

REPORTAGE : TOUT SUR LA GENCON 2014 !



casus belli
black-book-éditions.fr

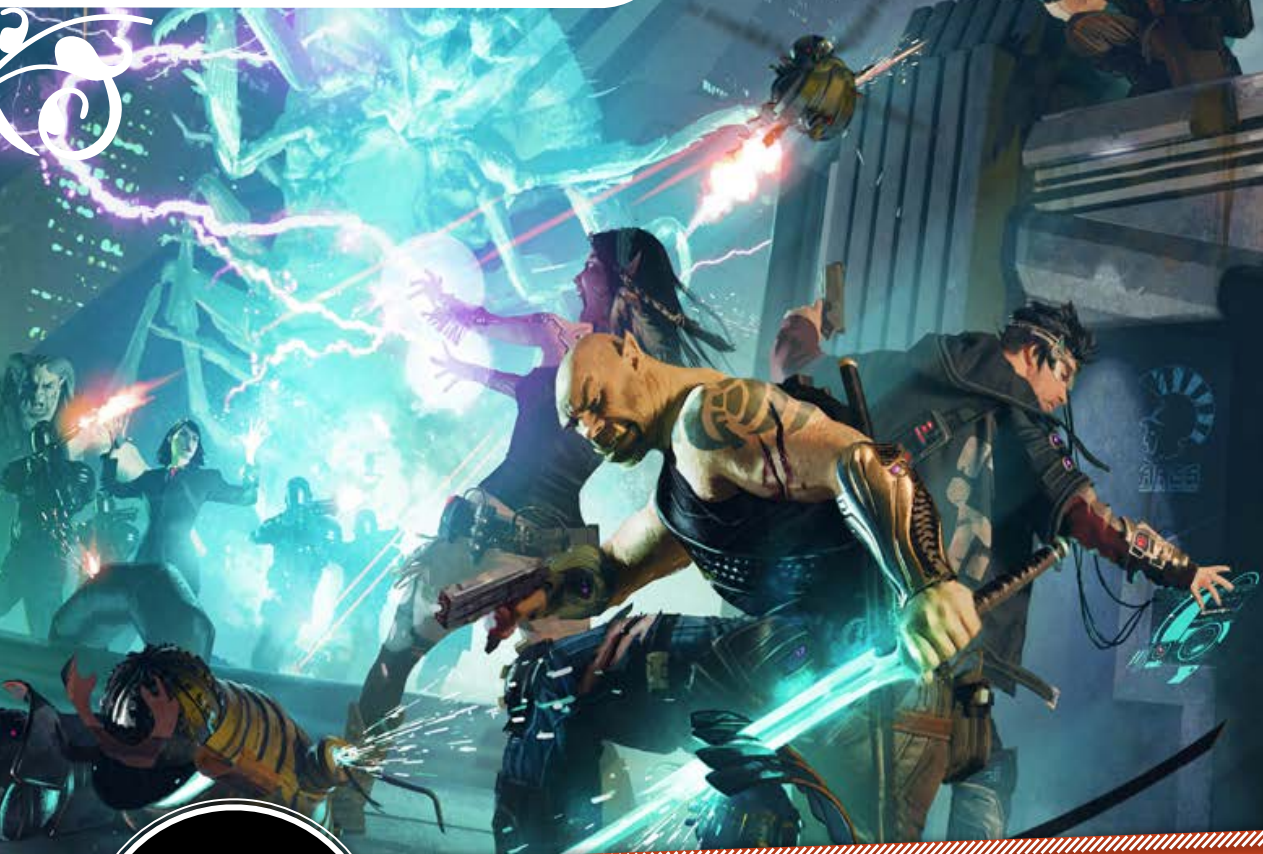
casus belli

#11 Septembre | Octobre 2014

Le magazine de référence des jeux de rôle

Dungeons & Dragons | Shadowrun 5

Interview : Jay Little (Star Wars, WH3)



RÉTRO :
QUAND LA
TÉLÉ A TUÉ
LE JDR

CHRONIQUES OUBLIÉES
CONTEMPORAIN

DERNIÈRE PARTIE :
Les mutants !

SCÉNARIOS : D&D 5, Pathfinder, Shadowrun 5, Vampire V20, Z-Corps & SW

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

DE NOUVEAUX MONSTRES
DES GRANDS ANCIENS !

BESTIAIRE 4

Prochainement sur www.black-book-editions.fr



black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2014, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.



paizo.com

ÉDITO

→ **E**t non, amis rôlistes, vous ne rêvez pas ! Ce numéro, comme le précédent, est à l'heure ! La rédaction va même redoubler d'efforts pour fournir de nouveaux hors-série de qualité. À l'heure où vous lirez ces lignes, *Chroniques Oubliées Fantasy*, le *Hors-série Casus Belli n°1* critiqué pages 54, sera disponible dans toutes les bonnes boutiques. Et, dans quelques mois, nous fêterons dignement les quarante ans du vénérable *Dungeons & Dragons* avec le *Hors-série n°2* qui lui sera consacré. D'ici là, la redac aura eu largement le temps de s'étriper sur les qualités et défauts de la nouvelle version de « Dédé » cinquième du nom, comme vous pourrez le constater dès la page 38. « *Non, monsieur DGD4, vous n'avez pas le monopole de la polémique !* »

Il y a vingt ans, c'était aussi le début des ennuis pour notre loisir préféré, avec la diffusion d'une émission télévisée truquée. Vous pourrez lire la vérité incroyable sur cette affaire dans une interview de Didier Guiserix *himself*, histoire de vous faire apprécier le monde merveilleux de la télévision.

Bonne lecture et, surtout, n'oubliez pas : ne traitez jamais avec un dragon !

David Burckle et toute l'équipe



**RÉABONNEMENT
EN VUE ! →**

Pour tous les abonnés du numéro 6 à 11, 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
En direct - Portfolio : nouvel écran Polaris	10
Actualité - Nouvelles du front	12
Actualité - À l'ouest du nouveau	22
Actualité - Reportage : GenCon 2014	30
Actualité - Avant-première : <i>Star Wars Force and destiny</i>	34
Nouveauté - D&D5 : Player's Handbook	38
Nouveauté - Shadowrun 5	42
Nouveauté - Interview : Ghislain Bonnotte	46
Nouveauté - Bimbo	50
Nouveauté - Chroniques Oubliées Fantasy	54
Nouveauté - Les légendes de la garde	56
Nouveauté - Achtung ! Cthulhu	58
Nouveauté - Trinités 2 ^e édition	60
Nouveauté - Spirit of the century	62
Nouveauté - Le Dernier bastion	64
Nouveauté - Par-delà la bordure	65
Nouveauté - La Terreur venue du ciel	66
Nouveauté - République du corail	67
Nouveauté - Les pièges de Grimtooth 3.0	68
Nouveauté - Vivere	69
Nouveauté - Fiasco assuré	70
Nouveauté - Guide technique	71
Nouveauté - À cœur mort-vivant, rien d'impossible	71
Nouveauté - L'Œil du sorcier	71
Nouveauté - Eye of the dragon	72
Nouveauté - Chronicle system	72
Nouveauté - Kit de découverte	72

L'étagère du rôliste - Pathfinder ACG : Skull & Shackles	74
L'étagère du rôliste - Mage Wars	76
L'étagère du rôliste - Du Wizkids pour les rôlistes	78
L'étagère du rôliste - Le coin des comics : Les Sentinelles	80
L'étagère du rôliste - True Detective	82
L'étagère du rôliste - Inspis	83
Scénario : Abondance des biens... (D&D 5)	88
Scénario : Old man's rest (Z-Corps)	104
Scénario : À corps perdu (Pathfinder)	118
Scénario : Recyclage 2.0 (Shadowrun 5)	132
Scénario : Le cadeau des Ethran (Savage Worlds)	144
Scénario : Un peu de sang pour... (Vampire v20)	156
Univers - Chroniques Oubliées Contemporain IV	168
Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°11 : Écologie...	194
Aide de jeu - MJ Only : Les techniques surréalistes	204
Aide de jeu - Imaginer... sa seigneurie	212
Aide de jeu - MJ Only : Entrevue à la cour	220
Aide de jeu - PJ Only : NE-VOUS-SÉ-PA-REZ-JA-MAIS !	226
Rétro - Portrait de famille : JRTM	230
Rétro - Archéo-rôlisme : Bushido	236
Rétro - Didier guiserix raconte... quand un fait divers...	240
Entretien - Jay Little (auteur de jeux)	244
Cutur JdR - Portrait : Tim Duncan	250
Concours - mini-nouvelle Shadowrun	252
Prochainement - Dans CB#12...	254
Le Club Casus	256
Abonnements	2

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. N°11, septembre/octobre 2014. **Directeur de la publication** David Burckle ; Comité rôliste : 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 Brulée ; Création graphique et maquette : Damien Coltice ; Relecture : Lois 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, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Yohann Delalande, Nicolas Delzenne, Eric Dubourg, Julien Dutel, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Hézèques, Romain d'Huissier, Tristan Lhomme, Willy Mangin, Ghislain Morel, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Marc Sautriot, Tête Brulée, Léonidas Vespérini.

Image de couverture Michael Komarck. Tous droits réservés à Topps Company et Catalyst Lab. 2014.

Illustrateurs, cartographes et photographes Rolland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Jérémy Bouzerna, David Chapoulet, Dorian Collet, Damien Coltice, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Dan Iorgulescu, Jivus, Fred Lipari, Olivier « Akæ » Sanfilippo, 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 édi-

teurs 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 « stagiciants » 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 « Heuh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe Metaluna, Neko, Florrent, Gary Gygax, Genséric Delpâtre, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plassé et les XII Singes, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Ensley 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 978-2-36328-140-1. Dépôt légal : à parution.

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

DÉCOUVREZ LES SECRETS DU CORAIL !



**DISPONIBLE EN
PACK PRÉCO BBE**
(PRÉCOMMANDE + PDF
OFFERT IMMÉDIATEMENT)



black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions. 2014. Tous droits réservés.

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 6 à 11 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 12 à 17.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

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

Rentrée des classes

Oui, oui, c'est la rentrée des classes, et qui dit classe... dit classe de personnage ! Alors, guerrier-voleur halfelin, magicien elfe ou demi-orque barde au verbe bien pendu ? En cette rentrée, suivez le conseil du courrier des lecteurs Casus : préparez vos persos et surtout : JOUEZ !

Hors-série Chroniques Oubliées Fantasy

Super boulot. Super Hors Série. La compilation est bienvenue car effectivement, jongler entre tous les numéros de Casus devenait un peu rébarbatif. Bravo ! Superbes règles optionnelles qui, tout en préservant la simplicité de CO, permettent d'équilibrer le jeu et nous proposent un grand nombre d'heures de pur plaisir... Seul bémol (désolé mais je suis obligé de le noter), dommage qu'il y ait tant de fautes de grammaire, d'accord, notamment, voire de conjugaison. Cinq fautes et une bourde par exemple dans la seule description du géant des tempêtes, ça m'a presque gâché le plaisir (un petit comité de relecture parmi vos vieux lecteurs, ça pourrait le faire avant l'impression !) Mais presque, seulement ! N'empêche, même avec les fautes, j'adooore !! Bravo encore !

Olivier Bourgoïn (Facebook)

Cher Olivier,

Tout d'abord, merci pour les compliments. A l'heure à laquelle vous lirez ces lignes, le Hors-série #1 Casus Belli Chroniques Oubliées Fantasy (et sa version Deluxe en couverture rigide) sera sans doute disponible dans toutes les bonnes boutiques et on espère que ce jeu complet, tout en couleur, peu cher, testé et approuvé par l'équipe, vous offrira de longues heures de jeu, d'autant plus agréables que, puisque tu ne le sais pas Olivier, comme toujours avec notre éditeur sur ses différentes publications, la mise en ligne du PDF permet effective-

ment à un petit comité de vieux lecteurs (dont n'importe qui peut faire partie en s'inscrivant sur le forum de BBE) de remonter ses errata (qui n'en sont pas toujours, il faut parfois se méfier de ce qu'on croit être une erreur, l'orthographe française est si piègeuse !).

Ainsi, le HS CB#1 a bénéficié avant le départ à l'impression de nombreuses corrections de coquilles... et même d'ajouts de l'auteur suite aux premiers retours des fans ! On espère que tu apprécieras ce procédé que seul notre éditeur propose, à notre connaissance, et dont nous sommes heureux de pouvoir profiter pour nos hors-série !

Annabella Belli

Bas les PNJ

Bonjour,

Je sais de source sûre que vous vous apprêtez à publier une interview de Didier Guiserix à propos de l'affaire de Bas les masques [NdLR : voir page 240 de ce numéro], l'excellente émission animée par la charmante présentatrice vedette Mireille Dumas. Je tiens à signifier mon indignation face à la communauté de ceux qui se font nommer les rôlistes (quel affreux barbarisme !). Quand on pense au nombre de suicides provoqués par ce jeu dangereux et sataniste, on ne peut être que révolté à l'idée de voir que ce loisir prospère. Et dire que des gens gagnent des sommes d'argent invraisemblables en publiant des jeux qui tuent nos jeunes, c'est odieux et j'espère qu'une nou-

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !

American road trip

Comme nous, *Casus* aime partir en vacances l'été. Alors cette année, il a suivi les pérégrinations de notre ami Pascal Allochon de San Francisco à Las Vegas en passant par le désert des Mojaves et la célèbre route 66 !

Vous aussi, pensez à nous envoyer vos photos de *Casus* autour du monde ! Sur facebook ou par mail !

Près de chez nous

Et comme *Casus* a de nombreux petits, voici également une photo de *Casus*, le numéro 10, face au phare des îles Lavezzi (entre la Corse et la Sardaigne) ! Merci Fred D. (photo ci-dessous).



Loin de chez nous

Regardez-moi ce *Casus* 9 qui, l'air de rien, pendant que ses petits frères voyagent, se dématérialise en PDF, se dirige jusqu'au Gabon en Afrique et se rematérialise sur place via une imprimante couleur avant d'être pris en photo par Ludovic Dousset !

velle émission télévisée en parlera très prochainement !

Marouille De Mas

Salut Marouille, comment vas-tu ?

Effectivement, tes informations sont exactes, tu le constateras dans les pages qui suivent. Les rôlistes sont très heureux que tu prennes la plume pour nous faire part de ton angoisse profonde,

mais sache que toute cette histoire de *Bas les masques* est bel et bien du passé. Comme nous, passe à autre chose et, surtout, renseigne-toi ! Tu t'apercevras que non seulement, le jeu de rôle n'est pas dangereux, mais qu'il est en plus beaucoup plus socialisant et créatif pour ceux qui le pratiquent que, par exemple, la télé-réalité. Tu ne voudrais pas faire une émission sur la télé-réalité, plutôt ?

Joe Casus



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 sommet de l'innovation !

Casus Belli ne pouvait passer à côté de ce qui est sans doute le pinacle de l'innovation au niveau des dés. Après les dés *Q-workshop* gravés et personnalisables, après le dé électronique, voici ce véritable bijou (oui, bon, d'accord, c'est surtout un bijou) qu'est le dé à 1 face !!!

Face à l'abîme des implications que peut avoir ce dé à une seule face sur les systèmes de jeu de rôle, nous vous proposons de vous asseoir et de prendre une grosse aspirine !

Source : AwesomeDice.com



La carte de toutes les cartes !

Il y a déjà quelques années, sur le forum de *Wizards of the Coast*, un Elondir a publié une immense carte du monde de la taille de la Terre, rassemblant la majorité des mappemondes publiées pour les différents univers *Dungeons & Dragons*. Si *Eberron* prend pratiquement la moitié de la place, *Ravenloft*, *Mystara*, *Les Royaumes Oubliés*, *Dark Sun* et *Greyhawk* ont tous trouvé une petite place, permettant aux MJ les plus fous de lier toutes ses campagnes sur un même monde patchwork ! Saurez-vous les repérer sur cette carte, visible en grande taille ici : <http://community.wizards.com/forum/previous-editions-general/threads/1074171>



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

(La vérité dans nos journaux ?)

Un mystérieux cratère apparaît en Sibérie

Un énorme trou a été découvert par les passagers d'un hélicoptère, en pleine Sibérie, dans la péninsule du Yamal. D'un diamètre d'environ 80 mètres et d'une profondeur inconnue, ce cratère étrange n'est pas le premier à apparaître ces dernières années dans les régions nordiques. Les scientifiques avancent une explication d'ordre écologique : le réchauffement climatique favoriserait la libération de poches de gaz souterraines qui exploseraient en surface, formant de beaux cratères d'où l'on imagine assez bien sortir toutes sortes de choses abominables.... A moins qu'une telle explosion finisse par avoir lieu en pleine ville un jour, comme ça s'est déjà passé en Amérique du Sud. On appelle ça un karstique.



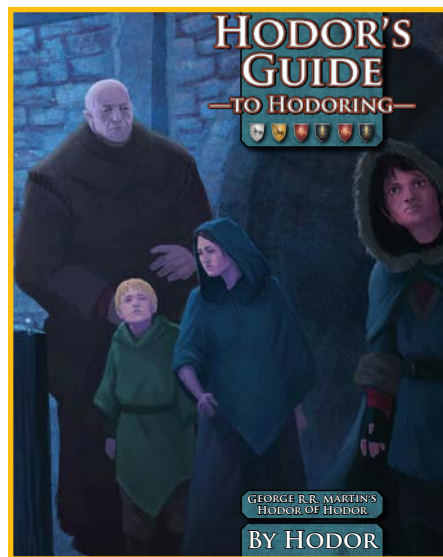
Le mystère d'Ata, le mini-Alien, (presque) résolu

Il y a dix ans, un étrange squelette de 15 cm, au crâne allongé, a été retrouvé au Chili (voir l'image ci-dessous). Après quelques années de recherche, les ingénieurs de l'Université de Stanford viennent de révéler à travers un documentaire que Ata, du nom dont le squelette fut baptisé, n'est pas un mini-alien, mais un mini-être humain. Le test ADN a parlé et nous voilà tous rassurés, sauf qu'il reste pas mal de questions en suspens : Les relevés ont montré que Ata était mort à l'âge de 6-8 ans ; dans quelles circonstances cette petite créature a-t-elle pu vivre jusqu'à cet âge ? Quelle taille faisait Ata à la naissance ? Autant de questions qui nous font dire qu'il serait peut-être plus rassurant de penser qu'il s'agit juste d'un petit gris mort sur Terre, n'est-ce pas ?



Le supplément gratuit à ne pas louper !

On sait comment ça passe avec les suppléments PDF gratuits disponibles sur le net. Sauf exceptions notables (quelques scénarios ou aides publiés par les éditeurs ou *Casus Belli*^^), on a souvent droit à des choses de qualité plus moins variablement mauvaise. Alors quelle surprise de découvrir ce supplément *Green Ronin* pour le *Trône de fer* (publié en France par Edge) ! *Hodor's Guide to Hodoring* est tout simplement un immanquable. Publié dans toutes les langues, il est disponible sur Internet à cette adresse (http://greenronin.com/2014/04/hodors_guide_to_hodoring_pdf.php) et le télécharger est la première chose que vous devez faire après avoir refermé votre *Casus* ! Utile, profond, riche de matériel pour le *Trône de fer* (mais pas seulement, c'est adaptable à tous les systèmes de jeu), bref, un must !



La rédaction

PORTFOLIO

NOUVEL ÉCRAN POLARIS

Illustration : Simon Labrousse.

Polaris, tous droits réservés Black Book Éditions. 2014



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 !

EDGE ENTERTAINMENT

De retour de la plage !

Comme tout le monde, les éditeurs ont droit à des vacances l'été. Les news ne sont donc pas forcément nombreuses, notamment chez *Edge*, dont les maquettistes doivent en plus faire face à un raz-de-marée de nouveaux produits. L'éditeur nous confirme cependant que *Ténèbres sur la Forêt Noire*, la campagne pour *L'Anneau Unique*, et *Chroniques impériales* pour *LSR*, qui est en attente depuis un bon moment, pourraient être disponibles en septembre.

Le jeu de cartes *Histoires de Hobbit* est sur un bateau depuis quelques temps maintenant ; *Casus* vous présentera sa critique dès qu'il sera sorti du triangle des Bermudes !

Gaïa 2 : De l'autre côté du miroir, un supplément de décor de campagne pour *Anima*, est encore en phase de finition et il faudra patienter encore un peu pour le voir.

On nous murmure enfin que *Dark Heresy 2* pourrait bénéficier d'une traduction prochaine, rumeur confirmée récemment par *Edge* sur leur forum !



ÉVÈNEMENT

News Prisoners

À Paris, cela pousse comme des champignons. Les principes de *Live Escape*, des pièces dans lesquelles vous êtes enfermés et desquelles vous n'avez qu'un temps limité pour sortir ou résoudre l'énigme. J'ai eu la chance de pouvoir en tester un nouveau situé en plein cœur de Paris. Trois pièces différentes sont proposées pour des époques différentes. Une heure pour trouver la solution avec vos quatre autres collègues. Tout cela est englobé dans un univers et une méta-intrigue concoctés par les *game-designer* Alexis Moroz et Maxence Bouhenic.

Un vrai bonheur de tension, de réflexion, de coopération, de suspense et de joie ludique. À essayer absolument avec vos potes ou en famille.

JDR EDITIONS

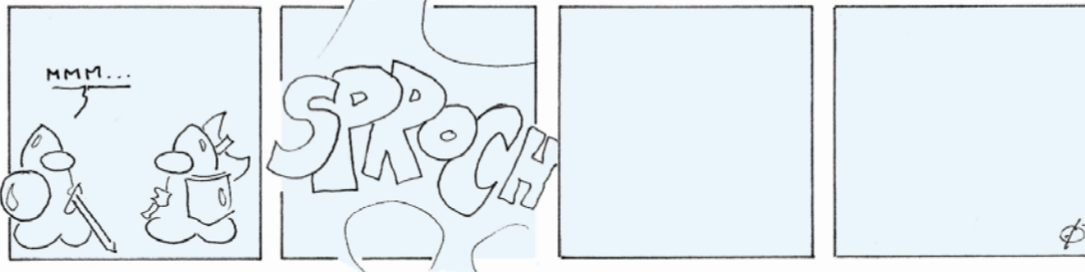
De l'écran et des boulons

La sortie de l'écran pour *Friday Night Zombies* est désormais imminente. Autre excellente nouvelle, *Steamshadows*, le jeu de rôle steampunk où les PJ doivent sauver l'humanité des revenants et autres horreurs

innombrables attirées par la vaportechnologie est disponible en PDF pour les souscripteurs. Les commandes devraient décoller sous peu.



MONGHOL & GOTH par Olivier Bédoué Avec l'été, Mo-G sont partis en vacances et reviendront dans le prochain numéro !



BLACK BOOK ÉDITIONS

➔ What's next !

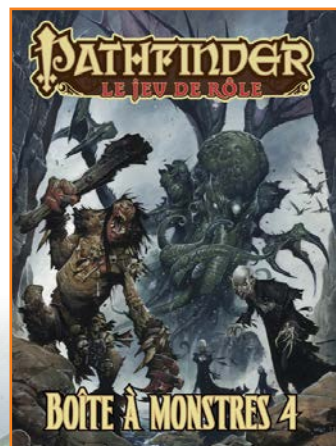
Les prochaines sorties *Pathfinder* ont été annoncées et c'est donc le *Bestiaire 4* qui devrait débouler avec son lot de créatures issues notamment du panthéon de H.P. Lovecraft (la couv' ne ment pas !). Ce bestiaire s'accompagne de la traditionnelle *Boîte à monstres 4*, 300 pions peu chers qui remplaceront avec bonheur les figurines que vous ne pouvez pas acheter (ou peindre !).



On attend ensuite la prochaine *Campagne*, choisie par les participants au crowdfunding, à savoir *Le Conseil des voleurs* (avec sa fameuse pièce de théâtre), ainsi qu'une compilation des modules (*Emerald Spire*, *Dragon's Demand*, *Wardens of the Reborn Forge* et *Tears at the bitter Manor*). Tous suivent un nouveau format parfait pour ceux qui trouvent les campagnes trop longues. Il y a vraiment d'excellents scénarios dans le lot, donc on a hâte de vous en reparler.



