrire un scénario de cette façon peut être stimulant pour un auteur mais cela comporte un gros risque de perte de cohérence dans le récit et dans le comportement des personnages.

Le phénomène n'est pas spécifique à *24*, on le retrouve dans d'autres réalisations et parfois pour d'autres raisons. En effet, dans de nombreuses séries TV ou films -et c'est également vrai dans les jeux de rôles- le scénariste, au lieu d'écrire une histoire, juxtapose des séquences, des idées fortes qu'il a en tête et s'évertue à les relier les unes aux autres, en intégrant les personnages qui vont avec. À partir de là, il essaie de trouver des moyens de les recaser dans une trame, d'en tirer une histoire. Sauf que la somme de plusieurs belles scènes ne fait pas forcément une bonne histoire !

Pourquoi il est méchant ? Parce que...

L'idée de cet article m'est venue l'été dernier, après avoir vu deux beaux exemples de ce syndrome. Dans *Wolverine, le combat de l'immortel*, le « grand méchant », qui se meurt au début du film, demande à son vieil ami Logan de lui donner le pouvoir qui le rend immortel. Logan refuse et tout pourrait s'arrêter là. Mais durant la nuit, une scientifique qui travaille pour le vieil ami en question injecte une saloperie au super-héros pour →

Mode Plan ?

Si je vous dis «Mode plan» dans Word*, ça vous parle? Peu de mes relations utilisent cet outil pourtant génial pour la construction d'un scénario, d'un background ou de tout ouvrage écrit d'ailleurs.
En mode plan, il suffit d'appliquer à une ligne, d'un coup de flèche, un « niveau » pour en faire un titre de rang 1, 2, 3, 4 ou 5 (ou 6 et + mais ça deviens moins efficace), ou bien du texte courant.

A- Deux avantages de conception:
1/ Ça force ET ça aide à hiérarchiser ses idées, en commençant l'écriture par des titres et sous-titres/concepts parlants et cohérents.
2/ Ça permet, au fur et à mesure que viennent les idées, de ranger directement ce qui pourraient n'être que de simple «notes» directement au bon endroit, facile à retrouver et déjà là où on en aura besoin en jeu, tout en relisant au passage les autres idées voisines dans le plan, qu'on aurait pu oublier.

Suite marge page suivante....

inhiber ses pouvoirs sans qu'il ne s'en rende compte. Après quoi, le vieil ami meurt. Enfin, c'est ce qu'on dit à tout le monde. Là-dessus, on déroule le film à coup de scènes d'action et, à la fin, on se rend compte que le vieux n'est pas mort et a tout mis en scène pour attirer Logan dans un piège pour absorber son pouvoir. Euh... oui, mais... au début de l'histoire, Logan, il dort bien chez le vieux, non ? Et là, la méchante scientifique lui a bien injecté un truc sans qu'il ne s'en rende compte, non ? Pourquoi les méchants, au lieu de lui injecter un truc qui va l'affaiblir pour mieux le capturer ensuite, ne l'ont-ils pas neutralisé tout de suite, tant qu'ils y étaient, pour pouvoir lui piquer son pouvoir directement ? Réponse : parce que, du coup, il n'y aurait pas eu de film !

C'est un exemple typique d'histoire qui va de rebondissement en rebondissement et qui se laisse regarder. Cependant, si on creuse un peu, elle s'effondre. Dans le même genre, la série *Last resort*, diffusée l'été dernier sur *Canal+*, repose sur un concept intéressant : un sous-marin nucléaire US reçoit l'ordre de lancer des missiles nucléaires sur le Pakistan. L'ordre arrive par un réseau de communication secondaire, ce qui n'est censé arriver que si Washington a été rayée de la carte. Or ce n'est pas le cas. Le commandant du sous-marin et son second sentent un coup fourré et refusent le tir. Une intrigue de pouvoir s'installe alors et l'intrigue aurait pu être sympa. Sauf qu'elle se délite rapidement... On enchaîne des situations plus ou moins invraisemblables et, lorsqu'arrive le dernier épisode, on se rend compte que personne ne complotait contre le Président, qui était visiblement au courant du tir et, du coup, on ne sait pas pourquoi il voulait tirer sur le Pakistan ni pourquoi il n'a pas utilisé la voie « normale » pour donner des ordres au sous-marin, ce qui aurait évité le questionnement du capitaine...

Le syndrome « 24h chrono » dans le JdR

Ces exemples viennent du cinéma ou de la télévision, mais notre loisir est exposé exactement aux mêmes risques et les scénarios du commerce n'en sont pas exempts. J'ai en tête notamment le 5ème tome de la campagne *L'héritage du feu* pour *Pathfinder*, dont l'intrigue toute simple est de s'échapper d'un grand donjon. Basique me direz-vous ! Oui, mais ce qui m'a dérangé dans la structure de ce donjon (ou au moins celle du premier niveau), c'est qu'on a la forte impression qu'elle a été pensée d'abord pour le scénario, donc pour

Diagramme de GANTT

Le diagramme de GANTT est un outil de gestion de projet que j'aime beaucoup car il permet de synthétiser l'ensemble d'un projet et d'en assurer le suivi. Initialement, dans le cadre d'un projet, il s'agit de répertorier les différentes actions qui composent ce dernier et, pour chacune d'entre elles, de définir le calendrier dans lequel elle s'inscrit et les ressources (humaines, matérielles, financières…) qui lui sont attribuées. Cet outil peut très bien être utilisé dans le cadre de l'écriture d'un scénario de jeu de rôle, par exemple pour gérer le déroulement chronologique de plusieurs intrigues ainsi que les personnages qui y sont liés.
Pour réaliser le diagramme, il existe un petit logiciel gratuit, GANTT Project, mais vous pouvez tout simplement utiliser un tableur classique.
http://www.ganttproject.biz/

empêcher les PJ de sortir, et non pour son utilité première, à savoir servir de coffre-fort géant au propriétaire des lieux. Et donc pour empêcher un intrus d'entrer. Tous les pièges et énigmes que vont devoir affronter les PJ sont bien sympas, mais en réfléchissant à l'envers, on en vient à se dire qu'il faut être débile ou cinglé pour concevoir sa cave et son coffre-fort de cette manière ! Et ce genre d'arrière-pensée peut gâcher le plaisir de jeu, tout comme il gâche le plaisir de regarder un film ou une série.

Toujours est-il que chacun d'entre nous (ou en tout cas, ceux qui s'essaient à l'écriture de scénario) peut être tenté, à un moment ou un autre, de se laisser entraîner par le mécanisme séduisant que je viens de décrire. Si l'objectif est « l'action avant tout » et que ni vous ni vos joueurs n'êtes trop regardants sur la cohérence de certains points de détail, voire de l'intrigue dans son ensemble, alors tout va bien. Sinon, si vous avez des joueurs pinailleurs qui ne manqueront pas de vous allumer au moindre truc qui semble ne pas tenir la route (tel cet ami qui contestait plusieurs points de base de l'univers de *Polaris*, parce que scientifiquement il trouvait ça absurde…) ; voici quelques conseils, qui apparaîtront peut-être rudimentaires, mais qui peuvent faire la différence.

Raconter… une histoire

Il me semble que c'est le point le plus fondamental mais, comme c'est également celui qui peut paraître le plus évident et le plus banal, je voudrais insister tout de même. Pour écrire un bon scénario qui tienne la route, il faut avoir une histoire complète à raconter. Je précise une histoire « complète », car la genèse d'un scénario, c'est souvent une ou plusieurs scènes fortes dans l'esprit du scénariste. La question est alors : « Que faire de cette ou de ces idée(s) ? »

L'assemblage. L'un des gros défauts que j'ai pu voir dans certains scénarios du commerce est probablement lié à la volonté de faire mieux, de frapper plus haut, plus vite, et plus fort que les scénarios précédents. On a tous en tête certains scénarios, certaines campagnes mythiques. Inconsciemment ou pas, un scénariste peut être tenté de faire encore plus fort. Il y a une forme de pression morale. Et c'est la surenchère de scènes fortes, qu'on peut voir au cinéma, dans les séries TV, mais aussi dans le jeu de rôle. Ces scènes fortes viennent aux scénaristes en amont de l'écriture d'une histoire. Elles lui sont suggérées par un événement auquel il est confronté, une émission de télévision, un paysage… Il les accumule et, au moment d'écrire une histoire, il va décider de les utiliser. Le problème, c'est que ces idées n'ont en général pas de lien entre elles et le scénariste va devoir en créer un, ce qui ne coule pas de source. Le risque, comme j'ai pu le voir dans des scénarios de *COPS* par exemple, c'est que ce lien va être très artificiel. Et pour cause : l'assemblage de scènes fortes ne créé pas nécessairement un scénario fort !

Maîtriser son pitch. L'autre point de départ typique de l'écriture d'un scénario, c'est un *pitch*, une idée forte qui lance l'histoire. C'est un concept, comme celui de *Last resort*, par exemple. Le pitch est un bon point de départ pour écrire une histoire, mais ce n'est pas un élément suffisant. En effet, le scénariste doit ensuite déterminer son objectif, c'est-à-dire ce vers quoi l'intrigue doit tendre. Cet objectif est nécessaire pour permettre l'écriture des épisodes constituant le corps de l'histoire de manière cohérente ; s'il est trop imprécis, on court un risque important de se perdre en route.

Ainsi, la série TV *Hostages*, diffusée récemment sur *Canal+*, partait sur un pitch alléchant : la famille d'une chirurgienne est prise en otage →

Suite….

B- Deux très gros avantages d'utilisation en écriture:
1/ Un menu et des boutons + et - permettent de « développer » ou « réduire » globalement ou individuellement chaque titre/sous-titre pour en voir le contenu complet. Il est donc possible d'avoir sous les yeux juste les titres de niveau 1 du doc, mais les titres de niv 1, 2 et 3 de certains chapitres pour détailler des plots particuliers, et de ne développer complètement tous les niveaux et le texte que du paragraphe précis où l›on écrit, avec bonne vision des détails, intrigues, PNJ ou points de règles liés ou proches de l›idée qu›on note.
2/ Il suffit de cliquer sur un titre ou un sous-titre et de le déplacer ailleurs dans le plan pour que tout son contenu suive. Et ça c'est puissant ! Par ex. j'ai inventé, en ville, une auberge, qui au fil des PNJ ajoutés devient un repère de contrebandiers. J'ai aussi un sous-paragraphe sur la vie des docks, finalement le coin idéal pour la Guilde des voleurs, Guilde en partie liée à des nobles (du quartier chic), et que j'avais pour l'instant rangée dans «Divers pouvoirs citadins».
Il me suffit de créer un titre «Ecologie de la pègre» et d'y regrouper en 3 glisser-déposer mes trois sous-chapitres pour en faire un chapitre cohérent, et du coup prendre conscience de manques dans leur vie quotidienne: messagers discrets entre les divers lieux/quartiers, souterrains, charettes à double-fond, etc.

Suite marge page suivante….

Suite....

C - Et en cours de jeu.
En jeu, enfin, même si une version papier est plus pratique, avoir le plan complet sur un netbook et pouvoir zoomer/dézoomer en 3/4 clics sur des points à venir du scénario ou des détails du background est un gros atout pour ne pas être pris de cours!

** Eh oui, ça fait du mal de faire de la pub à Microsoft, mais si le gratuit Open Office sait créer des titres et sous-titres et reconnaître ceux de Word (on peut donc appliquer la méthode A), il ne possède hélas pas de mode plan, et donc cette capacité de la méthode B de développer/refermer les sous-titres d'un chapitre...*

pour forcer cette dernière à assassiner le premier ministre sur la table d'opération. Si la machine est efficace, on se dit rapidement qu'on est dans une nouvelle version de *24h Chrono* et, au fur et à mesure, le téléspectateur se demande où on veut l'emmener. Lorsqu'on apprend que le chef de la sécurité du premier ministre lui-même trempe dans le complot, on se dit que l'histoire aurait pu être réglée plus simplement dès le départ. Mais évidemment, il n'y aurait plus eu de série ! Et alors que la série enchaîne les rebondissements, on comprend que les scénaristes n'ont pas vraiment d'objectif, ce que confirme le dernier épisode, sauf peut-être celui de lancer une saison 2 !

Raconter... des personnages

Pour raconter une bonne histoire, il ne suffit pas d'éviter les pièges que je viens de décrire. Raconter une histoire, c'est aussi raconter des personnages. Dans le JdR, il importe donc de bien définir les PNJ de l'histoire. Certes, il faut les décrire, physiquement et mentalement, et éventuellement déterminer les statistiques de jeu qui en découlent. Mais surtout, il faut définir leur histoire et déterminer ce qui les motive, leurs objectifs dans le scénario, les personnages avec qui ils ont des interactions... Ce sont eux qui vont vous permettre d'animer l'histoire. Ce sont eux qui vont déterminer le point de départ du scénario et qui vont en conditionner le déroulement. Si l'on écrit le scénario en considérant le point de vue et l'objectif de chaque PNJ, on a plus de chance de raconter une histoire cohérente que si on le fait en partant de l'objectif narratif du scénariste.

Ainsi, pour reprendre l'exemple de *Wolverine,* si je considère le grand méchant, son but est d'obtenir de Wolverine son immortalité. Et si celui-ci ne veut pas la donner, alors il faudra la lui arracher. Dans cette hypothèse, le grand méchant va lui envoyer un sbire pour le neutraliser. Si je suis attentif à ce que j'écris et que je travaille du point de vue des PNJ et non de mon envie de scénariste de caser des scènes d'action, il n'y a aucune raison pour que j'écrive le scénario tel qu'on le voit dans le film. Si je veux que mon histoire puisse durer, il va falloir que j'amène un élément qui va compliquer la tâche au grand méchant et qui va faire que le héros, Wolverine en l'occurrence, ne pourra pas être neutralisé au début de l'intrigue et va s'échapper. Et à partir de là, le scénariste va effectivement pouvoir mettre en place les différents rebondissements qu'il a en tête et raconter une histoire cohérente.

Raconter... avec un schéma

Au départ, une histoire, c'est souvent simple. Un fil principal, deux ou trois personnages. Facile à gérer ! Et puis rapidement, on complique les choses : on ajoute des intrigues secondaires et les personnages qui vont avec, sinon, ce ne serait pas drôle. C'est là qu'on risque de perdre la cohérence du récit, car en songeant à de nouveaux éléments, on risque de perdre de vue certains personnages ou leurs objectifs. Pour ne pas perdre le contrôle de sa machine infernale, et réussir à pondre un scénario cohérent, le scénariste doit avoir de la méthode. Il n'y en a pas une en particulier, chacun doit utiliser les outils qui lui conviennent.

Simplement, je vous invite tout d'abord à prendre des notes, à rédiger des fiches pour définir vos PNJ (cf. ci-dessus), et ensuite à dessiner un schéma de votre histoire, qui vous permettra de la parcourir dans son ensemble d'un simple coup d'œil. Si l'histoire comprend de nombreux PNJ, il peut être utile de

Le faux scénario

Parfois, lorsqu'il conçoit un scénario, l'auteur s'emballe. Il prévoit déjà tout ce qui va se passer, la manière dont les personnages réagissent... Il imagine tellement bien l'histoire qu'il ne laisse pas tellement de marge de manœuvre aux joueurs. Dans le meilleur des cas, cela donne lieu à un scénario hyper linéaire, dans le pire, ça donne lieu à une nouvelle, un mini-roman ou encore une pièce de théâtre laissant tout juste de la place à un peu d'impro au niveau du *roleplay*. C'est ce que j'appelle un « faux scénario » et il va nécessiter pas mal de boulot au MJ pour être jouable.

Toute la difficulté d'un scénario de jeu de rôle est de trouver un équilibre entre le côté technique (la présentation des différentes options du scénario, les lieux, les PNJ, les déroulements possibles...) et le souffle de l'intrigue. L'histoire ne peut pas être pré-écrite, pour permettre aux joueurs de la créer en interaction avec le MJ, mais le scénario doit donner les éléments qui permettront cette création, e tout en pensant bien à donner une cohérence d'ensemble à l'histoire qu'on va raconter.

dresser un organigramme qui résume les interactions entre les différents personnages. De même, si l'intrigue est composée de plusieurs sous-intrigues dont les déroulements se chevauchent, vous pourrez également utiliser un outil comme le diagramme de GANTT, qui vous permettra de voir qui fait quoi à quel moment.

Ces outils n'ont rien de magique et ne vous garantiront pas d'écrire un scénario cohérent et efficace. En revanche, ils vous permettront de vous interroger sur la pertinence de vos développements et de vérifier que l'intrigue tient la route. En bonus, ils vous faciliteront la tâche lors de la rédaction, puisqu'ils vous permettront également de vérifier que vous abordez bien tous les aspects de l'histoire dans votre scénario. En effet, dans une intrigue à tiroir avec des personnages multiples, on a vite fait d'oublier telle ou telle piste, PNJ ou option au moment de la rédaction. Si vous les avez prévus au « brouillon » via une fiche ou un schéma, vous devriez y penser.

Conclusion

Voilà, vous êtes parés ! Désormais, vous n'avez plus d'excuse : maintenant que vous connaissez le danger, votre prochain scénario doit pouvoir se tenir et résister aux reproches tatillons de chacun de vos joueurs. Il vous suffit de bien penser aux quelques éléments que je viens de vous présenter : racontez une intrigue (pas un patchwork de scènes d'action entrecoupées de moments d'enquête, de diplomatie ou de romance) basée sur l'histoire et les objectifs de plusieurs personnages, en vous assurant de sa cohérence interne. Une fois que vous avez pu vérifier que tout ça tourne bien à partir de vos fiches et schémas, il ne vous reste plus qu'à écrire le scénario. Tout n'est pas joué pour autant, car il vous faut alors éviter un piège majeur : écrire un faux scénario. Mais ceci est une autre histoire ! (cf. l'encadré)

Marc Sautriot & Didier Guiserix
***Crapous** Didier Guiserix*



Les conseils de
PAPY DONJON

ARS MAGICA EST ARS FRAUDIS⁂

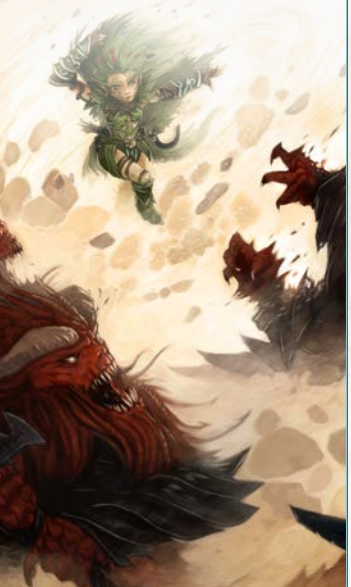
À esprit malin, rien d'impossible

Pour D&D, Pathfinder JdR et OGL3.5

T'es un filou toi, ce n'est pas pour rien que tu préfères la boîte rouge à Pathfinder *ou à D&D4. Dire que je pensais que t'étais un vrai old schooleur, un pur, un dur. Que ton tatou « Otus Rules » n'était pas là que pour te donner un air rebelle. En fait, t'es juste un naze qui veut se faire un dragon à coup de projectile magique. J'ai l'impression qu'il va falloir que Papy Donjon mette les choses au clair !*

Jouer à *Donjons & Dragons l'Assemblée*

Le « build » en JdR s'apparente au « deck building » de *Magic The Gathering*. Il vise à monter son personnage comme on monte un deck, commençant dès le premier niveau à créer des combos qui seront disponibles à haut niveau et permettront de réaliser des carnages dignes d'un dieu.