Après cela, nous devrions voir arriver le *Guide de la Société des Éclaireurs*, légèrement retardée pour que le *Guide du jeu* organisé qu'il contient soit mis à jour, et le *Manuel des joueurs : Classes avancées*, une compilation de deux suppléments pour offrir de nouveaux horizons de classes aux PJ.



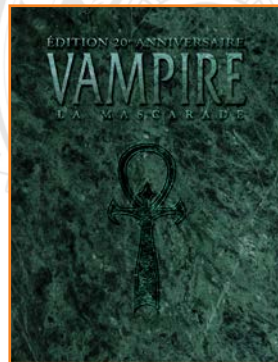
ARKHANE ASYLUM

→ Ça sort quand ?

Renseignements pris auprès de la nouvelle maison d'édition des anciens de *Bibliothèque Interdite*, *Vampire v20*, critiqué dans le précédent numéro, est enfin parti à l'imprimeur et devrait sortir début novembre dans toutes les bonnes boutiques !

L'éditeur a également promis la traduction des jeux de rôle indie et ouvrages de John Wick (le créateur du *Livre des 5 anneaux* et auteur de *Play Dirty*).

On espère avoir prochainement des informations officielles sur la licence *Dragon Age*, dont on dit sur le forum que la première boîte était prête à partir à l'impression au moment de la fin de la *BI*.

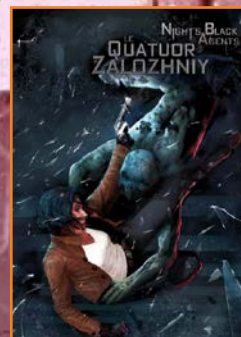
7^e CERCLE

→ Druide, aliens et autres vampireries

Alors que *Night's Black Agents* voit la sortie de son premier supplément (*Le Quatuor Zalozhnyi*, un recueil de quatre scénarios) et en attendant la sortie de son écran, le 7^e Cercle prévoit d'ici fin septembre l'arrivée du prochain supplément pour *Keltia* : *Mynydd Baddon*.

Septembre est aussi le mois de sortie de *X-Corps*. Basé sur le même principe que *Z-Corps*, les personnages devront cette fois-ci faire face à une invasion extra-terrestre. Mais que l'on ne s'y trompe pas : malgré la similarité dans le nom du jeu, il ne s'agit pas d'une suite ou d'un spin off mais bien d'un jeu à part entière écrit en fait par les partenaires espagnols du 7^e Cercle, *Holocubierto Ediciones*.

Enfin, l'éditeur bordelais entretient encore le mystère mais parle déjà d'un prochain jeu à sortir en 2015. L'annonce sera faite d'ici quelques semaines, apparemment lors de la convention Octogones, à Lyon, prenant place début octobre. *Wait and see*.



➔ Dans une galaxie pas si lointaine...



Les nouvelles gammes *Star Wars* occupent largement les équipes d'*Edge Entertainment*, puisque plusieurs ouvrages sont actuellement à un stade plus ou moins avancé de production. Le plus proche de la ligne

d'arrivée est *Au cœur de l'Inconnu*, dont la maquette est achevée et qui n'attend plus que l'approbation de FFG pour passer en hyperspace et débarquer en France. *Étoiles de la Providence* n'est pas très loin derrière, puisque la maquette est en cours de vérification/correction. Par ailleurs, les six premiers *decks* de spécialité, qui contiennent chacun 20 cartes récapitulantes les talents des carrières concernées (garde du corps, maraudeur, éclaireur, bour-

lingueur, soldat à louer et négociant), sont disponibles en impression à la demande sur le site internet d'*Edge*. Enfin, *L'Ère de la Rébellion* et son *Kit du MJ* ont bien avancé ; si tout se passe bien, ils devraient tous deux être disponibles pour la fin de l'année.



➔ Souscription en vue !

Aux dernières nouvelles, *In Nomine Satanis/Magna Veritas 5* s'appellera *INS/MV - Génération perdue*, et proposera une souscription (fin 2014 *a priori*) en forme de crowdfunding, sur le site de l'éditeur. Le jeu comportera un livre de règles et 3 livrets d'aide de jeu et scénarios. Il est dit que cette édition sera la dernière (on espère pas !) et que des anciens comme des petits nouveaux œuvrent dans l'ombre à la résurrection.

➔ Le narrativisme se meurt ?

Le mouvement dit « narrativiste » a fait couler beaucoup d'encre sur le net, mais il semble marquer le pas en France avec le ralentissement (pour ne pas dire la pause) des publications du côté de la *Boîte à Heuuh* et la fermeture officielle de la maison d'édition associative *Narrativiste.eu*

après quatre ans de bons et loyaux services (la boîte *Dungeon World* et *Mnémosyne*, c'est eux).

Mais il n'y a pas que de mauvaises nouvelles pour les aficionados, puisque les dernières publications prévues par *Narrativiste* sortiront (*Grimtooth 3.0* et *Spirit of the Century*, par exemple, critiqués en pages 68 et 62) et que l'équipe vient d'ouvrir une nouvelle maison d'édition appelée *Céphalopomme* qui continuera de publier des jeux de rôle expérimentaux aux côtés de livres, de BD et d'articles sur tous ces sujets.

Maître Sinh en profite pour faire son auto-critique, ce qui est tout à son honneur, reconnaissant par exemple qu'il avait été « ébloui » par la découverte de ces jeux narratifs, mi-jeux de rôle et mi-jeux de société, pensant que ce nouveau média éclipserait les anciens (JdR et jeu de société).

So long, Narrativiste.eu, et bonne chance à *Céphalopomme* !



BLACK BOOK ÉDITIONS

→ Future

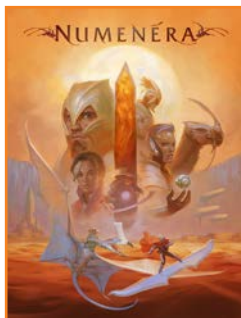
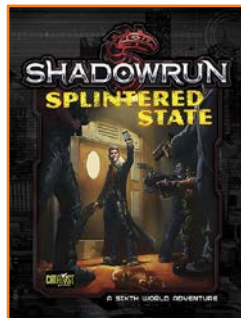
Avec la sortie du gros bouquin de *Shadowrun 5*, BBE vient d'annoncer un programme alléchant, à base d'un *Écran pour le MJ* accompagnant un scénario de 64 pages (*Splintered State*), d'un *Dossier de personnage* luxueux et des traductions de *Run & gun* (du matos) et *Street Grimoire* (de la magie). De l'efficace, donc.

Une *boîte d'initiation* semble également à l'étude et, du côté du jeu de cartes *Crossfire*, la traduction est en cours.

Anecdote, le blog (très visité) de l'économiste Paul Jorion a publié un billet intitulé *Shadowrun, c'est maintenant*, qui fait le parallèle entre le monde actuel et celui dans le jeu. Comme quoi le JdR continue de se démocratiser peu à peu... et c'est tant mieux ! Le lien : <http://www.pauljorion.com/blog/2014/08/25/shadowrun-cest-maintenant-par-ancestral/>

Restons dans le futur avec le programme de *Eclipse Phase*, puisque *Sunward* et *Gatecrashing* paraissent en bonne voie de sortie. L'attente est longue mais l'éditeur semble compter sur la parution de tous les titres de la gamme.

On finit avec *Numenéra*, le JdR de Monte Cook, puisque la traduction semble terminée. Crowdfunding ou pas (le jeu a été financé via Kickstarter aux US), l'info n'a toujours pas filtré !



MATAGOT

→ 8e !



Après une période d'euphorie en termes de publication, le rythme des parutions sur *Metal Adventures* s'est calmé, et c'est donc avec plaisir que nous voyons arriver en boutiques

Les Trésors du dernier millénaire, la huitième extension du jeu. Au programme, chasse aux trésors galactiques, planètes perdues et artefacts anciens. Bref, ça semble très pertinent et, comme d'habitude, l'ouvrage se clôt sur trois scénarios inédits.

MAGAZINES

→ Vitalité

Alors que le numéro 11 de nos confrères de *Di6dent* devrait être sorti à l'heure d'écrire ses lignes avec un peu de retard (à l'impossible, nul n'est tenu !), le *Département des Sombres projets* s'apprête à reprendre en main le sort de *JdR Mag* (le dernier magazine de JdR disponible en kiosque). Le premier numéro de cette nouvelle formule trimestrielle paraîtra en novembre et signera la fin du magazine amateur tel qu'il avait été pensé par ses créateurs. Une bonne chose à notre avis.



► Ravalement de façade

Après plusieurs années de Rock'n Roll pour ne pas que le pulp, il reste en bas, l'équipe de *Pulp Fever* change de nom et devient également une boutique en dur basée à Bordeaux. Boutique de jeux vidéos, de films, de figurines et de jeux, *Game-Fu* conserve ses activités de jeu de rôle (ouf !) et tous les projets en cours (à commencer par la publication de *Wulin*, qui n'est pas sans rappeler un certain *Qin* et qu'on attend avec curiosité ici).

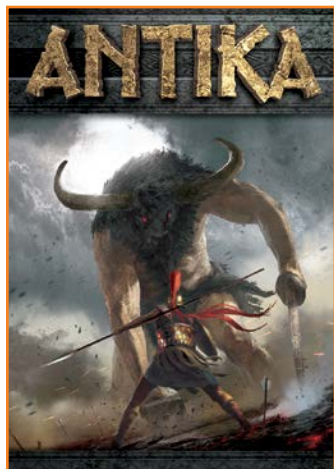
Du côté des annonces, après la sortie de *Rugball* (le supplément *Cobra Space Adventures*), trois jeux sont au programme, à savoir une réédition du vieux *Trauma* (OMG !), *Bikers* (anciennement 1%), le JdR qui fleurit plus que bon la série TV *Sons of Anarchy*, où l'on jouera des PJ bikers appartenant à un motorclub de hors-la-loi, et enfin *Yuri X Yurei*, où l'on joue des femmes a priori ninja et on l'espère pas trop dévêtue, dans un Japon enclavé où les hommes se sont transformés, on le suppose, en monstres (mouaif).



► Débloçages !

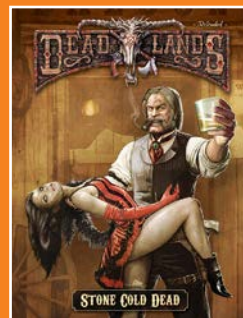
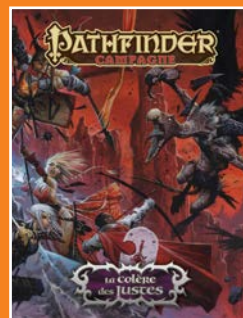
Après une campagne de financement participatif très réussie pour la suite des suppléments de la gamme *Ars Magica*, les *Ludopathes* sortent le premier supplément, *Alliances* (ça vous rappelle des souvenirs, n'est-ce pas ?). Autant dire, un pilier pour le jeu !

Antika, le jeu de rôle dans la Grèce antique, avait subi de plein fouet la réussite du crowdfunding *Ars Magica*. Non prioritaire, ce jeu, pourtant alléchant visuellement, est enfin sous presse et devrait enrichir les étals en octobre. À suivre.



► Ça arrive ?

À cette heure, les PDF du crowdfunding de la campagne *Pathfinder*, *La Colère des justes* doivent être disponibles, annonçant une sortie prochaine de cette campagne utilisant les très originales règles *Mythiques*, parues il y a peu. En restant dans le crowdfunding, si les PDF de *Pavillon Noir 2* et de la campagne *Deadlands Stone Cold Dead* se font attendre, les illustrations révélées par l'éditeur laissent à penser que la qualité sera au rendez-vous (jugez par vous-même).



Du côté de *Polaris*, la *République du corail* ne devrait pas tarder à sortir de chez l'imprimeur (octobre ?) et sera suivi d'*Alliance polaire*. Les hommes en noir ont par ailleurs annoncé un *Recueil de scénarios volume 2* qui clôturera la campagne rééditée dans le volume 1. Mais il faudra sans doute attendre la publication de tous les suppléments du crowdfunding avant. Notez que l'illustration du nouvel *Écran du MJ Polaris* est visible en exclu dans nos pages, dans notre portfolio (voir page 10).

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

→ Quand vient la fin de l'été...

Après des vacances bien méritées, les éditions *Sans-Détour* reprennent les affaires en main. À l'heure où nous écrivons ces lignes, *Bimbo* est en train d'être acheminé vers les boutiques de France et de Navarre. Début septembre, ce sera au tour de *Achtung ! Cthulhu*. Vous trouverez la critique de ces deux jeux dans le présent numéro.

La sortie du *Musée de L'homme*, une grosse boîte contenant des aides de jeu et des scénarios, a été quelque peu décalée dans le temps et est prévue plutôt pour la fin septembre. Elle rassemble l'intégrale des textes écrits par Tristan Lhomme pour *L'Appel de Cthulhu* et publiés précédemment dans *Casus Belli* (1^{re} et 3^e générations) et dans un supplément Jeux Descartes, quasiment tous largement retravaillés pour cette nouvelle édition, plus un scénario et un article inédits. Au total, vingt scénarios et sept aides de jeu et articles répartis dans plusieurs livrets. On attend ça avec impatience ; la critique dans le prochain numéro de *Casus*.

Enfin, si *Sans-Détour* a commencé à nous mettre l'eau à la bouche concernant la sortie de *Terreur sur l'Orient Express*, la campagne, publiée sous forme de boîte (encore !), ne nous parviendra qu'un peu plus tard dans l'année, probablement en novembre. Idéal pour passer commande au Père Noël !

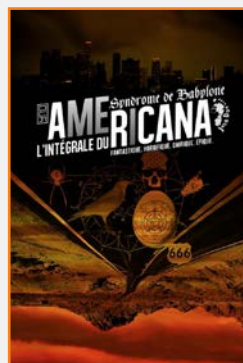


JOHN DOE

→ Syndrome de Bayblon

Après avoir abandonné un projet approuvé par le Grümph et Emmanuel Garbi, Yno Combrexelle, l'auteur de *Patient 13*, a finalement ressorti de ses cartons un vieux projet diffusé sur le net il y a un peu moins de dix ans et intitulé *Le Syndrome de Bayblon* (qui se situe dans le même univers que *Notre tombeau*). Rebaptisé *Americana*, cette campagne agrémentée d'un système simple (celui de *Notre tombeau*, développé et adapté) sera disponible prochainement.

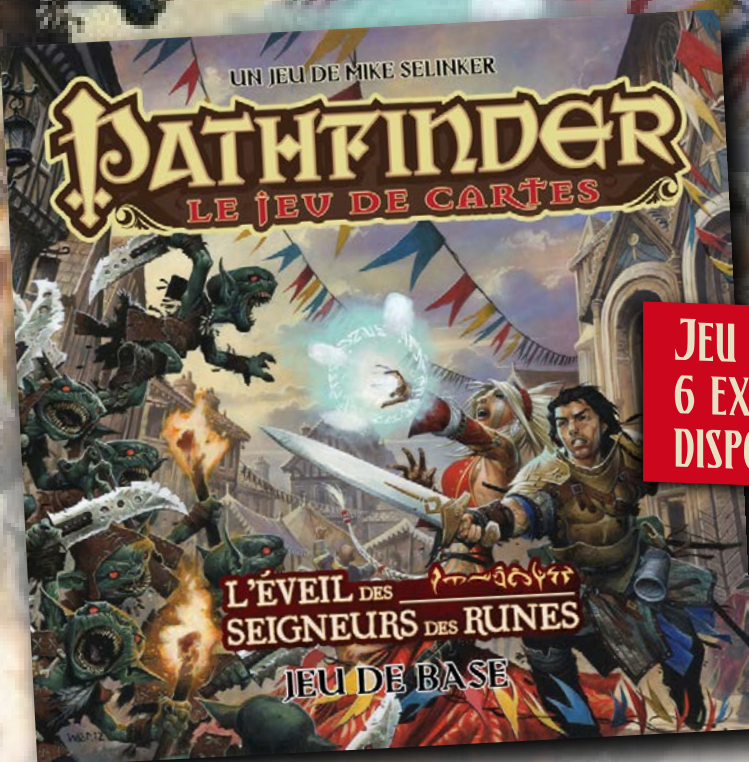
Le premier supplément pour *Oltrée !* ne devrait plus tarder et prolongera l'expérience bac à sable du livre de base.



PATHFINDER[®]

LE JEU DE CARTES

LA RÉIMPRESSION DU NOUVEAU
HIT DE LA GAMME PATHFINDER !



JEU DE BASE +
6 EXTENSIONS
DISPONIBLES !



paizo.com

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



black-book-editions.fr

XII SINGES

➔ Inattendu suivi !

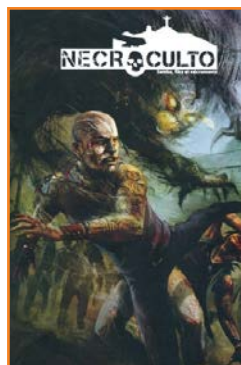
Les parutions à venir des *XII Singes* démontrent que l'éditeur, après avoir joué à fond la carte *burst* à l'instar de John Doe, propose de plus en plus de suivi pour ses jeux. En témoignent les ouvrages suivants, parus ces jours-ci ou à paraître ce bimestre : *La Fille de l'hiver*, une campagne annoncée pour le jeu post-apocalyptique romantique *Krystal*, devrait normalement sortir en septembre.

Fleur de purge (quel titre !), un supplément *Wastburg* contenant un glossaire étoffé et un grand scénario (c'est plus épais que *Gardoches partout*, *Justice nulle part*...).

Les Forces des ténèbres, qui regroupe un supplément destiné au MJ de *Trinités* ainsi qu'un (mini) écran de jeu. La couverture est très jolie (voir ci-contre).

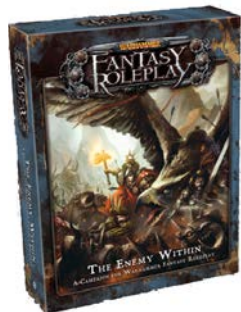
Nécroculto, un supplément sur la magie pour le jeu *Nécropole*, qui vous apprendra à danser la capoeira entre deux rituels sanglants et proposera 3 scénarios.

Strangers, volume 1 pour *Hexagon*, un tirage limité à 200 exemplaires qui comprend 24 pages de BD.



EDGE

➔ Le sort de Warhammer



L'autre info importante c'est l'arrêt annoncé de la gamme *Warhammer Fantasy Roleplay* par FFG. Et nous, pauvres touristes, subissons les effets collatéraux.

Plusieurs cas sont évoqués pour la publication de *L'Ennemi*

intérieur, traduit et maquetté, mais tous sont dépendants de l'aval de FFG, qui permettrait à *Edge* de publier la boîte d'une manière ou d'une autre (de la publication en boîte à la publication PDF). Il serait quand même dommage que la communauté ne puisse pas profiter du travail qui a été fait !

DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

➔ Alors ?

Old Good England, le troisième volet de la campagne pour *Wasteland*, devrait paraître pour les Utopiales de Nantes.

Du côté de *Mournblade*, après un supplément sur la magie, les rêves et le multivers (voir page 71), on nous souffle qu'un supplément autour du thème des alignements serait en cours de production. On vous en reparle sans doute très bientôt dans nos pages !

La grosse news pour le *Département*, c'est évidemment la reprise de *JdR Mag*, dont on vous parle par ailleurs en page 16.

CTHULHU

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

LONDRES • PARIS • LAUSANNE • MILAN • VENISE • BELGRADE • SOFIA • CONSTANTINOPEL



TERREUR SUR
L'ORIENT EXPRESS
704 PAGES • 109 €

TERREUR SUR
L'ORIENT EXPRESS
EDITION DE LUXE
704 PAGES • 149 €



ACHTUNG! Cthulhu

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !



EDITION LIMITÉE 109 €
TOUTE LA GAMME RÉUNIE DANS UNE CAISSE DE MUNITIONS

ÉGALEMENT DISPONIBLE



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES • 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES • 29 €



L'ÉCRAN DE JEU
3 VOLETS • 22 €



WWW.SANS-DETOUR.COM



BARBAROSSA



Prix public conseillé : 35 €
www.sans-detour.com

PLAY WIN

à l'ouest, du nouveau !

Les deux derniers mois ont été incroyablement riches en annonces et nouveautés anglo-saxonnes. La Gencon 2014, véritable pèlerinage du jeu aux États-Unis, a battu de nouveau tous les records d'affluence, et affichait une débauche de produits (voir encart). Rubrique très riche, donc.



▶ Archaia Studios Press

Une grande nouvelle pour les amateurs de nos souris de *Lockhaven*: une seconde édition de *Mouse Guard* verra enfin le jour. Tirant avantage du retour d'expérience du système Burning Wheel tel que développé sur *Torchbearer*, Luke Crane proposera des règles simplifiées par rapport à la première édition. Aucune date n'est annoncée pour le moment mais, avec le 10^{ème} anniversaire du comics en approche, il n'est pas interdit d'espérer une sortie plus ou moins proche.

Atlas Games

Après de nombreux mois de playtests, Atlas Games a enfin annoncé le lancement du Kickstarter pour *Feng Shui 2* au 17 septembre 2014. Cette nouvelle édition mettra enfin l'un des jeux phares de Robin D. Laws au goût du jour tant en termes d'univers que de système de règles.

Bully Pulpit Games

Pour *Fiasco*, *Unaussprechlichen Klutzen* est un Playset (thème/univers de jeu) où les joueurs incarnent des cultistes urbains adorateurs d'une déité innombrable qui tentent d'invoquer celle-ci et d'ainsi mettre fin à notre monde. Qu'ils y arrivent ou pas, ce sera un fiasco...

Catalyst Game Labs

Bien que la grosse nouveauté de cet été chez Catalyst Game Labs soit *Shadowrun : Crossfire*, un jeu de deckbuilding, les sorties jeux de rôles ne sont pas délaissées pour autant.

Tout d'abord, *Valiant Universe RPG* est enfin disponible. Reprenant l'univers sombre développé par l'éditeur de comics *Valiant*, ce jeu de rôle vous donne la possibilité de jouer des super héros hauts en couleur dans un univers où la frontière entre méchants et gentils n'est jamais très bien définie.

Pour *Shadowrun le JdR*, il n'y a que la mission *Gone Long Gone* à noter dans les sorties. Les personnages joueurs y sont engagés afin de récupérer quelques objets bien particuliers dans une entreprise pharmaceutique.

Chaosium

À la Gencon, Chaosium avait en exposition un des premiers exemplaires de sa nouvelle édition de *Horror on the Orient Express*, une campagne culte parmi les joueurs de *l'Appel de Cthulhu*. Cette campagne au format boîte (d'à peu près 4 kilos, mazette !), qui est disponible en précommande sur le site de l'éditeur, contient désormais cinq livrets détaillant 19 aventures sur le trajet du train le plus luxueux du monde et des tonnes d'aides de jeu à distribuer aux joueurs. On pouvait également trouver sur le stand une épreuve des deux tomes (tout en couleur) de *Call of Cthulhu 7*, et c'est clairement une grosse amélioration par rapport à la version 6 américaine, avec ses 800 pages de matériaux (dont une bonne partie inédite), de nombreuses nouvelles illustrations et beaucoup d'informations pour les Gardiens des Arcanes et leurs joueurs. L'excellente mini-campagne *Ripples of Carcosa* d'Oscar Rios, dont nous avons parlé dans le *Casus*



Belli précédent, est désormais disponible au format papier et PDF.

Pour le système générique *Basic Role Playing* (BRP), *Blood Tides*, un livre de 240 pages, contient l'essentiel pour jouer lors de l'âge d'or de la piraterie. Tout comme *Pavillon Noir* de la BBE, il s'agit d'un univers principalement historique, avec un ajout optionnel de magie Vaudou.