C'est vrai qu'on ne peut pas dire que les pères Gygax et Arneson brillaient par leur clarté « rulistique ». C'était même plutôt minimaliste dans les vieilles éditions. Et ce n'est pas Eric, Tommy ou Franky (ça sonne comme un boys band country, mais c'est de Holmes, Moldvay, et Mentzer que je parle) qui ont fait mieux. Alors pendant des années, on s'est farci des descriptions de sorts dignes de *Dora l'exploratrice RPG* et, surtout, les joueurs qui vont avec.

Abusus non tollit usum⁂

Les anciennes versions de donj' (*OD&D*, *D&D*, et *AD&D*) étant truffées de « failles », il y a toujours eu des malins qui en abusent pour déjouer le super plan que tu as passé le week-end à monter (au lieu d'aller voir mamie la liche). Tu les vois, ceux-là ? Ceux qui passent la séance le nez dans les règles à la recherche du pot de pus à jeter sur un MJ dépité. Les mêmes qui finissent avocats, je crois.

Pourtant, une fois par génération, il y a des idées futées, comme d'utiliser une chandelle pour dévoiler les passages secrets (pas si bateau en 1974). Alors loin de papy l'idée de critiquer l'ingéniosité et la créativité des joueurs, au contraire, il faut les encourager. Ce sont ces joueurs qui permettent d'avancer.

Ce qui gêne papy, c'est plutôt qu'on pervertisse l'âme du sort pour en faire quelque chose de bien plus puissant que prévu à son niveau. Pas toujours facile pour le MJ de trouver la réponse adéquate, de sortir LE truc qui cloue le joueur sur place (et le personnage avec), alors que ce dernier balance sa vision fallacieuse des règles. Et ça arrive aussi avec les dernières règles en date, même si elles essaient bon an mal an d'intégrer toutes les idées tordues de deux générations de joueurs.

Si ce n'est pas écrit que je ne peux pas, je peux !

On ne la fait pas à papy, je lançais déjà des *silence* sur la belle-mère quand on te talquait les fesses. Donc sur quoi te concentrer pour ne plus perdre la séance à palabrer après un sort de *rapidité* lancé en triple pour donner huit attaques par round au guerrier ? Tout ça parce que « ce n'est pas marqué dans ma *Holmes* qu'on ne peut pas ! » (je te le dis de suite, on ne peut pas).

Discerner le malin du fourbe : c'est la première chose à faire, car on ne réagit pas pareil face à un Kasparov ou face à un Régis Robert. Le malin, c'est celui qui lance un *Rapetissement* sur la pointe de sa flèche pour qu'elle reprenne sa taille initiale, une fois le sort expiré, en déchirant la chair de l'ennemi blessé. C'est aussi celui qui crée une *Bouche magique* dans son dos pour le prévenir en cas d'attaque sournoise. Ok, c'était dans *Dragon*

Magazine, mais il s'en est souvenu. Celui-là, je te conseille de l'encourager.

Le fourbe, c'est celui qui passe dix minutes dans le chapitre des sorts pour voir si c'est écrit qu'il ne peut pas (remarque la négation) stocker un sort grâce à *Bouche magique* – histoire d'avoir une réserve de *Projectiles magiques* qui se déclencheront avec divers mots de commande dans le prochain donjon. Eh oui, ce n'est précisé qu'à partir d'*AD&D1* qu'on ne peut pas. Contre le fourbe, faut être finaud.

Avec *Métamorphose*, je peux quitter ce collier maudit, non ?

Négocier avec le joueur ? Il ne faut JAMAIS négocier avec un joueur (ni avec un tyrannœil). Le rythme de la séance est cassé, les joueurs s'énervent et, surtout, il n'en ressort jamais rien de bon. Soit tu tranches immédiatement (tu passes pour un dictateur, mais tu t'en fous), soit… reviens au premier point. Si c'est un malin, tu sais qu'il propose une solution honnête. Pèse le pour et le contre, et éventuellement suggère un jet de dés pour voir si ça marche. *Passe-muraille* pour traverser une grille ? Ok, le sort mentionne « bois, plâtre ou pierre », mais l'idée est bien de traverser un obstacle. Let's go !

Si c'est un fourbe, tes arguments auront beau être pertinents, il trouvera toujours un contre-argument (tout aussi douteux que son sens du roleplay). Alors rentre dans son jeu et va au bout de sa démarche. Prenons le célèbre abus du *create water*. Du temps de *Basic*, combien de fois as-tu entendu « je crée de l'eau dans les poumons du dragon pour le noyer », avant que les règles rajoutent que l'on ne peut créer de substances à l'intérieur d'un être vivant ? Les premières fois, t'es embêté, et ça se finit par un jet de sauvegarde… du dragon ! Va plutôt dans son sens : « ok, mais tu ne connais pas son anatomie exacte et tu crées l'eau… à l'intérieur de sa vessie, ce qui lui donne une folle envie d'uriner. Par contre, ça te permet d'apprendre que son urine est bigrement corrosive. Fais un jet de sauvegarde ! » Tu vois où je veux en venir ? Laisse-le exposer ses arguments et réfléchis à comment t'en servir contre lui.

Mais ça, c'était avant ?

Beaucoup d'abus ont été identifiés et les sorts clarifiés depuis. Par exemple, la suppression partielle des composantes évite de nombreuses discussions. Je me rappelle d'un joueur qui me soutenait qu'en jetant en cloche le guano de chauve-souris par-dessus ses amis sur ses ennemis, sa *boule de feu* suivrait la même trajectoire…

Il reste encore beaucoup de sorts ambigus où il faut être vigilant. On néglige souvent de relire la description de TOUS les sorts des PJ. Loin d'être superflu, ça te permet d'anticiper en partie les innovations magiques des joueurs. *Force fantasmagorique*, par exemple, repose entièrement sur l'imagination. Rien n'empêche de faire apparaître un puits de lave sous les adversaires (*AD&D1* autorise bien les fosses à pieux), causant des dégâts très supérieurs à ceux d'un sort de même niveau. Donc garde en tête que ce qui semble aberrant au premier abord l'est sûrement.

De nos jours, la principale difficulté vient des joueurs s'adonnant au *build* (voir marge). Oui, des combos existaient dès les premières éditions (*mur de force* en forme de cylindre et *barrière de lames* à l'intérieur… Mortel !), mais ici, les combos se réfléchissent dès la création du perso et, sur le long terme, combinant sorts, dons et capacités spéciales. Quelle solution miracle alors ? Des ennemis avec des combos pires !

Papy Donjon

Illustrations *Rolland Barthélémy pour Papy Donjon Inc. et Paizo Publishing. Tous droits réservés.*



Pattes d'araignée n'est que niveau 2 ?

Très sous-estimé, c'est un sort de défense redoutable. Lancé sur un magicien, il l'empêche de lancer des sorts avec composantes matérielles, celles-ci se collant sur ses doigts. Et pour le mage kleptomane, rien de mieux que des doigts collants pour dérober un objet en l'effleurant simplement.

* « L'art de la magie est l'art de la fraude

** « *L'abus n'exclut pas l'usage* »

INTERVIEW

FRÉDÉRIC WEIL

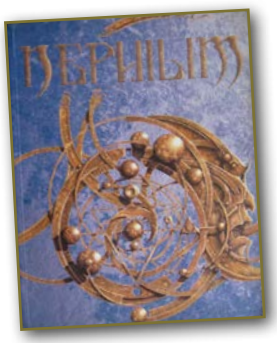
« L'aventure Multisim s'est révélée passionnante, exaltante et éreintante »

Pour les rôlistes des années 1990 et 2000, Frédéric Weil est un « ponte » du milieu du JdR. Co-fondateur de Multisim éditions et co-auteur de Nephilim *avec son ami Fabrice Lamidey, il a également développé des passerelles entre le JdR, le jeu vidéo et le roman et a ressuscité* Casus Belli *à la mort de la première incarnation du magazine. Bien que l'histoire de Multisim et de Frédéric Weil soit entachée d'une gué-guerre pénible entre « pro » et « anti-Multisim » et d'une fin d'activité très douloureuse pour l'ensemble de la société, il a accepté de revenir avec nous sur l'histoire d'une société en avance sur son temps et qui a marqué le paysage ludique français.*

Casus Belli : Bonjour Frédéric. Alors, dis-nous, comment a commencé l'aventure *Multisim* ?

Frédéric Weil : *Multisim* est né d'un travail commun avec Patrice Lamidey, avec qui j'ai co-écrit *Nephilim*. On était joueurs de JdR depuis nos onze ans environ. On était amis d'enfance et on s'est retrouvé à Paris par petite annonce… *Casus Belli* ! Le truc incroyable ! Fabrice avait quinze ou seize ans et il cherchait des joueurs pour jouer à *Donjons & Dragons* et à d'autres jeux comme *L'Appel de Cthulhu* (AdC) ou *Runequest*. Moi je venais d'arriver de ma province où je jouais comme un fou au jeu de rôle et je ne connaissais personne à Paris. J'ai lu cette annonce et il se trouvait que Fabrice habitait à côté de là où ma famille s'était installée. Voilà, on a commencé à jouer et on est devenu les meilleurs amis du monde. On s'est éclaté comme ce n'est pas possible, d'abords à *Donjons*, puis à l'*AdC*, beaucoup beaucoup d'*AdC*, et puis on a testé plein de jeux. On a passé des soirées entières sur *Chivalry & Sorcery*, à jouer à des trucs pas possibles, *Tunnels & Trolls*…

> « Patrice Lamidey et moi, on s'est retrouvé à l'adolescence à Paris par une petite annonce… Casus Belli ! »



Nephilim, 1ère édition

CB : Des trucs déjà rétro à l'époque !

FW : Tout à fait ! (il cherche, enthousiaste) On a joué à *Powers & Perils*, un vieux jeu *Avalon Hill*, pendant de nombreux mois ! On a compris que c'était le truc de notre vie. Ensuite on a commencé nos études et on s'est rapidement rendu compte que les études, ce n'était pas pour nous. Entre temps, on avait vraiment flashé sur *Runequest*, surtout son univers, Glorantha. À l'époque, on commençait aussi à jouer en club, au *Fer de lance* par exemple. On avait joué avec Denis Gerfaud à *Rêves de dragon*, on commençait un peu à rentrer dans le côté associatif du jeu de rôle. Avec Fabrice, on a compris que Glorantha était un univers avec une richesse incroyable qui avait le potentiel pour qu'on puisse y créer des choses et cela reposait aussi sur des règles qui nous intéressaient : règles de construction d'univers, proche de la mythologie, proche des symboles. On a eu la chance de rencontrer Greg Stafford relativement tôt et il nous a raconté comment il avait inventé Glorantha. Il avait vraiment suivi un processus artistique. On s'est bien entendu et à la suite de ça on a décidé de faire un fanzine sur Glorantha qui s'appelait *Broo*.

CB : C'est vous qui aviez monté *Broo* ?

FW : Oui ! En faisant *Broo,* finalement, on a commencé à apprendre le métier. En amateurs purs, évidemment. Le fan-



zine a commencé à avoir un petit public de gens qui trouvaient intéressant ce qu'on faisait. On s'est vite passionné pour la maquette, le fait d'imprimer le magazine, de mettre en place un processus éditorial pour rendre un texte qui soit lisible, etc. Évidemment, c'était un peu n'importe quoi, mal fait, plein de coquilles. D'autant que c'était le démarrage de la mise en page par informatique… Les premiers *Broo*, on les faisait à la main, on coupait les articles, on les collait à la main ! Mais, ça nous a beaucoup plu. Il se trouve que Fabrice et moi sommes avant tout des passionnés de lecture donc les deux passions, le jeu et le livre, se sont rejointes. On a beaucoup bossé sur Glorantha, on a amassé beaucoup de matériaux. On s'est mis en relation avec l'éditeur officiel de *Runequest* à l'époque, *Oriflam*, puis on a participé à leur magazine, *Tatou*. Et puis à un moment, on s'est demandé : « Qu'est-ce qu'on fait de nos vies ? » On avait vingt, vingt-et-un ans. Quelques bouquins nous avaient passionnés. On avait par exemple été renversés par *Les voies d'Anubis* de Tim Powers, *Le Pendule de Foucault* d'Umberto Ecco, et on s'est dit qu'il n'y avait pas grand-chose sur ces thèmes-là en JdR. Bref, on s'est dit : « *Pourquoi ne pas essayer d'inventer notre propre jeu ?* » Mais on ne voulait pas le proposer à un éditeur, car on voulait présenter le jeu d'une façon qui nous corresponde. Et voilà, c'est comme ça qu'on a commencé à bosser sur *Nephilim*. On est parti un mois en Irlande faire le tour de l'île en sac à dos et on a inventé une partie de la mythologie de *Nephilim* à ce moment là, en ping-pong permanent, en brainstormant, en voyant les paysages incroyables, les églises, les rencontres avec les gens, etc. →

MULTISIM édition

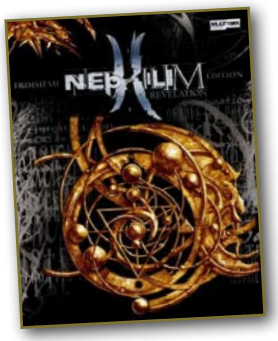
éditions MNÉMOS

Frédéric Weil's Digest

Frédéric Weil est né en 1967 et à co-fondé *Multisim éditions* en 1992 avec son ami Fabrice Lamidey. Il a également co-écrit *Nephilim* avec son compère et développé l'activité de *Multisim* vers le jeu vidéo via *Multisim Interactive* et *Multisim Guide* (publication de guides stratégiques pour les jeux vidéos) et a lancé les éditions *Mnémos*, toujours actives à ce jour dans la publication de romans français et de beaux livres avec notamment la magnifique collection *Ourobores* . Après *Multisim*, il a notamment travaillé dans le milieu du jeu vidéo, mais aussi avec le dessin animé.



Nephilim, 2e édition



Nephilim, 3e édition, livre du maître de jeu

Quand on est revenu, on avait un paquet de notes dont j'ai mis un aperçu dans le collector de la v4 de *Nephilim*. On s'est enfermé un nouveau mois pour essayer de synthétiser tout ça et puis on a commencé à faire des tests. Et à l'époque… (Il s'arrête) Vous couperez si c'est trop long, hein ?

CB : Oui, oui, ne t'inquiètes pas (rires) !

FW : À l'époque donc, on ne jouait pas les *Nephilim*. On jouait, comme à l'*AdC* qui était notre modèle, les personnages qui découvraient les *Nephilim*. Les premières parties ont été lamentables ! Nulles. Les tests ne marchaient pas. Les gens s'ennuyaient. Ça se passait dans un monde contemporain, il n'y avait pas encore la magie telle qu'elle a été développée ensuite, donc les joueurs disaient : « je rentre chez moi, je mets mon répondeur en marche – il n'y avait pas de portable à l'époque ! – *et je m'endors* »… Oulala ! Passionnant ! Donc les deux trois premiers tests étaient vraiment mauvais. Et puis, il y a eu un déclic alors qu'on en parlait avec Fabrice. On s'est dit : « *Et si on faisait jouer l'inverse ?* » C'est comme ça que ça s'est mis en marche. Dès qu'on a renversé la logique, les joueurs ont adhéré de manière extraordinaire à ces Nephilims et leurs éléments. Ils ont tout de suite investi les rôles et compris comment jouer dans le monde contemporain… Et nous, on a compris qu'en mettant en léger décalage le monde contemporain, l'univers de jeu fonctionnait. Le jeu s'est construit comme ça. En revanche, je ne vous raconte pas la production de la première édition… dans la cuisine, trois mois en retard sur le planning, en train de terminer des études qui ne voulaient pas se terminer, les copines à l'époque qui pètent les plombs. Terminer le jeu a été dantesque, mais on est arrivé à faire cette première édition. Dans la foulée, on a monté une boîte avec les quelques économies que nous ont données nos parents, mais vraiment trois fois rien.

CB : Et le jeu rencontre instantanément son public !

FW : Oui, assez rapidement ! Je pense qu'on a eu une bonne intuition en prenant le *Basic Roleplaying Game* [NdlR : le système de règles de l'*AdC*] comme système de jeu. On adore faire des règles… mais on n'est pas très bon pour ça ! Même avec l'expérience, on a du mal à « tuner » un système. Ce n'est pas notre truc. Moi j'adore faire des systèmes de règles, j'en fais tout le temps, c'est presque une maladie. Mais je n'ai pas cette capacité à l'affiner au maximum, ce truc important dans le JdR et dans le jeu vidéo (JV) aussi. Contrairement à la légende qui disait que *Multisim* n'aimait pas les règles, c'est faux. On a toujours aimé faire des systèmes de règles, mais l'attention qu'on portait – en tous les cas la mienne – n'était pas assez forte pour les « tuner » au maximum. En fait, on avait écrit notre propre système de règles pour la première édition de *Nephilim*, qu'on aimait bien, mais on s'est dit que les gens allaient devoir apprendre tout ça donc, on a préféré prendre le *Basic Roleplaying Game* et ça a, je pense, aidé au développement du jeu.

CB : Les débuts ont du être enthousiasmants ! Il y a eu vraiment une très bonne critique dans *Casus Belli* notamment.

FW : Oui, c'est ça. Ce qui a vraiment été excitant dans le démarrage de *Nephilim*, avec, pour résumer, cette histoire d'esprits qui venaient de l'Atlantide, c'est qu'on a essayé de coller ensemble une grande partie des mythologies. Donc on a mené ce travail, d'ailleurs un peu fou quand on y pense, un peu mégalo même, d'essayer de racoler toutes les thématiques, l'alchimie, la cabale, etc. Un truc un peu fourre-tout mais qui a permis à beaucoup de gens de s'y retrouver. Celui qui aime bien la cabale, il va bosser la cabale, celui qui adore la mythologie celtique, il va pouvoir bosser la mythologie celtique. Et tout ça sans

que le jeu ne perde trop son identité, puisque le *nephilim* reste lui ce qu'il est, lié aux éléments. On a eu cette chance-là, le jeu n'a pas été un gloubiboulga et il s'est installé assez rapidement, en participant de cette nouvelle façon de jouer, comme on disait à l'époque, que *Vampire, la Mascarade* a initiée.

CB : C'était aussi peut-être ça le grand coup : sortir un jeu français « à la *Vampire* » au moment de la sortie de *Vampire* ?

FW : C'est ça ! Alors que l'on n'avait jamais joué à *Vampire*. La première fois que j'ai ouvert *La Mascarade*, *Nephilim* était déjà dans les boutiques. Dans la création, il y a des tendances, et on a fait partie de ce mouvement là. Le jeu s'est lancé, ça a très bien marché. Je crois qu'on a vendu les 5 000 premiers exemplaires en quelques mois. On a retiré tout de suite. Je pense que ce sont des chiffres qui n'existent plus aujourd'hui.

CB : Oui, ça fait rêver !

FW : Nous aussi, on était sur un petit nuage ! Avec les copains qui nous ont aidé comme Franck Achard, Jean Bey, qui lancera plus tard sa boîte de figurine [NdlR : *Rackham*], Philippe Chartier, qui travaillait à la célèbre boutique *L'Œuf cube* – où on bossait également pour payer nos études – on s'est dit « *ok, on monte le truc ensemble. Philippe, tu es plutôt commercial, tu vas t'occuper du commercial* ». Personne d'entre nous ne connaissait ce qu'était une entreprise… Mais il se trouve que mon épouse sortait d'école de commerce, donc elle avait un peu les pieds sur terre et elle a pris en main la partie financière de l'entreprise. On est parti vraiment avec trois fois rien ! L'aventure *Multisim* a commencé comme ça, et elle s'est révélée passionnante, exaltante et éreintante, pendant dix ans en gros.

CB : Tu as dis aux débuts de *Multisim* que tu voulais plus de rôle et moins de jeu dans le JdR. Quelle était votre approche à l'époque ?

FW : J'ai toujours considéré depuis que j'ai quinze ans – et je n'ai pas changé d'opinion la dessus – que le JdR était une sorte d'aboutissement de tout ce qui était narration. C'est le seul endroit où on peut raconter des histoires, les improviser en même temps et co-écrire les histoires ensemble. C'est toujours ce qui m'a passionné dans le JdR. J'ai perdu des heures et des heures de ma vie à discuter d'un point de détail de simulation de tel système de règles, de tel avantage d'utiliser un d6, un d20, alors que personne n'était statisticien dans les gens avec qui je discutais. En gros, tout ça n'était que des paroles vaines. D'autant qu'en fait, j'ai toujours considéré que le système de jeu n'était pas prédominant dans une mécanique ludique de narration, mais devait « coder » l'univers. Que le système de jeu devait contenir des éléments de narration : quand on jette les dés, c'est pour construire des choses dans l'histoire. D'ailleurs, c'est pour ça aussi qu'à *Multisim*, on a toujours essayé d'attacher beaucoup d'importance à la forme des jeux. Le jeu, le bouquin, la façon dont on écrit les règles, les mots qu'on choisit, sont aussi des éléments de construction de l'univers de jeu.

CB : Tout cela paraît très naturel, sans doute plus qu'à l'époque !

FW : Oui. À l'époque, c'était même souvent l'inverse. Les gens fabriquaient des systèmes de simulation et ensuite ils construisaient des univers pour jouer dedans. Le seul qui faisait l'inverse, c'était Stafford et c'est pour ça que *Runequest* a aussi bien marché selon moi. C'est pour ça qu'on était passionnés par ce que faisait *Chaosium*. Ce sont eux qui nous ont inspiré. Quand ils ont inventé la santé mentale pour l'*AdC*, on est dans un point de règles complètement abstrait qui n'a rien à voir avec la psychologie humaine, mais, néanmoins, quand on fait un test de santé mentale, on est tous flippés ! Donc ça marche très bien ! Cet élément ludique, qui n'est pas du tout simulation- →

> « Les premières parties de test de Nephilim ont été lamentables ! »

niste, est une représentation de l'angoisse d'un personnage de l'*AdC*. C'est ça qui est très très fort et c'est ça qui nous a nous guidé dans notre façon de construire nos JdR. Faire en sorte que les règles servent aussi l'histoire.

CB : En termes de forme, il y a eu un avant et un après *Nephilim 2*, remarquablement en avance sur son temps. Vous avez trouvé où votre inspiration pour faire évoluer la forme de vos JdR à ce point ?

FW : Je crois que ça, c'est le talent de Franck Achard. Il faut le reconnaître. Bien sûr, on en parlait tous, car *Multisim* a été un gros travail collectif en permanence. Mais Franck a un talent incroyable. Il représentait vraiment l'esprit de *Multisim* : il creusait autant dans la culture classique, on ne peut plus classique, gréco-latine, Renaissance, et la pop culture. Graphiquement parlant, il était capable d'aller chercher un graphiste moderne qui déconstruisait les lettres et en même temps il avait toutes les références pour aller chercher de la sculpture gréco-antique… Et il mariait parfaitement les deux ! C'est vraiment quelqu'un que j'aime beaucoup et que j'apprécie énormément, parce qu'il avait ce talent. *Multisim*, ça a vraiment été ça : marier pop culture et culture classique. J'ai toujours considéré que le JdR était un avatar de la culture classique, du théâtre, contemporain, populaire, que le JdR ne se prenait pas au sérieux, qu'il ne fallait pas le prendre au sérieux, mais qu'il était néanmoins super intéressant car il changeait la façon dont on racontait une histoire. J'ai toujours considéré que le JdR était un creuset, une sorte de laboratoire de ce que les personnes ont envie de raconter, de ressentir comme émotion…

CB : Le JV pique un certain nombre de choses au JdR d'ailleurs de ce côté-là…

FW : Plus que piqué ! Il vient se servir ! Pour plein de raisons en fait, parce que les équipes de JV sont composées d'anciens joueurs de JdR, déjà. Un truc très important, c'est que le plaisir ressenti pendant une partie de JdR est



Les éléments constituant les nephilims.

un plaisir qui va rester toute une vie ! Toute sa vie, on va se rappeler de la campagne qu'on a fait avec machin ou bidule. Et toute sa vie on se souviendra des émotions qu'on a vécu en jetant le dé, à la dernière minute, pour sauver la situation. Les émotions qui sont reçues et construites pendant les JdR sont encore plus fortes parce qu'elles sont collectives, co-construites. Le JV tend vers ça en permanence, faire en sorte que les joueurs soient intégrés dans la création en permanence. Ça me fait délirer de voir mes enfants, qui ont moins de dix ans, avoir tout le temps recourt pour leurs jeux aux mots du JdR : les « XP », les « progressions de niveau », etc. Dans les années 90, on était des geeks, on faisait peur à tout le monde, et aujourd'hui, c'est devenu normal ! Cette mécanique ludique a été inventée dans le JdR, et s'est répandu dans la culture populaire. Ça, c'est une des plus grandes réussites du JdR, pour moi.

CB : Cela ne s'est pas fait au bénéfice du marché du JdR en revanche…

FW : Non, en effet. Mais quand on fait du JdR, on participe à cette exploration de ce que pourrait être la narration dans plusieurs années.

CB : Justement, tu as l'impression que le jeu de rôle a évolué, ces dernières années ?

FW : Pour dire vrai, quand *Multisim* a fermé, j'ai un peu arrêté les activités de JdR. J'avais pas mal donné et la fin de *Multisim* a été assez difficile. J'avais également plein d'autres occupations, en particulier le JV. J'ai remis le nez en tant que lecteur et joueur il y a quelques années, et là j'ai vu effectivement qu'il s'était passé des choses. L'apparition de tout ce qu'on appelle les « jeux narratifs ». J'ai vu aussi que de nombreux jeux dits « classiques » se sont mis à avoir des équilibres entre formes, fonds, règles et univers et sont donc allés dans la direction d'un travail dans lequel nous nous étions inscrits. En gros, on a été les artisans et les jeunes de maintenant sont devenus les artistes ! Ils remettent vraiment en cause les mécanismes de jeu, qui est MJ, etc. Est-ce que ça apporte quelque chose ? En tous les cas, ils essaient. Ils ont bien compris que le JdR avait remis en cause le simple fait de raconter une histoire.

CB : Tu as essayé certains de ces jeux « narratifs » ?

FW : J'en ai essayé oui.

CB : Et tu en as pensé quoi ?

FW : Ça dépend des jeux. *Fiasco* me passionne par exemple. D'autres, je ne suis pas du tout rentré dedans. Je suis trop vieux sûrement ! Mais en général, ça me donne plein d'idées pour améliorer mes systèmes de jeu. J'ai refait des règles perso purement narratives pour *Nephilim* et on a commencé à discuter avec Fabien Deneuville d'un système hyper léger pour raconter le passé des *Nephilim*. Ça me fait réfléchir également. Par exemple, pour moi, *Hurlement* a été le premier jeu narratif publié. Mais à l'époque, Jean-Luc Bizien ne savait pas qu'il faisait un jeu « narratif ». Il l'a toujours revendiqué quelque part, mais il était trop en avance. Quand on a fait *Chimère* [NdlR : la réédition de *Hurlement* chez *Multisim*], on a essayé de pousser le concept jusqu'au bout, mais on n'avait pas la structure mentale ou la connaissance pour y arriver. On a essayé d'être innovants dans la narration, la façon de raconter un personnage, mais au bout du bout, on est arrivé à un truc hybride qui marche plus ou moins… plutôt moins que plus d'ailleurs ! Je pense que si on faisait *Chimère* aujourd'hui, ce serait complètement différent. Mais pour revenir au sujet, oui, il y a bien eu une évolution, je crois.

CB : Arnaud Cuidet nous disait dans une précédente interview (voir CB#6, page 42) que « chez *Multisim*, si tu n'écrivais pas tes trois cent mille signes par mois, tu n'étais pas un →

> « J'ai toujours considéré que le système de jeu devait « coder » l'univers. »



Chimères*, le remake de* Hurlements *chez Multisim, de Jean-Luc Bizien*

> « Et dès 1995, au début de Multisim, j'avais décidé stratégiquement d'aller vers le jeu vidéo. »



Casus Belli *version Multisim, la célèbre couverture du numéro 1*

homme ! ». Alors comment ça se passait à *Multisim*, il y avait des fouets ?

FW : Non ! Il y avait un directeur éditorial, qui était Sébastien Célerin et qui faisait travailler tout le monde. On a toujours beaucoup travaillé. Je pense que vous connaissez ça aussi chez *Black Book*, mais quand on a une petite structure, on travaille énormément. On ne compte pas ses heures et on bosse comme des fous. *Multisim* s'est pas mal développé pendant dix ans, et il fallait donc sortir beaucoup de suppléments. Au bout d'un moment, il a fallu rationaliser la création. On ne pouvait plus attendre le texte en retard de machin, le dessin de bidule, donc on s'est dit qu'on devait gérer des lignes de projets comme d'autres gèrent des lignes de production. On a rationalisé la production de l'écriture de JdR, des règles, la gestion des tests. Et, en effet, pour arriver à produire des suppléments qui avaient du sens, cela demandait aux auteurs d'abattre pas mal de volume pour plein de jeux.

CB : C'était de la création interne principalement ?

FW : Alors, les concepts et les idées de scénarios étaient souvent faits en interne et on avait parfois des gens qui nous amenaient également des projets. L'exécution, elle, était faite par des auteurs indépendants, sous forme de contrats d'auteur.

CB : Et il y a eu ce jour où vous avez édité *Casus Belli*... Mais avant de revenir sur cette période, peux-tu nous dire ce que *Casus* représentait pour toi ?

FW : C'était ma principale revue pendant des années ! Quand j'étais petit, je lisais *Jeux & stratégies*. J'avais huit ou dix ans. Au départ, j'ai commencé à lire *Le Seigneur des Anneaux* – un livre qui a changé ma vie – et après l'avoir lu, un copain de collège m'a dit : « *tu sais, il y a un jeu bizarre qui vient des États-Unis, dans lequel on peut jouer les personnages du* Seigneur des Anneaux ». C'était *Donjons & Dragons*. À l'époque, on jouait avec des photocopies. Et il m'a dit aussi qu'il y avait une revue dans laquelle on parlait de ces jeux-là, qui s'appelait *Jeux & Stratégies*. Et dans *Jeux & Stratégies*, il y avait une pub pour *Casus Belli,* qui était à l'époque mi-wargame, mi-JdR. Comme je jouais aussi aux wargames, je me suis dit que c'était la revue pour moi ! J'ai acheté *Casus* et, avec les copains de l'époque, on passait notre temps à le bouquiner, à tout découper, à jouer tous les modules, à combattre toutes les créatures de *Devine qui vient dîner...* On était comme des dingues ! *Casus* a été hyper important dans ma vie de joueur. C'était fondamental ! J'attendais la revue avec une impatience ! Quand on est devenu éditeur, on s'est aperçu que le milieu était tout petit, qu'il n'y avait pas beaucoup d'acteurs sur le marché, que tout cela était fragile, que les boîtes se montaient et tombaient... Donc le fait qu'il y ait un magazine, c'était super important. C'est un lieu primordial pour les éditeurs et les joueurs. Quand j'ai appris que *Exelcior* arrêtait *Casus*, je me suis dit qu'il ne fallait pas que *Casus* s'arrête. On a discuté, on s'est mis d'accord et on a repris le titre. Mon idée à l'époque, c'était d'essayer de faire autre chose que *Backstab* [NdlR : le magazine concurrent de *Casus* qui, lui, paraissait toujours], autre chose qu'un magazine « uniquement de JdR ».

CB : Justement, c'était quoi l'approche ? On se souvient tous de la couverture du premier numéro !

FW : Ah oui, la couverture du premier numéro, on m'en parle encore ! (rires) L'approche, c'était d'essayer de proposer un magazine qu'on pourrait qualifier aujourd'hui « des cultures geeks ». Pour nous, jouer au JdR, au JV, s'intéresser au cinéma, c'était la même chose. C'était le bon moment pour proposer cette vision : le début des années 2000, l'arrivée d'Internet, les jeux en réseau, etc. Tout cela, c'était la même culture, donc

on s'est dit qu'on allait proposer un magazine qui allait parler de ces cultures. Il n'y avait pas de raison d'enfermer le JdR dans un compartiment. En travaillant avec le JV, notamment, on se rendait bien compte que tous les gens qu'on rencontrait avaient joué au JdR, l'*AdC*, *Do-D*, *Nephilim*, *INS/MV*, etc. On parlait tous le même langage. Les mêmes dessinateurs travaillaient dans le JdR et la BD. On s'est dit qu'il n'y avait pas d'endroit pour parler à tous ces gens et que *Casus* pouvait devenir cet endroit. D'où le changement de look, de graphisme, et d'où l'idée de prendre un graphiste qui vient de l'art contemporain et pas du jeu, par exemple. La première année, ce *Casus* a plutôt bien marché. Et puis après, je pense que, soit le projet était arrivé trop tôt, soit on a commencé à être mis en concurrence avec Internet. Les news allaient plus vite sur les réseaux que dans le magazine. Au bout d'un moment, j'ai préféré passer la main, plutôt que continuer alors que le magazine avait du mal à se développer.

CB : Il y a eu quelques années entre les deux cela dit !

FW : Il y a eu cinq ans. Et on a appris le métier à la dure !

CB : C'était encore différent d'être éditeur de livre ?

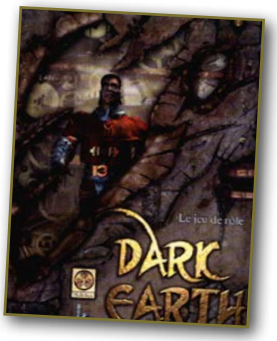
FW : Ça n'avait rien à voir ! Pour moi, ça a vraiment été apprendre un nouveau métier ! Avoir une conférence de rédaction, respecter les deadlines – terribles, les deadlines. Le mode de diffusion de la revue n'avait rien à voir avec ce qu'on connaissait. On a appris aussi l'attachement profond des lecteurs à leur revue. C'est un truc qui a été très fort. Et pourtant, dans le JdR, les gens aiment déjà vraiment les jeux auxquels ils jouent. Mais une revue, il y a vraiment un attachement très fort du lecteur, surtout *Casus Belli*. Le moindre changement était critiqué, remis en cause. Il y avait beaucoup de réactions sur nos idées d'innovation. Ça n'a pas été simple, mais en même temps, cela a été passionnant à faire.

CB : Tout ça nous mène à la fin de *Multisim* ; qu'est-ce qui a signé sa fin ? La baisse des ventes de la fin de l'âge d'or ? Comment ça s'est passé ?

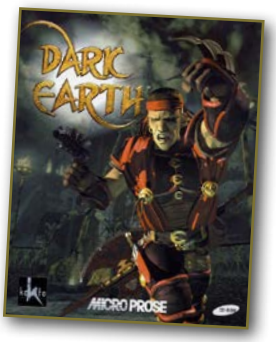
FW : Pour *Multisim*, ça a vraiment été conjoncturel. On avait eu un développement très important, à la fois en terme de JdR mais aussi d'édition de romans et de JV. Ce qu'il faut savoir, c'est que, tout gamin, j'adorais déjà le JV. Et dès 1995, au début de *Multisim*, j'avais décidé stratégiquement d'aller vers le JV, parce que c'était la même culture, parce que je voyais bien qu'avec la révolution de la 3D, le JV pouvait commencer à raconter des histoires, pouvait ressembler à ce que, moi, j'aimais dans le JdR. Donc, dès 1995, on a commencé à discuter avec des éditeurs de JV. Et puis il y a eu la rencontre avec *Kalisto*. Vraiment, c'était une belle histoire. On a décidé de faire un partenariat poussé, puisqu'on a quand même décidé de marier les deux entreprises. Je suis d'ailleurs parti travailler en partie chez *Kalisto* pour développer la société, en m'occupant toujours plus ou moins – plus moins que plus d'ailleurs – de *Multisim*, ce qui m'a valu quelques déboires plus tard… mais, globalement, c'était passionnant parce que le JV était en train d'exploser. Penser des univers pour qu'ils soient adaptés au JdR, au JV, au roman, sans que cela soit de simples produits dérivés, c'était passionnant.

CB : C'était à ton initiative, le fait que *Kalisto* développe un côté très narratif dans leurs JV ?

FW : Non, en fait, ils étaient déjà comme ça ! En particulier Guillaume Le Pennec, qui est celui qui a forgé l'univers de *Dark Earth*, avec qui je suis toujours super pote. Pour l'anecdote, Guillaume Le Pennec était le premier à avoir critiqué la première édition de *Nephilim* dans la presse, dans le magazine *Tilt*… mais on ne le savait pas ! La première fois que j'ai pris contact →



Dark Earth, la boîte de base.



Dark Earth, le jeu vidéo.

avec *Kalisto*, après avoir vu les bandes-annonces de *Dark Earth* en me disant que c'était un univers qu'on aurait pu faire chez *Multisim*…

CB : … le développement de *Dark Earth* avait commencé avant que *Multisim* ne se mette sur le coup ??

FW : Exactement ! En fait, Guillaume était un joueur de JdR, et donc il avait construit sa bible de concept pour son JV comme un JdR ! Nous ne le savions pas et moi, quand j'avais vu les premières images de *Dark Earth*, je m'étais dit : « *ce n'est pas possible, c'est un joueur de JdR qui a fait ce truc !* » Donc j'appelle *Kalisto* et je leur dis que je trouve vachement bien ce qu'ils font et que j'aimerais bien travailler avec eux. Guillaume me dit alors « *Vous savez Monsieur Weil, Nephilim, j'ai été le premier à le critiquer* » ! Et voilà, on s'est rencontré comme ça, et ça a été un déclic. On s'est tout de suite mis d'accord pour travailler en parallèle sur le JdR et le JV, on a fait appel à un auteur américain pour les romans, etc. C'était parti ! Il avait aussi été question d'une série télé sur *Dark Earth,* avec un studio américain. Ce partenariat, c'était vraiment une énergie très forte.

CB : Tout cela t'a détourné de ce qui se passait à *Multisim*?

FW : Ça m'a détourné de l'écriture surtout, car je ne travaillais plus sur les textes et me concentrais sur les tâches entrepreneuriales. Après, pour faire court, il y a eu le 11 septembre 2001 et l'effondrement de la bulle Internet dans laquelle se trouvait *Kalisto*. L'entreprise était en train de se développer à mort et la boîte venait de rentrer en bourse. C'était une *success story* française, très médiatisée, qu'on mettait en avant ! Mais *Kalisto* s'est planté peu de temps après. Nous, avec *Multisim*, on était sur un chemin beaucoup moins ambitieux, mais basé sur les mondes virtuels pour les JV. J'avais beaucoup investis dans une équipe de développement dédiée à ça et on s'est vite retrouvé le bec dans l'eau, avec des banques qui t'appellent du jour au lendemain pour rembourser des prêts que, bien sûr, tu ne peux pas payer…

CB : À ce moment là, les baisses des ventes de JdR étaient déjà sensibles ?