Chronicle City

Cette maison d'édition fondée par Angus Abranson, un des fondateurs de Cubicle 7, vient de sortir un jeu de SF au thème résolument post-cyberpunk/transhumain intitulé *The Robotic Age* dont l'action se situe au 22^e siècle. Les joueurs peuvent y incarner des humains, des androïdes, des transhumains ou des cyborgs.

Crafty Games

Pour le jeu *Mistborn* (adaptation des romans best-sellers de Brandon Sanderson), le supplément *Alloy of Law* est désormais disponible. Ce supplément de contexte détaille toutes les informations contenues dans le quatrième roman de la série, avançant la période de jeu de 300 ans.

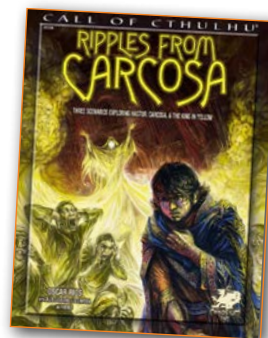
Cubicle 7

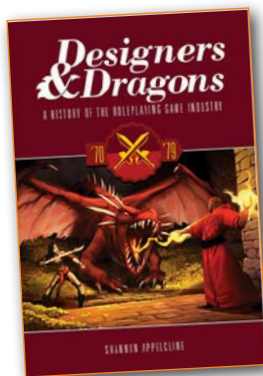
Outre-Manche, Cubicle 7 vient de sortir *The Darkening of Mirkwood*, une campagne complète pour *The One Ring* se déroulant sur trois décennies. Quant au supplément de contexte *Rivendell* annoncé dans le numéro précédent, celui-ci est désormais disponible en PDF.

En ce qui concerne le suivi de la gamme *Doctor Who : Adventures in Time and Space*, le supplément *The 6th Doctor Sourcebook* est actuellement en précommande et *The 7th Doctor Sourcebook* le sera incessamment sous peu.

À noter aussi la sortie en PDF et mise en précommande d'*Europe Ablaze*, une série de six scénarios pour *World War Cthulhu : The Darkest Hour* situés en Europe.

Et enfin, la grande annonce de l'éditeur est la sortie prochaine de *The Lone Wolf Adventure Game*. Cette toute nouvelle édition de *Loup Solitaire* sera éditée sous forme de boîte et plusieurs suppléments sont déjà annoncés : *Terror of the Darklords*, *Heroes of Magnamund*, *Sommerlund*, et *Magnamund Bestiary*. Un financement participatif par Kickstarter est actuellement en cours et la sortie est annoncée au plus tôt pour Mai 2015.





Evil Hat Productions

Bien qu'aucune sortie ne soit prévue sur la période juillet-août, *Evil Hat Productions* reste tout de même bien actif avec le lancement d'une souscription Kickstarter de *Designers & Dragons*. Cette nouvelle édition en quatre volumes sur l'histoire du jeu de rôle traite uniquement de l'industrie anglo-saxonne de ses débuts à nos jours. Sortie prévue pour décembre 2014.

Quant aux jeux motorisés par le système *Fate*, *Dresden Files Accelerated* entrera très prochainement en phase de test. Cette toute nouvelle édition de l'un des jeux phares ayant porté ce système à ses débuts fonctionnera désormais sous la version simplifiée mais très efficace de *Fate Accelerated*.

Fantasy Flight Games

Tous les étés, *Fantasy Flight Games* nous gratifie d'un flot d'annonces et de sorties en jeux de plateau, jeux de cartes, mais aussi en jeux de rôles, notamment sur les licences *Warhammer 40 000* et *Star Wars*.

Annonçons tout d'abord la mauvaise nouvelle de l'été 2014, l'arrêt de la gamme *Warhammer Fantasy Roleplay Third Edition*. Bien que cette troisième version n'ait pas réellement rencontré son public, la gamme fut développée de manière consistante depuis 2009 avec plusieurs manuels de base et une vingtaine de suppléments. L'éditeur vient donc d'annoncer la fermeture définitive de la gamme, ce qui laisse de nombreuses interrogations parmi les fans quant au futur développement du Vieux Monde chez cet éditeur ou chez un autre.

Du côté de l'univers *Warhammer 40 000*, le futur paraît un peu moins sombre au niveau jeux de cartes et jeux de plateau. Cependant, les sorties jeux de rôles ne sont plus aussi fracassantes que les années précédentes. À noter toutefois la publication de *Dark Heresy 2nd edition* dont certains fans ont pu

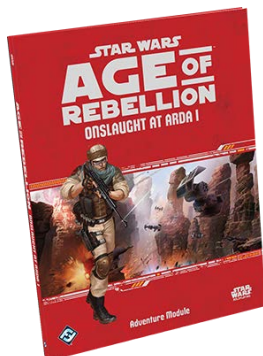
avoir la primeur grâce au test public lancé il y a quelques temps de cela. À cela s'ajoute le *Dark Heresy 2nd Edition Game Master's Kit*, donnant au MJ un écran et une aventure au nom très optimiste de *Desolation of the Dead*.

Quant à *Black Crusade*, les forces de Chaos poursuivent leur chemin de corruption pas à pas avec la mise en précommande de *Tome of Decay*, un supplément décrivant de manière plus approfondie les forces pestilentielles de Nurgle, mais aussi comment devenir un hérétique possédé ou bien un Prince Démon. Voilà de quoi faire miroiter la corruption à vos joueurs avides de pouvoir.

Le futur paraît bien plus clair au niveau du suivi de la gamme *Star Wars*, avec la sortie du très attendu *Age of Rebellion*, le deuxième livre de base permettant cette fois-ci de rejoindre les forces de la Rebellion afin de combattre les forces maléfiques de l'Empire Galactique. Et, pour accompagner ce tout nouveau jeu de rôles, sortent aussi *The Age of Rebellion Game Master's Kit*, offrant au MJ un écran et une aventure au doux nom évocateur de *Dead in the Water*, ainsi qu'une campagne de 96 pages, *Onslaught at Arda I*, qui précipitera nos rebelles dans une bataille désespérée contre les forces de l'Empire ainsi que dans des batailles à grande échelle. Nos héros parviendront-ils à influer sur le cours des événements et donner un avantage décisif à la Rébellion?

Edge of the Empire n'est pas oublié pour autant avec la sortie de *Far Horizons*, un supplément donnant tous les outils nécessaire pour jouer des colons. Nouveaux équipements, règles supplémentaires, idées de scénario et bien plus encore. Voilà de quoi donner à vos joueurs les moyens d'explorer divers endroits méconnus de la galaxie.

Et enfin, la grande annonce de *Fantasy Flight Games* lors de la Gencon est la sortie de *Force and Destiny Bêta*. À l'instar des deux précédents livres de base dans l'univers *Star Wars*, ce



livre donne la possibilité de playtester ce nouveau jeu de rôles avant sa sortie définitive pour, logiquement, août 2015. *Force and Destiny* se focalisera sur la Force, les Jedis et les Siths, et permettra de jouer des disciples de la Force pourchassés par l'Empire Galactique. Encore de nombreuses aventures palpitantes en perspective!

Golden Goblin Press

Ce petit éditeur, spécialisé dans la création de suppléments pour *l'Appel de Cthulhu* (*Tales of the Crescent City* et *Island of Ignorance : Third Cthulhu Companion*), s'attaque désormais à l'époque romaine avec *De Horrore Cosmico*, un recueil de six aventures pour *Cthulhu Invictus*, dont le Kickstarter démarre le 12 septembre.

Green Ronin Publishing

L'été s'annonce héroïque chez Green Ronin Publishing, avec la sortie très attendue du *Dragon Age RPG : Set 3*. Prévu depuis plusieurs années déjà, la version PDF est déjà disponible tandis que la version boîte est encore en précommande. Mais la gamme ne s'arrêtera pas là car, cet automne, l'éditeur prévoit la sortie de *Dragon Age : Ultimate Edition*, un livre de base regroupant les trois sets déjà publiés, dont la sortie est annoncée pour novembre 2014. Cela devrait coïncider avec celle du nouvel opus du jeu vidéo dont il est adapté, pour le plus grand bonheur des fans de cette licence très populaire.

Une autre très bonne nouvelle annoncée par l'éditeur est le renouvellement de la licence *A Song of Ice and Fire*, leur permettant non seulement de lancer une seconde impression du livre de base *A Song of Ice and Fire Roleplaying: A Game of Thrones Edition*, en rupture de stock depuis quelques temps déjà, mais aussi d'avoir la latitude nécessaire pour travailler sur de nouveaux suppléments, tels que la campagne *Dragon Hoard* pré-

vue début 2015. De quoi réjouir les fans de cette saga à succès, en effet.

Gun Metal Games

L'éditeur de l'univers *Interface Zero* (du cyberpunk pur et dur) motorisé par *Savage Worlds* avait à la Gencon des exemplaires de la nouvelle édition de cet univers : *Interface Zero 2.0*. Cet édition tout en couleur est superbe et contient une refonte de nombreuses règles pour mieux suivre le caractère *fun fast and furious* de *Savage Worlds*. De nombreux suppléments de contexte sont déjà en cours de développement pour cette nouvelle version et plusieurs aventures sont disponibles en PDF.

Toujours pour *Savage Worlds*, Gun Metal Games vient d'annoncer officiellement la reprise de la licence *War of the Dead*, une campagne de longue haleine (plus de quarante aventures) dont le thème principal est une apocalypse zombie.

Margaret Weis Productions

Les fans de la série télévisée culte *Firefly* (du space opera à la sauce western) peuvent désormais se procurer *Firefly Role-Playing Game Corebook*. Ce jeu utilise le système Cortex Plus et tente (avec succès) de simuler l'ambiance des feuilletons. Il est à noter que, contrairement à son prédécesseur *Serenity RPG* publié par le même éditeur, *Firefly* couvre la période de l'histoire couverte par la série télévisée et non pas celle du film *Serenity*. En plus du livre de base, les fans peuvent s'offrir le livre *Echoes of war : Thrillin' Heroics*, un recueil de cinq aventures pour *Firefly RPG* (celles-ci étaient déjà disponibles individuellement au format PDF). Ce recueil peut aussi être utilisé sans le livre de base, puisqu'une version abrégée du système Cortex Plus et des personnages pré-tirés (en fait, l'équipage du *Serenity*) sont inclus dans ce livre : parfait pour découvrir ce jeu ou pour le faire jouer en convention. ➔



Modiphius

La gamme *Achtung! Cthulhu* (lutte à l'ambiance pulp contre les forces du mythe sur fond de seconde guerre mondiale) s'étoffe avec deux suppléments de contexte : le *Guide to the Eastern Front* contient toute l'information nécessaire pour étendre la campagne sur le front russe et sur l'influence du mythe en URSS, alors que le *Guide to North Africa* détaille le conflit sur le continent Africain. Les deux suppléments peuvent être utilisés avec le système de *l'Appel de Cthulhu* ainsi qu'avec *Savage Worlds*.

Monte Cook Games

Cet éditeur a le vent en poupe (voir la section *Ennie Awards* dans l'encart spécial Gencon). Son premier jeu, *Numenéra* (en cours de traduction par BBE) est déjà suivi par un grand nombre de fans après seulement un an. Le dernier supplément en date, *Technology Compendium : Sir Arthur's guide to the Numenera*, est déjà disponible en version papier et PDF. Ce supplément superbement illustré décrit un grand nombre de Cyphers (les objets technologiques laissés derrière pendant le dernier milliard d'années de la Terre, que les habitants du 9^{ème} âge considèrent comme magiques).

La grande annonce de Monte Cook Games à la Gencon était néanmoins la sortie officielle de *The Strange*, un jeu de SF où le voyage spatio-temporel est coutume. Ce jeu utilise le même système « Cypher » que *Numenéra* et a déjà reçu d'excellentes critiques aux USA. Il se décline en deux livres : le livre de base pour les maîtres de jeu et le *Player Guide* pour les joueurs, qui sont tous deux disponibles en version papier et en PDF.

Moon Design

Tandis que les souscripteurs du *Guide to Glorantha* commencent à être livrés et que *HeroQuest Glorantha* subit quelques derniers réglages de routine avant une

sortie repoussée à Septembre, Moon Design multiplie les annonces officielles, de quoi ravir les fans de Glorantha.

Tout d'abord, un supplément au titre provisoire de *Gods Book* décrira de manière exhaustive toutes les divinités de Glorantha. Un financement participatif sous Kickstarter sera lancé le premier trimestre 2015. Quelques jours avant la Gencon, Moon Design et Opal Fire Media ont dévoilé leur projet secret : *13th Age Glorantha*. Pour ce supplément de contexte, Jeff Richard, Rob Heinsoo, Jonathan Tweet, ASH LAW et Greg Stafford collaborent pour porter le système Archimage Engine dans le monde de Glorantha, situant l'action lors des Hero Wars. Le financement par Kickstarter a démarré le 17 août 2014.

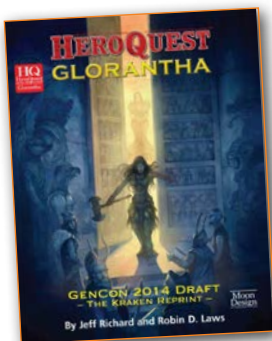
Et pour revenir sur *HeroQuest Glorantha*, la convention The Kraken, qui a eu lieu du 20 au 25 août en Allemagne, a annoncé la sortie de '*HeroQuest Glorantha*' GenCon 2014 Draft - Kraken Reprint, ce qui est une très bonne opportunité pour certains Européens d'avoir un bon avant-goût de ce livre de règles avant la sortie de l'édition définitive.

Onyx Path

La politique d'annonces chez Onyx Path est d'une précision si dévastatrice qu'il en devient parfois difficile de discerner les projets en cours de finalisation de ceux encore à l'état d'esquisse. Voici néanmoins les titres les plus pertinents du moment.

Au niveau des sorties en PDF et en «impression à la demande» pour l'édition 20^{ème} anniversaire de *Vampire : the Masquerade*, *Anarchs Unbound* revisite et modernise la culture Anarch de *Vampire : the Masquerade* pour V20. À noter aussi la sortie de *Rites of Blood*, un supplément décrivant de nombreux rituels vampiriques ainsi que leur utilité au sein des Clans et de la société Cainite en général.

Du côté de nos loups-garous apocalyptiques Le Wyld West *Expansion Pack* pour



W20 est un supplément à *Werewolf : the Apocalypse* offrant tous les outils nécessaires à une adaptation de l'édition 20^{ème} anniversaire au Far West.

Onyx Path poursuit aussi la gamme *Demon : The Descent* avec la sortie de *Flowers of Hell : The Demon Players Guide*, un guide du joueur qui propose plus d'informations utiles autant au Conteur qu'aux joueurs, ainsi que de *Heirs to Hell*, un supplément annoncé lors de la campagne Kickstarter du livre de base et qui permet d'inclure des enfants de démons dans vos campagnes.

Quant aux annonces des sorties, le jeu probablement le plus attendu est *V20 Dark Ages*, la nouvelle édition de *Vampire : Dark Ages* en cours de finition et dont la souscription Kickstarter ne saurait tarder.

Un autre supplément très attendu est *Dark Eras*, un supplément de contexte proposant une période différente par jeu de la gamme *New World of Darkness*, comme l'Angleterre élisabéthaine pour *Vampire : The Requiem*, la guerre froide pour *Demon : the Descent* et la Révolution française pour *Changeling : the Lost*. Aucune date de lancement par Kickstarter n'est annoncée pour le moment, ce supplément étant toujours en cours de développement.

Paizo Publishing

Tout au long du mois de juillet, Paizo a dévoilé petit à petit son tout nouveau supplément pour *Pathfinder*, *Advanced Class Guide*, qui offre de toutes nouvelles options pour personnaliser de manière plus approfondie nos valeureux aventuriers.

À noter aussi la sortie de *Iron Gods Player's Guide*, démarant ainsi *Iron Gods*, le tout nouvel *Adventure Path* qui lorgne complètement vers la SF, à base de technologie et d'intelligence artificielle ! Après avoir mis Raspoutine face aux PJ dans *Reign of Winter*, Paizo continue d'oser des choses très variées. De son côté, *Pathfinder Society* n'est

pas en reste avec la sortie de la version 6.0 du *Guide to Pathfinder Society Organized Play*, lançant ainsi une toute nouvelle saison, *Year of the Sky Key*, qui se focalisera sur la mystérieuse technologie de Numeria.

Une des annonces les plus importantes de Paizo cet été est la sortie en août 2015 de *Pathfinder Unchained*, une variante officielle du système de règles se distançant un peu plus du système 3.5 afin de tirer parti des années de retour d'expérience sur le jeu et de dépoussiérer un système déjà vieux de vingt ans. Seulement quatre classes seront disponibles, le barbare, le conjurateur, le roublard et le moine. Paizo n'annonce aucun problème de compatibilité entre les modules existants.

Enfin, sortant un peu du JdR sur table mais événement très important pour Paizo, un accord avec l'excellent développeur Obsidian (des anciens de BioWare, créateur de jeux désormais classiques comme *Baldur's Gate*) a été signé pour la création de jeux vidéo dans l'univers de *Pathfinder* !

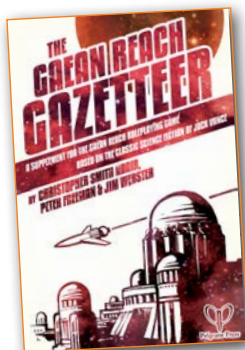
Pelgrane Press

Cet été, Pelgrane Press focalise principalement ses sorties et annonces sur *13th Age*. Dans cette gamme, l'éditeur vient enfin de sortir non seulement ses très attendus *Bestiary* mais aussi *13 True Ways*, supplément offrant monstres et classes de personnage supplémentaires, ainsi que de nombreux outils au MJ pour rendre ses aventures plus passionnantes.

Toujours dans la gamme *13th Age*, l'éditeur a récemment mis en précommande *Shadows of Eldolan*, scénario d'introduction pour personnages de niveau 1, et *The Book of Loot*, un supplément offrant pléthore d'objets magiques à faire miroiter à vos aventuriers.

Du côté de *Night's Black Agents*, Kenneth Hite a récemment annoncé pour l'automne 2014 une mise en financement participatif sur Kickstarter de son très attendu →





Dracula Dossier, accompagné de *Unredacted Dracula*, une campagne propulsant trois générations d'agents sur la piste d'une Conspiration avec pour seuls indices une version complète et annotée du *Dracula* de Bram Stoker, que le MI6 conserve précieusement bien évidemment.

L'éditeur annonce aussi la mise en précommande à la fin de l'été de *Seventh Circle*, une aventure pour *Fear Itself* qui sera aussi compatible avec *Trail of Cthulhu*.

La gamme *Trail of Cthulhu* n'est pas en reste, avec la sortie tant attendue de *Dulce et Decorum Est*, une campagne se déroulant lors de la première guerre mondiale, et la sortie pour la fin de l'été de *Soldiers of Pen and Ink* et de *Mythos Expeditions*.

Enfin, les fans de Jack Vance quant à eux seront ravis d'apprendre la sortie de *The Gaeen Reach* ainsi que de *Gaeen Reach Gazetteer*. Ce jeu de rôle de « vengeance interstellaire » dans l'univers de *Dying Earth* lancera les personnages joueurs à la poursuite de leur pire ennemi, Quandos Vos. Mélangeant les systèmes Gumshoe et Skullduggery, ce tout nouveau jeu de Robin D. Laws promet de donner une toute nouvelle tournure à vos aventures spatiales.

Pinnacle Entertainment

La maison mère de *Savage Worlds* continue à étendre ses gammes existantes et annonce plusieurs nouvelles pour 2014 et 2015 : *University of East Texas* et plusieurs suppléments sont disponibles en PDF et en cours d'impression. On y joue les étudiants d'une université dont de nombreux événement paranormaux et horribles viennent troubler la tranquillité. *The Last Parsec* est un univers de science-fiction de type space opera qui fait suite au *Science-Fiction Companion* mentionné dans CB10. Son gros avantage et de bénéficier des règles rapides de *Savage Worlds* et d'éviter de s'embourber dans les sables mouvants du simulationnisme. *The Savage World of Lankmar*

permet aux fans des romans de Fritz Leiber de retrouver Fafhrd et le Souricier gris dans le monde à la fois sombre et haut en couleur de Newhon. Cette gamme est développée par Tim Brown (créateur, entre autre, du monde de *Dark Sun* pour *Advanced Dungeons and Dragons*), un gage de qualité ! D'autres gammes et réédition sont également annoncées, mais pour un futur plus lointain : *Weird War One* (version alternative sur fond d'horreur de la Guerre des guerres), *Rippers* (nouvelle édition adaptée à *Savage World Deluxe*), *Necessary Evil II : Breakout* (réédition du jeu de super-héros où l'on joue des super-villains) et bien d'autres à venir...

Posthuman Studios

Pour le jeu transhumaniste *Eclipse Phase*, le *Morph Recognition Guide* récapitule tous les Morphs (des corps organiques ou artificiels dans lesquels un personnage (ego) peut s'incarner) disponibles dans le jeu. C'est un volume avec une abondance d'illustrations (une par type de Morph, chacun détaillé sur une page). Pour aider à la création de personnage (probablement la partie la plus ardue du système de jeu d'*Eclipse Phase*), le logiciel multi-plateforme *Singularity* est désormais disponible à l'achat sur le site de Posthuman Studios.

Reality Blurs

Depuis un certain temps déjà, Reality Blurs travaillait sur un projet qui vient enfin d'être annoncé : une troisième édition de *Agents of Oblivion*. Bien décidé à mettre à profit l'expérience acquise sur les précédentes éditions ainsi que sur le désormais très célèbre *Tremulus*, il semblerait bien qu'une volonté soit prise de mélanger action et narration cette fois-ci. Aucune date n'est annoncée pour le moment.

The Design Mechanism

Le suivi de la gamme *RuneQuest 6* continue sur un rythme de croisière avec la sortie de *Sariniya's Curse*, un scénario d'introduction précipitant les joueurs sur

l'île mystérieuse de Iaxos. Fourni avec quatre personnages pré-tirés, ce scénario est disponible en PDF sur RapideJDR en « payez ce que vous voulez ».

Du côté des éditeurs utilisant la licence RuneQuest Gateway, Alephtar Games proposera bientôt une nouvelle édition de *Stupor Mundi*, un supplément permettant de jouer dans l'Europe du XIII^{ème} siècle. Solace Games, quant à eux annoncent la sortie de *The Cult of the Black Veil*.

Enfin, pour revenir aux sorties futures de The Design Mechanism, l'éditeur annonce *RuneQuest : Classic Fantasy*. Ce livre de base proposera de l'exploration de donjons traditionnelle, devrait voir le jour début 2015 et sera compatible avec les autres suppléments de la gamme RQ6.

Les titres suivants sont aussi annoncés : *Mythic Britain*, *Mythic Constantinople*, *Red Rocks* et *Sun County*. Plus d'informations seront données dans un prochain numéro.

Enfin, L'éditeur planche aussi en ce moment sur *Luther Awkright*, une uchronie se focalisant sur l'Europe et l'Amérique après que les Confédérés aient gagné la Guerre de Sécession où les personnages, des agents d'une force de police nommée Wotan, voyagent d'un univers parallèle à un autre. Cette adaptation du comics de Bryan Talbot est prévue en hiver 2014.

Wildfire

Il semblerait bien que la gamme *Cthulhu-Tech* réussisse à subsister avec les sorties récentes en PDF de *Hot Merchandise I à IV*, quatre scénarios disponibles en « payez ce que vous voulez ». De plus, le livre de base est à nouveau disponible en « impression à la demande » sur RapideJDR.

Du côté de *The Void*, la gamme s'enrichit avec *Horrors of the Void I : Body Horror*, un supplément proposant de nouveaux monstres ainsi que des règles de dégénérescence physique, ainsi que *Characters Unbound I : Player's Guide*, un guide du joueur proposant des règles

optionnelles de création de personnage. Ces deux livres sont disponible en « impression à la demande » sur RapideJDR.

Toujours pour *The Void*, Wildfire vient enfin de sortir aussi *The Stygian Cycle III - The House Always Wins* et *The Stygian Cycle IV - Turbulence*, deux nouveaux scénarios pour la campagne *The Stygian Cycle*, disponibles en PDF.

Wizards of the Coast

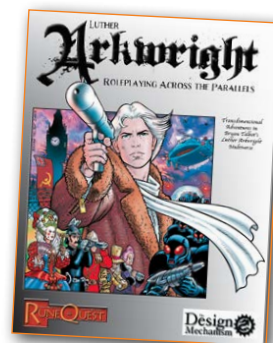
L'été 2014 marquera un moment crucial pour *Wizards of the Coast* avec le lancement de la 5^{ème} édition de *Dungeons & Dragons*. Au début du mois de juillet, l'éditeur a mis à disposition en PDF gratuit le *D&D Basic Game*, une version allégée du manuel du joueur, quelques conseils pour le MJ, et quelques créatures. En gros, tout le nécessaire pour se lancer. Voici un revirement à 180° d'une politique résolument anti format électronique entreprise il y a quelques années.

Mi-juillet, *WotC* distribue le *D&D Starter Set*, une boîte de démarrage contenant des personnages pré-tirés, des outils pour en créer et les faire avancer jusqu'au niveau 5, mais aussi une aventure de 64 pages, des fiches de personnage et six dés. Il semblerait qu'encore une fois, l'éditeur ait appris des autres grands de l'industrie, et ait décidé d'adopter une formule de démarrage qui plaît.

Quant au *Player's Handbook*, dont la sortie était annoncée au 19 août, en pleine Gencon, l'éditeur a pourtant pris le pari de livrer 11 jours à l'avance les boutiques membres du *Wizards Play Network*. Pour les autres, il aura fallu attendre la date officielle, qui correspond aussi à la sortie de *Hoard of the Dragon Queen*, premier scénario du diptyque *Tyranny of Dragons*.

Bref, l'éditeur nous gratifie d'un calendrier de sorties bien planifié et les fans semblent au rendez-vous avec de premiers retours sur cette nouvelle édition plutôt positifs.

Franck «Booga» Florentin et
Yohann Delalande



GENCON 2014

Une année en carton ?

Alors que la GenCon est souvent l'opportunité pour les éditeurs de montrer leurs nouveaux bébés, cette année confirme le phénomène qui a commencé l'année dernière : l'avènement des jeux de cartes tirés de JdR.



2014 : encore plus fort...

Les quatre jours de la Gencon d'Indianapolis 2014 étaient encore plus frénétiques que jamais. Depuis cinq ans, la convention a continué de battre ses records d'affluence d'une année sur l'autre, et cette année n'y a pas fait exception : +14% par rapport à 2013, pour un total de 185 000 entrées sur quatre jours (et presque 56 000 participants). Le hall d'exposition, où les éditeurs, créateurs et marchands de jeux en tous genres exposent leurs produits, s'est également agrandi cette année et comptait plus de 370 exposants. Enfin, pour rester dans les nombres, la Gencon offrait 14 000 événements aux participants, que ce soit des conférences, des sessions de jeux en tout genre, de la musique, des films, des tournois, etc. Il est virtuellement impossible de s'ennuyer là-bas.

Jeudi 14 août, neuf heures du matin. C'est le début des hostilités pour les 49 000 visiteurs dans Le salon mondial du JdR (et autres jeux de plateau mais, dans nos têtes de rôlistes, ne nous mentons pas, GenCon = JdR, point barre). En dehors des mastodontes des « kubenbois », des JdP *Mayfair* et *Asmodee* ou des figurines comme *Privateer* et *Wyrd (Malifaux)*, quatre stands sortent définitivement du lot : FFG évidemment, *Paizo*, *Catalyst Lab* et *AEG*. Quatre pontes du JdR, des sorties comme s'il en pleuvait, des files d'attentes incroyables, plus longues encore que celles devant les *food trucks*. Celle de FFG fait le tour du stand, quant à celle de *Paizo*, de jeudi 10h à vendredi 18h, les clients sont si nombreux que la régulation de la foule se fait en dehors du hall des éditeurs ! Même si *Shadowrun 5* avait déjà amené pas mal de monde l'année dernière chez *Catalyst*, les gens se pressent aujourd'hui sur un stand plus ouvert et beaucoup plus grand que l'année passée, tandis que le stand *AEG* fait face à un engouement inédit.

Le complément indispensable : la carte

Pour FFG, il ne faut pas se leurrer : les présentations de *Star Wars Armada* et *Imperial Assault* ou de *X-Com*, au matériel somptueux, ont totalement éclipsé les sorties de leurs JdR, *Dark Heresy 2* et la bêta de *Star Wars : Force*

and *Destiny*. De même, chez *AEG*, dont le stand a été pris d'assaut tout le week-end, succès du jeu de cartes dans l'univers de *Deadlands (Doomtown)* oblige. Du coup, il est difficile d'apercevoir les quelques sorties JdR, comme le très attendu *Book of Void* pour *Legends of the Five Rings*.

Ce qui est plus surprenant, c'est que les deux éditeurs phares du JdR aux US, *Paizo* et *Catalyst Lab* (FFG étant depuis toujours plus orienté JdP) se tournent désormais vers le « grand ennemi » : les jeux de société (hardcore, heureusement !). *Catalyst* avait amorcé le virage il y a quelques années avec *Battletech*, *The Duke*, puis l'énorme jeu de figurines volantes *Leviathan*. Aujourd'hui, c'est pour le jeu de cartes *Shadowrun : Crossfire*, que les joueurs s'amusent sur le stand, même si les sorties JdR ne sont heureusement pas en reste, avec *Valiant* (le jeu de rôle inspiré de l'univers de super-héros éponyme), *Street Grimoire* pour *Shadowrun* et une édition spéciale du jeu indé *Cosmic Patrol*.

Chez *Paizo*, qui repart avec sa valise remplie de ENnies comme d'habitude, l'*Advanced Class Guide* - malgré un bug de logo sur sa couverture (le logo de la gamme *Adventure Path* a remplacé celui de la gamme générale, ouh ! - et le premier volume de la nouvelle campagne *Iron Gods* sont épuisés dès le vendredi !). Mais, comme l'année dernière, c'est le jeu de cartes *Pathfinder*, qui fait toujours l'unanimité dans les travées de la convention et dont les tables de démos ne désespèrent pas,



qui dépose tout sur son passage avec le nouveau jeu de base d'ambiance pirates, *Skull & Shackles* (critiqué par Croc dans ce numéro, page 74).

The place to be

Si on ne devait retenir qu'une seule chose de cette GenCon 2014, ce serait sans aucun doute la partie de JdR de 1 500 joueurs le vendredi soir, lors de la clôture de « l'année du démon » de la *Pathfinder Society* (9 000 joueurs dans le week-end pour du jeu de rôle organisé !). Plus de 200 tables dans la même salle et une armée d'aventuriers prêts à en découdre contre les hordes abyssales, plus de 200 MJ qui transmettent toutes les quelques minutes les progrès de leur tables à un arbitre qui, lui-même, transmet les infos au QG. Un écran de cinéma permet de voir la progression des différentes armées et factions en présence et les groupes peuvent, dans une certaine limite, bien sûr, aider les tables en difficultés ! Une sorte de session à la fois multi-table et participative de cinq heures. Incroyable, on vous dit !

Le rôn des frenchies

En quelques années, *Asmodee US* est devenu une machine de guerre qui rivalise désormais avec *Mayfair* ou *FFG* sur les salons. La plupart des jeux sont évidemment des jeux franco-européens et l'équipe elle-même reste composée de nombreux francophones, ce qui rend l'ambiance bien sympathique. *Iello* n'est pas en reste et disposait d'un stand confortable (hum, les sièges en cuir !) où *King of Tokyo* / *NY* régnait sans rival. Quand aux rôlistes de chez *Agathe Editions*, qui disposent depuis plusieurs années d'un espace sur le stand de leur distributeur *Studio 2 Publishing*, le succès et les dédicaces étaient aux rendez-vous !

Mais les frenchies, c'est à l'ombre de la convention qu'on les observe le mieux, puisque cette GenCon était l'occasion de croiser les équipes de *Black Book Éditions*, de *Bombyx*, du *Département des Sombres Projets*, de *Edge*, *Matagot* ou *Sans-Détour*. Les médisants disent qu'ils ont passé plus de temps dans des bars que sur le salon, mais gageons que c'est sûrement pour oublier le mal du pays... ➔

Quelques Scoops glanés auprès des éditeurs

La fine équipe du jeu *Delta Green* (Scott Glancy, Greg Stoltz, Shane Ivey, Kenneth Hite et Dennis Detwiler) a annoncé que la nouvelle édition de *Delta Green* sera financée via Kickstarter à partir de janvier 2015. Les prochains produits dans la gamme *Numenéra* seront : le *9th World Guidebook*, un atlas de la Terre au 9^e âge ; un supplément sur le voyage spatial et détaillant le système solaire et au-delà ; de nouveaux jeux de cartes de *Cypher* et des vidéos de qualité professionnelle expliquant en détail comment jouer à *Numenéra*.

Les prochains produits dans la gamme *Eclipse Phase* seront : Un set de cartes correspondant au contenu du *Morph Recognition Guide* ; le *Panopticon 2* avec de l'information sur les vaisseaux spatiaux, le monde du crime et la culture ; *Argonauts*, un supplément décrivant cette faction ; la conversion au système F.A.T.E et une grande campagne, pour l'instant sans titre.

Les prochains produits chez *Chaosium* pour l'*Appel de Cthulhu 7* seront : *The two headed serpent* (une grande campagne) ; une nouvelle version d'*Arkham* ; une nouvelle version du *Malleus Monstrorum* ; une nouvelle version des *Dreamlands* et deux nouveaux cadres de jeu (pour l'instant gardés secret).



Les outsiders

Assez parlé des gros. La GenCon, c'est aussi l'endroit où l'on découvre des nouveaux jeux. De jeunes éditeurs se lancent avec le jeu qui, espèrent-ils, les fera devenir un jour un grand nom du Jeu. Bon, une fois les rêves passés, restent quand même quelques stands d'acteurs nouveaux ou récents qui ont réussi à attirer une foule curieuse autour de leurs production, à commencer par le stand *Golem Arcana*, ce jeu qui mélange technologie et figurines prépeintes (elles sont vraiment très belles, avec une qualité de peinture proche de Rackham). Les écrans d'ordinateurs reproduisent avec des effets visuels la table de jeu, en symbiose. Un beau stand à voir, mais pas sûr

que la synergie attendue soit encore optimale en termes de plaisir de jeu.

Né l'année dernière suite à son *kickstarter* réussi pour *Numenéra*, Monte Cook *himself* continue de surfer sur leur popularité avec des suppléments pour *Numenéra* et un nouveau jeu doté d'un univers atypique, *The Strange*, écrit par Bruce Cordell (et utilisant le système de jeu de *Numenéra*).

Du côté de la scène Indie, la folle *hype* qui avait bousculé le marché il y a quelques années est sacrément retombée mais, heureusement, quelques stands continuent de proposer des jeux décalés (qui sont souvent des *storygames* plus que des jeux de rôle classiques). La mode, dans le jeu indie, est actuellement de proposer

Dungeons & Dragons : ils ont un plan...

Alors que la vitalité du milieu a toujours été dépendante de la licence forte qu'est *Dungeons & Dragons*, la stratégie d'*Hasbro* semble aujourd'hui plus claire. Ou du moins, le message envoyé aux rôlistes de la GenCon pour les quarante ans de *Donj'* était limpide : la licence *De-D* a de la valeur aux yeux de *Hasbro*, mais pas le JdR ni ses pratiquants assidus. Pas de stand (!) dans le gigantesque hall réservé aux éditeurs, mais pas mal d'espace dans un hall de démo (d'après le personnel de *WotC*, c'est parce que la GenCon n'est pas un assez gros salon !?). Si, si, ils l'ont dit), des tables incomplètes par manque de signalisation, pas d'attente au comptoir pour l'achat du nouveau *Player's Handbook* (!) qui sort tout de même pour les quarante ans du jeu, une soirée de lancement le vendredi soir digne d'un bal musette de village, c'est à dire sans moyen et avec une musique atroce.

Forcément, pour qui s'attendait au retour de *De-D* sur le marché, notamment pour retrouver sa place de leader et contrer *Paizo* et *Pathfinder*, c'est une sacré douche froide ! En discutant avec les principaux acteurs du marché US, il semble néanmoins se dégager un plan... *Hasbro* chercherait à capitaliser sur sa licence sur le marché grand public en préparant une vague de produits dérivés, les jeux vidéo en tête... Mais aussi des films, puisque - l'info est sortie à l'heure d'écrire ses lignes mais courrait déjà dans les travées de la GenCon - le géant tente, via un procès, de récupérer les droits cinématographique de *De-D*. S'il réussit, attendez-vous aussi à voir débarquer des films, des jouets tirés du film, etc. à la mode *Transformers* !

Et le JdR et les joueurs dans tout ça ? La plupart des professionnels pensent (ou espère) que le marketing déployé sur le marché grand public permettra d'attirer de nouveaux joueurs vers le jeu de rôle via la porte d'entrée *De-D5*, un jeu plus simple que ses prédécesseurs, ce qui devrait ensuite profiter aux autres acteurs du milieu (ce qui expliquerait leur notable absence à la GenCon, qui correspond aux standards du marché spécialisé). Comme toujours, le temps seul pourra nous dire ce qu'il adviendra mais une chose est sûre, pour tous les amoureux de l'histoire du JdR et de *De-D*, voir *De-D* négliger à ce point LA convention à laquelle il est associé depuis quarante ans ne fait pas très plaisir...



ENNIE Awards 2014

Les ENNIE Awards sont un peu les Césars (ou les Oscars) du jeu de rôle. Être nominé dans une catégorie est déjà une marque de reconnaissance pour un produit, et recevoir la palme d'argent ou d'or est quasiment sûr d'attirer l'attention de nombreux clients potentiels et donc d'améliorer les chiffres de vente. Cette année, les Ennies ont été dominés par les produits de trois éditeurs : la gamme *Pathfinder* de Paizo (sept palmes), la gamme *Numenéra* de Monte Cook Games (neuf palmes, dont celle du meilleur jeu de l'année), et la troisième édition de *F.A.T.E d'Evil Hat Productions* (sept palmes). Il est habituel de voir les produits *Pathfinder* recevoir de nombreux prix depuis plusieurs années, car c'est une gamme très bien établie et dont la base de fans est considérable. Les neuf palmes raflées par *Numenéra*, qui est sorti en 2013, indiquent à quel point ce jeu a eu un impact rapide et profond sur le marché du jeu de rôle. Quant à *FATE*, qui était jusqu'ici considéré comme un jeu indépendant et qui bénéficiait pourtant d'un suivi croissant depuis de nombreuses années, on peut désormais penser que ce système de jeu générique à vocation narrative est désormais entré dans la cour des grands. Il est d'ailleurs intéressant de constater que ces deux « nouveaux » jeux ont tous deux été financés de façon participative via Kickstarter, avec grand succès....

Notons aussi des mentions plus qu'honorables avec deux palmes pour la gamme *Achtung! Cthulhu* de Mordhaphis et deux palmes pour la grande campagne *Eternal Lies* pour le jeu *Trail of Cthulhu* chez Pelgrane. Voir le palmarès ci-contre !

Enfin, une première cette année, une demande en mariage a eu lieu pendant la cérémonie de remise des ENNIE Awards !!!

Palmarès non exhaustif des ENnies 2014

Meilleure aventure : OR *Eternal Lies* (*Cthulhu Gumshoe*), ARGENT *Razor Coast*

Meilleures illustrations intérieures : OR *Innere Sea Gods* (*Pathfinder*), ARGENT *Numenéra*

Meilleure illustration de couverture : OR *Mythic Adventures* (*Pathfinder*), ARGENT *Keeper's Guide to Secret War* (*Achtung! Cthulhu*)

Meilleur jeu : OR *Fate Core System*, ARGENT *Numenéra*

Meilleur monstre ou adversaire : OR *Bestiaire 4* (*Pathfinder*), ARGENT *The Ninth World Bestiary* (*Numenéra*)

Meilleure règles : OR *Fate Core System*, ARGENT *13th Age*

Meilleur univers de jeu : OR *Numenéra*, ARGENT *Deadlands Noir*

Meilleure écriture : OR *Numenéra*, ARGENT *Keeper's Guide to Secret War* (*Achtung! Cthulhu*)

Produit de l'année : OR *Numenéra*, ARGENT *Fate Core System*

des jeux tout petit et, malheureusement, affreusement chers (l'originalité du support parfois, mais pas tout le temps)... pour peu que tous vous intéressent, vous allez avoir très mal à votre compte bancaire !

Puisqu'il faut partir

Après quatre jours intenses de jeu et de déambulations dans les couloirs de l'événement, la GenCon a rendu son verdict. Avec une augmentation continue du nombre de visiteurs depuis plusieurs années, la convention continue d'être le rendez-vous des passionnés. L'ambiance y est toujours aussi bonne et l'organisation est vraiment très professionnelle, dans le bon sens du terme. L'autre bonne nouvelle, c'est que les univers de jeu de rôle déclinés en jeux de cartes cartonnent et, après plusieurs éditions où le *JdR* semblait disparaître peu à peu des stands, il semble que cela augure de bonnes choses pour l'avenir, surtout si *Wizards of the Coast* réussit son pari de développer la marque *D&D* (voir encadré page précédente).

David Burckle, Damien Coltice
& Franck Florentin, à Indianapolis

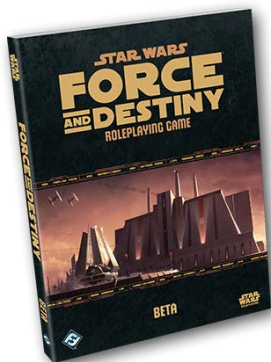


AVANT-PREMIÈRE (VO)

STAR WARS : FORCE AND DESTINY

On ne prend pas les mêmes, mais on recommence !

Fantasy Flight Games, depuis qu'ils ont récupéré la juteuse licence Star Wars, nous surprennent tous les trimestres environ avec un nouveau jeu ou extension tiré(e) de cet univers. En ce qui concerne le JdR, la licence est essorée dans tous les sens puisque nous en sommes au troisième livre de base présenté sous une forme bêta avant une sortie définitive dans un peu moins d'un an. Cette version est payante, mais elle permet de participer au développement des règles via des retours aux game designers. Quand on aime, on ne compte pas...



La bêta de Star Wars: Force and Destiny.

Cette version est récupérable depuis la GenCon 2014 pour \$30 (24 €). Oui, la machine commerciale de FFG marche à plein régime et ils savent y faire en matière de mayonnaise. Mais si vous jouez déjà à *Star Wars JdR* et que vous voulez inclure quelques ingrédients qui ne manquent pas de piquant comme des éléments conséquents de la Force, difficile de patienter et de résister. *Force and Destiny* se concentre bien évidemment sur les utilisateurs de la Force. Il faut bien avoir en tête qu'il n'y a pas que les Jedi et les Sith qui soient les seuls utilisateurs de cette énergie qui nous entoure, surtout à l'époque choisie. Ce ne sont que des ordres. Le livre propose beaucoup plus.

La force !

Qui va pouvoir résister à l'envie de jouer un utilisateur de la Force ? Rien ne vous empêche, bien sûr, de garder votre perso qui a évolué sur plusieurs campagnes, mais il serait dommage de regarder vos collègues découvrir tous les attraits de cette discipline. Pourquoi ne pas créer un groupe d'utilisateurs de la Force. Attention, vous n'allez pas commencer grosbills et votre groupe ne sera pas non plus coincé du fait que vous êtes tous les mêmes spécialistes. Le bouquin propose de la variété.

Outre le choix de l'espèce que vous allez jouer (non, il n'y en a aucune qui apporte

un modificateur favorable dans l'utilisation de la Force, je vous vois venir), les carrières proposées sont multiples et permettent d'avoir un groupe polyvalent si les joueurs se mettent d'accord pour se diversifier. Six carrières sont proposées, chacune découpée en trois spécialisations. Je vous les cite avec les termes américains afin que vous ayez une idée :

Les *Consular*, des diplomates qui n'ont rien à voir avec les Jedi idoines de la République déchue. Les *Guardian*, des casques bleus qui n'hésitent pas à rentrer dans le tas pour une résolution rapide d'un conflit. Les *Mystic*, des « illuminés » qui voient tout à travers le prisme de la Force. Les *Seeker*, des voyageurs et explorateurs empathiques. Les *Sentinel*, établis au sein de la population, ils gèrent à leur façon la lutte contre le mal insidieux. Les *Warrior*, spécialistes de l'aspect offensif de l'utilisation de la Force.

Il y en a pour tous les goûts. Le choix de la spécialisation imposera les compétences de départ et chacune est accompagnée d'une arborescence de vingt talents qui lui sont propres. Parmi ces talents, certains sont dits en rapport avec la Force. Les talents en général apportent « seulement » des bonus à d'autres éléments du jeu comme les compétences, les pouvoirs de la Force, etc. En prenant une des carrières, vous êtes bien évidemment consi-



déré comme étant sensible à la Force. Si votre personnage est un vieux roublard des versions précédentes, il faudra qu'il s'investisse dans une des spécialisations afin d'acquérir le minimum requis. Votre perso est sensible à la Force, cela lui permet d'avoir accès à certaines Prouesses, comme, évidemment, les pouvoirs de la Force. Il suffit pour cela d'avoir un certain nombre de points de Force. Sachant que votre perso commence avec un point du fait de sa carrière.

Avec les points d'expérience que vous avez mis de côté, vous pouvez investir dans les pouvoirs. Ils sont au nombre de onze avec leur arborescence. Chaque pouvoir peut être sensiblement amélioré suivant six paramètres différents appelés « *upgrades* ». C'est avec votre expérience que vous choisirez de quelle façon votre pouvoir va s'améliorer. De plus, l'utilisation du pouvoir n'est pas la même suivant qui en fait usage. Normalement, pour les joueurs, ce sera la même, mais ceci est une autre histoire. Les pouvoirs sont plus ou moins faciles d'accès et exigent un score en points de Force minimal. Ce même score déterminera le nombre de

dés de Force à lancer. Le résultat indique un pool de points à la fois du côté obscur et du côté lumineux. Nous savons tous qu'il y en a un qui est plus séduisant, plus rapide, plus facile d'accès.

Dernier point, l'utilisation de la Force est régulée en fonction de ce que vous en faites. Et là rentre en compte la Moralité. Dans Star Wars, pas de nuances de gris, vous êtes bon ou mauvais, en tout cas en ce qui concerne l'usage de la Force. Elle sera définie pendant la création de votre personnage. Vous allez acquérir une force et une faiblesse émotionnelles. Une échelle est établie et gare à vous si votre score de Moralité descend en dessous de 30. Par contre, au delà de 70, vous pouvez réclamer le mode Chevalier.

Alors ?

Il est indéniable que ce troisième opus est indispensable. Vos joueurs vous tannent depuis plusieurs mois afin de savoir quand est-ce que les sabres-laser seront sur le marché ? Vous allez enfin pouvoir leur donner de la matière.

Farid Ben Salem

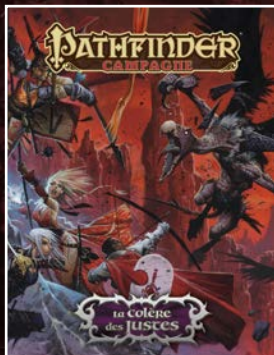


La Colère des Justes

PATHFINDER
CAMPAGNE

PROCHAINEMENT DISPONIBLE

publiée en un unique volume de presque 600 pages et accompagnée de son Guide du joueur et de son guide de background, la campagne la colère des justes vous propose de lutter contre le mal qui gît au fond de la plaie du monde et de vous lancer dans une quête mythique dont dépendra l'avenir de Golarion !



www.black-book-editions.fr



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





À JOUER AVEC
LES RÈGLES DU
SUPPLÉMENT
CAMPAGNES
MYTHIQUES !