FW : En fait, on a fait une année de ce qu'on appelle un « redressement judiciaire », c'est-à-dire une année sous contrôle de l'administration. Ça se passait plutôt bien au début, mais on n'a pas vu tout de suite la baisse des ventes de JdR. On vendait à peu près bien *Nephilim*, *Dark Earth* et *Guildes* mais, sur le reste, on ne voyait pas que ça faiblissait. On a mis plusieurs mois à comprendre qu'en fait, l'économie même du JdR ne pouvait plus faire tourner la boîte comme avant. Face à ça, on avait eu l'idée que *Millennium* (aujourd'hui distributeur) reprenne le nom *Multisim* pour que la marque survive, mais cela ne s'est pas fait pour pleins de raisons.

CB : Le temps a passé et *Nephilim* a fini par ressortir, vingt ans après la première édition. Tu peux nous en parler ?

FW : Les vingt ans du jeu sont arrivés et plein de copains m'on dit : « M*ais qu'est-ce que tu fous ! Bouges toi ! Nephilim a vingt ans, tu ne peux pas laisser passer ça* ! » Donc on a commencé à discuter et plusieurs éditeurs sont venus nous voir pour nous proposer une v4. On a commencé à bosser, mais les projets ne m'intéressaient pas. Ce n'était pas ce que je pensais être *Nephilim*. Il y avait le projet d'une méga campagne historique, avec le jeu inséré dedans. Un autre éditeur m'a dit « O*ui, je veux bien Nephilim, mais je ne veux pas de Templiers dedans* », des choses comme ça. Au bout d'un moment, mon cœur d'éditeur n'a fait qu'un tour et j'ai dit à Fabrice qu'il y avait que nous qui pouvions nous en occuper. J'en ai également parlé à Sébastien Célerin parce que je tenais beaucoup à ce qu'il participe, lui qui avait vraiment développé *Nephilim 3* et qui était un peu la mémoire du jeu. Il était super chaud

> « Qu'est-ce que tu fous ! Bouges toi ! C'est les 20 ans de Nephilim ! »



aussi, et on est partis. Je me rappelle de la première réunion, avec Franck Achards aussi, car je ne voyais pas quelqu'un d'autres sur le graphisme, évidemment. On ne voulait pas faire un « revival ». On ne voulait pas faire « *Multisim vingt ans après* ». On n'était pas du tout nostalgiques. On voulait vraiment proposer une autre expérience. Alors on s'est dit qu'il fallait se faire plaisir et essayer de faire le plus beau jeu qu'on puisse faire. On s'est lâchés, on ne s'est pas donné de limite. On a fait une co-édition avec *Edge*, et Gilles Garnier de *Edge* m'a d'ailleurs dit : « *pas de limite sur le budget illustrations !* »

CB : Dans le jeu de rôle, c'est pas mal ça !

FW : Voilà ! J'avais gardé un peu d'argent de côté moi aussi pour faire ce genre de truc, donc on s'est dit *go* ! Contrairement à la v3, qui était vraiment l'édition qui a essayé de tout rassembler en deux volumes autour d'un univers qui s'était beaucoup développé, l'idée de la v4, c'était de synthétiser. Un régal à faire. De voir toute l'équipe super motivée, donner le meilleur de soi pour faire le jeu.

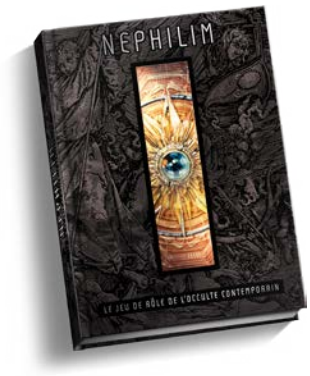
CB : Avant de te laisser, on souhaitait te demander comment était venue cette idée du manifeste pour la reconnaissance du JdR comme le dixième art ? Et comment tu le vois maintenant ?

FW : Déjà, quand on l'a rédigée, on était légèrement ivres (rires). À l'époque, on en avait marre de voir que le JdR était mal considéré. Ce manifeste était notre réaction au mouvement qu'avait lancé l'émission de télé de Mireille Dumas. Une réaction puérile et un peu naïve… Enfin, que je juge aujourd'hui comme ça, mais à l'époque, on l'a vécu comme une atteinte profonde à notre intégrité. Notre réaction, ça a été de dire que non, le JdR peut être un art, et qu'il y a besoin d'un dixième art qui soit, en gros, un art « interactif ». C'était vraiment une réaction forte à la violence médiatique qu'on ressentait et contre laquelle on n'avait pas de pouvoir. Beaucoup d'entre nous avons été atteint…

CB : L'ensemble des rôlistes a été atteint…

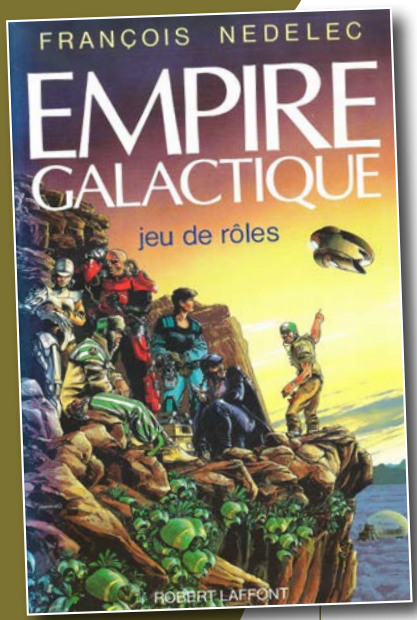
FW : Oui, c'est un événement qui a eu beaucoup de conséquences. Beaucoup de clubs de jeux ont fermé dans les collèges et les lycées. Des parents et des associations se sont montés contre le JdR. Avant, le JdR était plutôt à la mode et même dans les journaux de masse il y avait une promotion du jeu. Après cette campagne menée par Mireille Dumas et d'autres, il y a eu un arrêt très fort du JdR. On peut estimer qu'une partie des problèmes économiques du marché du JdR en général datent de là. Chose exceptionnelle, tous les éditeurs de l'époque, *Hexagonal*, *Asmodee*, *Oriflam*, *Multisim*, etc. (sauf *Jeux Descartes*), se sont réunis en une association. Tous les acteurs, qui étaient auparavant en général en bisbille, se retrouvait régulièrement pour discuter et essayer de monter des opérations de contre-feu, contre ce qu'il se passait. Ça s'appelait *Passion jeux de rôle*. Mais on n'était pas assez outillé, on n'avait pas assez de connaissance des médias. Et puis, surtout, parmi les journalistes, la vision de Mireille Dumas s'était répandue de manière forte. C'était impressionnant. Du jour au lendemain, le JdR est devenu le lieu où les gamins se suicident ! Pour les sortir de là, c'était devenu impossible. J'ai compris à ce moment-là qu'on ne pouvait s'en sortir qu'en se serrant les coudes. Je me suis aussi aperçu que les pouvoirs publics et une partie des média étaient en train de se couper de la jeunesse qui jouait au JdR et se sentaient très bien en faisant ça. Ils étaient en train de perdre ces personnes, qui sont d'ailleurs passées ensuite à Internet et ne se retrouvent plus du tout dans le lectorat des journaux classiques. On ne voulait pas que cette fracture se mette en place, mais elle a eu lieu.

Propos recueillis à Lyon par David Burckle et Damien Coltice



Nephilim, 4e édition.

> « Beaucoup de clubs de jeux ont fermé dans les collèges et les lycées. »



ARCHÉO-RÔLISME

Empire Galactique

L'Empire est Un, multiple, et vaste

***1984**. Le ciel français se peuple d'étoiles et se transforme en un univers foisonnant de milliers d'astres sous la plume de François Nedelec et le crayon de Manchu. Premier jeu de rôle français traitant de SF pure, il se place en* Traveller made in France, *un univers humaniste en plus. Une œuvre dont la vie fut courte, mais qui désenclava le jeu de rôle des boutiques spécialisées en lui offrant une visibilité dans toutes les librairies.*

Pendant de nombreuses années, les encyclopédies galactiques ont trôné dans ma bibliothèque sans même que je ne m'intéresse à *Empire Galactique*. Particulièrement utiles comme sources d'inspiration iconographique, je les ai feuilletées un nombre de fois incalculable durant les années 90. *Empire Galactique* (*EG*) fait partie de ces jeux qui font peur : on nous en a tellement parlé qu'on le pense trop vaste, trop dense, voire trop austère, on ne sait par quel bout le prendre. Alors on lui tourne autour sans jamais oser s'y jeter dessus. Puis un jour, l'atermoiement cesse et on lit, tout, avec avidité. Et c'est la claque ! On se demande pourquoi avoir autant attendu, car il n'est ni complexe, ni effrayant, tout au contraire. Il est inspirant, cohérent et visionnaire, et aussi agréable à la lecture qu'un bon roman. François Nedelec l'avait bien compris : il faut être accessible et surtout, il faut savoir stimuler l'imagination.



Un survol de l'univers sans univers…

Pour ceux qui n'ont lu que le livre de règles, il est légitime de s'interroger sur l'univers du jeu. Le livre pose les jalons de la création des personnages-joueurs, nous explique comment créer des mondes originaux, dresse les bases des divers niveaux technologiques, et fournit en prime des scénarios passionnants se déroulant cependant tous aux frontières de l'Empire. Nedelec prend également en main les débutants en expliquant clairement le rôle du MJ ainsi que ses devoirs (tels que maintenir ses joueurs à un niveau d'alimentation suffisant pendant la partie) et le déroulement d'une séance, comment dresser le décor, comment s'imprégner des rôles. Pour le contexte lui-même, il faudra néanmoins attendre quelques années pour y avoir réellement accès.

Quatrième jeu 100% français, *Empire Galactique* – au singulier je vous prie – est devenu culte par le biais des somptueuses et fourmillantes *Encyclopédies Galactiques* introduisant le contexte manquant au départ. Propulsé par un système original à base de D6 – D6 revenu en grâce ces dernières années –, *EG* se montre précurseur sur de nombreux points (les dernières éditions de *Traveller* utilisent certaines mécaniques de la 2e éd. d'*EG* de 1986). Exit le mani-



chéisme attendu, l'Empire est ici avant tout celui de l'être humain à l'échelle stellaire, un empire tressé sur une toile de fond brodée des grands classiques de la SF (Vance, Van Vogt, Asimov, ou encore Herbert) et sur laquelle se peignent toutes les civilisations possibles et imaginables, des sociétés préhistoriques de chasseurs-cueilleurs aux méga-consortiums intergalactiques regroupant des villes-planètes orbitales.

… pour mieux ensuite s'y plonger

Empire Galactique est ainsi un jeu de Space Opera prenant place au 116e siècle. Loin d'un monde sombre et désespéré, c'est un jeu humaniste tourné vers le bonheur des concitoyens, bonheur auquel l'Empereur veille, dit-on, au gré de ses errances incognito dans la galaxie. Après des millénaires d'exploration interstellaire rendue hasardeuse par une technologie hésitante et par le facteur humain (imaginez-vous devoir passer 500 ans avec votre insupportable voisin), et de colonisations pas toujours réussies (ramenant parfois les civilisations à l'état primitif), l'homme a fini par conquérir notre galaxie grâce au Triche-Lumière (*voir encadré*).

D'une histoire politique tumultueuse, jalonnée de guerres et d'alliances pacifiques, a fini par émerger une structure politique unique, l'Empire Galactique. Ce dernier regroupe 25 000 mondes répartis dans la Voie Lactée. Bien que le pouvoir soit concentré sur Prima – un planétoïde artificiel au →

Lucide an 10 000

On s'interroge souvent sur ce que sera la technologie en l'an 10 000. En réalité, la vraie question est de savoir ce qu'il restera à l'humain ? Pierre Zaplotny vous répondra : « *Rien ! Les machines seront plus rapides que nous, auront de meilleurs corps que les nôtres, seront moins sensibles aux accidents et aux maladies. Elles penseront plus vite que nous, auront immédiatement accès à toutes les informations possibles en un rien de temps. Il n'y a aucun avenir pour tout être vivant issu de l'évolution […].* » Pessimiste certes, mais plutôt sensé. (Propos tirés d'un entretien avec Pierre Z. disponible sur *empiregalactique.com*)

Le Triche-Lumière et la Psychoperception

Le Triche-Lumière est ce que l'on nomme « hyperespace » dans des galaxies plus lointaines, un plan sous-jacent de l'univers parcouru par les petits vaisseaux Varlet et les monstrueux Lehouine pour se rendre rapidement d'une étoile à l'autre. Un milieu étrange, où les détecteurs des navires sont aveugles et sourds. Mais pas les êtres vivants qui, eux, peuvent l'appréhender par le biais de la Psychoperception, une extension des cinq sens se manifestant à l'entrée dans le TL. Cette faculté possédée par chaque individu permet à l'esprit d'élaborer une représentation mentale de la réalité foisonnante entourant le vaisseau. Car le Triche-Lumière n'est pas vide et l'on y croise des phénomènes aux noms évocateurs : Cathédrales, Tempêtes, Reflets ; voire des Follets, les êtres peuplant cette Dimension, parfois indifférents, parfois hostiles. Même si l'entrainement affute la Psychoperception des Navyborgs, il arrive quelque fois qu'un simple passager rapporte avoir perçu « quelque chose » à quelques dizaines d'Années-Lumière du navire. Un capitaine avisé n'hésite pas, alors, à modifier son plan de route.

centre de la galaxie – sous la forme d'une « démocratie » parlementaire, chaque planète est libre de s'autogouverner. Dans son approche humaniste, l'Empire n'impose plus. Plus l'on s'éloigne de Prima en direction de la « Bordure » de la Galaxie, moins le pouvoir impérial est perceptible, permettant une zone d'influence libre où peuvent s'exprimer tous les courants anticonformistes. En réalité, l'Empire contrôle moins de 1% de la Voie Lactée. Cela offre des possibilités de jeu dans tous les environnements sociopolitiques, et encore plus en s'aventurant au-delà des Frontières de l'Empire.

Une technologie en demi-teinte

Les sociétés les plus avancées se sont équipées de moyens intersidéraux de communication, d'armes énergétiques et anti-planètes, et d'objets technologiques de la vie de tous les jours. La robotique est très développée et l'aide inconditionnelle des robots est assurée par les trois lois de la robotique leur interdisant de porter atteinte à un être humain (lois issues des travaux d'un certain I. Asimov). Paradoxalement, d'autres domaines n'ont pas connu d'avancées spectaculaires, tels que les biotechnologies, encore balbutiantes en comparaison aux avancées technologiques. Pas d'intelligence artificielle non plus et encore moins de clonage humain, interdit par les lois anticlonages énoncées suite au plus grand complot de l'histoire contre le pouvoir impérial (visant à placer un clone d'un puissant autarque[1] à la tête de chaque colonie).

D'aucun pourrait dire que la technologie présentée est datée, peu visionnaire au vu des possibilités de notre monde d'aujourd'hui et de la croissance anticipée dans les décennies à venir. Des innovations intéressantes (comme la douche à particules) côtoient des technologies que l'on imagine facilement dépassées dans 70 siècles (la pile à combustible par ex). On pourrait s'étonner de l'absence de nanodocs cellulaire guérissant l'individu avant qu'il ne soit malade ou du niveau obsolète de l'informatique, les ordinateurs n'étant que des terminaux d'informations. Mais ne nous y trompons pas, François Nedelec insiste bien sur le fait que la seule limite du jeu est l'imaginaire du MJ et des joueurs. Vous vous rappelez la seconde loi de Clarke ? « *La seule façon de découvrir les limites du possible, c'est de s'aventurer un peu au-delà, dans l'impossible.* »

L'auteur a donc choisi de ne pas réduire les possibilités en imposant un carcan technologique. Il décrit une technologie impériale sachant maîtriser et manipuler la plupart des forces de la nature sans en dévoiler tous les contours. Rien n'empêche alors de créer ses technologies, d'imaginer les PJ sortir dans l'espace en slip kangourou grâce à un boîtier qui crée un champ de force emprisonnant l'air respirable autour d'eux. Pas besoin non plus de hublots sur la passerelle du navire, on peut directement rendre la coque transparente par le bais de filaments hyper-résistants renforcés par un champ d'énergie qui permet de croiser paisiblement aux abords d'une étoile. La seule limite est votre imagination. Alors imaginez l'impossible, vous aurez une idée des technologies futures.

Des humains, à l'échelle humaine

Les deux éditions offrent des systèmes de création très proches (2D6 pour chaque caractéristique ou points

1 Terme du 19e siècle désignant un chef suprême ayant les pleins pouvoirs.

à répartir), mais dans tous les cas, les personnages incarnés sont des êtres humains, avec leurs qualités et leurs défauts. Les personnages, comme tout un chacun, vont suivre des carrières qui leur permettront d'acquérir des compétences. Ces carrières représentent les cinq institutions les plus importantes de l'Empire, plus « l'École de la vie ». L'École de la vie ?! Mauvais souvenir, non ? L'école de la vie, c'est comment dire… comme un paquet de chewing-gum dont certains seraient goût poivre ! Et quand tu tombes dessus, tu meurs avant même d'avoir eu la chance d'aller au bout de la création ! Remercions *Traveller* (1977) qui fut la source d'inspiration de cette idée saugrenue… Nedelec y a tout de même vu une façon de générer des PNJ rapidement à moindre frais (pas bête !).

Revenons aux institutions auxquelles un personnage-joueur peut appartenir. **Le Clergé** : l'Église de la Conscience universelle est la garante de l'égalité absolue des Êtres vivants, doctrine actuelle de l'Empire. Tourné vers le spirituel, le prêtre est capable de manier les pouvoirs psi. Les PJ gros bras voudront faire un détour par les casernes de l'**Armée impériale** faisant régner la *Pax Galactica* (je vous laisse traduire). Les plus éloquents et les margoulins de tout poil iront passer quelques temps dans la **Hanse des marchands**, une OMC Galactique, en moins malhonnête, peut-être. La guilde des **Navyborg** regroupe les navigateurs contrôlant le voyage dans l'espace grâce à des liaisons cybernétiques avec les vaisseaux qui sont pilotés par la pensée. Le rôliste ingénieur trouvera lui son compte dans la loge **Tekno**, englobant les domaines technologiques et scientifiques (conçue à l'origine pour mieux contrôler les échanges technologiques). Mais ce qui rend le système séduisant est le panachage qui en découle : le personnage va passer d'une carrière à une autre au gré des compétences qu'il désire acquérir, le dotant intrinsèquement d'une personnalité aussi complexe que ses choix de vie professionnelle.

Des thématiques fortes

La création de l'univers de *Empire Galactique* a suivi une voie rare pour un JdR : c'est à l'origine une commande de Gérard Klein, directeur de la prestigieuse collection « Ailleurs et Demain » (Robert Laffont). De fait, c'est un jeu se rapprochant beaucoup de la littérature SF. Loin d'être une adaptation d'un univers avant tout visuel (issu de films ou BD), il ne réserve pas le premier rôle aux artefacts technologiques ou aux flottes de croiseurs stellaires. Non, au fil des Encyclopédies et des scénarios, ce sont les êtres vivants, en premier lieu les PJ, qui se trouvent au centre des histoires. Se dessine ainsi une SF adulte, toujours humaniste, volontiers écologiste.

S'il reste possible de narrer des guerres interstellaires ou des enquêtes technologiques, les principales thématiques du jeu sont ailleurs. Comme dans tout bon récit de genre, le décorum sait, en effet, laisser transparaître des problématiques résolument humaines. Les trois principales pourraient être les suivantes.

- les responsabilités de l'homme : dans son édito, Klein écrit à propos de la galaxie que « *c'est l'homme, en pionnier, qui y impose sa loi et qui s'y bâtit un empire […] il fait de sa propre histoire celle de l'univers.* » Dans ce jeu où, *a priori*, tous les PJ sont des humains, il est aisé de s'interroger sur la responsabilité de notre espèce dans ce qui arrive aux races E.T. (acculturation, colonisation, *etc.*) ou à l'environnement (pollution, terraformation, *etc.*) du fait de l'extension de l'Empire. Le scénario *Cas de conscience* est →



particulièrement emblématique de ce thème.

- l'individu et la multitude : les PJ sont des individus confrontés à la démesure d'un Empire englobant 25 000 mondes ! Cette diversité extrême nous parle aisément de racisme et de multiculturalisme. De même, bien que tolérant et humaniste, l'Empire est contraint pour exister de fixer des règles contraignantes (interdisant ainsi nombre de technologies jugées dangereuses) et de se doter d'institutions tentaculaires (les Guildes) qui risquent à tout moment d'écraser l'individu.
- le mystère des origines : l'univers d'*EG* relève de la SF très lointaine (10 000 ans après notre ère). Ainsi, au bout du bout d'une histoire multimillénaire, l'homme a presque perdu le contact avec ses certitudes quant aux origines de son espèce et de celles d'un univers qu'il redécouvre en permanence. Civilisations E.T. disparues, miracles de la nature (comme dans le scénario *L'astéroïde*), dimensions inconnues (Triche-Lumière, pouvoirs PSI) le plongent régulièrement dans l'inconnu.

Une gamme courte

Empire Galactique a eu une vie courte, mais a connu deux éditions (1E en 1984 sous forme de livre, et la 2E en 1987 sous forme de folio) et une demi-douzaine d'ouvrages de scénarios ou de contexte en trois ans d'existence. Les plus célèbres sont, bien évidemment, les deux *Encyclopédies Galactiques* dont les illustrations de Manchu ont fait rêver plus d'une génération de rôlistes. Malheureusement, l'histoire s'est arrêtée bien trop tôt à cause de ventes insuffisantes pour l'éditeur, des librairies pas encore au fait du monde rôliste, et surtout de l'arrivée en 1988 de *Star Wars D6*. Dur de rivaliser.

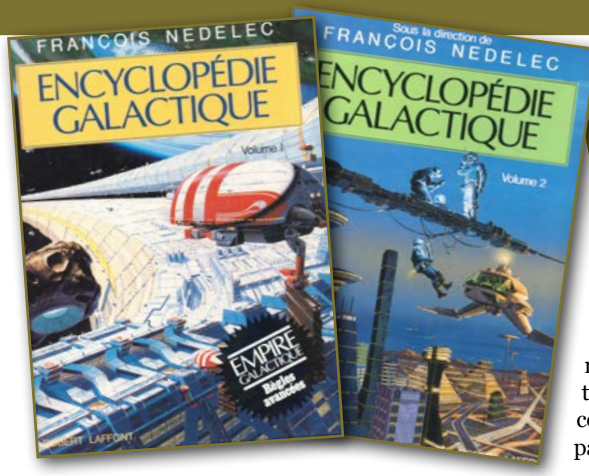


Bien que les scénarios des livres de base soient au mieux moyens, avec certains passages mal expliqués (un MJ débutant aura du mal à s'y retrouver), les suppléments, quant à eux, incluent de très bons scénarios offrant une belle visite de l'Empire et de ses abords.

- ***EG 1e édition*** (1984) : livre tout-en-un qui inclut le scénario *Les pirates de l'amas de Gion* où, après une (trop) courte partie « relationnelle », les PJ auront l'occasion de s'infiltrer dans une base pirate sur une planète sauvage.
- ***EG 2e édition*** inclut un paravent/folio, les règles, et le scénario *L'Astéroïde*. Bien que l'idée de départ (SPOILER : un astéroïde vivant donnant naissance à un bébé astéroïde) soit séduisante, l'intrigue se borne à l'exploration d'une minibase spatiale.
- ***Aux frontières de l'Empire*** est un recueil de scénarios. Les amateurs d'enquête à la Agatha Christie version SF ne seront pas déçus par *Le Cas de l'Ambassadeur trop bien protégé* qui emmène les PJ sur une planète NT5 dans la villa de l'ambassadeur impérial où un crime vient d'être commis. *Marine* se déroule sur une idyllique planète océan (la description détaillée permet de s'en servir de cadre de campagne). Cet excellent scénario plonge les PJ dans une enquête au sein de l'industrie pharmaceutique et de ses manigances, le tout dans un contexte tendu par les rapports houleux entre l'Empire et l'Alliance où se situe Marine. Le moindre faux pas aura de sérieuses conséquences. *Le dernier des Kandars* et *La Nuit des Bourrins* sont des scénarios plus classiques et orientés action. Il en faut bien pour tous les goûts.
- L'***Encyclopédie Galactique volume 1*** présente l'histoire de l'Empire, son organisation, et tout

Jouer dans la Confédération interstellaire

Si vous êtes vraiment inspirés, vous pouvez placer vos campagnes à une époque antérieure à l'Empire. Pour cela, l'époque de la Confédération interstellaire, époque où les premières civilisations humaines désiraient continuer leur évolution de manière pacifique, est une époque héroïque, bercée de découvertes de nouvelles planètes, de piraterie interstellaire, et de relations houleuses entre les mondes Confédérés. C'est l'époque de l'essor du commerce interplanétaire et de son lot de progrès technologiques, mais surtout de manigances marchandes et politiques pour asseoir son pouvoir. C'est aussi l'époque où les Mégacorporations apparaissent, telles que la Guilde des Navyborg après l'invention de la propulsion hyperluminique.



ce qui a trait aux voyages spatiaux, dont le Triche-Lumière. L'*Honneur des Corsaires* est un scénario faisant la part belle au roleplay au cours d'un scénario malheureusement linéaire. Il se conclut par une vaste bataille spatiale permettant d'expérimenter les nouvelles règles (bon courage !).

- L'***Encyclopédie Galactique volume 2*** détaille la société galactique et les guildes, ainsi que la technologie. Elle introduit de nouvelles compétences et fournit deux scénarios. *Cas de conscience* s'intéresse à l'impact des colonisations humaines sur une population indigène sur laquelle les PJ vont enquêter. De leur rapport dépendra le sort de la planète… *Le Kerl de Mélancol* confronte les PJ à la mort du Sage Suprême de l'Empire. La tâche leur incombe alors de ramener le successeur discrètement sur Prima tout en évitant les complots fomentés par les dissidents.

1984… 2014, trentième anniversaire ?

Pour les trente ans d'un tel monument du JdR français, il est de bon ton d'espérer une possible résurrection dans les années à venir (espérons-le). Un sigle étrange se murmure sur certains forums d'initiés, « EG30 ». Un univers actualisé, une mécanique modernisée ? Pourquoi pas. En attendant, pour les amoureux du jeu qui trépignent d'impatience, il existe le Play-by-Forum sur le site *empiregalactique.com*. N'hésitez pas !

Géraud « myvyrrian » G.
avec l'aimable participation de Fabrice Bassan, Julien « Narbeuh » Clément, et Stéphane Dévouard

Le coin de l'antiquaire

Les circuits habituels (forum, sites de ventes aux enchères, *etc.*) vous permettront de trouver les différents ouvrages à des prix parfois raisonnables.

- Incontournables, les *Encyclopédies Galactiques* sont particulièrement recherchées (40-50€ pièce).
- La *2e édition* est un choix judicieux pour commencer à jouer car elle intègre un écran (25-35€).
- Enfin, *Aux Frontières de l'Empire* offre les scénarios les plus intéressants (20-25€).

ENTRETIEN

ILLUSTRATEUR

GERALD BROM

« *Dark Sun* était magique pour moi ! »

Après les légendes issues des années 80 comme Keith Parkinson ou Larry Elmore, Gerald Brom s'est imposé comme l'artiste de jeu de rôle le plus doué et le plus marquant des années 90 aux côtés des Tim Bradstreet et Tom Baxa. Il a notamment contribué à la création de Dark Sun, *l'un des meilleurs univers pour* Dungeons & Dragons, *et a signé de nombreuses couvertures cultes :* Deadlands, Transylvania *pour* Vampire, Le Retour de Harlequin *pour* Shadowrun, *Le Retour au Temple du mal élémentaire* pour D&D *ou* Prélude à la guerre *pour* Earthdawn. *Nous l'avons rencontré dans son nouveau domicile de Seattle pour revenir sur sa formidable carrière.*

> « Après quatre ans, le management de TSR ne voulait plus me laisser faire autre chose que du Dark Sun. »



La boîte de base de *Dark Sun* (1991)

« *Désolé, je ne vais pas pouvoir vous montrer mon atelier car nous venons tout juste d'emménager dans notre nouvelle maison. Il y a encore des cartons partout !* » C'est ainsi que Brom nous accueille dans sa somptueuse nouvelle maison située à Issaquah, la verte banlieue de Seattle. En entrant, nous croisons une de ses plus célèbres toiles, celle d'Elric le nécromancien. Puis nous nous installons dans le salon et admirons le torrent puissant qui coule sous la superbe terrasse en bois tandis que s'échappe du four la bonne odeur de cookies faits maison par sa femme, elle-même également artiste-peintre. La discussion s'annonce paisible et chaleureuse.

CB : Comment êtes-vous entré dans le monde du jeu ?

GB : Enfant, je dessinais déjà des monstres, de la *Fantasy*, de l'horreur. À 19 ans, je suis entré dans une école d'Arts plastiques à Atlanta. Là-bas, il n'y avait pas de marché pour ce genre d'illustrations. Alors, pour vivre de mes travaux artistiques, l'illustration dans le marketing représentait la meilleure opportunité à l'époque. Au début, j'étais vraiment heureux d'être payé pour faire des illustrations mais, après trois ans, tout cela s'est vite avéré très démoralisant. Je voulais continuer à dessiner des monstres, des choses très créatives, alors j'ai commencé à me constituer un portfolio d'images personnelles et j'ai fait le tour des conventions en lien avec le fantastique. J'ai décroché mes premiers contrats. Mes premiers travaux dans ce milieu étaient très mal payés – $15 pour une couverture – mais j'étais si heureux de faire ce dont je rêvais depuis tout petit.

CB : Quel a été votre premier travail rémunéré en *Fantasy* à cette époque ?

GB : Ma première couverture a été réalisée pour une société qui s'appelle *First Comics*, et elle représentait un homme dégénéré, une sorte d'image mêlant *Fantasy* et Horreur. Ensuite, j'ai entendu parler de *TSR* [NdlR : la société fondée par Gary Gygax qui éditait *Dungeons & Dragons*]. Je ne me souviens pas avoir joué à des jeux de *TSR*, mais en revanche, j'avais pas mal joué auparavant aux jeux de Steve Jackson. Je ne connaissais donc pas vraiment le jeu de rôle, mais j'avais entendu dire qu'ils embauchaient tout un staff d'artistes de studio, et décrocher un tel job aurait été un rêve pour moi. Je leur ai donc envoyé mon portfolio… Mais ils n'étaient



Brom chez lui devant l'original d'Elric



pas intéressés ! Quelques temps plus tard, j'ai entendu dire qu'ils allaient embaucher un nouvel artiste. J'étais à Atlanta et *TSR* se trouvait dans le Wisonsin, à des milliers de kilomètres de là, mais j'ai pris l'avion pour aller leur présenter mon travail sur place, même si je n'étais pas invité ! Ils m'ont laissé entrer et m'ont dit : « *c'est bien et effectivement, on a un job, mais nous avons huit autres personnes qui nous intéressent et sont sur notre liste devant toi.* » Je suis rentré chez moi sans espoir pour ce boulot. Heureusement, j'étais toujours déterminé à entrer dans ce milieu, donc j'ai pris un appartement à New York pour m'installer là-bas avec ma femme. Je n'avais pas de travail et nous projetions de monter en voiture pour aller taper aux portes des éditeurs de romans, qui se trouvaient alors majoritairement installés à New York. Je me souviens, nous avions préparé nos affaires et rempli la voiture de tout notre matériel à dessin, quand, au moment de partir, le téléphone sonne.

C'était *TSR* ! Apparemment, aucun des huit autres illustrateurs devant moi sur leur liste n'avaient voulu déménager dans une petite ville perdue du Wisconsin, alors ils m'on demandé si le boulot m'intéressait toujours. Je n'ai pas hésité un instant et j'ai dit oui ! Ils m'ont demandé combien de temps me serait nécessaire pour préparer mes affaires, quitter mon appartement et faire la route… J'ai regardé la voiture prête à partir dans la rue et je leur dis que je pouvais être là dans huit heures ! (*Il rigole*) Le plus beau dans l'histoire, c'est que je n'étais vraiment pas très bon illustrateur à l'époque. Quand je suis arrivé à *TSR*, Jeff Easley, Clyde Caldwell, Fred Fields et Keith Parkinson étaient encore dans le coin. J'ai beaucoup appris d'eux. J'ai surtout appris à me planter ! Ce qui était important. Je fai- →

Brom's Digest

Gerald Brom est né aux USA le 9 mars 1965 en Albanie dans l'état de Géorgie. Fils d'un père militaire, il a vécu au Japon, à Hawaii et en Allemagne. À 24 ans, il est embauché dans l'équipe artistique de *TSR*.



Transylvania by Night pour *Vampire*: The *Dark Ages* (1997)



Deadlands (1996)

sais souvent de mauvaises peintures, mais comme j'étais employé, je devais recommencer et j'ai donc eu la chance de pouvoir m'améliorer. C'est comme ça que j'ai progressé.

CB : Pouvez-vous nous parler de *Dark Sun*, car ce projet, dans sa relation entre la conception de l'univers et des illustrations, était tout à fait novateur à l'époque ?

GB : En effet. À cette époque, *TSR* publiait les univers *Dragonlance*, *Greyhawk*, *Forgotten Realms* et *Spelljammer,* et tous les illustrateurs que je viens de citer travaillaient à *TSR* et avaient tous marqué de leur empreinte ces univers. Au départ, quand je suis arrivé, mon style ne s'intégrait pas bien aux leurs. C'était différent, plus sombre, plus inquiétant. Le manager me poussait donc à peindre d'une manière qui ressemble plus à mes collègues. Ce n'était pas facile, mais à mes heures perdues, je continuais de réaliser mes propres peintures et je les affichais au mur de mon bureau. (Il sourit). Quand Timothy Brown et Mary Kirchoff commencèrent à réfléchir à la création de *Dark Sun*, ils voulaient proposer des visuels très identifiables et différents pour la gamme. En voyant les travaux sur mon mur, ils ont pensé que ce style serait parfait. Les muscles étaient très présents dans mes travaux et j'entretenais un rapport étroit avec l'anatomie… Bref, ils m'ont demandé si je voulais m'occuper de la gamme *Dark Sun*. À ce moment-là, ils n'avaient encore rien écrit, mais ils avaient déjà besoin de quelques illustrations pour lancer le projet.

CB : Tim et Mary avaient déjà les idées de base de ce monde désertiques ?



DarkAge, le jeu de cartes designé par Brom



Couverture de *The Art of Brom*, financé par Kickstarter.



GB : Oui, ils en avaient les grandes lignes, mais ils n'avaient rien écrit, aucun détail, aucune histoire. On savait qu'il y aurait des rois dragons et des personnages insectoïdes. Ce qui était le plus fou, c'est qu'ils m'ont demandé de peindre ces premières illustrations sans me donner aucune info précise de ce qu'ils voulaient, si ce n'est les grandes lignes de l'univers de jeu, me laissant une liberté totale. Et ces premières illustrations sont devenues quelques temps plus tard des couvertures d'ouvrages !

CB : Vos travaux constituaient une source d'inspiration pour eux ?

GB : Disons que ça allait dans les deux sens. C'était vraiment très collaboratif. Je devais écrire et peindre des personnages et eux devaient les intégrer dans le jeu de rôle. Parfois ils jetaient un coup d'œil et me demandaient des modifications dont on discutait ensemble. C'était vraiment merveilleux car je pouvais participer pleinement au processus créatif, ce qui est rarement le cas dans ce métier. Généralement, on propose aux illustrateurs une vision claire et prédéfinie des choses, à mettre en image… Ce que je comprends, d'ailleurs ! *Shadowrun*, par exemple, ce sont des types de personnages très précis et tout ceci doit correspondre à l'univers de jeu. *Dark Sun* était magique pour moi : je pouvais apporter mon style propre à de nombreuses facettes de ce monde.

CB : Avez-vous joué à *Dark Sun* ?

GB : Une fois ou deux oui, avec les auteurs du jeu. J'avais proposé à ma femme et quelques artistes travaillant à *TSR* de nous rejoindre. Les artistes ne jouaient guère et les auteurs désiraient qu'on joue pour qu'on comprenne ce qu'on faisait. Mais nous n'étions pas très bons… Je me rappelle d'une fois où j'avais rendu fou tout le monde. Ils avaient fini par ligoter mon personnage et le balancer dans une chute d'eau ! (*Il éclate de rire*).

La femme de Brom passe soudainement la tête par la porte du salon et intervient, amusée :

Laurie Lee Brom : Mais tu avais tué le gentil sorcier qui voulait nous aider !

GB : C'est vrai, j'avais attaqué le gentil sorcier ! (*Rires*) C'était très drôle finalement !

CB : Pourquoi avoir fini par quitter *TSR* ?

GB : J'étais très heureux d'avoir travaillé sur *Dark Sun*, mais après quatre ans, le management ne voulait plus me laisser faire autre chose que du *Dark Sun*. Moi, j'avais d'autres idées à mettre en image, d'autres visions à proposer. Après quatre ans à peindre des déserts, j'avais vraiment envie de faire autre chose. De plus, quand on travaillait à *TSR* à cette époque, tous les droits de nos travaux restaient leur propriété. Ça m'allait évidemment, ils me payaient pour cela. Mais je voulais créer des choses qui m'appartiendraient. Alors j'ai quitté *TSR*. C'était le bon moment : le marché du JdR était puissant, les prix des couvertures étaient bons et le marché du jeu de cartes explosait littéralement. C'était vraiment bien de pouvoir travailler sur des cartes, car travailler sur une couverture est très difficile. La couverture doit vendre l'ouvrage ! En la voyant, on doit se dire « *whoua !* ». Avec les cartes, on pouvait être plus subtil, plus dans l'émotion, ou représenter des choses plus centrées, une main ou que sais-je d'autre. C'était parfait pour explorer d'autres pistes, d'autant que le jeu de cartes payait vraiment très bien et que les budgets illustrations étaient très hauts. Je pense d'ailleurs que c'est à cette époque que j'ai véritablement trouvé mon style, cette combinaison de *Fantasy*, d'horreur, mélangée d'un certain goût pour le fétichisme.

CB : C'était l'époque du jeu de cartes *Dark Ages* ?

GB : Oui, tout à fait.

CB : Êtes-vous revenu à *TSR* ensuite ?