Fiche technique

Éditeur • WOTC

Matériel • Livre en couleur de 320 pages

Prix constaté • \$49,95, soit 38 € environs

DUNGEONS & DRAGONS | LIVRE DE BASE (VO)

PLAYER'S HANDBOOK

La fureur du Dragon

Après avoir échaudé la communauté Donj' avec sa quatrième édition controversée, Wizards of the Coast (Wotc) revient en force avec une nouvelle version de Dungeons & Dragons (D&D) qui devrait mettre tout le monde d'accord.

Six ans seulement après la sortie de l'édition qui a fait couler beaucoup d'encre, et après deux ans de disette où WotC ne sachant plus trop quoi faire pour faire de l'argent suite à son *fumble*, à essayer de refourguer toutes les anciennes éditions dans des versions aussi laides qu'inutiles, D&D présente une nouvelle copie. Autant dire que le public, las et échaudé, attendait ce *Player's Handbook* au tournant.

Un pas en avant, deux pas en arrière

Les deux mots qui viennent à l'esprit après avoir testé cette cinquième édition sont simplicité et accessibilité. Oubliés les 7 000 pouvoirs de D&D4, ici la base est celle de la 3.5, avec un soupçon de quatrième et une larme des versions *old school*, dans un cocktail qui pourrait plaire au plus grand nombre. L'articulation du système tourne toujours autour du d20, qu'on lance en ajoutant un bonus pour atteindre un seuil de réussite, que ce soit pour des jets de caractéristiques, d'attaques, de sauvegardes ou de compétences. La création est plutôt rapide, la prise en main aussi. Les dons et la magie ont été revus pour être à la fois plus modulables et plus efficaces dans le jeu. Le design est toujours élégant, avec tout de même quelques fautes de goût sur les illustrations de halfelins et les archétypes coupés en

deux en bord de page (!), mais rien de rédhibitoire à la lecture.

Principal changement de cette édition, auquel il faudra rapidement s'habituer, la « *proficiency* ». Elle est la même pour tous les personnages de même niveau (de +2 au niveau 1 à +6 au niveau 20) et le concept simplifie à la fois l'attaque, les sauvegardes et les compétences : chaque personnage dispose de *proficiencies* dans certains domaines. Par exemple, pour le guerrier, ce sera dans les armes pour le combat (et dans l'attaque magique pour le mage), en Force et Constitution pour les sauvegardes et, enfin, dans deux compétences à choisir dans une liste restreinte (plus encore que celle de D&D4). Pour chaque jet lié à une *proficiency*, le personnage ajoutera donc son bonus. Simple et efficace.

Fiche de perso

Comme d'habitude avec *Donj'*, il faudra choisir votre race avant toute autre chose. Humain, elfe, nain, halfelin, gnome, demi-elfe, demi-orc, ou encore les survivants de la V4, les *tieflings* (demi-démons) et les *dragonborns* (demi-dragons). Chaque race dispose d'un petit texte de présentation, d'un bonus parmi les six caractéristiques si chères à ce système (les malus ont disparu, donc), de conseils d'alignement et de capacités spéciales. Les elfes, les nains, les halfelins et les gnomes devront également choisir un peuple qui octroiera



différents bonus. À titre d'exemple, le gnome des forêts pourra parler avec les animaux et sera un illusionniste né tandis que le gnome de pierre sera plutôt versé dans l'ingénierie et la confection d'objets bizarres, JF Sebastian style pour ceux qui connaissent leurs classiques (*Blade Runner*). Comme les ma-lus de carac' ont été supprimés, rien ne vous empêchera de choisir un halfelin pour jouer un guerrier, un elfe pour un barbare ou un demi-orc pour un ensorceleur. Cela sans souffrir autant que dans les précédentes éditions.

Dans le choix des classes, pas de changements majeur par rapport à la 3.5 ou à *Pathfinder*, on retrouve les classiques barbare, barde, prêtre, druide, guerrier, moine, paladin, rôdeur, roublard, ensorceleur et mage. Chacun dispose de capacités et de *proficiencias* différentes, comme la rage pour le barbare, le *turn undead* (le retour !) pour le prêtre, l'attaque sournoise pour le roublard, etc. Le *warlock*, une sorte de démoniste rescapé de la V4, vient s'ajouter à cette liste. Quand vous aurez atteint le troisième niveau dans une classe, vous pourrez vous spécialiser et choisir parmi de nouvelles voies, ce qui permet

de diversifier les archétypes. Le guerrier pourra devenir un maître d'armes ou un *Eldrich Knight*, sorte de guerrier mage qui se rapproche de la vision des elfes de Tolkien. Le roublard pourra devenir un assassin ou un *Arcane Trisker*, un as de la manipulation des objets et des esprits qui utilise la magie. Les voies sont exhaustives et balayent le spectre de la *fantasy*, ce qui permet d'adapter rapidement les règles à tous les types d'univers, de l'*Heroic-fantasy* à la *Sword and sorcery*.

Les neufs alignements, qui sont un peu la base du multivers de *D&D*, font leur grand retour. Le multiclassage est de nouveau à l'ordre du jour, très simplifié et ne requérant qu'une ou deux caractéristiques supérieures ou égales à 13.

WotC revient donc sur du classique qui a fait ses preuves, après le tollé de l'édition précédente. What did you expect ?

« It's all about the story »*

Grosse nouveauté de cette édition, le fait que les règles soient très centrées sur le personnage. Même si *Pathfinder* avait apporté les traits, qui finalement →





► n'étaient que des demi-dons déguisés pour lier les personnages aux campagnes, *D&D5* décide d'enlever les bonus liés à l'historique des personnages et s'inspire des nombreux produits d'éditeurs tiers, comme *AEG*, qui avaient déjà abondé dans ce sens pour la 3.5 il y a dix ans. Du coup, si vous êtes en manque d'idées, le chapitre sur le background vous permettra, moyennant quelques tirages, d'obtenir des traits de personnalité, des idéaux, des liens mais aussi des défauts. Il s'agit évidemment de quelque chose que les joueurs de *D&D* développaient avant que ce ne soit écrit noir sur blanc, mais il y a désormais une règle, qui ne prend que quelques lignes dans le livre et qui pourtant va pousser les joueurs au roleplay : l'inspiration. Quand votre personnage entreprend une action qui est totalement en accord avec ses traits de caractère, le MJ peut décider de lui donner un point d'inspiration, non cumulable, qui permettra d'avoir un « avantage » sur un prochain jet. Vous pouvez aussi, en tant que joueur, décider d'offrir votre inspiration à un camarade (mais quel joueur ferait ça, franchement ?).

Plus et moins

« Avantage » et « Désavantage » sont deux mots que vous entendrez à toutes les sauces dans cette édition. Tous les bonus/malus liés aux états préjudiciables, certaines capacités de races ou de classes, ainsi qu'une poignée de dons impliquent l'un ou l'autre. Autant dire que vous chercherez toujours à avoir un « avantage », et ce dans toutes les situations. L'avantage permet de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat obtenu, tandis que le désavantage oblige à garder le moins bon (pugwanpiiii !). En jeu, cela simplifie toutes les situations. Tu es aveuglé : tu as un désavantage sur les actions liées à la vue. Ton adversaire est de dos/par terre/agrippé ? Tu as un avantage pour le toucher. Tu fais un jet de premier secours dans un temple où il y a tout le matériel nécessaire ? Tu as un avantage. Tu fais la même chose dans

les égouts ? Désavantage. Tu dois faire un jet de sauvegarde contre le poison et tu es nain ? Tu as un avantage, etc. Vous avez compris le principe.

Après plusieurs parties de test, un problème se pose pourtant, même si l'idée est très bonne du point de vue de la simplification. Les règles ont voulu limiter l'amplitude dans les échelles, avec des CA et des jets qui ne vont pas dépasser les 25/30 à très hauts niveaux (contre 40 à 60 en 3.5 ou *Pathfinder*). Les objets magiques les plus puissants confèrent un bonus de +3 maximum (on parle ici d'artefacts). Alors pourquoi diable, quand on obtient un avantage, le bonus statistique est de +5 (lancer un deuxième dé équivalent statistiquement à une sorte de +5 de moyenne sur un unique dé) avec deux fois plus de chance de critique (et oui, deux dés) ? Et, à l'inverse, un malus de -5 avec deux fois plus de chance de *fumble* en cas de désavantage ? Pour le dire autrement, le concept d'avantage/désavantage devient l'alpha et l'oméga du jeu, du niveau 1 au niveau 20. En gros il vaut mieux être un enfoiré qui attaque dans le dos qu'un palouf qui a nettoyé Rappan Athukk pour récupérer une épée +3. Bien sûr, le top du top... c'est d'être un enfoiré qui a nettoyé Rappan Athukk.

Enfin !

Le meilleur pour la fin ! Le système de magie, principalement fondé sur ce qui existait avant la V4, a été suffisamment révisé pour faire en sorte qu'il soit plus instinctif. Il était temps ! Il aura fallu près de quarante ans pour qu'un designer du système change des aspects qui paraissaient pourtant évidents aux joueurs comme aux MJ.

La puissance des sorts augmente désormais avec la puissance du mage, et cela ne s'applique pas seulement au *projectile magique* ou à la *boule de feu*. Un prêtre par exemple pourra préparer son sort de *soins* au niveau 1 (1D8 points de vie rendus + bonus) mais le lancer si besoin comme un sort de niveau 4 (4D8 rendus + bonus). Cela évite les listes de sorts à rallonge ou



le syndrome des « must have » à chaque niveau. Un excellent point, donc ! Les rituels s'invitent aussi à la fête et permettront de ne pas perdre un emplacement de sort pour de l'utilitaire, comme le sort *alarme*, par exemple. Certains personnages qui disposent de l'INT ou de la SAG suffisantes pourront même prendre le don pour effectuer des rituels sans être lanceurs de sorts à la base, en suivant simplement les instructions d'un livre (c'était LA bonne idée de D&D4).

Pour accélérer la récupération des blessures et des sorts, les personnages disposent de deux options. Le repos court, qui ne dure qu'une heure et qui permet de guérir selon la modalité suivante : un PJ dispose d'une réserve de dés (le même que son dé de vie) égale à son niveau. Et il peut choisir au cours de ce repos de jeter un ou plusieurs dés de la réserve, dont le résultat indique les points de vie récupérés. Une fois la réserve épuisée, il faut passer au repos long. Exemple, un guerrier de niveau 5 peut se reposer cinq fois en récupérant à chaque fois 1d10 ou une fois en récupérant 5d10. Le repos long de huit heures permet de guérir toutes ses blessures et de récupérer tous ses emplacements de sorts, plus la moitié de sa réserve de dés de vie pour les récupérations courtes. La première possibilité permet d'enchaîner les rencontres sans forcément passer par la case auberge.

Le combat a aussi été modifié pour être plus dynamique et plus mortel. Le mouvement est désormais divisible entre les actions, ce qui permet plus d'options tactiques. Un personnage qui tombe sous 0 point de vie meurt après trois jets de sauvegarde ratés (malheureusement, ces derniers ne sont pas liés à la constitution).

Du côté des dons, la liste est drastiquement réduite, mais les dons ont été mélangés et apportent souvent plusieurs bonus, ce qui les rend à la fois plus utiles et plus intéressants que dans la 3.5. En revanche, les joueurs ne disposent que de cinq dons maximum à la fin de leur carrière d'aventurier, il faudra donc les choisir avec soin !

Depuis la sortie du *Player's Handbook*, une grande partie de la communauté est très enthousiaste mais moi, non. Il ne s'agit pas d'un problème de forme (bien que le design « mille et une nuits » ne me semble pas des plus appropriés), mais bien de fond. En effet, pourquoi repasser à ce D&D plus simple alors que je suis content de la 3.5 ou de *Pathfinder* ? Certes, l'évolution des sorts est une bonne idée (facile à adapter, d'ailleurs) mais, pour le reste, ce jeu est tout simplement trop simpliste pour moi. D'ailleurs, en terme de simplicité et de fun, *Chroniques Oubliées Fantasy* me paraît à la fois plus simple, plus fun et, surtout, plus équilibré que D&D5 où de nombreux bugs apparaissent, une fois passée la *hype*. Certaines classes sont beaucoup trop puissantes (le prêtre), et d'autres tellement faibles (le rôdeur). On a modifié les jets de sauvegarde, désormais au nombre de six, mais, dans les sorts, tous les jets de sauvegardes correspondent à 3 caractéristiques seulement. Comme en 3.5, tiens tiens ! Tous les personnages peuvent se déplacer, taper et se déplacer, donc fini les escarmouches tactiques et passionnantes autour de sublimes figurines. Alors, bien sûr, tous les non-donjonneurs crieront au génie de la simplicité sans voir que, quand on maîtrise un jeu depuis des dizaines d'années, la richesse d'un système (car D&D n'est pas complexe dans son fonctionnement, mais riche de capacités et de détails tactiques) est ce qui permet de ne pas se lasser. Et puis, que faire de tous mes ouvrages D&D et de mes *Campagnes Pathfinder*, puisque aucune compatibilité n'est possible, les attaques, dégâts et points de vie proposant une toute autre échelle ? Vous le voyez, il y a bien des raisons de ne pas être très enthousiaste, surtout si, comme moi, vous appréciez la richesse de la 3.5, de vos règles maisons et de *Pathfinder*.

Damien Coltice

Le respect des anciens

Plutôt que de cracher sur les anciennes règles ou la communauté, plutôt que d'adapter des univers à son système, quitte à les détruire, D&D5 semble jouer la carte du rassemblement. Avec un jeu piochant dans différentes inspirations (AD&D2 !), pouvant contenter à la fois les papy old school, les nouveaux joueurs et même, par certains aspects, les narrativistes, il y a fort à parier que, si la qualité des scénarios est au rendez-vous - car c'est ce qu'il y a de plus important quand on se frotte aujourd'hui à *Pathfinder*, le public suivra et sera certainement adepte des différents systèmes d20 disponibles sur le marché. Quelles que soient les guerres de clochers ou son attachement au grand ancien, pour notre milieu, le retour de *Donj'* ne peut-être qu'une bonne nouvelle !

David Burckle

J'aime :

- + Les sorts évolutifs.
- + La simplicité.
- + Les options de background.

J'aime moins :

- L'unification des bonus/malus avec une seule règle déséquilibrée (les avantages/désavantages).



LIVRE DE BASE (VF)

SHADOWRUN 5

Ça donne envie de s'y remettre !

Au moment de rédiger la critique de la cinquième édition de Shadowrun (SR), pour les anciens comme moi, tout un tas de vieux souvenirs refait surface : la fascination lors de la sortie de la première édition en 1990. Le système novateur, technique et réaliste sans être trop complexe. La sortie de la deuxième puis de la troisième édition, traduites par votre serviteur. Les scénarios et les campagnes mythiques des années 90 (Ah, Harlequin !). Les romans de Robert Charrette et de Tom Dowd. Les figurines en plomb Ral Partha. Le jeu de cartes à collectionner - très réussi. Et maintenant la V5 !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre de 500 pages couleur + deux posters A4

Prix constaté • 59,90 €



Cette 5^e édition propose deux versions, la Deluxe (version limitée), avec la belle gravure de dragon et la Maya (version collector, ci-dessus), avec son étui et sa couverture en écailles de dragon (!)

SR est, pour de nombreux rôlistes, l'un des jeux les plus emblématiques des 90^s, souvent considérée comme l'âge d'or du jeu de rôle en France. Et ce n'est pas un hasard si, plus de vingt ans après, il continue d'être édité et de faire partie du peloton des jeux de rôle les plus populaires. J'étais cependant très curieux de découvrir comment il avait évolué car, en vingt-cinq ans, le marché a beaucoup changé et les attentes ne sont plus les mêmes. En particulier pour ce qui concerne les systèmes, qu'on veut plus simples, plus accessibles et demandant un temps de préparation minimal. Pas la plus grande qualité de SR au départ. Et puis, un jeu « futuriste », l'est-il toujours autant 25 ans après ?

Bienvenue en 2075

Pour ceux d'entre vous qui ne le connaîtraient pas, SR se déroule dans un univers atypique mélangeant cyberpunk et magie. Qui dit cyberpunk dit futur proche, sombre et technologique, dominé par la Matrice et les multinationales contre lesquelles se dressent des sortes de survivants des rues plus

ou moins anarchistes. L'étrangeté de SR tient à la présence de la magie dans ce monde technologique. Les légendes que nous connaissons tous s'expliquent par le flux de magie qui baignait notre Terre dans un passé lointain, flux cyclique qui réapparaît soudainement, entraînant la transformation d'une partie de la population humaine en « métahumains » orks, trolls, elfes ou nains, phénomène touchant aussi certains animaux. Même les dragons font leur réapparition et, évidemment, certaines créatures ou individus parviennent à maîtriser ces énergies magiques.

Si la première édition se déroulait en 2050, l'univers de SR a connu une évolution en temps réel, suivant année après année les événements décrits dans les divers scénarios, campagnes et suppléments publiés pour ce jeu. Et c'est désormais en 2075 qu'on nous propose de courir les ombres. Malgré ces vingt-cinq ans d'évolution, on retrouve le charme un peu désuet de la première édition, avec tout ce qui faisait l'originalité de SR : les améliorations cybernétiques, les races métahumaines, la magie qui côtoie la haute



technologie et la Matrice. Et même un peu plus, car les avancées technologiques qui n'avaient pas été imaginées par les auteurs en 1989 ont en partie été intégrées à l'univers de jeu (avec, par exemple beaucoup plus de connexions sans fil et de nanotechnologie).

Dans ta Face

La première chose qu'on remarque en découvrant ce gros ouvrage de près de 490 pages (!), c'est sa magnifique présentation. La mise en page est vraiment superbe : esthétique, claire, agréable à lire... Pas de texte trop petit ou peu engageant, c'est un sans faute. On appréciera le signet rouge, classe et pratique. Sans aucun doute le plus beau livre de règles de SR depuis ses débuts (y compris l'édition 20^e anniversaire, la première toute en couleur).

Bien que de qualité inégale – les excellents dessinateurs côtoyant certains illustrateurs plus amateurs – les illustrations sont globalement réussies. Variées, elles ne se contentent pas de

montrer les personnages, mais dévoilent également des paysages futuristes et fantastiques qui parviennent à nous plonger dans l'ambiance. SR est doté d'un univers visuel si typique qu'on le reconnaît immédiatement, et c'est l'une des grandes forces du jeu. D'ailleurs, les deux magnifiques posters proposés sont une véritable immersion dans ce monde urbain cyberpunk et fantastique. D'une manière générale, les illustrations aident énormément à visualiser l'ambiance du jeu, avec une mention spéciale aux habituels archétypes, superbes (dommage que l'illustration du mage de combat soit celle d'un troll au lieu d'un humain !). Seul bémol, proposer un peu plus de créatures n'aurait pas été un luxe (pas un seul dessin dans le bestiaire, pas même un dragon !!).

Plus ça change, plus c'est la même chose

Les trois premières éditions de SR n'ont pas connu de changement véritablement révolutionnaire, dans →

Beaucoup de Bruit mais pas pour rien

La raison officielle du retour des Deckers ? Le **Bruit**, des sortes d'interférences apparues dans la Matrice «sans fil», qui ralentissent ou rendent plus difficile son usage. Ainsi, si on se connecte sans fil, réaliser une action, piratage ou autre, peut être plus difficile que si on se connecte en direct à l'aide d'un câble. Comme il n'y a pas de Bruit du tout quand on se connecte en filaire, cela rend les Deckers «câblés» beaucoup plus efficaces et explique leur grand retour dans la V5.



Huggy les bons tuyaux

J'ai aimé lire la section de conseils au meneur de jeu, particulièrement fournie. Ça commence par des conseils un peu bateau et pas forcément très utiles (la moralité de vos joueurs, la violence dans SR, etc.), mais, rapidement, on entre dans du matériel réellement exploitable : des modèles de runs qui donnent immédiatement des idées de scénarios, des listes et plans de lieux génériques, toujours utiles quand les joueurs dévient un peu ou même pour imaginer rapidement un scénario centré sur ce lieu. Bref, de bons tuyaux pour tout MJ en panne d'inspiration.

les règles comme dans l'univers. C'est resté le même jeu, la même vision d'un futur qui fait un peu « rétro » aujourd'hui. Si SR avait vu juste sur la perte de pouvoir politique des états au profit des énormes multinationales, sa vision des progrès technologiques paraît en revanche un peu dépassée aujourd'hui : bras cybernétiques généralisés, gros « decks » c'est-à-dire des ordinateurs mastocs portables à l'ère des smartphones et autres tablettes ultra fines, Matrice sur laquelle on se « branche » physiquement... À l'époque où SR est sorti, le Wifi n'existait pas ! Seuls les progrès génétiques et l'omniprésence d'Internet (euh, pardon, la Matrice™) semblent à peu près vraisemblables. N'oublions pas que c'était l'époque du Cyberpunk, les premiers romans de Gibson et le jeu de rôle éponyme.

Tout ceci a été revu avec la V4, édition qui se voulait plus moderne, avec des hackers connectés par smartphone ou technomanciens, sortes de magiciens de la Matrice, qui se branchent par la pensée et une Matrice plus réaliste et consistante...

Visiblement, pour la V5, la volonté affichée est de renouer avec l'esprit cyberpunk des trois premières éditions. Par nostalgie ? Pas uniquement. Cette « toute puissance » du numérique faisait perdre un peu de son sel à la Matrice : les maîtres de la toile pouvaient faire ce qu'ils voulaient, simplement par la pensée, accédaient où et quand ils le désiraient à n'importe quelle donnée électronique. Or, n'est-il pas plus excitant d'avoir à se rendre sur un terminal, protégé par ses petits camarades, pour se brancher sur un réseau ?

Retour à la case départ, donc : la Matrice est sécurisée, et ceux qui s'y baladent vont devoir prendre un peu plus de risques physiques. Les decks reviennent sur le devant de la scène avec cette V5 et c'est à mon sens une très bonne chose.

Des D6, des D6 !

Le système de jeu, s'il a évolué, reste fidèle à l'esprit de *Shadowrun* : une mécanique sophistiquée à base de



ARES PREDATOR V

D6. On lance beaucoup de dés, lus individuellement (il faut obtenir 5 ou 6 sur chaque dé pour obtenir un succès) et on comptabilise les succès obtenus par rapport à un seuil fixé.

Par exemple, si le seuil est de 4 (ce qui sera considéré comme un test difficile), vous devez obtenir quatre succès (c'est-à-dire quatre dés ayant obtenu 5 ou 6). Si vous obtenez plus que le seuil, les succès excédentaires représentent la qualité de votre réussite et vous aurez un bonus (dégâts supplémentaires, avantage accordé par le MJ, etc.). À l'inverse, si vous obtenez des 1 sur plus de la moitié des dés lancés (par exemple trois « 1 » obtenus en lançant cinq dés), vous obtenez une « complication » : le MJ va devoir vous décrire un problème inattendu découlant de votre action. Et si, en plus de cette complication due au nombre de 1 obtenus vous n'avez pas réussi le test, dans ce cas, c'est un échec critique et là, on ne rigole plus (attention, le MJ va pouvoir se lâcher !).

On ne retrouve plus l'ancien principe des Réserves de dés, qui avaient l'avantage de « souder » un peu l'équipe, puisque chaque membre du groupe de shadowrunners mettait des dés dans une réserve commune où l'on pouvait puiser en cas de coup dur. À la place,



on trouve des tests d'équipe, mais pas tout à fait selon le même principe et limités uniquement à des tests étendus (sur une longue durée, plusieurs heures voire plusieurs jours).

Détail amusant : on peut « acheter » des succès lors d'un test, pour éviter d'avoir à lancer des brouettes de dés (avec l'accord du MJ, quand même). Pour chaque tranche de 4 dés que vous lancez, vous pouvez acheter 1 succès automatique. Les autres dés sont perdus, vous n'avez pas le droit de les lancer. Par exemple, si je peux lancer 6 dés, j'ai le droit d'acheter 1 succès, ce qui peut débloquent certaines situations et accélérer les enquêtes.