GB : Oui. En fait, après être parti, j'ai été *freelance* pendant quatre cinq ans, puis j'ai fait *Dark Ages*. J'étais le →



« J'ai vraiment aimé travailler avec moi-même en tant que directeur artistique ! C'était très facile ! J'avais une idée, je me la montrais et je disais : c'est super ! (rires). »

directeur artistique et l'artiste principal du jeu. J'ai pu engager de nombreux artistes que j'adorais et travailler avec eux. (Malicieux) J'ai vraiment aimé travailler avec moi-même en tant que directeur artistique ! C'était très facile ! J'avais une idée, je me la montrais et je disais : c'est super ! (*Rires*). Quatre ans plus tard, *Wizards of the Coast* a racheté *TSR* et a déménagé à Seattle. À cette époque, j'étais à Pittsburg où j'avais travaillé pour une entreprise qui avait fait faillite. Nous étions un peu bloqués là-bas, ma femme avait sa famille à Seattle et nous souhaitions donc nous rendre là-bas. Alors j'ai travaillé trois ans chez *Wizards of the Coast*. J'ai fait des cartes *Magic* et tout un tas de choses diverses et variées pour eux. Quand vous êtes *freelance*, vous êtes livré à vous-même, ce qui peut être pénible et stressant, bien que du point de vue créatif, vous êtes plus indépendant et plus libre. En salariat dans une entreprise, c'est moins stressant financièrement et vous faites partie d'une équipe, ce que j'aime aussi. Tout ça pour dire qu'après ces trois années, je suis retourné au *freelancing*. Cela correspondait au moment où j'ai commencé à écrire et illustrer mes propres histoires.

Je crois qu'à travers mes peintures, j'ai toujours eu envie de raconter des histoires. C'était finalement naturel d'avoir envie d'essayer de les écrire avec des mots. J'ai commencé à écrire des nouvelles et c'était… le paradis ! J'écrivais les personnages, je les peignais, je les faisais se rencontrer dans une histoire, puis je faisais la maquette des livres contenant mes récits. Un jour, l'auteur qui naissait en moi s'est demandé s'il pouvait vendre des histoires écrites par Brom. J'ai réussi à être publié et ma première nouvelle s'est bien vendue. Je vous parle de cela rapidement, mais tout cela a pris du temps. Environs huit ans, pendant lesquelles j'ai écrit quatre ouvrages, au bout desquels je me suis vraiment senti déconnecté du monde extérieur, du fait du travail en solo. C'est le moment ou *Blizzard* [NdlR : le célèbre éditeur de jeu vidéo] m'a appelé pour travailler avec eux. Je travaillais chez eux un mois tous les deux mois. C'était tout simplement parfait ! Un mois je bossais avec des équipes d'artistes et le mois suivant j'étais chez moi pour travailler en solo sur mes projets de nouvelles. *Blizzard* accueillait probablement deux cents artistes dans leurs locaux et c'était génial de travailler avec tant de talents et de faire partie de tout cela. Quand je travaille tout seul, je fais tout à ma façon, de manière très égoïste finalement. Mais parfois, c'est trop. Alors pouvoir aller régulièrement chez *Blizzard* pour travailler en collaboration avec des gens, c'était super, ça me faisait du bien. À mon avis, c'est même une leçon à retenir pour de nombreux artistes qui veulent vivre de leur passion : mélanger les différentes approches, seul et en équipe, permet de garder le travail intéressant et varié sur la longueur. Quand on est trop concentré, trop sur une même chose, on peut s'y perdre et se lasser.

> « Mélanger les différentes approches, seul et en équipe, permet de garder le travail intéressant sur la longueur. »



Retour au Temple du mal élémentaire pour *Dungeons & Dragons 3.5* (2001)



CB : Quelles étaient vos objectifs au moment de lancer le *kickstarter* de votre nouveau Art Book retraçant votre carrière ?

GB : Nous n'avions pas de nécessité de tout financer par le *kickstarter* et souhaitions simplement bénéficier de cette plateforme pour commencer la promotion de ce projet. Nous n'avions aucune idée du résultat que nous pouvions obtenir et avons donc été très impressionné de récolter plus de vingt fois le montant initial [NdlR : $235.000 pour un montant initial de $12.000). Cela nous a clairement ouvert les yeux sur cette nouvelle façon de concevoir des livres et de les transmettre sans intermédiaire, directement aux personnes qui les achètent.

CB : Vous aviez déjà sorti des Art Books par le passé. Pourquoi en sortir un nouveau ?

GB : Le précédent était vieux de dix ans. C'était donc l'occasion de revenir sur les meilleurs travaux de mes deux



premiers Art Books, mais également de mes projets plus récents. Le temps passe si vite. On se lève un matin et on se rend compte qu'on a trente ans de carrière… Il y a aussi le fait qu'avec les avancées technologiques, il est possible d'obtenir aujourd'hui de bien meilleures reproductions de mes peintures et de les présenter d'une manière un peu plus personnelle à travers des fonds et une mise en page que j'ai décidé.

CB : Vous avez donc fait le design du livre également ?

GB : Oui, j'ai travaillé sur le design, mais j'ai aussi écrit les textes. Je suis un peu du genre à vouloir tout contrôler. Je suis quelqu'un qui aime bien voir les choses faites à sa manière. En fait, je fais déjà ça pour mes nouvelles illustrées. Pour moi, tout cela fait partie du plaisir et de la joie de proposer ma vision des choses. Après, que cela soit bon ou mauvais, c'est vraiment moi. Quand je m'écoute, j'ai l'impression que les artistes sont vraiment… égocentriques ! (*Il rigole*)

CB : Qu'est-ce que vous préparez, maintenant que votre Art Book est terminé ?

GB : Je suis en train d'écrire une autre nouvelle. La dernière de mon contrat passé avec mon éditeur Harry N. Abrams. Elle s'accompagne de dix illustrations. Et après ça, je pense que je vais peindre à nouveau en *freelance* quelques temps.

CB : Merci beaucoup Gerald !

GB : Merci à vous !

Photo et propos recueillis au domicile de Brom à Issaquah (merci à Laurie Lee pour les cookies !) par David Burckle et Damien Coltice



Dragon Kings, le reboot de *Dark Sun* par son auteur original, Tim Brown (2013)

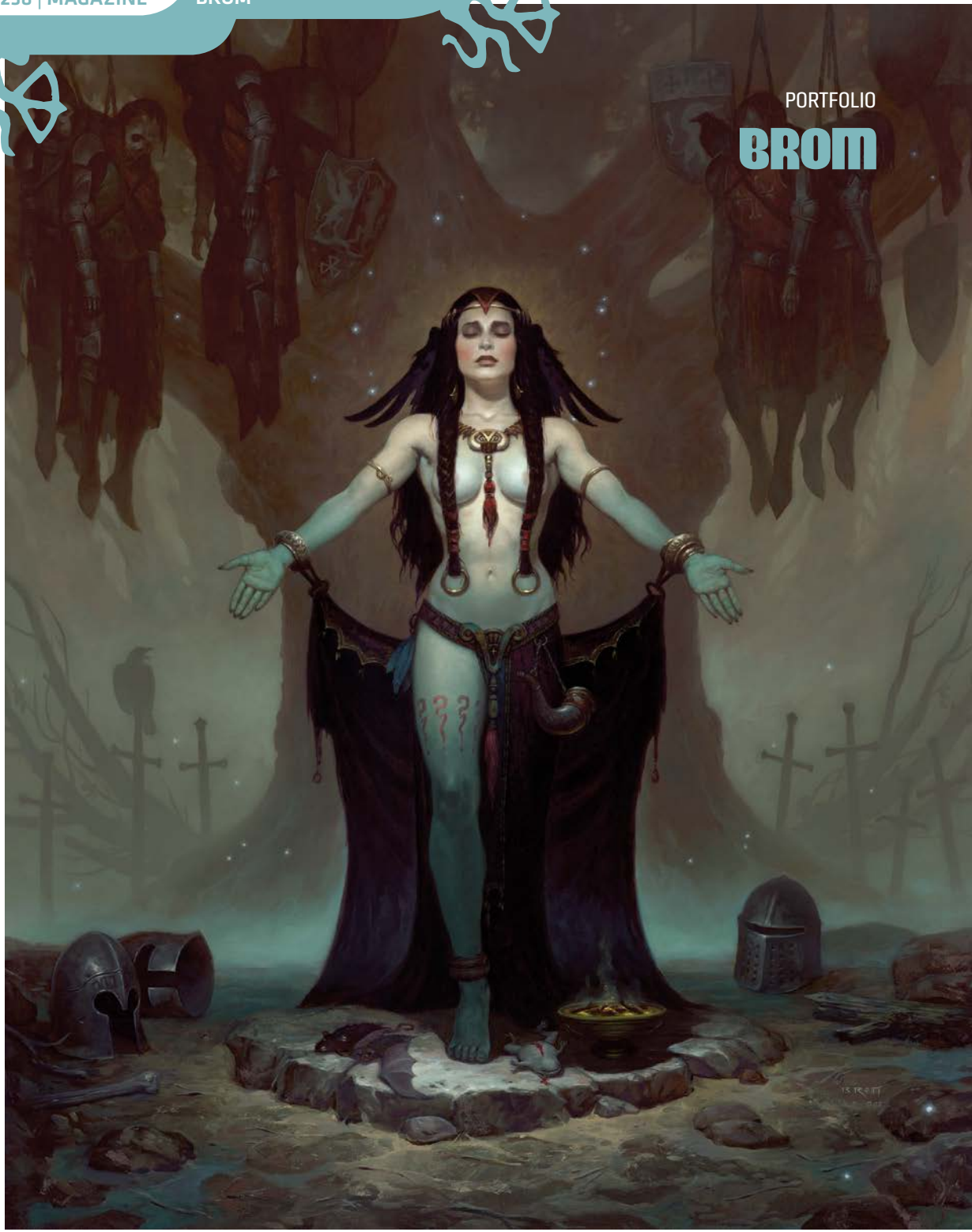
Traditionnel ou numérique ?

CB : Pour vos peintures, utilisez-vous plus la technologie désormais que par le passé ?

GB : Je peins toujours de manière traditionnelle. J'aime la texture de la peinture. J'aime également le travail numérique mais je ne trouve pas que l'on arrive à obtenir le même rendu qu'en peinture. C'est bien sûr une préférence personnelle, et je sais qu'un jour, on pourra totalement obtenir les mêmes rendus avec ces deux approches. Aujourd'hui, je peins donc, et quand c'est entièrement terminé, je numérise mon travail et le retouche légèrement sur ordinateur, pour corriger une couleur, un détail ici ou là.

PORTFOLIO

BROM





PORTFOLIO

BROM





DÉBAT

SYSTÈME DE JEU

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À *FATE* ?

Révolution ou pet de lapin ?

Il est en plein boom outre-Atlantique, recyclé à toutes les sauces, on voit fleurir les jeux utilisant le système Fate. *Encensé par certains, dénigré par d'autres… la question se pose : qu'est-ce que ce système a de si incroyable ? Double lecture d'un phénomène qui ne convainc pas tout le monde.*



Fate n'est pas un système récent. À vrai dire, il est présent sur le marché depuis une décennie maintenant et a déjà été décliné dans de nombreux jeux qui n'ont jamais vu le jour en France, jusqu'à l'annonce récente de la traduction de l'un des porte-drapeaux de *Fate* par *Narrativiste édition* : ***Spirit of the Century***, ainsi que la traduction par le webzine « Maraudeur » de ***Fate Accéléré***, une version ultra allégée du système de jeu (sans compter l'arrivée prochaine du jeu **Altro Mondo**, du Studio 09, motorisé en *Fate*). Aujourd'hui, *Fate* en est, chez l'oncle Sam, à sa quatrième incarnation avec la sortie de ***Fate Core*** : la version générique de *Fate*. Bref, avec tout ce *Fate* sortant de tous les côtés, tous ces jeux qui reprennent le système à leur compte, encouragés par le fait que *Fate* ait été créé sous deux licences créatives : le fameux *OGL* cher à ***Dungeons-Dragons 3*** et la licence *Creative Commons*, difficile pour le néophyte de vraiment s'y retrouver.

Dans cet article, ce sont deux rédacteurs qui nous livrent leur sentiment sur ce système de jeu, sous la forme d'un jeu de questions réponses.

Commençons par le commencement

Laurent : Très bien, si tu me le permets, j'ouvre le bal. J'ai commencé par lire la traduction du Maraudeur n°12 de ***Fate accéléré***. Le titre laisse à penser que c'est une version allégée plus rapide, du genre *Fate pour les nuls*. Après lecture, j'ai un immense doute… Tout cela n'est pas très concret, plutôt conceptuel voire nébuleux. Et là, je me demande si je n'ai pas mis la charrue avant les bœufs. J'ai donc enchaîné avec ***Fate Core*** et ***Spirit of the Century***. C'est tout de même des mastodontes ces trucs là… 310 pages pour ***Fate Core*** et 278 pages pour ***Spirit of the Century***. Et cette pagination correspond seulement aux règles et aux explications de ces règles (ni scénario, ni créatures, ni liste d'équipement, ni background…). Faut-il vraiment que je lise tout ça pour pouvoir jouer ? Heureusement, non. Et pour devenir MJ ? Aïe, je crois bien que oui.

Julien : Bon, c'est un peu plus compliqué que ça, en fait. Si on devait aborder *Fate*, je ne conseillerais de commencer ni par *Fate Core*, ni par *Fate Accéléré*. En réalité, le premier est une énorme boite à outils, un système de jeu complet et toutes les données nécessaires pour tenter d'en comprendre la philosophie et de le customiser. Et le second, quant à lui, s'il est une version clairement simplifiée et plus accessible pour les joueurs, il demande au lecteur d'avoir déjà assimilé les concepts de la version Core. Quant à *Spirit of the Century*, une bonne partie de ces règles concernent des listes de *Prouesses* (que l'on pour-



rait assimiler à des avantages) et à une explicitation du fonctionnement des compétences et de leur champ d'action. Au final, la masse de règles pures n'est pas si énorme.

Laurent : Oui mais c'est quand même 310 pages !

Julien : 310 pages, oui, mais en A5. C'est vrai, ***Fate Core*** est épais. En réalité il s'agit cependant de l'équivalent d'un système accompagné de sa note d'intention, de son explicitation et d'options diverses et variées afin de customiser *Fate* pour se l'approprier et l'adapter à son univers. Il faut donc bien expliquer à la fois comment ça marche, mais aussi quelle est l'utilité de chaque élément de règles. Parce que si on comprend les rouages de ***Fate Core***, tout peut alors se régler sans l'ajout de règles spécifiques supplémentaires : les outils sont là. Ceci étant, si l'on réduit les règles à leur plus simple expression, seules quelques dizaines de pages, création de personnages incluse, sont nécessaires. Certains jeux se contentent d'ailleurs de ça. Et puis avouons-le, ça n'est pas le premier pavé qu'on se retrouve à lire pour jouer.

Laurent : C'est vrai, mais la particularité de *Fate*, c'est qu'il s'agit d'un système simple avec une fiche de personnage minimaliste. 200 pages pour expliquer un système basé sur quelques compétences et mots clefs, cela semble faire mentir la célèbre citation : « Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement et les mots pour le dire arrivent aisément. » N'y a-t-il pas un peu trop de verbiage inutile et parfois quelques termes superfétatoires pour des concepts somme toute assez classiques (par exemple shift/cran pour marge de réussite) ?

Julien : Cette omniprésence d'un vocabulaire spécifique est un fait, même si ***Fate Core*** a réduit le nombre de termes nouveaux. Si ce vocabulaire est intimidant de prime abord, il se justifie par le besoin de « parler le même langage ». En effet, *Fate* ne modélise pas une réalité, il modélise un genre, une narration centrée sur les personnages, leurs défauts, leurs qualités, leurs coups →

Mais je ne connais pas *Fate* !

Fate est un jeu permettant d'émuler des aventures pulp et héroïques. Son système de résolution se base sur l'idée qu'il est aussi intéressant de jouer sur les qualités que les défauts du personnage. Ce dernier est défini par ses *Compétences* et ses *Aspects* (des éléments descriptifs du personnage) et quand l'on effectue un jet, on jette quatre dés *Fate* (des dés à 6 faces spéciaux comprenant 3 résultats : de -1 à +1), on les ajoute ainsi que le score de sa compétence et, si c'est pertinent, on peut ajouter un bonus dû à l'un de ses *Aspects*. Par Exemple, Indiana Jones pourrait parfaitement avoir l'*Aspect Sa place est dans un musée !*, et l'utiliser pour obtenir un bonus lorsqu'il tente de reprendre une antiquité des mains d'un vil collectionneur privé. Le jeu permet de mettre en scène des aventures héroïques et enlevées, mais le système d'*Aspects* permet aussi de jouer sur les forces et les faiblesses du personnage.

durs mais aussi leur capacité à briller. Et tout tourne autour de ça. Mais là, on se concentre sur la forme du jeu.

Compétences, check…

Laurent : Justement, parlons un peu plus du fonctionnement du jeu.

Julien : Je vais me permettre d'en poser les bases alors, sans ça, difficile d'en discuter.

Fate se base avant tout sur cinq piliers : les *Compétences*, les *Aspects*, les *Prouesses*, le *Stress* et les Points de *Fate* (*Destin*). Les *Compétences* sont le point le plus simple à comprendre : elles mélangent l'inné et l'acquis et représentent les domaines dans lesquels ton personnage est meilleur que la masse, et ce qui lui permet de briller naturellement. La liste n'est pas immuable : chaque jeu sous *Fate* possède sa propre liste de compétences, selon l'ambiance qu'il désire retranscrire.

Laurent : Si tu me permets, il y a quand même une chose qui me gêne un peu dans ce mélange d'inné et d'acquis : les compétences ne s'influencent pas entre elles. Par exemple, il existe une compétence Bagarre pour se battre, et une compétence Physique pour réaliser des prouesses de force. Mais un personnage ayant un haut niveau de Physique n'aura aucun bonus en Bagarre. Or les dégâts sont calculés avec le jet de compétence, selon sa marge de réussite. En toute logique, l'un devrait influer sur l'autre.

Julien : Oui et non. Si on se base sur un modèle cherchant à simuler une réalité physique, c'est effectivement un paramètre important. Mais pas en *Fate*, ne serait-ce que parce qu'il n'existe pas à proprement parler de Points de Vie (cf marge). Il existe cependant des moyens de modéliser le personnage de la grosse brute qui tape fort tout en étant capable de soulever une herse. Je vais prendre un peu de temps pour expliquer aux néophytes de *Fate* comment le système fonctionne, si tu veux bien.

Tout d'abord, il y a les *Prouesses*. Elles correspondent à de petits avantages qui sont là pour typer le personnage. Elles permettent d'obtenir des bonus sur certains jets ou, par exemple, de remplacer une compétence par une autre dans une situation donnée. C'est une donnée purement technique qui donne du corps au personnage et permet de coller à son concept. Une brute puissante et combative aura alors deux *Prouesses* lui permettant de remplacer sa compétence Bagarre par Physique pour attaquer au corps à corps ou se défendre. Et là, on le visualise : ça n'est plus l'habile combattant qui esquive les coups, mais la montagne de muscles qui ne bronche pas quand il se prend un gnon dans la tête.