Ce qui a changé par rapport à la quatrième édition

Voici quelques changements marquants, à commencer par la création de personnages, où l'on revient au système de priorités plutôt qu'à celui purement basé sur la répartition de points. Ainsi, on choisit des priorités qui donnent certains bénéfices à affecter sur certaines compétences, certains points à dépenser, certains avantages, etc. C'est rapide et sans doute plus simple pour de nouveaux joueurs.

Désormais également, chaque fois qu'un personnage effectue un test, il ne conserve pas ses succès au-delà d'une certaine Limite. C'est LE changement principal de cette cinquième édition. Quand on effectue un test, on va lancer un certain nombre de dés, souvent beaucoup (en général Attribut + Compétence). Mais au lieu de comptabiliser tous les succès (5+) sur chaque dé lancé, on limite ce nombre à la Limite naturelle ou la Limite matérielle, selon les tests. Ainsi, par exemple, si vous tirez avec une arme dont la Précision n'est que de 3 (Limite matérielle), vous ignorez tous les succès au-delà de 3.

Si, plus tard, vous changez d'arme et que la nouvelle arme est plus précise, par exemple 4, vous pourrez conserver jusqu'à 4 succès à votre test.

Personnellement, j'aime beaucoup ce système. Il peut paraître frustrant, certes, mais cela pousse les runners à augmenter leurs Limites, soit en acquérant un meilleur matériel, soit en développant leurs capacités physiques. Ce système de Limite évite le grosbillisme et l'incohérence de certaines situations : avec une arme de mauvaise qualité ou de trop petit calibre, vous ne pourrez plus faire de dégâts monstrueux même si vous lancez beaucoup de dés. Pour optimiser votre efficacité, vous devrez améliorer votre matériel, l'impression de progression sera aussi plus forte. Et on peut toujours utiliser des points de « chance » pour supprimer momentanément une limite.

Les conséquences des changements introduits dans la cinquième édition touchent aussi l'équilibrage des shadowrunners : les technomanciens sont un peu moins balèzes, les adeptes, un peu plus. Du côté des deckers, on peut également pirater beaucoup plus facilement tout un tas de choses, dont les armes des adversaires, les visées laser, les membres cybernétiques, etc.

Résultat des Runs

Le résultat des courses, c'est que les doutes initiaux n'étaient pas fondés. *Shadowrun* vieillit bien, et même très bien. Cette V5 donne envie de s'y remettre (et, d'ailleurs, je vais le faire !). L'univers reste aussi puissant et séduisant qu'avant, le système de jeu est suffisamment simple pour ne pas nécessiter une trop grande préparation (même s'il pourrait être encore un peu plus épuré). Et la présentation, encore une fois, est un régal pour les yeux et fait de ce livre un ouvrage de référence qu'on voudra conserver longtemps.

Au moins jusqu'en 2075.

Léonidas Vespérini



J'aime :

- + Le charme Shadowrun, qui opère toujours.
- + Le nouveau système des Limites.
- + Le retour des Deckers.

J'aime moins :

- L'absence de scénario d'introduction.

INTERVIEW | RESPONSABLE DE TRADUCTION SUR SHADOWRUN 5

GHISLAIN BONNOTTE

« La VF de Shadowrun 5 est déjà une édition évisée »

Ghislain, membre fondateur du collectif Ombres Portées, qui gère la traduction et le développement français de Shadowrun depuis la sortie de la quatrième édition, revient pour Casus sur l'accouchement de la version française de la cinquième édition. C'est également l'occasion d'une discussion en profondeur sur l'évolution d'un grand ancien du JdR, qui vit actuellement une seconde jeunesse du feu de Dieu aux États-Unis.

CB : Pourquoi la version française de *Shadowrun 5* (SR5) s'est-elle fait autant attendre ?

GB : La VF a commencé normalement, par un travail de traduction puis, assez rapidement, on est tombés sur pas mal de points discordants ou erronés. On a commencé à vouloir collecter tout ça. On a contacté Jason Hardy, le responsable de la gamme, pour savoir comment gérer la remontée d'errata et les corrections. On a mis en place un processus de validation des corrections qui ne s'est pas déroulé de la façon la plus rapide qui soit, puisque Jason est l'homme orchestre de SR chez Catalyst. Il s'occupe du JdR, qui a démarré en fanfare, c'est un très gros succès aux États-Unis avec des suppléments papiers et numériques qui sont arrivés assez rapidement après le livre de base. Il s'occupe aussi du jeu de cartes et du jeu de plateau. Il était donc très pris et les corrections se sont accumulées, bloquant notre processus de relecture.

CB : Ces corrections étaient des choses que vous avez faites remonter ou des contributions des joueurs américains ?

GB : Les deux en fait. On dit souvent que la meilleure relecture, c'est la traduction. Donc on a repéré des choses et puis, en parallèle, on opérait une veille

des forums américains, des retours du public. Il y en avait pas mal aussi. On a compilé tout ça. C'est très difficile de donner une taille qui veuille dire quelque chose, mais les documents qu'on s'est échangés avec Jason étaient largement au-delà de la centaine de pages ! Le seul chapitre combat a accumulé à lui seul une cinquantaine de pages d'errata.

CB : Même pour un gros jeu comme SR, même pour une cinquième édition, c'est compliqué de faire un JdR ?

GB : Ce qu'il faut voir, c'est que l'équipe qui a fait SR5 est très différente de l'équipe qui a fait le livre de base SR4. Même si le système n'a pas changé, ils ont à peu près tout réécrit en termes de textes. Ce qui permet de s'affranchir du passé, d'améliorer certaines choses, de ne pas se poser de contrainte, mais ça pose d'autres soucis : plus de risques d'erreurs dans le travail de relectures. Jason a complètement revu le processus de validation en interne pour les prochains suppléments ; apparemment, ils avaient des problèmes de bugs dans les versions finales des bouquins, il a communiqué sur ce point récemment. Mais pour nous, ça a été un gros chantier. De la technique, du référencement, des points de tests du système.





“ Le bouquin français est un bouquin que les Américains n’ont pas encore. ”

Ghislain's Digest

Ghislain va avoir quarante ans, il est marié, deux enfants, intégrateur en R&D informatique. Tombé dans le JdR en 1990 avec... *Shadowrun* ! En 2003, il passe de l'autre côté avec *Shadows of Europe* pour *SR3* édité par *Fanpro*, en devenant contributeur sur le chapitre France. Rapidement, il est engagé pour les traductions de *L'Europe des Ombres*, *Chair et Chrome* et *La Matrice*, toujours pour *SR3* chez feu *Jeux Descartes Éditeurs*. Début 2005, il co-fonde le collectif *Ombres Portées* dans l'idée de « sauver *Shadowrun* en France » et participe à la traduction du livre de base *SR4*, ce qui marque le début d'une longue collaboration avec BBE (*Earthdawn*, *Deadlands Reloaded*, *Savage Worlds*). Ghislain participe également de façon ponctuelle à *Casus Belli*.

CB : On peut donc parler pour la VF de SR5 d'une 5.1, d'une 5.5 ?

GB : Oui, c'est déjà une édition révisée de la VO. 90% des corrections techniques ont été validées directement par Jason. Le reste, ce sont des choses mineures ou pas techniques, dans l'écriture ou la disposition de l'information. Mais tout est donc pratiquement officiel. Vue la masse des errata, on priorise nos allers-retours avec les Américains.

CB : On peut donc dire que le bouquin français est un bouquin que les Américains n'ont pas encore ? Cocorico !

GB : Clairement, oui. Pour l'instant, les Américains n'avaient qu'un errata PDF de trois ou quatre pages maquettées sur les points les plus importants, ce qui est très peu de choses par rapport à ce qu'on a fait.

CB : Sur cette version, tu fais aussi partie du comité des règles mis en place par Catalyst. Qu'est-ce que les joueurs et les MJ vont trouver comme changements majeurs dans cette édition ?

GB : Il n'y a pas de révolution dans le sens où le système de *SR4* a été maintenu. Contrairement à la quatrième édition, donc, qui a vu une refonte totale du système. En revanche, il y a des ajouts, des modifications impactant sur le système général. D'abord, il y a un point global sur l'ensemble des règles qui est l'ajout d'un principe de limite. Tous les jets ont une limite du nombre de succès qu'on peut prendre en compte. Jusqu'en 4^e édition, seuls les sorts proposaient ce genre de limite, la puissance d'un sort limitait les succès pris en compte pour l'effet du sort. Ce principe a été étendu à tous →



“ Les mois à venir vont être intéressants pour voir comment SR5 va évoluer d'un point de vue du matos proposé et du format. ”

les jets d'action. La limite va être soit imposée par l'équipement, soit une limite dite naturelle, une caractéristique dérivée des attributs. On calcule ça à la création de personnage.

CB : Quel intérêt en jeu pour ces limites ?

GB : En fait, ça va créer des possibilités de jeu différentes, plus de variations dans l'équipement ou les capacités et donc une importance plus grande apportée à la façon de penser à son personnage. C'est intéressant.

CB : Quoi d'autre dans les règles ? On imagine qu'il y a une évolution sur la matrice ?

GB : Oui, les auteurs ont encore revu leur copie pour la matrice. Justement, ils s'appuient beaucoup sur cette notion de limite. Et du coup, le cyberdeck, qui fait son grand retour avec les deckers, a des caractéristiques qui donnent des limites aux jets, ce qui fait que le decker va s'appuyer sur ses compétences et ses caractéristiques. Au final, n'importe qui ne peut plus être un bon decker, contrairement à SR4 où, pour être un bon hacker, il suffisait d'avoir du bon matos. En SR5, ce n'est plus du tout le cas. Le decker redevient une spécialité forte, un choix important au moment de la création de personnage avec des cyberdecks qui coûtent cher. La matrice redevient dangereuse, plus dans une ambiance sombre à la cyberpunk. Les corporations ont été prises par surprise au début des années 2070. Du coup, on assistait à une matrice ouverte, open bar. En 2075, les corpos ont repris le dessus, elles ont *updaté* la matrice, elles ont repris la main. La sécurité y est beaucoup accrue et les contrevenues beaucoup plus dangereuses pour le hacker. De toutes façons, il y a un temps limité avant de se faire repérer. Toute action ratée entraîne des dommages. On retrouve l'ambiance des premières éditions.

CB : Dans un jeu d'anticipation comme SR, est-ce que les auteurs sont condamnés à une actualisation permanente du jeu, en lien avec l'évolution technologique de notre monde ? Ou est-ce que le changement dans la matrice de SR5 est un parti-pris éditorial ?

GB : Il y a un peu des deux. Le parti-pris éditorial de cette édition n'a pas été de dire : il faut se mettre au goût du jour. C'est ce qui avait été fait pour SR4. Un peu trop au goût du jour sans doute, au goût des développeurs de SR5. On reconnaissait beaucoup trop des choses des années 2000-2010 et cela pouvait laisser les gens tirer des conclusions, supposer des choses et donc détourner les règles et la ligne éditoriale. SR avait perdu de la personnalité sur cet aspect du jeu. Pour SR5, la volonté était de redonner sa propre personnalité à cet aspect du jeu, surtout de faire à nouveau de la matrice un terrain dangereux et de ne pas trop la lier à des technologies actuelles. Rendre les choses un peu plus abstraites. Dans dix ou vingt ans, le système ne paraîtra pas vieillot technologiquement. Il n'y a pas une volonté de représenter, par des mécanismes de règles, des technologies que reconnaîtront des technophiles. Ce n'est pas l'approche.

CB : Et au niveau de la magie, des évolutions ?

GB : Il y a des nouveautés. L'enchantement a été beaucoup amélioré et replacé au centre du jeu. Faire de l'enchantement fait partie du jeu, désormais. Il y a aussi l'apparition d'une nouvelle spécialité, l'alchimiste. C'est un lanceur de sorts qui se base sur des préparations alchimiques. C'est une véritable nouveauté qui aura un impact de jeu et dans le jeu. C'est sympa. Les rituels ont également été pas mal révisés, avec des bonnes idées. Après, sur le reste des règles, il y a pas mal de petits changements. L'initiative a changé un peu, ça va ressembler un peu, de loin, à la deuxième édition, mais sans les passes



automatiques d'initiative. Il y a une prise en compte de malus d'initiative en fonction d'actions d'interruption. Une nouveauté aussi, assez sympa en jeu, ça offre des possibilités de jeu différentes. Voilà pour les grosses nouveautés. Après, c'est dans le détail que joueurs et MJ vont voir l'évolution. *SR5*, ce n'est pas une révolution mais plutôt des pratiques et des idées nouvelles.

CB : SR fait partie des jeux à chronologie et background très développés. Comment s'insère la cinquième édition dans ce corpus volumineux ?

GB : *SR5* commence en 2075, soit très peu de temps après la fin de *SR4*. Il n'y a pas de trou d'historique, pas de volonté de laisser un blanc, contrairement à ce qu'avait fait *SR4*. *SR4* avait laissé un blanc de cinq ans et c'étaient aux MJ de déterminer ce qui s'était passé. Là, l'idée est de jouer la continuité. Certains suppléments numériques déjà sortis le sont avec des règles *SR4* et *SR5*. Une volonté de transition donc, pas de rupture. Après, pour le livre de base, le choix éditorial a été fait d'expliquer le monde en 2075, l'ambiance, de poser le décor mais sans faire référence à une chronologie. Il n'y a pas de chapitre Histoire dans ce livre de règle. Une première dans l'histoire de *SR*. C'est un parti-pris de développer le background dans les suppléments. Là, c'est un livre de règle avec le minimum de décors pour démarrer. Mais pas de révélation chronologique.

CB : Pour la suite de la gamme, quel moment fort est-ce que tu attends ?

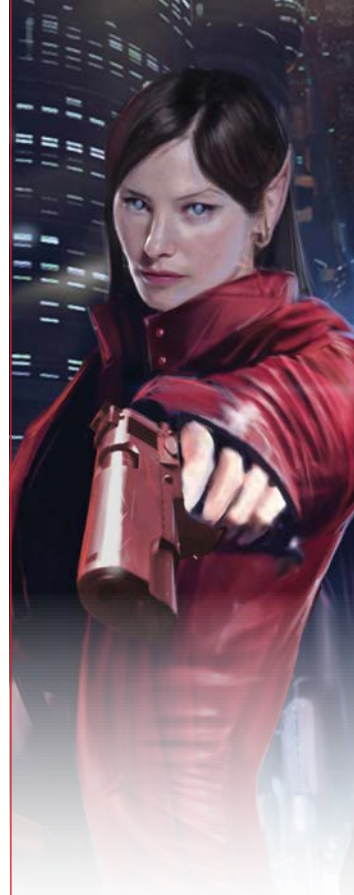
GB : Comme dans toute nouvelle édition, va d'abord intervenir la phase de publication des règles. Le livre de base propose l'ensemble des règles de base. Ensuite vont venir les suppléments par thèmes de règles. Tout le monde va être servi. Le combat, la magie... En parallèle, des premiers suppléments scénaristico-campagne-background arrivent aussi. Là aussi, il y a des nouveautés éditoriales. Déjà, il y a des suppléments

uniquement au format numérique qui ne sont pas que des choses coupées des bouquins papier. *Catalyst* tente des choses à partir de nouvelles, liées à du contenu rôlisitique pour exploiter la nouvelle, du scénario et d'autres choses prévues. Les mois à venir vont être intéressants à ce niveau-là. Pour voir comment *SR5* va évoluer d'un point de vue du matos proposé et du format.

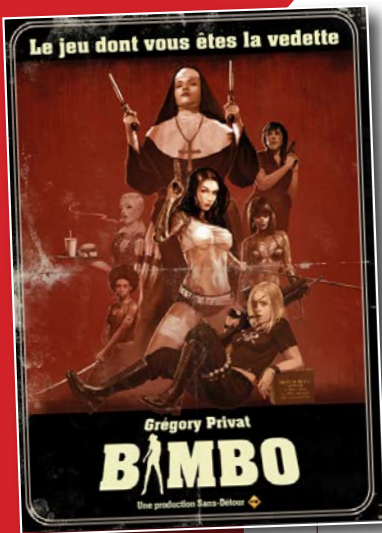
CB : Et en Français ? En *SR4*, vous aviez proposé beaucoup de productions made in France, des choses inédites et même des suppléments Vintage. Qu'est-ce que vous préparez cette fois ?

GB : Le premier challenge, c'est de tenir le rythme. L'éditeur américain a des ambitions assez élevées en termes d'édition, soutenues par les ventes. Il va falloir être capable de suivre de pas trop loin les grosses sorties. On travaille déjà sur l'écran et un scénario. Il y aura aussi un dossier de personnage, la spécificité *Black Book Éditions* pour ses jeux. Sur *SR*, il y a de quoi faire, en plus ! (*Rires*). Derrière, on va enchaîner sur *Run & Gun*, un gros supplément qui est un peu le catalogue du samouraï des rues, arsenal, tout pour le combat et l'équipement du combattant. Après, la magie. Voilà nos priorités. Après, c'est vrai que sur *SR4*, on a eu de la chance de pouvoir proposer des choses intéressantes, inédites en français, de collaborer avec des auteurs allemands pour la campagne pour *SOX* ou de rajouter des bonus français sur les bouquins. Là, pour *SR5*, on verra, on ne ferme aucune porte, on verra au cas par cas. Pourquoi ne pas rajouter à des bouquins du contenu uniquement dispo en numérique en VO. Pour les bonus français, il faut que cela ait un sens. On n'a pas de projet concret de démarré. Dès qu'on aura quelque chose, on en parlera avec David (Burckle, de BBE) et on verra ce qui est possible.

Propos recueillis par Tête Brûlée



“ La matrice redevient dangereuse, plus une ambiance sombre à la cyberpunk. ”



LIVRE DE BASE (VF)

BIMBO

Macho woman with guns

Annoncé depuis plus d'un an par les éditions Sans-Détour, appuyé par une campagne de promotion digne de Hollywood, avec teasers et trailers à l'appui, Bimbo est là ! Mais de quoi s'agit-il exactement ? D'un jeu où l'on joue des bimbos ? D'un jeu sur le cinéma ? D'un jeu pour filles ?

La campagne de promotion menée de main de maître par l'éditeur a pu attirer l'attention sur le jeu, mais elle a aussi su garder le « secret ». Les informations, ont fini par laisser entendre que « les joueuses » incarnaient des « actrices » de cinéma *grindhouse*, ce qui a naturellement suscité des interrogations, aussi bien sur la forme (un jeu pour filles, donc ?) que sur le fond (jouer des actrices de films de seconde zone ?).

Mais c'est quoi donc ?

Pour faire simple, dans *Bimbo*, les joueurs incarnent des actrices de cinéma qui essaient de devenir des stars en jouant dans des films à petit budget. Petite précision : dans ses communiqués, *Sans-Détour* parle de « joueuses ». Soyons clair : il s'agit là d'une convention de langage dans le cadre du jeu, qui se veut résolument féministe. Grégory Privat, l'auteur, a choisi, tout au long des règles, de parler de joueuses, même si notre loisir reste majoritairement pratiqué par des personnes de sexe masculin. En tout état de cause, le jeu est bien destiné aux joueurs des deux sexes. Ceci dit, il propose de jouer des jeunes femmes qui en ont (des *cojones* ou une bonne paire de seins, c'est selon). Si vraiment cela gêne, le jeu permet cependant de

jouer un homme, mais ce n'est pas vraiment l'esprit.

Qu'est-ce qu'on joue exactement ? Une actrice ? Un personnage de film ? Les deux mon général ! *Bimbo* est un jeu de rôle au second degré. C'est le JdR poussé à l'extrême : chaque joueur endosse le rôle d'une actrice qui, à chaque séance, joue un personnage dans un film. Au travers de ce rôle et de la façon dont elle va s'imposer dans le film, elle va grimper dans le *star system*, pouvoir gagner plus d'argent, améliorer ses talents d'actrice... Concrètement, au cours d'une partie, on joue l'actrice qui joue le rôle du personnage dans le film ; ce qui signifie que si on joue le personnage dans le film, on joue aussi l'actrice qui intervient auprès du Metteur en scène (le MJ) ou des producteurs pour se mettre plus en avant.

Le fondement

Bimbo est vendu dans une très jolie boîte, illustrée façon « affiche de cinéma » par Loïc Muzy. À l'intérieur, trois livrets, un book (comprendre « feuille de perso »), trois dés à six faces et deux jeux de cartes.

Le premier livret, *L'actor's studio*, contient l'intégralité des règles, qui se veulent (et sont) très simples. La règle d'or à retenir est que tout ce qu'un joueur souhaite faire se produit, sauf si un autre joueur ou le Metteur en scène

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Matériel • Boîte contenant 1 livret de règles (64 p.), 1 livret de mise en scène (64 p.), 1 livret de scripts (32 p.), 33 cartes clichés, 30 cartes plans, le book d'actrice et 3 dés Bimbo.

Prix constaté • 50€

J'aime :

- + La simplicité du système.
- + L'esprit de compétition (rare en JdR).
- + La mise en abîme (le jeu dans le jeu).
- + Des conseils et techniques applicables à tous JdR.

J'aime moins :

- La simplicité du système.
- L'esprit de compétition (si vous n'aimez pas ça)
- Le rapport matériel/prix.

s'y oppose. Dans ce cas, il y a conflit, ce qui se résout par un test d'opposition. Pour ce faire, on fait appel à quelques rares données techniques caractérisant les PJ, les PNJ, mais aussi les objets, les situations...

Les acteurs, mais aussi les objets et autres, sont définis par un statut (*Vedette*, *Second rôle* ou *Figurant*), par deux « caractéristiques » (*Macho* ou *Sexy*, c'est à dire leur capacité à rouler des mécaniques ou à faire les beaux yeux) et par un *Répertoire* (sorte de liste de ce que l'acteur sait jouer). Ces éléments permettent de réaliser le jet de dés qui va déterminer si le personnage réussit une action dans le film. Mais pour pouvoir briller sous les feux de la rampe et mettre leur personnage sur le devant de la scène, les actrices doivent aussi agir sur le tournage, par exemple en choisissant un plan particulier (gros plan, travelling...), ce qui va donner un bonus à leur personnage, ou, si la situation est critique, en passant sous le bureau du producteur qui va imposer au réalisateur de couper une scène et de la refaire... Le tournage va également être ponctué de phrases cultes ou de présentations de sponsors, toujours dans le but de mettre en avant une actrice.

Car contrairement aux JdR classiques, dans *Bimbo*, les joueurs doivent essayer de gagner en imposant leur actrice en tête d'affiche. Pour y parvenir, ils doivent marquer des points durant le tournage, grâce aux plans spéciaux, aux sponsors... Mais en même temps, les actrices (et le Metteur en scène) doivent travailler de concert pour boucler le tournage, sans quoi il n'y a pas de film et donc pas de tête d'affiche ; un système de jetons simule l'avancée du tournage. C'est là un vrai jeu dans le jeu !

Les airbags

Le Livre 2, *La mise en scène*, explique au MJ les techniques, trucs et astuces à mettre en œuvre pour mener ses scénarios.

En plus d'être un vrai plaisir de lecture du fait de son style léger, décalé mais toujours pertinent (comme le Livre 1 d'ailleurs), *La mise en scène* apporte de nombreux conseils qui peuvent en fait être appliqués dans tous les JdR : comment présenter une situation aux joueurs, les différentes options de *role-play* (ce n'est pas dit comme ça, mais c'est bien le sujet !), le sexe dans le JdR, le *split screen*... Bien entendu, il y a également des points propres à la mise en scène des parties de *Bimbo*, avec des outils tels que les *cut scenes*, les *teasers*, la gestion de foules (zombies...). Une fois ce livret avalé, le Metteur en scène est prêt à passer à l'action.

Pour cela, il n'a plus qu'à ouvrir le Livre 3 : 14 scénarios prêts à jouer. Ou, plus exactement, 14 scripts. Car, à *Bimbo*, on joue des scripts. Attention au dépaysement : le script décrit en deux pages maximum les grandes lignes de la partie et, particulièrement, les joueurs y ont accès. La question n'est pas « *Comment se termine le scénario ?* » mais « *Comment on y parvient ?* ». Le MJ présente les scènes à jouer et les actrices vont devoir improviser pour atteindre les objectifs qui leurs sont fixés, ce qui ne se révèle pas forcément évident à la première partie : les joueurs sont un peu déstabilisés face à leur pouvoir sur la narration du film et à la manière de jouer, qui change clairement d'un JdR classique. Il faut un petit temps d'adaptation pour s'habituer au jeu à deux niveaux, au système des plans, etc. Côté MJ, j'ai été frustré par la technique du script, qui oblige à jouer les scènes prévues et ne permet pas la liberté d'un scénario de JdR classique. Ceci dit, *Bimbo* permet également de franches rigolades avec les plans, les *punchlines* et autres techniques. C'est un challenge et une façon différente de pratiquer le JdR de façon rafraîchissante. À essayer !

Marc Sautriot



Le parallèle qui s'impose

Bien sûr la référence la plus évidente avec notre brave *Bimbo* est *Macho women with guns*. Mais si vous êtes un vrai, un pur, un fan de la *Cannon* et de *Golan-Globus*, vous n'avez pas pu passer à côté de...roulement de tambour... *EXTREME VENGEANCE* et ses deux suppléments quasi mythiques, *DIE AND DIE AGAIN* et *MAXIMUM DAMAGE*, chez Archangel Entertainment. Le principe est simple : devenir la star du film et plus exactement d'une séquelle de franchises (le joueur qui devine dans quoi il joue se voit octroyer un bonus par le réal), faire le plus d'actions improbables (une des lois du jeu c'est que si vous marchez dans une scène au lieu d'utiliser n'importe quel autre moyen de transport vous ne serez jamais en haut de l'affiche), placer ses produits de sponsors et sa *catch phrase* au bon moment ou ses supers capacités comme le *slow mo* pour éviter les balles ou son *signature move* pour briller dans une prise, afin d'acquiescer des points de popularité et évincer les autres acteurs de seconde zone du film. Bien sûr il est très important que le MJ se prenne au jeu et annonce les « ça tourne » et autres « Coupez ». Ça ne vous rappelle rien ?

David Burckle



RÉACTION

BIMBO, LE JEU QUI DIVISE

Sans faire de détour...

À la rédaction, la réception de *Bimbo* n'a pas laissé indifférent. C'est le moins que l'on puisse dire. Si le jeu en lui-même est intéressant par bien des aspects (voir la critique, pages précédentes), en revanche, la posture « féministe » affichée et le propos global a fait grincer pas mal de dents. Cédric Ferrand monte au créneau.

J'ai, pour la première fois, entendu parler de *Bimbo* il y a plus de dix ans, de la bouche même de Christian Grussi, qui était alors mon éditeur. Il me l'avait *pitché* en me disant qu'on y incarnerait des nanas victimes de la mode mais qui, en vrai, seraient des super-espionnes. Leur bâton de rouge à lèvres cacherait un rayon laser. Elles récupérerait leurs points de vie en se refaisant une petite beauté. C'était à l'époque d'*Extraordinary Worlds Studios*, qui a malheureusement fermé ses portes juste après. Comme j'étais intéressé par la *blaxploitation* et que j'envisageais d'en faire un jeu, ça m'a naturellement rapproché de Grégory Privat, qui m'a fait lire *Bimbo* avec l'idée d'écrire un script dans l'esprit des films de Melvin van Peebles. Ce que j'ai fait, car *Bimbo* est un excellent jeu.

Le vif du sujet

Maintenant, ce long préambule posé, je vais parler de l'éléphant qui est dans la pièce : *Bimbo* se présente comme un jeu féministe. C'est dit avec beaucoup d'humour, à la Desproges. Or cette posture éminemment casse-gueule ne fonctionne pas. Parce que l'humour de l'un est l'insulte de l'autre. Parce qu'on ne connaît pas personnellement l'auteur et qu'on ne sait pas quand il blague et quand il est sérieux. Parce qu'il y a toujours un écart monstrueux entre l'intention de l'émetteur de la blague et l'interprétation qu'en fait le

récepteur dudit message. Et pour dire clairement les choses, l'humour dans *Bimbo* dessert le propos du jeu. Je sens bien que Grégory Privat veut détendre l'atmosphère, qu'il fait des clins d'œil appuyés pour signifier au lecteur qu'il déconne, que c'est du second degré et qu'il n'est pas dupe du machisme qu'il emploie volontairement pour se moquer du milieu du cinéma. Sauf qu'à force de me dire et de me répéter que l'actrice bonasse devra passer sous le bureau pour obtenir ce qu'elle veut du réalisateur, ça provoque chez moi l'exact opposé de l'effet recherché. Au lieu de Desproges, je vois plus la rigolarde qui tache.

Pourquoi la distanciation rigolarde ?

Tout cela aurait pu être évité en envisageant le jeu de manière très sérieuse, sans distanciation rigolarde dans l'explication des règles. Parce qu'il n'y a pas de raison pour qu'incarner des femmes fortes soit réhibitioire pour les rôlistes. Si on leur fait assez confiance pour bien comprendre que le machisme de *Bimbo* est potache, on doit pouvoir aussi leur faire confiance pour ne pas se braquer si le jeu ne propose de ne jouer que des femmes. Mais encore une fois, le jeu est vendu comme féministe. Or, il l'est autant qu'une partie de beach volley fémi-



nin. À dessein pour l'auteur, mais, à mes yeux, le jeu aurait pu s'éviter l'escandale en optant pour un titre moins provocateur (qui correspondait bien au pitch initial, mais ne cadre pas si bien à celui du jeu final) qui, dès le départ, met la table pour un humour qui torpille le jeu.

Car, au final, c'est un jeu sur l'autonomisation des femmes actrices, si on fait juste un pas de côté pour oublier son humour de salle de garde. Car on simule quoi, dans *Bimbo* ? La carrière d'une actrice. Elle va progressivement gagner de l'argent, miser une partie de ses cachets pour améliorer la production (et espérer avoir un retour sur investissement), suivre un côtoïement pour augmenter sa palette d'actrice, éventuellement passer entre les mains d'un chirurgien esthétique. Il y a un jeu dans le jeu : il faut faire en sorte de sortir du lot, film après film, pour ne pas finir sa carrière sur le navet de trop.

Le potentiel est là

Et c'est en cela que *Bimbo* fait véritablement l'apologie de l'émancipation de ses actrices : elles doivent constamment se donner corps et âme pour que le film ne soit pas l'énième bouse d'un studio miteux. Plus elles réussiront à tirer leur épingle du jeu (certes, en trahissant les collègues, mais c'est le milieu qui veut ça) plus les films qu'elles co-produiront deviendront rentables. Et les mécaniques rendent très bien cet aspect des choses, les actrices sont poussées à prendre leur carrière en main. Elles débutent dans un *remake* pourri, cachetonnent comme elles peuvent, font des compromis scénaristiques pour finalement acquérir de l'expérience pour changer de rôles et avoir de l'influence sur la production des films dans lesquels elles tournent. Viendra peut-être un moment où elles n'auront plus à montrer leur seins en gros plan mais où elles pourront raconter des choses plus matures. Ou bien

elles seront condamnées à tourner dans des suites de plus en plus indigentes.

Et ces choix de carrière, ce sont les joueuses qui les feront sur le long terme. Donc, tandis que des féministes essayeront peut-être de s'en sortir par le haut, des joueuses venues uniquement pour la déconne et les rires salaces se contenteront de reproduire le même schéma nanardien *ad vitam aeternam*.

Prendre les rôlistes pour des balourds

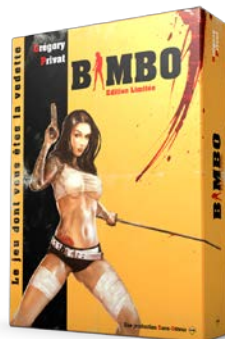
C'est clairement un jeu pataud par moment, à l'instar de ce type qui ne sait pas trop quoi dire dans une soirée et qui sort une vanne déplacée, parce qu'il est un peu balourd mais pas méchant. Les illustrations du jeu (finalement peu nombreuses) ne sont pas godiches. Ce sont à chaque fois de beaux hommages à cette sous-culture. Il est aisé de présenter ce jeu de manière moins gaffeuse en glissant sur les passages provocateurs pour se concentrer sur ce qu'est ce jeu, à la base : une belle manière d'incarner une nana qui doit bien commencer sa carrière quelque part et qui va essayer de s'émanciper de ce mode de production déshumanisant.

Le vrai problème de *Bimbo*, c'est d'être mal vendu exprès pour faire du bruit dans le Landerneau rôlistique. Et ça marche, comme méthode, le transgressif. La preuve : Play and Win, la filiale jeu de plateau du même éditeur, propose la traduction d'un jeu de cartes (*Barbarossa*) où de sémillantes héroïnes de manga habillées en dentelle et petite culotte se battent lors de l'invasion de la Russie par les forces allemandes. Le tout avec de belles images toutes mignonnes où elles sourient en étant assises sur le canon d'un char d'assaut et où leur Croix de fer vient délicatement masquer leur tétou.

Cédric Ferrand



Ci-dessous : la version limitée, contenant l'écran et des posters.





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Mook de 340 pages en couleurs
Prix constaté • 19,90 €
 À noter qu'une version Deluxe, plus chère, propose une couverture rigide



Ci-dessous : la version limitée, avec couverture rigide.

LIVRE DE BASE (VF)

CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY

Transmettre la flamme, qu'y disaient

C'est marrant les coïncidences. Alors que ma nièce de seize ans m'a parlé récemment de sa partie dérivée du Donjon de Naheulbeuk et que je réfléchis à lui offrir un JdR, voilà qu'on me demande de faire la critique de ce recueil, volontairement ciblé vers la nouvelle génération de rôlistes.

Avant de se retrouver dans les pages de *Casus* sous un format plus générique (décliné depuis en Contemporain, par exemple), *Chroniques Oubliées*, c'était une *Boîte d'initiation* proposant la découverte du JdR et de quelques niveaux d'un système et d'un univers « à la Donj' ». Cette boîte ciblait spécifiquement la découverte et se voulait une porte d'entrée pour le plus grand nombre. Depuis, sans même mentionner le mouvement des rétro-clones, d'autres éditeurs ont fait le pari d'une sorte de retour aux sources, avec des jeux ciblés en partie pour des débutants, dans des

univers de Fantasy classique : *Dragon Age*, *L'Anneau Unique* ou *Oltrée* ! sont aujourd'hui autant d'alternatives possibles pour un MJ débutant.

En lisant l'ouvrage et en écrivant cette critique, j'ai volontairement essayé de me mettre dans la peau du même que j'étais quand j'ai moi-même découvert *L'Oeil Noir*, en même temps que celui de l'oncle qui songe à offrir un jeu. Tout au long de la lecture, ma priorité a été de me demander : « *Est-ce que j'aurais accroché si j'avais eu cet ouvrage comme porte d'entrée au JdR ?* » et « *Est-ce que j'aurais été capable de mener ma première partie ?* »

Quoi de neuf ?

Ce hors-série n'est pas une simple compilation de ce qui avait déjà été proposé dans les sept premiers numéros de *Casus*. Il propose aussi de nouvelles voies, un bestiaire un peu plus complet, des règles pour les combats de masse, de nouvelles options (usage de 3d6 au lieu du d20, pièges, équipements, etc.), un panthéon divin par défaut, un scénario complet et quelques autres petites choses. Certaines parties du système ont aussi été ré-équilibrées ou modifiées, comme la création de nouvelles créatures.

Univers et système

OGL

L'univers de CO est l'univers donjonnesque classique. On y retrouve donc les elfes, les nains et autres classiques, mais aussi, par touches, des choses très spécifiques du multivers *D&D* : la notion de plans et de créatures planaires, certaines créatures spécifiques (liche ou cube gélatineux par exemple), etc. Aspects qui, à mon avis, auraient gagné à être soit ignorés, soit expliqués plus en profondeur. Certaines options, comme l'arquebusier, permettent de varier le contexte, avec un univers pen-

chant un peu plus vers la Renaissance que le médiéval (« à la *Warhammer* »), ou avec un univers tirant plus vers la High ou la Low Fantasy. Globalement, les canons de l'univers sont bien introduits et extrêmement bien illustrés.

Au niveau du système, dans un effort de simplification, une plus grande distance a été prise avec l'OGL. Par défaut, tous les sorts et capacités se retrouvent ainsi dans un système de « voies » dans lesquelles les personnages progressent au fur et à mesure des niveaux. Le système repose presque uniquement sur les attributs du personnage, sans système de compétences à proprement parler. C'est un système très simple à prendre en main, avec juste ce qu'il faut de technique et de « *gameplay* » pour que tout le monde s'amuse. Ce système est bien expliqué, avec une très bonne synthèse des conseils indispensables aux MJ débutants.

Que ce soit au niveau du système ou de l'univers, de très nombreuses options permettent de découvrir plusieurs manières de jouer ou d'utiliser le système, une fois les bases maîtrisées. Plus qu'un jeu, CO devient de fait une boîte à outils qui peut se prêter à plusieurs sous-genres de la Fantasy. Cela dit, si abondance de biens ne nuit pas, dans le cas présent, la profusion d'options nuit parfois à la lisibilité et à la simplicité d'approche, d'autant plus que certains choix d'organisation n'arrangent rien. Ainsi, l'utilisation des points de chance est expliquée une première fois dans les règles avancées, avant que des utilisations alternatives soient proposées à un autre endroit dans les règles optionnelles. Et les voies de prestige sont disséminées à travers l'ouvrage. Heureusement, pour ce dernier cas, un index vient pallier le problème mais, globalement, le jeu aurait sans doute gagné encore en lisibilité et en simplicité avec un petit effort supplémentaire d'organisation.

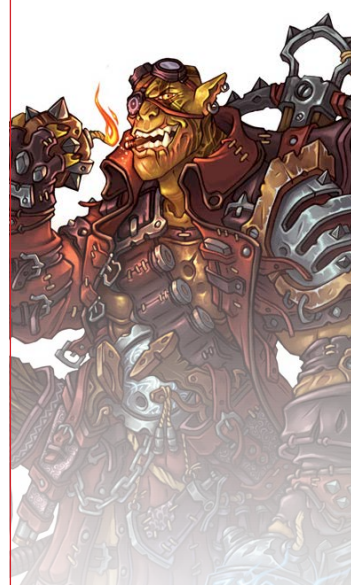
Un jeu pour débutant(e)s ?

L'ouvrage propose bon nombre de conseils et d'explications sur ce qu'est un JdR, sur la manière d'interpréter les personnages ou d'organiser et de gérer une partie... Ils sont pour la plupart élémentaires et, si les joueurs expérimentés les ignoreront, ils seront certainement très utiles au MJ débutant. À de rares exceptions près, le format est bien utilisé afin de rendre le jeu plus lisible. Ainsi, de nombreux points sont exposés en deux pages (ou, à défaut, un nombre pair), sur le même format que ce que faisait la boîte d'initiation.

L'ouvrage de jeu propose deux scénarios. Tout d'abord, une première mise en situation très courte, visant à expliquer aux MJ débutants comment mettre en scène leurs premières parties : une situation typique d'un univers de Fantasy, agrémentée de conseils élémentaires mais utiles. Ensuite, un scénario plus conséquent, intitulé « *Retour à Clairval* », situé dans le même village que le scénario de la boîte d'initiation, trente ans plus tard. Ce scénario est balisé et classique, ce qui convient tout à fait à des MJ débutants, mais contient toutefois des scènes et confrontations intéressantes, avec un twist final sympathique.

Au final, malgré quelques détails de structure, ce jeu reste une excellente première approche, avec ce qu'il faut de simplicité, de fun et de conseils pour permettre de (faire) découvrir le JdR en douceur. Une fois passée cette première étape, le jeu présentera en outre l'intérêt d'évoluer avec le MJ pendant quelques temps, jusqu'à ce qu'il (ou elle) vole de ses propres ailes.

Thomas Robert



J'aime :

- + La simplicité d'accès.
- + Les illustrations.
- + Des scénarios prévus pour débutants.

J'aime moins :

- L'organisation des options.
- Le style parfois un peu télégraphique.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage

Prénom Nom Race Sexe Âge Taille Poids

CARAC.	Value	Mod.	COMBAT	Total	VITALITÉ
FOR			INITIATIVE		CV
DEX			AU CONTACT		PA
CON			A DISTANCE		
INT			MAGIQUE		
SAG			DÉFENSE		
CHA			DEF		

ARMÉE

ATTACHEZ

DEF

OFFICEL

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3	Voie 4
1				
2				
3				
4				
5				



LE LIVRE DE BASE (VF)

LES LÉGENDES DE LA GARDE

Ce n'est pas la taille qui compte

Des membres d'un corps d'élite chargés d'assurer la sécurité des leurs dans un monde hostile... Des missions à haut risque, menées par de fortes personnalités... Le tout servi par une mécanique de jeu millimétrée. Je vous ai dit qu'on jouait des souris ?

Fiche technique

Éditeur • Footbridge Editions

Prix constaté • 40 €

Matériel • Livre à couverture souple de 364 pages couleur.

Pour se protéger des prédateurs et d'un environnement hostile, les souris des Territoires ont bâti de petites villes abritées et sûres. Cependant, à l'extérieur de leurs murs, elles sont encore vulnérables : de minuscules proies dans une nature démesurée.

En dehors des cités, les souris de la Garde veillent sur leurs semblables. Depuis la citadelle de Lockhaven, Gwendolyn la Matriarche les envoie en mission. Elles doivent sécuriser les chemins, retrouver les égarés, combattre les prédateurs, transmettre des messages... Et leur tâche n'est pas facile. Quand on est une souris, comment affronter le blizzard ou faire fuir un renard ? Comment aider des souris qui ne reconnaissent pas toujours la légitimité de la Garde ?

Les Légendes de la Garde est l'adaptation de la bande dessinée éponyme créée par David Petersen. Comme elle, le jeu est centré sur ces souris de la Garde, sur leurs motivations et leurs combats. Son auteur a d'ailleurs largement participé à la création du jeu en fournissant des contenus et des visuels inédits. Et quels visuels ! Le livre est magnifique, abondamment illustré. La mise en page est également irréprochable. Un très grand soin a été apporté à la rédaction et l'organisation du texte, même si la première lecture est parfois un peu ardue.

Le recrutement

L'entrée des joueurs dans le cadre de jeu se fait tout en douceur au cours de la création de personnage. Pendant cette phase très détaillée, ils répondent à une série de questions qui permet de chiffrer attributs et compétences tout en se familiarisant avec le mode de vie des souris. Ils inventent au passage quelques personnages secondaires (mentors, famille, ennemis...), un bon moyen pour peupler imperceptiblement Lockhaven et les Territoires.

Comme dans la bande dessinée, l'accent est mis sur le caractère des personnages. La Croyance résume la philosophie du personnage. Exemple : « *La meilleure solution se trouve toujours à la pointe de mon épée* ». Son Instinct décrit un comportement habituel : « *Toujours sortir mon épée au moindre signe de danger* ». Ses Traits précisent encore un peu plus sa personnalité. Autant de bonnes raisons pour les personnages de discuter et de se chamailler...

Qu'importe l'ennemi, pourvu qu'on ait la cause

Le système est une mécanique de précision, bien huilée... et intimidante au premier abord. Les règles ne sont pas là pour se faire oublier, bien au contraire.

Elles donnent le rythme de la partie, offrent des opportunités et des complications et incitent à interpréter les personnages. Lors des premières parties, attendez-vous à un feuilletage frénétique et à de nombreux rappels de règles. Il faudra quelques séances avant que les joueurs ne s'en emparent.

Mathématiquement, les souris sont désavantagées face aux obstacles. Il leur faut le plus souvent coopérer ou dépenser des points de ressources pour les surmonter. Un échec sur le jet de dés n'est toutefois jamais une sanction : le MJ doit décrire une Complication qui va faire évoluer la situation. Il a aussi la liberté de transformer cet échec en succès en faisant payer un certain prix au personnage. Celui-ci sera alors « en rogne », « fatigué », « blessé »...

Le système de conflit est plus complexe. Chaque protagoniste annonce son objectif, et choisit secrètement trois actions. Elles sont ensuite révélées et confrontées une à une. La mécanique est très abstraite, et s'applique à tous les types de conflits, qu'il s'agisse d'une dispute, d'une poursuite ou d'un combat. Le but est de réduire la Position de l'adversaire à zéro. Lorsque cela se produit, le vainqueur atteint son objectif. Si sa propre Position a été amoindrie, il doit faire un Compromis, et accorder une contrepartie à son opposant.

La mission

Le déroulement d'une partie est très structuré. Elle commence par la mission confiée aux Gardes et le choix de leurs Objectifs personnels. Elle se poursuit par une succession de phases marquant une différence nette entre le « Tour du MJ » et le « Tour des joueurs », et se termine avec l'attribution collégiale des récompenses.

Pendant le Tour du MJ, celui-ci va rendre la vie des souris difficile et mettre des obstacles sur leur route : météo, prédateurs, terrain accidenté ou souris malveillantes. Quand vient leur Tour, les

Et si je n'aime pas les souris ?

Des fans américains ont créé de nombreux *hacks* pour transposer le jeu dans d'autres univers. Le plus abouti, *Realm Guard : Rangers of the North*, propose d'incarner des rôdeurs Dúnedain dans les Terres du Milieu.

joueurs reprennent l'initiative : ils se reposent, enquêtent, créent leurs propres conflits... mais ils ne pourront pas faire tout ce qu'ils souhaitent. Le nombre de lancers de dés dont ils disposent est limité ! Pour l'augmenter, il faut qu'ils aient utilisé leurs Traits en leur défaveur au cours du Tour du MJ. C'est une approche inhabituelle, qui risque de perturber les joueurs au premier abord. Ils doivent délibérément mettre leur personnage en difficulté pour lui donner plus de chances d'agir par la suite.

Cette structuration peut paraître rigide. Elle fait pourtant la richesse du jeu et a de nombreux avantages. Pour le MJ, la préparation de la partie se résume à l'écriture de l'ordre de mission, et à la description des obstacles que les Gardes vont rencontrer. Les Complications amenées en jeu par le système feront rebondir l'action. Le reste repose entre les mains des joueurs, guidés par les Croyances, Objectifs, Instincts et Traits de leurs personnages.

Alors, certes, les règles sont denses et pleines de sous-systèmes. Certes, il faut un moment avant de comprendre comment elles s'articulent, et accepter de les appliquer à la lettre pour en profiter au mieux. Si vos joueurs peuvent consentir à ce petit effort, ils seront vite conquis et ils vivront, saison après saison, les aventures de souris héroïques affrontant des adversaires bien plus forts qu'elles.

Guillaume Clerc



Mise en boîte

Le jeu a été publié suite à une souscription de longue haleine (lancée en janvier 2012 !). L'édition limitée réservée aux souscripteurs contenait, outre le livre de base, des figurines, des dés spéciaux, des cartes et une campagne originale.



J'aime :

- + Les souris avec des épées !
- + C'est beau !
- + Les personnages qui font la différence.
- + Les règles bien pensées.

J'aime moins :

- Les règles denses.
- Pas de carte des Terri-toires.



Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Matériel • *Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* (368 pages en couleur à couverture rigide format A4),
Le Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète (152 pages en couleur à couverture rigide format A4)

Prix constaté • 45 € et 29 €

L'APPEL DE CTHULHU & SAVAGE WORLDS | LIVRES DE BACKGROUND (VF)

ACHTUNG ! CTHULHU

La guerre secrète

Après Delta Green, 1890, et Byzance An 800, Achtung ! Cthulhu est le nouvel univers lovecraftien que publient les éditions Sans-Détour. Cette fois, les investigateurs vont devoir affronter les forces du mythe en pleine seconde guerre mondiale.

Entendons-nous bien : il ne s'agit pas d'un jeu historique, ni d'un jeu de guerre. Le décor est celui de la seconde guerre mondiale, mais le monde est légèrement différent du notre puisque les forces occultes y jouent un rôle non négligeable. Et il s'agit bien d'un décor : les joueurs pourront y incarner des militaires et, même, participer à des affrontements entre les alliés et les nazis, mais les PJ restent avant tout des investigateurs dont le job est de lutter contre le Mythe.