Et puis, il y a les *Aspects*. Ces derniers sont un peu plus compliqués à appréhender : il s'agit de termes décrivant le personnage, qu'il s'agisse d'une particularité physique, d'une réputation, d'une connaissance particulière, d'un tic, d'une habitude… l'important c'est que cela ait une chance d'influer sur ses actions, en bien et en mal. Ils agissent comme des sortes d'avantages et de défaut libres. C'est certainement l'aspect le plus compliqué à saisir. Chaque joueur est invité à créer les *Aspects* de son personnage sans s'appuyer sur une liste, mais plutôt sur son histoire, son caractère, son métier, etc. Ces *Aspects*, en jeu, sont utilisés pour aider à un jet de compétence, ou à l'entraver. Quand le joueur pense qu'un (ou plusieurs) de ses *Aspects* s'applique sur une situation, il peut en parler au MJ et, en payant un point de *Fate* (les points bonus du jeu), ajouter un bonus au jet OU le relancer. A contrario, si le MJ pense que l'un des *Aspects* entre en conflit avec la situation, ce dernier peut donner un point de *Fate* au joueur et augmenter la difficulté de l'action. Prenons un exemple :

Dark Vador, joué par Georges, personnage emblématique, possède l'Aspect ***Luc, je suis ton père***. *Confronté* à son fils

L'économie des points de *Fate*

Les points de *Fate* (ou *Destin*), c'est la monnaie ludique du jeu. On les dépense pour activer ses *Aspects* ou ceux des autres (utiliser, par exemple, *l'Aspect* « Puissant comme un mastodonte » de son adversaire contre lui), ceux de l'environnement… car tout est défini sous forme d'*Aspects* et, moyennant la dépense de points de *Fate*, tous ces *Aspects* sont utilisables en jeu. Ces points de *Fate*, on en regagne en acceptant de voir ses propres *Aspects* utilisés contre soi, d'être « dans la merde ». Cette économie est au centre du jeu. C'est un peu un jeu du bâton et de la carotte, qui pousse les joueurs à accepter que leur personnage ne soit pas toujours brillant pour mieux pouvoir vaincre son adversité.

lors d'un combat sans merci, Georges décide de révéler la vérité à Luc afin de déstabiliser ce dernier pour tenter de lui porter un coup qui mettra fin au combat. Georges annonce l'utilisation de l'Aspect *de son personnage et annonce « Luc, je suis ton père ». Il lance les dés et bénéficie d'un bonus, lui permettant d'être plus efficace. Un peu plus tard, Georges retrouve ce PNJ, Luc, en présence de l'Empereur. Ce dernier utilise les pouvoirs de la force obscure pour le tuer à petits feu à coups d'éclairs. Luc, lui, tente de convaincre, suppliant, Dark Vador d'agir. Georges veut que Darky* résiste, il ne désire pas céder. Le MJ sait que résister est difficile, il demande donc un jet à Georges. Il regarde la fiche de *Dark Vador et annonce qu'il utilise* l'Aspect ***Il y a encore du bien en moi*** *contre lui, augmentant la difficulté du jet et lui tendant alors un point de Fate en échange. Dark Vador échoue et l'on sait tous ce qu'il se passe.*

Des Aspects ?

Laurent : Ok, les *Aspects* typent le personnage, mais pas seulement. Les règles indiquent qu'à travers les *Aspects*, le MJ est sensé tailler des aventures sur mesure : ils servent aux joueurs à indiquer au MJ dans quelle direction il doit aller. Cela ne demandera-t-il pas une énorme quantité de travail pour adapter des scénarios ?

Julien : Dans chaque système de jeu, le joueur indique implicitement le type d'aventure qu'il a envie de jouer en choisissant les caractéristiques, pouvoirs, compétences, avantages et désavantages de son personnage. Bien des jeux considèrent que cela va de soi, tout comme il semble aller de soi qu'un MJ décide d'orienter la création de personnage de ses joueurs pour qu'ils collent à son scénario (et éviter qu'un prêtre se spécialise dans les morts vivants pour un scénario n'en comprenant pas un seul). Et pour *Fate*, c'est un peu pareil, mais c'est plus libre. C'est à la fois une immense force, et une grande faiblesse. Mais une fois que le processus de création des *Aspects* a été assimilé on comprend qu'on peut l'orienter de deux manières : soit on laisse les joueurs totalement libres et cela veut dire que l'on va leur créer une campagne ou un scénario sur mesure, soit on oriente ces *Aspects*, de manière à ce qu'ils collent tout de même au scénario que l'on a l'intention de leur faire jouer. Tout comme on conseillerait au joueur du prêtre de ne pas se focaliser sur la destruction des morts-vivants pour un scénario où ils sont absents.

Laurent : les joueurs ont une très grande liberté pour définir le concept de leur personnage à travers les *Aspects*. Si cela peut être un avantage avec des joueurs imaginatifs qui s'approprient le thème, n'y a-t-il pas un risque de perdre les joueurs moins créatifs ou en difficulté face au thème du cadre de jeu ? N'est-il pas plus rassurant pour certains de se laisser guider et de baser leur interprétation sur une liste de compétences et une classe/profession, plutôt que sur des *Aspects* imagés aux définitions sibyllines ?

De même en jeu, les mécanismes mettent en avant l'implication des personnages dans la narration de l'histoire, c'est à eux d'argumenter pour faire valoir la pertinence d'un *Aspect* et en tirer un bénéfice. Les joueurs bons négociateurs ou imaginatifs n'auront aucune difficulté pour obtenir qu'un *Aspect* joue en leur faveur. Cela ne risque-t-il pas de pénaliser à nouveau des joueurs plus en retrait ? Les règles proposent de constituer le groupe de manière soudée, toutefois cela ne peut empêcher le fait que durant la partie, celui qui a du bagout se mettra en avant. De façon naturelle, c'est déjà ce qui se passe en JdR, mais ce système n'amplifie-t-il pas un peu plus la «fracture sociale» ?

Julien : Très franchement, je te l'accorde volontiers : *Fate* déroute souvent les joueurs au début quand →

Pas de points de vie ?

Eh bien oui ! Lors d'un affrontement, le personnage encaisse du *Stress*. Il ne s'agit pas de blessures mais de ces moments où il est mis à mal, dominé… Et quand il le désire, le personnage peut absorber du *Stress* en subissant une *Conséquence* : une blessure concrète. C'est là que l'on comprend un peu mieux pourquoi les dégâts ne sont pas importants : prendre du stress, ce n'est pas prendre des dégâts mais être mis en mauvaise posture et donc s'exposer aux blessures. Peu importe que le personnage soit une brute ou un expert agile des arts du combat, on cherche à savoir si l'on obtient une ouverture suffisante pour blesser ou mettre hors combat. L'avantage du *Stress*, c'est que l'on peut tout gérer sous cette forme : stress physique, stress mental ou social, réputation, ou autres. Il représente les ressources du personnage pour résister à l'adversité, quelle qu'elle soit et selon les besoins de la campagne que l'on mène.

Des jets de dés pulp ?

Laurent : Le système utilise les dés Fudges. Ce sont des dés à 6 faces qui présentent des symboles + sur deux faces et des symboles - sur deux autres (rien sur les deux dernières). Ils sont lancés par quatre. Ce n'est pas une lecture directe puisqu'il faut compter et additionner le nombre de + obtenus puis retrancher le nombre de -. Si la phrase « *system does matter* » signifie quelque chose, la répartition statistique des résultats obtenus avec les dés Fudges est étrange pour un jeu pulp. En effet, 1 chance sur 81 d'obtenir un résultat maximum ou minimum, n'est-ce pas une probabilité très faible pour un jeu où l'exceptionnel devrait être la norme ?

on en arrive à la création *d'Aspects*, et cela demande au MJ d'y aller doucement lors des premières créations de personnage. Au début, les joueurs les plus imaginatifs et les plus volubiles seront certainement avantagés. Le pli se prend vite, cependant, pour peu que l'on ait envie de jouer de cette manière-là et de se creuser la tête. Mais dans l'ensemble, la mécanique fait appel à l'imagination. Tu auras remarqué qu'il n'y a pas de liste de manœuvres en combat : tout est réglé par une unique action, le fameux « créer un avantage ». Tout est très libre. Ceci dit, aucun joueur n'est égal, quel que soit le système. Des systèmes plus carrés mettant l'accent sur les combos de capacités conviendront mieux à un type de joueur plus qu'à un autre. En réalité, cela demande aussi au MJ de rester présent et même de proposer, au départ, à des joueurs moins assurés, d'utiliser tel ou tel des *Aspects* de leur personnage, afin de les guider un peu. Il faut, comme toujours avec un nouveau système, être patient et didactique.

Fais-moi mal, Johnny…

Laurent : *Fate* est avant tout un système conçu pour des aventures pulp. D'ailleurs, c'est au joueur de déterminer s'il accepte une confrontation à mort ou, au contraire, s'il veut s'assurer de la survie de son personnage, simplement en « concédant sa défaite » et en négociant avec le MJ les effets que cela implique. Alors vraiment, les personnages sont-ils immortels ?

Julien : Oui et non. En fait, l'idée du système, c'est de formaliser l'abandon. Un personnage pris dans une confrontation armée et qui perd face à son adversaire, en toute logique, meurt. Mais le personnage peut, avant un jet de dé adverse (et pas après en avoir vu le résultat) décider de concéder le combat. On en fait tout un foin, mais ça n'est rien de plus que la fameuse retraite stratégique, ou le « courage, fuyons ». Et si la situation ne le permet pas, on peut décider que c'est ce moment dans les films où le personnage est atteint par un coup, mis K.O, avant de tomber en contrebas dans la rivière. En fait l'intérêt c'est d'imaginer une sortie logique : du moment qu'il a concédé son conflit, c'est que le joueur autant que le personnage a décidé que c'était trop et qu'il a perdu. Et comme dans n'importe quelle partie, ça aura un prix : le méchant a gagné, il a eu ce qu'il voulait, il a enlevé la princesse ou embarqué l'ogive nucléaire… et il va falloir faire avec ça. En soi, ça n'est pas si différent de n'importe quel JdR. C'est un mécanisme qui permet juste de formaliser les choses et d'éviter les malentendus.

Laurent : Continuons sur ces histoires de coups du sort… Un joueur peut accepter une *Contrainte* sur son personnage, c'est-à-dire de jouer un défaut associé à un *Aspect* en échange d'un point de *Destin* (*Fate*). Le MJ devra être prêt à adapter son scénario aux bouleversements que cela implique. Cela nécessitera une bonne capacité d'improvisation et une vision très précises des chemins de traverses qu'il peut accepter sans nuire au bon déroulement du scénario. Au final, *Fate* est-il un jeu adapté pour les MJ qui pratiquent en dilettante ou pour les meneurs débutants ?

Julien : Ça me semble être une lecture un peu partielle de la règle. Effectivement, les *Aspects* sont à double tranchant et en jouant le côté négatif (via la *Contrainte*, ce mécanisme spécifique), il peut regagner des points de *Fate*, ce qui lui permettra de briller plus tard. L'idée est que dans les aventures pulp que *Fate* simule, les personnages sont toujours rattrapés par leurs défauts. Mais ils finissent toujours par briller. Ce point de *Fate*, c'est la carotte qui pousse le joueur à jouer autant les défauts de son personnage que ses

qualités. Mais il y a tout de même une chose que tu mets de côté : la fameuse *Contrainte* est proposée par le MJ. C'est donc le MJ qui décide qu'à ce moment-là, le défaut du personnage est intéressant à jouer. Ce mécanisme précis sert en réalité le MJ qui peut alors pousser l'histoire vers ce qui lui semble dramatiquement intéressant. Bref, sur ce point, il renforce le pouvoir du MJ sans pour autant frustrer le joueur qui reste décisionnaire dans son acceptation ou non de cette *Contrainte.* La formalisation permet simplement au MJ de dire clairement « j'ai envie que tu joues ton défaut », et au joueur d'avoir une manière ludique d'accepter ou de refuser (le refus d'une *Contrainte* coûtant un point de *Fate*).

Bon alors quoi ?

Laurent : Ce que je retiens de la lecture de *Fate* ? Je pense qu'il vaut mieux y jouer qu'essayer de l'expliquer. Certains jeux tiennent du traité scientifique, ils modélisent le monde par des chiffres et des lois et les gens avec un esprit cartésien les assimilent aisément. *Fate* tient plutôt du domaine artistique et social, il fait appel à votre sensibilité et décrit le monde par des mots et des contrastes. Cet art là peut toucher tout le monde, petits et grands, débutants ou experts. Le danger, lorsqu'on veut expliquer une œuvre d'art, c'est de devenir ennuyeux voire pédant. La lecture de *Fate* m'a fait cet effet là. Mais peut-être ne suis-je qu'un indécrottable scientifique et, qui sait, si vous aimez disséquer les œuvres d'art, peut-être pourriez-vous apprécier cette lecture ?

Julien : *Fate* n'est pas une « révolution ». C'est un système qui adopte un point de vue particulier. L'idée n'est pas de modéliser un univers, mais une manière de raconter des histoires. On est là pour y jouer des héros avec leurs qualités, leurs défauts, qui chutent, tombent, se relèvent et brillent. Toute l'économie de ce système de jeu pousse à cela. Laurent parle d'œuvre d'art, je ne serai pas aussi radical. Mais *Fate* propose avant tout de jouer un peu différemment, de manière classique mais peut-être un peu plus libre. Mais contrairement à ce que la déferlante de jeux anglo-saxons utilisant ce moteur (parfois sans grand intérêt) pourrait laisser croire, ce n'est pas une sorte de système miracle qui lave plus blanc que blanc. C'est un système qui soutient une manière de jouer, une manière de raconter les histoires. Il est excellent pour ce à quoi il se destine, mais ne saurait être le remède miracle à tous les maux du JdR.

Laurent Bernasconi et Julien Dutel

J'veux débuter à *Fate*, m'sieur !

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, pour s'initier à *Fate*, le mieux n'est pas de commencer par ***Fate Core***, à moins d'être un MJ du type bricoleur. Malheureusement, en français, on ne dispose pas de beaucoup de choix, mais la sortie prochaine de ***Spirit of the Century*** va remédier à cela. Si ce jeu peut paraître intimidant, son contexte (les années 30) et son didactisme en font une excellente première approche. Mais si vous êtes anglophone, vous avez le choix. On voit souvent, chez les spécialistes, revenir le nom du jeu ***Bulldogs***, un jeu SF très Pulp et assez simple. Personnellement, je me permettrai de conseiller ***The Demolished Ones***, de *Rite Publishing*. En 96 pages, on trouve un énorme scénario, un petit univers à la *Dark City* et le système de règles. L'avantage est que l'on crée les personnages en jeu et que l'on apprend à se servir petit à petit de *Fate*, tout en douceur.

Plus que des jets, un système

Julien : En réalité, il faut prendre le système de jeu dans son ensemble. Le pulp, c'est une manière de narrer et de gérer le cheminement du personnage. L'exceptionnel, dans *Fate*, ne vient pas du hasard, ou pas que. Ça n'est pas le hasard qui renverse la vapeur, mais bien les décisions du joueur. Pour triompher, il va devoir ruser, utiliser ses *Aspects*, manœuvrer pour se retrouver en bonne posture. Le système *Fate* pousse à ça : quand on est face à une adversité puissante, on ne peut pas juste compter sur son coup de chance en priant pour ne pas obtenir un sale coup du sort : on doit s'assurer la victoire en étant rusé et talentueux. C'est une manière de raconter l'histoire qui se déroule. C'est en tous cas la philosophie qui transparaît dans ce système de règles : on n'est pas exceptionnel par chance, mais parce qu'on brille de ses qualités et qu'on a mis la chance de notre côté. Ça, c'est pulp !

Carnet de voyage

LES SOUTERRAINS DE CAPPADOCE

ENTERRÉS VIVANTS

Si je dis : crypte, catacombe, cloaque, tunnel, grotte ? Vous voyez défiler vos premières aventures de jeune joueur ? C'est normal, mais à force, on sous-estime ce que représente vraiment une plongée dans les entrailles de la terre. On l'a fait récemment. Sensations garanties, même sans drows !

Non, Derinkuyu n'est pas un nouveau jeu de plateau où vous avez pour mission de conquérir l'empire mongol de Gengis Khan. C'est une bourgade poussiéreuse écrasée de soleil au centre du plateau anatolien en Turquie. Les bus des voyages organisés y affluent en masse toute l'année pour y déverser des bans de touristes en bob. Des grappes de mamies édentées veulent vous refourguer à tout prix des breloques et des poupées de tissu, assises à même le sol, devant l'entrée du site millénaire. Passé le portique, votre billet d'entrée en main, vous vous apprêtez à descendre dans les profondeurs de la terre. Âmes sensibles s'abstenir !

Le puits profond

Derinkuyu signifie « puits profond » en turc. C'est une cité troglodyte dont on fait remonter l'existence à l'Antiquité, mais les chercheurs se querellent encore pour savoir si ces sont les Hittites (XIII^{ème} siècle avant JC) ou les Phrygiens (VIII^{ème} siècle avant JC) qui ont décidé, pour survivre aux hordes de barbares qui ravageaient le plateau, de construire leur ville sous terre. Par contre, on sait qu'après, les Chrétiens grecs s'y sont réfugiés pour fuir les persécutions et l'ont considérablement agrandie. Quelques chiffres vous laissent songeur : 85 mètres de profondeur, 13 étages, 52 cheminées d'aération, 10 000 habitants. On dénombre à l'heure actuelle près de 200 autres cités souterraines creusées sous le centre du plateau anatolien. De nombreux passages secrets les relient encore entre elles.



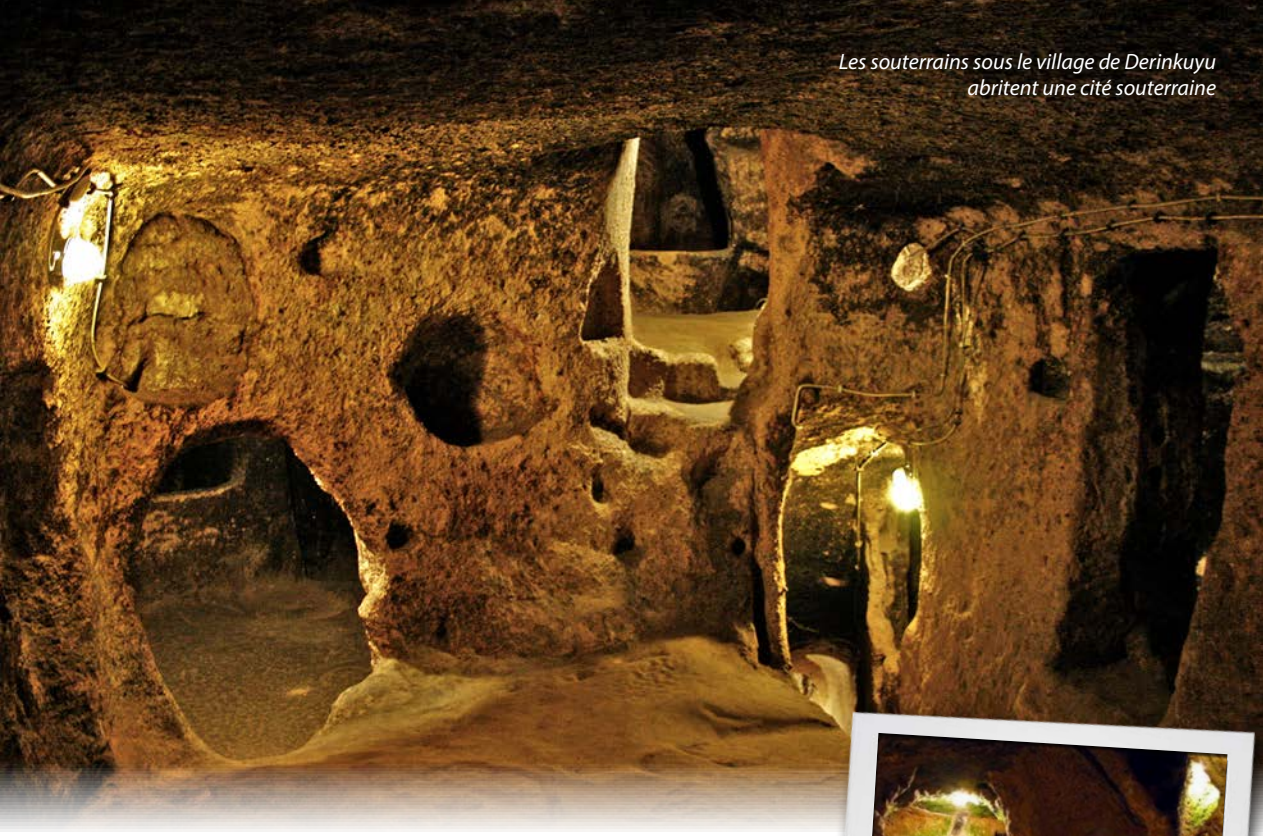
En bas de l'escalier, des gnomes…

En descendant avec précaution les premières marches étroites et lisses, taillées à même la pierre, vous vous retenez instinctivement aux parois rugueuses de peur de glisser. Le contact avec la roche est immédiatement froid et magnétique. Apparaissent alors, toujours visibles, les traces des coups de burins qui ont taillé la pierre. Éraflures, griffes, polissage. Le temps s'envole. Vous vous arrêtez pour remonter votre cache-col et sortir le bonnet de votre sac. L'atmosphère est glaciale, comparée à la touffeur qui règne juste au-dessus. Très vite votre tête rase le haut du tunnel, vos épaules touchent presque les bords de la paroi. Un profond sentiment d'oppression vous gagne. Vous êtes même obligé de vous courber pour avancer, à moins d'avoir la taille d'un enfant de 8 ans. Il n'est bien sûr pas question de croiser quelqu'un sans effectuer un numéro de contorsionniste des plus érotiques.

Sens perturbés

Plus vous vous enfoncez, plus l'air devient rance, la poussière palpable, comme si vous pénétriez dans des catacombes oubliées. Tous vos sens sont perturbés. La moindre parole résonne en un son criard et se distord à l'infini. Que plusieurs personnes parlent

Les souterrains sous le village de Derinkuyu abritent une cité souterraine

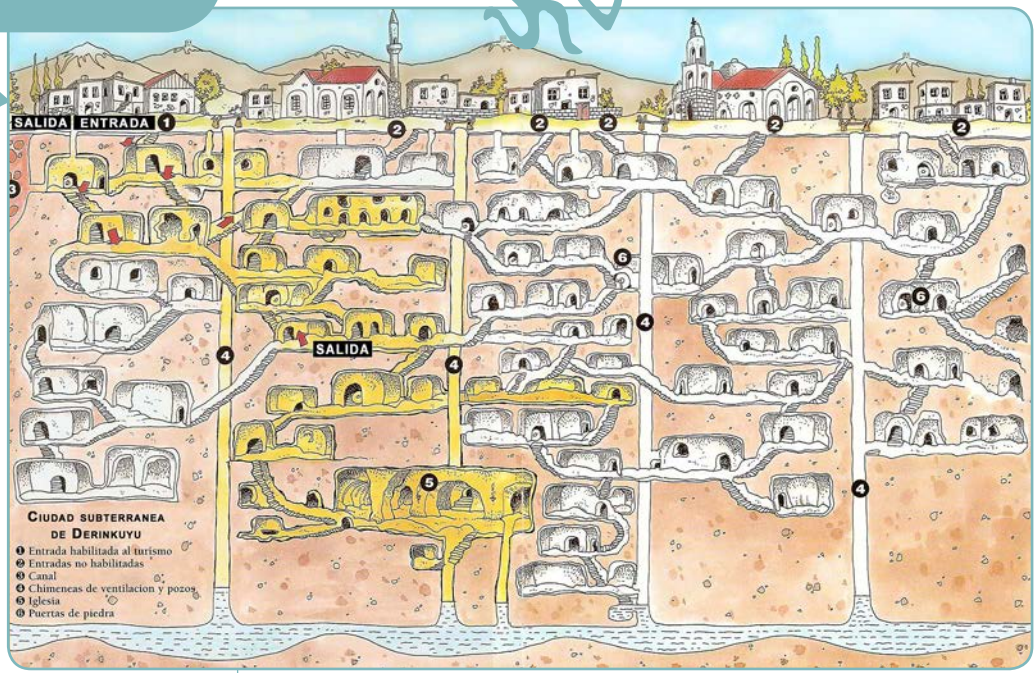




Des couleurs étonnantes...

ensemble au loin et c'est un chaos sonore dont il est impossible de deviner la provenance. L'odeur est aigre, acide, agressive. L'air est rapidement rare, pauvre, confiné. Le regard se fait chercheur d'indice, du chemin à suivre, des chocs à éviter, déjà de la sortie. Les couleurs sont étranges, sombres, pleines d'ombres et de creux, le gris du caillou développe toute les nuances subtiles de sa palette et se teinte de vert profond, de bleu foncé et de violet-pourpre. Et bien sûr, l'obscurité est immense.

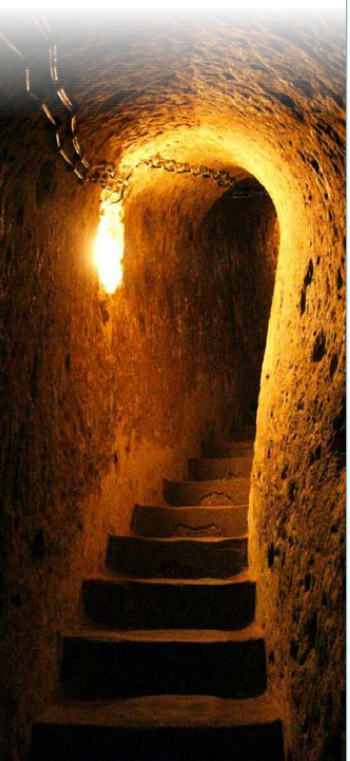
Les ténèbres règnent dans le monde souterrain ; elles nous replongent dans nos terreurs ancestrales. Heureusement, un éclairage de sécurité rudimentaire, installé au siècle dernier tous les 10 mètres, vous permet de vous déplacer et de lire les quelques indications notées çà et là : ici, hammam, plus loin étable ou cave à vins, ou alors réfectoire, ou mieux crypte. C'est vrai qu'une étrange ambiance règne dans ces sous-sols : le royaume infernal d'Hadès est tout proche, comme si les fantômes des anciens habitants hantaient toujours les lieux. Un frisson glacé vous parcourt l'échine. La descente est interminable. Les salles succèdent aux escaliers, croisent des goulets qui s'enfoncent encore et encore. Le temps se fige, le soleil et le vent deviennent déjà de vagues souvenirs. Les escaliers se perdent inexorablement, les tunnels se succèdent et se ressemblent tous. Plus vous descendez, plus les parois se resserrent. Les marches sont de plus en plus petites, usées, penchées, glissantes. Lorsqu'enfin elles aboutissent dans une salle étrange aux formes arrondies, c'est pour présenter 3 à 4 passages. C'est alors que vous regrettez de ne pas vous être muni d'une bobine de fil comme le Thésée des temps Anciens dévidant le →



fil d'Ariane. C'est un vrai labyrinthe qui commence… interminable, suffocant, avec un air de fin du monde.

La sortie, enfin !

Comment se figurer ici des familles, des marchands, du bétail, des processions religieuses ? La vie, quoi ! Tous les espaces sont vides et vous êtes à la recherche de la moindre trace qui vous permettrait de nourrir votre imaginaire : vous trouvez le long des murs à intervalles réguliers une multitude de petits renfoncements recouverts de carbone, anciens emplacement des lampes à huiles. Il suffit d'un instant pour imaginer l'éclairage fantomatique des escaliers, tunnels, passages, conduits et autres goulets qui se croisent parfois sur deux niveaux et trois directions en même temps dans un entrelacs époustouflant et chaotique. Surgit alors une troupe de gnomes des profondeurs, noirs et burinés, grimaçants et moqueurs. Ils vous repoussent et referment soudainement les lourdes portes de pierres rondes d'un mètre cinquante de diamètre qui protègent la cité souterraine en cas d'attaque. Elles semblent tellement lourdes qu'ils doivent bien s'y mettre à trois pour les déplacer. Comme elles sont percées d'un trou qui sert de judas, vous avez la désagréable impression d'être la cible de leurs blagues. Vous entendez une dernière fois leurs éclats de rires résonner. Et vous voilà dehors. Votre cœur bat à tout rompre. Tout cela n'est-il donc qu'un cauchemar ?



Au moment d'entrer, vous n'aviez pas vu ce panneau d'avertissement : « Le site est déconseillé aux personnes asthmatiques, claustrophobes, souffrant de problèmes cardio-vasculaires ou respiratoires. La direction décline toute responsabilité en cas d'incident, d'accident ou de décès. » Vous auriez pu tout aussi bien lire : « Toi qui t'aventures dans les entrailles de la terre, renonce à jamais à la lumière du soleil et à la brise du vent dans tes cheveux. Elfe, ranger et druide s'abstenir ! Signé : les Svirfneblins Calleux».

Seve de La Colline et PP le Moko

PATHFINDER
LE JEU DE CARTES

LE NOUVEAU *HIT* DE LA GAMME PATHFINDER !

ÉPUISÉ DÈS SA SORTIE !



RÉIMPRESSION DISPONIBLE PENDANT L'ÉTÉ !

paizo PUBLISHING
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.

BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

NOUVELLE

Paris, le 30 avril 1891

Mon bien cher Louis,

Il y a bien longtemps que nous ne nous sommes vus, mais je n'ai jamais oublié les heures que nous avons passées ensemble, dans votre mansarde du Quartier Latin, à imaginer tout le bien que nous ferions autour de nous lorsque nous serions enfin libérés de nos études. Dégagés de tout souci matériel par des parents complaisants (dans votre cas) ou défunts (dans le mien), nous passions des sommets de l'abstraction aux pires trivialités, comme seuls peuvent le faire de très jeunes gens.

Années heureuses, en vérité ! Complètement aveugles à la réalité du monde, nous nous déplacions dans notre petite bulle d'insouciance, comme des poissons rouges dans leur bocal. Le temps s'est chargé de nous ramener à une plus juste appréciation de nos forces. Génération après génération, Chronos ne manque jamais l'occasion d'assassiner les rêves de la jeunesse.

Surtout, n'y voyez pas un reproche, mais la dernière fois que j'ai eu directement de vos nouvelles remonte à il y a un peu plus de dix ans. Vous m'aviez alors invité à votre mariage avec la fille si laide de ce notaire si central dans vos projets d'avenir. J'étais déjà, à cette époque, aux prises avec des problèmes autrement importants, mais croyez-moi, j'ai regretté de ne pas pouvoir vous assister à l'heure de l'épreuve.

Je ne vous ai jamais totalement perdu de vue. Je me suis abonné au journal de votre bonne ville et j'ai assisté de loin à vos combats. La flamme de l'ambition, qui m'avait attirée vers vous il y a si longtemps, brûlait toujours en vous. Elle était devenue une jolie flamme régulière, mise au service d'objectifs prosaïques au possible. Je me suis réjoui pour vous lorsque votre beau-père a pris sa retraite en vous laissant une étude prospère. J'ai bu à votre santé à la naissance de chacun de vos enfants.

Vous êtes désormais un notable. Je vous imagine, député et maire dans une quinzaine d'années et peut-être ministre un jour, coulant des jours paisibles au milieu de votre famille. Lorsque vous serez rappelé à Dieu, dans une quarantaine d'années, une municipalité reconnaissante donnera votre nom à un square, une bibliothèque ou quelque chose de ce genre. Franchement, vous méritiez mieux. Quel dommage que vous ayez rejeté mon offre de collaboration ! Les choses seraient bien différentes aujourd'hui, si nous avions pu avancer ensemble, main dans la main, sur les chemins que je commençais alors à défricher.

Mais il est temps que je vous parle un peu de moi. Vous étiez rigoureux et positif, un parfait juriste. J'étais davantage attiré par l'inconnu, par l'étrange. Disons le mot, par le surnaturel. Nous avons pâli tous les deux sur d'obscurs ouvrages, sur d'antiques grimoires rédigés par des auteurs oubliés, mais les miens renfermaient des secrets un peu plus toxiques que l'histoire des ordonnances royales du XIVe siècle. J'ai poussé les portes de l'Enfer, d'abord celui de la Bibliothèque nationale, et ensuite…

Sachez que je m'associe à votre chagrin. J'ai suivi, par la presse, l'histoire de l'enlèvement de votre fille, les recherches infructueuses, votre angoisse, le désespoir de votre épouse. Enquêteurs et journalistes ont obscurci la question jusqu'à la rendre incompréhensible. Comment l'enfant a-t-elle pu disparaître dans un jardin fermé, en pleine après-midi alors que ses parents se trouvaient à portée de voix ?

Je suis en mesure d'apporter quelques lumières sur ce point, comme sur beaucoup d'autres, mais il me semble que l'histoire de sa disparition n'a qu'un intérêt limité, comparée à l'endroit où vous pourrez la retrouver. pour l'heure, elle est en sûreté chez moi. Je la fais passer pour ma nièce auprès de mes voisins qui, heureusement, ne sont pas bien curieux. Vous me pardonnerez de ne pas vous donner de détail plus précis sur mon lieu de résidence. Quoi qu'il en soit, elle a été une invitée délicieuse. Bien entendu, vous lui manquez, mais elle est à l'âge où une nouvelle poupée fait oublier bien des chagrins.

Ce soir, elle et moi allons nous rendre devant une tombe bien précise, au cimetière du père-Lachaise, à paris. Et là, le mystère s'accomplira.

Lorsque vous recevrez cette lettre, tout sera consommé. Je vous recommande fortement, lorsque la police viendra vous informer que l'on a retrouvé son corps, de vous arranger pour que l'identification soit faite par quelqu'un d'autre, par exemple votre laideron d'épouse (qui sait, le choc la tuera peut-être ?). Toute ironie mise à part, je vous sais sensible et mes recherches m'imposent de regrettables nécessités. S'il y avait eu un moyen pour que le sacrifice s'effectue sans douleur, croyez bien que je l'aurais employé. Vous vous souvenez certainement que j'ai horreur de faire souffrir.

Si tout s'est bien passé, vous n'entendrez plus jamais parler de moi. J'arpenterai des territoires que nul mortel n'a jamais contemplé depuis le temps du Comte d'Erlette. Dans le cas contraire… ma foi, si j'échoue, il vous reste deux fils.

Votre vieil ami,

Jonathan

par Tristan Lhomme

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°11

Septembre | octobre 2014



Illustration : Simon Labrousse.

C'est l'été !

Pendant que vous terminez sous les figuiers votre campagne débutée au cœur de l'hiver ou que vous lisez votre magazine en slip de bain, les orteils confortablement enfouis dans le sable blanc d'une plage de carte postale, les rédacteurs de *Casus* bossent ! Enfermés dans la crypte (la fraîcheur des lieux est propice à la création pendant la canicule), placés sous l'œil torve des nouveaux garde-chiourmes hobgobelins, efficaces, fiables, hargneux et pas chers, ils triment pour l'amour de la cause, des pépitos et toute votre considération.

En août à la GenCon, l'événement sera évidemment la sortie de *D&D5*. Qu'est-ce que donne ce nouveau *raise dead* sur le vénérable ancien ? Nos plus fins limiers sont sur le coup et vont disséquer tout ça. Évidemment, un scénario grand écran vous permettra de vous plonger directement au cœur de l'action, avec des perso niveau 1.

Il y a aura aussi le grand test *Shadowrun 5*, qui a cartonné toute l'année au US, ainsi qu'une plongée dans l'univers « *micestique* » des *Légendes de la Garde*, également dispo en VF dès maintenant.

Niveau scénario, on enchaîne avec, notamment, la suite du scénario urbain présent dans ce numéro pour *Pathfinder*, toujours sous la plume de Pierre Balandier. Pour les amateurs de créatures qui aiment plonger leurs dents dans les gens, Julien Dutel prépare un scénario pour *Z-Corps*. Et ce n'est pas tout ! ...mais, pour plus d'informations, il faudrait aller demander aux hobgobs et, franchement, ils me font flipper !

Vous retrouverez évidemment toutes vos rubriques préférées et sachez que l'équipe des vieilles liches vous concocte un guide complet et précis pour créer votre propre Seigneurie. En bonus, pour les amateurs de vieilleries, vous trouverez un archéorôlisme sur *JRTM*, le *Jeu de Rôles des Terres du Milieu*.

La rentrée sera un moment difficile, ne nous mentons pas. Mais *Casus* sera là pour vous aider à sortir de la nostalgie des vacances, coquillages et crustacés (garous).

Tête Brûlée

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* DE CASUS BELLI !

BIENTÔT ÉPUISÉ







HORS-SÉRIE !

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


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)
COKTAIL DU JOUR
TENUE CORRECTE EXIGÉE
CHEZ DÉDÉ TAVERNE
CROUIIK
CROUIK
HOLÀ TAVERNIER ! UNE INFUSION D'ESCARGOT DRAGON, MON BON !
MURF !
WANTED
ALLEZ ALLEZ, ON SE REMUE LES GARS !!!
ON PEUT PAS RECEVOIR LES JOUEURS DANS UN ENDROIT AUSSI CRADO !!!
?!
CLAC CLAC
JE VEUX PLUS VOIR UNE TORCHE OU UNE PEAU DE BOUC !!!
SPLICH
SPLICH
ZANN
WANTED
KSSKK
ET VOUS VOUS OCCUPEZ DE L'OSTROGOTH ... IL FAIT FUIR LES CLIENTS !!!
KRIIC
CLONK
BLIMK
BLIMK
CRIIIC
DU NERF ! LES PARTIES SONT BIENTÔT FINIES...
CLIC CLIC
DANS UNE HEURE JE VEUX QUE ÇA SOIT NOIR DE MONDE !!
L'ANCÊTRE À 1PV, IL DÉGAGE AUSSI !
ET VOUS DÉSINFECTEZ BIEN TOUT CE QU'IL A TOUCHÉ !
MAIS...
CLONK
CLONK
LE CASUS CLUB
ET QU'ON TE REVOIE PLUS PAR ICI, C'EST «STANDING» MAINTENANT !
C'EST UN BAR POUR RÔLISTES, ICI...
PAS UNE MAISON DE RETRAITE !!!
HÉ, LE CRAPOU, TU CHERCHES UN BOULOT ?
MAIS... SI VOUS AVEZ BESOIN DE PROIE FACILE...
...POUR LES DÉBUTANTS... JE PEUX REVENIR ???
AUGUSTIN + SÉGUR
A SUIVRE...


Pathfinder®
Univers
Découvrez tous les mystères de la société !
Recueil de la Société des Éclaireurs
Disponible en Pack Préco BBE
(précommande + PDF offert immédiatement)
sur www.black-book-editions.fr
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.
black-book-editions.fr
paizo.com

SHADOWRUN



LA 5e ÉDITION !

DISPONIBLE EN PACK PRÉCO
(PRÉCOMMANDE + PDF OFFERT IMMÉDIATEMENT)

ISBN : 978-2-36328-136-4 Prix : 9,50€

CATALYST game labs

topps

BLACKBOOK EDITIONS

www.black-book-editions.fr