Une gamme

Achtung ! Cthulhu débarque donc chez nous, 70 ans après les alliés sur les plages normandes, par l'intermédiaire de deux ouvrages, le *Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* et le *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* (complétés d'un écran - cf. la marge ci-contre). Comme leurs noms le laissent supposer, ces deux ouvrages forment la base d'un nouvel univers. Côté technique, contrairement aux autres gammes lovecraftiennes de *Sans-Détour*, *Achtung ! Cthulhu* ne se joue pas nécessairement avec *L'Appel de Cthulhu* ; ses concepteurs ont également prévu qu'on puisse y jouer avec *Savage Worlds* (publié par Black Book Éditions, les deux éditeurs s'étant entendu pour cette adaptation), s'appuyant notamment sur le supplément *Weird War II*.

Notons tout de même que l'AdC a été légèrement favorisé par rapport à *SaWo*, puisque l'écran ne s'adresse qu'aux meneurs de l'AdC et que les deux scénarios figurant dans le *Guide du Gardien* ne contiennent que les données techniques pour l'AdC. En effet, les deux premiers scénarios en VO n'étaient prévus que pour l'AdC, et ce n'est que suite à leur succès que la gamme a véritablement été lancée et élargie à *SaWo*. Il est dommage que ces scénarios, publiés en VF dans le *Guide du Gardien*, n'aient pas été mis à jour avec les caractéristiques pour *SaWo*.

Globalement, les deux *Guides* ont une ligne graphique très réussie, avec de superbes illustrations en bichromie et une mise en page « immersive » utilisant des polices de caractères rappelant celles d'époque et un fond de page imitant des feuillets ; des pseudo photos et cartons d'annotations sont régulièrement « accrochés » aux « feuillets » par de pseudo trombones, et les feuillets comportent de temps à autres des annotations « à la main ».

Les investigateurs

Le premier ouvrage de la gamme, le *Guide de l'Investigateur*, contient tout ce qu'il faut pour jouer durant la guerre, à commencer par des chronologies du conflit et des événements nationaux en France, aux USA et en Angleterre.



Éléments de contexte autrement plus importants, les aspects de la vie quotidienne sont décrits abondamment avant de passer au sujet de fond : la guerre et, donc, l'organisation militaire (en France, en Angleterre, aux USA et en Allemagne), les services secrets et la Résistance. Les textes sont plutôt bien fichus et surtout hyper pratiques, aussi bien pour les joueurs que pour le Gardien.

Deux chapitres sont consacrés à la création de PJ, l'un pour l'AdC, l'autre SaWo. Il n'est pas question de reprendre ici de A à Z la création de PJ, simplement d'aborder les spécificités des investigateurs d'*Achtung ! Cthulhu*. Ainsi, au niveau des occupations, les PJ peuvent être des civils, des militaires ou des clandestins (agent secret, résistants...), de nombreuses nouvelles occupations et compétences en lien avec l'armée et les services secrets étant décrites dans l'ouvrage. Concernant le Mythe, il est proposé de donner aux personnages un passif via un Atout pour SaWo ou quelques jets de dés sur des tables spécifiques pour l'AdC ; c'est plutôt bien vu pour justifier leur envoi en mission « spéciale ». Dommage que le système ne soit pas aussi développé pour SaWo qu'il l'est pour l'AdC.

Le *Guide de l'Investigateur* contient bien sûr une liste des armes utilisées par les différentes armées. Ce *Guide* est donc parfait pour commencer à jouer, et se conclut même sur un récapitulatif des étapes de création de PJ ainsi que sur une liste d'inspis (films, livres...).

Le Gardien

Le *Guide du Gardien* s'ouvre sur une chronologie beaucoup plus complète avant d'aborder la guerre du côté allemand. Un très bon point à ce niveau, puisque l'auteur explique bien les mécanismes de la guerre et s'abstient de tout manichéisme, mettant en garde contre la tentation de transformer les Nazis en orcs.

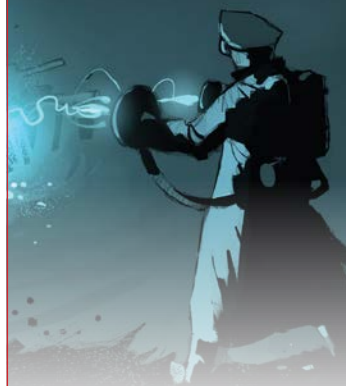
Cette introduction passée, le guide aborde le côté allemand de la guerre (chronologie, organisation militaire, vie des soldats...), le tout agrémenté des données techniques des nombreuses unités allemandes, en ajoutant également celles des différentes forces alliées et de leur matériel. Du fait de son importance dans le jeu, le monde des services secrets se voit consacrer un chapitre spécifique mais, plus que tout, ce sont les sociétés occultes et les interactions avec le Mythe qui sont particulièrement développées.

Il est bien connu qu'Hitler était fêru d'occultisme, et que les Nazis ont conduit des recherches dans cette voie ; *Achtung ! Cthulhu* exploite ce filon qui devient donc la fameuse *Guerre Secrète* du jeu : les PJ travaillent avec, pour, ou contre les organisations occultes, pour éviter que les forces du Mythe ne détruisent *in fine* l'humanité.

Achtung ! Cthulhu laisse au Gardien le choix quant à la façon d'aborder la Guerre Secrète. Les PJ peuvent être des civils dans l'optique classique de l'AdC, ou bien ils peuvent appartenir à un département secret tel que la section D du MI6 ou le Majestic américain. La campagne qui est amorcée dans le *Guide du Gardien* propose des PJ prêtés à appartenir à la section D et permet immédiatement de percevoir l'essence de ce nouvel univers qui n'est pas sans rappeler des *Indiana Jones* qui auraient été mixés avec certains films de guerre tels que *Les 12 salopards* ou encore *Quand les aigles attaquent*.

Dans tous les cas, les conspirations cthuliennes prennent une nouvelle tournure dans cet univers. *Achtung ! Cthulhu* promet au Gardien un plaisir renouvelé à lutter contre les forces du Mythe. Vivement l'arrivée des deux campagnes suivantes financées par le *Kickstarter* de la VO !

Marc Sautriot



J'aime :

- + Les informations historiques et pratiques sur la guerre, les unités de combat...
- + L'identité graphique du jeu
- + La clarté des informations.

J'aime moins :

- Il manque des données techniques pour SaWo.



L'édition « limitée », une boîte (standard, contrairement au design qu'on pense comprendre visuellement) contenant l'ensemble des suppléments et deux posters sympas.



Fiche technique

Éditeur • XII Singes

Matériel • Livre couleur de 208 pages, couverture dure, format A5

Prix constaté • 45 €

TRINITÉS 2^E ÉDITION

LIVRE DE BASE (VF)

Réincarnations et katanas

Trinités, gamme phare de l'éditeur XII Singes, fait partie de ces gammes qui ont trouvé leur public et leur rythme. Après plusieurs années de parutions régulières, une dizaine de suppléments importants plus des suppléments annexes et autres pdf, la gamme est enfin dotée d'une seconde édition avec ce tout nouveau manuel des joueurs.

En 2006 paraissait le livre de base d'un jeu occulte contemporain que personne n'attendait, mais qui allait se tailler une part du gâteau dans le paysage rôliste français : *Trinités*. Directement agrémenté de matériel jouable disponible en téléchargement, le jeu offrait alors une expérience occulte contemporaine héroïque assumée : une sorte de fourre-tout mêlant tout un panel de mythologies, mettant en scène des personnages surpuissants et quasi immortels se battant contre un terrible mal, et en perpétuelle guerre contre leurs propres démons (ou leurs propres anges).

Apocalypse à venir

Le jour de leur trente-troisième anniversaire, quelques élus, les fameuses Trinités, reçoivent la visite d'un être étrange : l'Épée de feu. Les Épées révèlent alors la réalité aux Trinités qui, depuis tout ce temps, menaient une vie d'humain tout à fait normale. Elles leur apprennent l'existence de leur Deva et de leur Archonte qui représentent lumière et ténèbres et se proposent de les aider dans leur tâche à venir. En effet, les Trinités, rares individus possédant l'héritage de leurs vies antérieures et n'ayant choisi ni le Bien ni le Mal, sont destinées à une tâche monumentale : sauver le monde des ténèbres, ni plus ni moins. Menacées par les Archontes-rois - des Trinités ayant choisi le parti des ténèbres - les Trinités doivent se

battre pour terrasser tous les Archontes et éviter que notre monde, au terme du millénaire, ne se retrouve plongé dans une éternité ténébreuse. Ils seront aidés dans leur tâche par un être mystérieux : le Dragon, qui est déjà parvenu à repousser l'échéance et s'emploie à ce que les ténèbres ne sortent pas vainqueurs de l'affrontement.

Même si la cosmologie (fort complète) du jeu est difficile à résumer de manière simple en quelques lignes, *Trinités* se base sur une sorte de grand mélange de multiples influences ésotériques et spirituelles pour créer un tout cohérent avec une personnalité certaine. À la lecture, *Trinités* donne l'impression de se retrouver devant une sorte de *Nephilim* nourrie aux hormones d'*Highlander*. Résolument orienté sur l'action, le jeu n'oublie pas pour autant d'instiller une profondeur pour ceux qui aiment les dilemmes moraux. Ainsi, le personnage, constamment aidé par son Archonte et son Deva (ténèbres et lumière), est également tenté par les deux entités et oscille toujours entre l'un et l'autre... à ses risques et périls.

La mécanique du monde

Un personnage se définit donc comme un humain normal, guidé par une vie antérieure que le joueur choisit parmi les 24 possibilités offertes. Cette ascendance

déterminera aussi la possibilité de choisir son Épée de feu et la Lame Sœur qu'elle lui remettra : une arme terrible et puissante que la Trinité peut invoquer à loisir dans sa main. Le Zodiaque prenant une place importante dans la cosmologie du jeu, une Trinité est née sous un signe du zodiaque et possède ainsi des ascendants et des descendants. Signe, ascendants et descendants renvoient à un score, qui permet de définir à la fois le métier, les compétences, mais aussi les ressources du personnage (sa richesse, son réseau et son influence), ainsi que ses pouvoirs occultes. Reste ensuite à choisir quel genre de pouvoirs le personnage décide de manier.

La base du système de jeu est simple : quand une Trinité veut effectuer une action, le joueur lance 2d12. L'un est de couleur claire, représentant l'aide de son Deva, et l'autre de couleur sombre, représentant son Archonte. Mais tout a un prix : choisir le dé clair ou foncé implique de laisser le destin momentanément dans les mains de la lumière ou des ténèbres. Les conséquences sur le personnage se dévoileront petit à petit, lui permettant de pencher d'un côté ou de l'autre. Plus on utilise les pouvoirs de l'un des deux côtés, plus on peut alors profiter d'un Karma supplémentaire (l'essence qui nourrit les pouvoirs surnaturels des Trinités), mais plus on s'engage d'un côté ou de l'autre. Les dilemmes internes du personnage sont donc reflétés par le système de jeu.

Comme souvent, ce sont les règles de combat qui sont le plus détaillées. Ceux qui espéraient une révision complète de ces dernières, ou simplement des règles très légères, seront déçus. Que l'on ne s'y trompe pas, le système n'est pas complexe ou difficile à prendre en main, mais il est rempli de détails. Ceux qui aiment les listes d'actions exhaustives seront ravis et se sentiront pris par la main. Nul doute que l'on peut cependant s'émanciper de ces dernières pour gérer l'ensemble avec plus de légèreté.

La grande originalité du jeu repose sur le système des Primes et Pénalités. L'idée

est simple : quand je veux obtenir un avantage, il faut que je prenne des risques. Ainsi, un joueur peut choisir de prendre une Prime sur une action de son personnage (certaines s'appliquant hors combat), et en échange il doit prendre une Pénalité (se blesser, se trouver en danger, se trouver face à une difficulté plus importante, etc). Ce système aura été repris dans plusieurs autres systèmes depuis (comme celui des *Mille Marches*). Il est cependant dommage que le joueur choisisse sa Pénalité lui-même : cela laisse une porte ouverte à l'optimisation dommageable du système Prime et Pénalité.

Comme une envie de jouer

Cette seconde édition a été clairement dépoussiérée par rapport à la première. Malgré la présence de scénarios disponibles en ligne, quand on referme le livre, on ne peut s'empêcher de se dire qu'il manque tout de même un petit quelque chose pour maîtriser. L'ouvrage se présente réellement comme un manuel du joueur et n'usurpe pas son nom : tout joueur peut l'acquérir et l'utiliser directement et dans son intégralité, d'autant qu'il est écrit de manière partielle et que l'univers est découvert du point de vue d'une Trinité naissante. Nul doute qu'il sera aussi des plus utiles aux groupes de jeu possédant déjà la première édition et l'ayant pratiquée. Quand à ceux qui découvriraient le jeu aujourd'hui, il faudra alors dépenser temps et/ou argent afin de récupérer scénarios gratuits et ouvrages de la première édition, et surtout attendre *Les Forces des Ténèbres*, prochain ouvrage s'annonçant comme le véritable guide du maître. Ceci ne doit pourtant pas entâcher l'envie de se lancer dans un univers qui promet d'être riche et qui a le terrible avantage d'être soutenu de manière intensive par l'éditeur, avec aussi bien du matériel payant que du gratuit. Les *XII singes* n'ont pas fini de nous surprendre !

Julien Dutel

Les vies antérieures

Les personnages ont tous une vie antérieure illustre. De Tesla à Imhotep en passant par Cúchulainn ou Pythagore, ils ont tous été des personnes d'importance dans une époque lointaine. Lors de la création de personnage, le joueur choisit donc quelle vie antérieure correspond à son personnage et cette dernière influe mécaniquement sur ce dernier. Seulement voilà, choisir sa vie antérieure est un calvaire. Le souci n'est pas la complexité de ces dernières, mais le fait que l'éditeur ait décidé d'éparpiller les vies antérieures au fil des chapitres et non de les regrouper dans le chapitre sur la création de personnages. Non seulement cela n'est guère pratique, mais en plus leur présence (une page unique à chaque fois), coupe souvent la lecture en plein milieu d'un chapitre sans rapport et peut embrouiller le lecteur. Le point noir de l'ouvrage.

J'aime :

- + Un univers ésotérique complexe et pourtant simple à décrire.
- + Un chouette livre tout couleur.
- + Des scénarios disponibles gratuits en ligne.

J'aime moins :

- Les vies antérieures éparpillées dans tout l'ouvrage, qui rendent la création de personnage plus fastidieuse que nécessaire.



Fiche technique

Éditeur • Narrativiste Editions

Matériel • Livre N&B, couverture dure, format A4

Prix constaté • 27 €



SPIRIT OF THE CENTURY

Doc Savage vs Alan Quatermain

Après le débat sur le système Fate (voir CB#10), le premier jeu complet motorisé ainsi sort en français, bien des années après sa sortie américaine. Il était temps, diront certains.

C'est à la mode, en ce moment, le *pulp*... sous nos latitudes, en tous cas. C'est donc avec le vent en poupe que s'est lancée la souscription via *Ulule* pour la traduction de *Spirit of the Century* (*SotC*), l'une des meilleures portes d'entrée vers le système Fate. Et ça y est, le voilà qui débarque enfin, prêt à envahir les boutiques.

Au tournant du siècle

Le Century Club, club de personnes extraordinaires appelés les *Centurions*. Ces derniers ont tous deux points communs : des capacités physiques et intellectuelles hors du commun et le fait d'être nés le premier janvier 1901. Ces jeunes *Centurions* sont plus que de simples êtres humains. Pris dans le positivisme des années folles, ils se découvrent un potentiel incroyable. Ce sont des héros, habités par l'esprit du siècle. Ils sont les incarnations d'idéaux divers qui façonneront le monde dans le siècle à venir. Dotés d'une santé physique hors norme, d'une chance insolente, d'une santé de fer, ils ne vieillissent pas comme tout le monde mais finissent toujours par disparaître un jour. En attendant, ils seront de ceux qui comptent, et lutteront contre leurs ennemis machiavéliques.

Le jeu se pare d'une légère trame occulte et spirituelle, expédiée en quelques pages. Les auteurs n'entrent jamais dans les détails : ils posent

quelques éléments que chaque groupe de jeu pourra s'approprier s'il le désire. Les MJ qui aiment les univers détaillés et fouillés ne trouveront pas ce qu'ils cherchent, mais il conviendra à ceux qui se sentent libérés par un contexte tout juste esquissé. On nous parle des *Centurions*, mais aussi des *Millénaires*, le pendant des premiers, nés le premier jour de chaque millénaire... Le livre offre quelques pistes que chaque MJ exploitera (ou non) comme il le voudra.

Mais surtout, ce qui importe dans *Spirit of the Century*, c'est l'univers direct, celui qui va être au lié au personnages. Et celui-là, il se définit lors de la création des personnages. Cette dernière est à la fois une création de groupe et de contexte, le tout sous la houlette du MJ.

Secouez ce destin-là...

Les personnages sont définis par trois éléments principaux : les Compétences, les Aspects et les Prouesses (cf. marge). La création de personnage demande donc au joueur de choisir Compétences et Prouesses de son personnage, puis de créer ses Aspects. Les joueurs ne sont pas seuls dans cette création, qui est totalement accompagnée. La première étape pour chaque joueur est de déterminer plusieurs titres de romans : des œuvres *pulp* dans lesquelles le personnage est apparu. Cette petite astuce permet de créer facilement une histoire au personnage, mais dans le ton du jeu. Il suffit alors de s'imaginer quelques titres bien typés, comme « *Doc Mortal et la quête de l'Atlantide* » ou « *James*

LIVRE DE BASE (VF)

Prouesses et Aspects

Alors, qu'est-ce que c'est que tout cela ? Les Aspects sont des petites phrases décrivant le personnage. Chacune est à la fois une force et une faiblesse, pouvant être utilisé en la faveur du personnage ou contre lui. Quand on utilise un aspect positivement, on paie un point de Destin de sa réserve. Mais quand quelqu'un l'utilise négativement contre nous, on gagne un point de Destin. De plus, le MJ peut décider de « contraindre » un aspect chez un personnage. Il force le personnage à se conduire en conformité avec son aspect (aider un gars qui vient d'être percuté par un véhicule parce qu'on a l'aspect « *Tout le monde sait que j'aide les autres* », et ce malgré l'avantage que pourrait en tirer un adversaire dans le cadre d'une poursuite, par exemple), mais le joueur gagne un point de Destin. Ou il peut payer un point de Destin pour passer outre son aspect. Quant à la Prouesse, il s'agit simplement d'un petit avantage technique ciblé, un peu comme un don dans *Dungeons&Dragons*.

Jamin' contre le Roi des Sept Jungles ». Ensuite, chaque joueur détermine dans quels romans des autres personnages son personnage est apparu. Il en résulte un aspect commun qui permet de lier tout ce petit monde ensemble. Une méthode tout à fait astucieuse et efficace.

Le système de jeu fonctionne de façon simple : quand le résultat d'une action est incertain, le joueur lance quatre dés Fate (quatre dés à six faces comprenant deux faces vides, deux faces plus et deux faces moins), on fait les comptes et on ajoute le score de la Compétence appropriée. On compare le total à une difficulté allant de 0 à +8. Si le joueur pense que le résultat n'est pas suffisant, il peut alors « invoquer » un de ses Aspects. Il doit expliquer comment ce dernier intervient, dépenser un point de Destin (les points

bonus du jeu), et il obtient alors un résultat de +2 à son jet (ou la possibilité de relancer les dés). En réalité, les Aspects et les points de Destin sont au centre de l'économie de *SotC* (et de *Fate*) : on utilise les Aspects positivement en dépensant des points de Destin, et on regagne ces derniers en les utilisant de manière négative, pour se mettre dans le pétrin. En réalité, c'est une narration que l'on induit : pour briller, les personnages doivent aussi subir leurs faiblesses, ces dernières leur donnant alors la force de vaincre l'adversité.

...Sinon le pulp, il reste en bas

Le *pulp*, c'est une ambiance, mais c'est aussi une narration. *Spirit of the Century* fait aujourd'hui partie des jeux les plus à même de la retranscrire. Son « économie » basée sur l'acquisition et la dépense de points de Destin permet de pousser les joueurs à interpréter leurs personnages en brillant grâce à leurs forces et en appuyant volontairement sur leurs faiblesses. Sans conteste, pour peu que l'on accepte l'idée que les règles du jeu ne retranscrivent pas une physique d'univers mais une narration, le plaisir est évident. Les personnages chutent, remontent la pente, brillent... Ils laissent parfois les méchants gagner une bataille pour mieux gagner la guerre, tout cela sans jamais frustrer le joueur et en le mettant réellement au cœur de ses décisions. Certains diront que le jeu ne fait que formaliser des manières de jouer présentes depuis toujours, et ils auraient raison. Mais en formalisant cela, il rend ces techniques ludiques et transparentes aux yeux de la table entière. Et à ceux qui se posaient encore la question de franchir le pas, autant tenter sa chance : *Spirit of the Century* est un jeu complet et, une fois les quelques termes techniques spécifiques assimilés, assez simple à prendre en main.

Julien Dutel



J'aime :

- + Enfin un jeu *Fate* dans la langue de Molière.
- + La grande liberté laissée au MJ pour créer sa version de l'univers.
- + La présence d'un petit essai sur le genre *pulp* et ses poncifs.

J'aime moins :

- La grande liberté laissée au MJ pour créer sa version de l'univers qui pourra en dérouter certains.
- Beaucoup de termes de règles spécifiques et pas toujours intuitifs de prime abord.



LE DERNIER BASTION | LIVRES DE BASE (VF)

MANUEL DES BRAVES & RECUEIL DU MENEUR

Joignez-vous à la résistance

Prêts à vous armer d'épées démesurées dignes de *Final Fantasy* ou d'armes à Éther ? Alors regagnez le *Dernier Bastion* !

Un monde brisé

Folosia est une île perdue au milieu d'un océan sans limites. Sous cette île se situe le Cœur-monde d'où surgissent des milliers de Draërim, des créatures insectoïdes qui ont dévasté les terres en moins d'un an. Le Dernier Bastion propose de prendre part à ce gigantesque conflit qui déchire le monde de Folosia, où six Peuples luttent sans trop d'espoir contre l'invasion.

Les Braves sont des héros appartenant à un des six peuples réunis pour combattre ces « Kaiju ». Les peuples sont assez classiques, avec des géants spécialistes des minerais, des batraciens humanoïdes portés sur l'alcool et la bouffe, ou encore des E.T. fortement liés à l'Éther, mais assez variés pour apporter leur lot de spécificités intéressantes en jeu, notamment par les relations qu'ils entretiennent entre eux.

Sois un Brave !

Les professions associées à chaque peuple (surtout axées sur le combat ou la magie) conditionnent la création du PJ et son rapport à l'Éther. L'Éther est l'essence du monde, l'énergie de Folosia. Des flux parcourent le monde, mais l'Éther se concentre aussi en cristaux dans le Cœur-Monde. Il revêt une importance capitale et chaque personnage doit gérer sa jauge au cours du jeu.

Le chapitre sur les techniques, dans le manuel des braves, présente des centaines de règles de combat, de sorts et autres pouvoirs. Au cours de ce chapitre, on sent une forte influence des jeux vidéos, avec des techniques de combat décrites presque comme des combos. On aime ou pas, mais les fans de jeux vidéos apprécieront cette partie qui permet à chaque profession d'avoir une liste de « coups » spécifiques.

Bastion et arts manuels

Dès les premières lignes de la description du monde, on sent les relents du Gouffre de Helm : des hordes d'ennemis féroces dévastant le monde et, face à eux, réfugiés dans leur citadelle inexpugnable, tous les peuples réunis, oubliant pour un temps leurs querelles ancestrales. L'intention de l'auteur est toutefois claire, le jeu ne se focalise pas que sur le combat et propose des thèmes aussi variés que la politique ou l'horreur.

Pourtant, rendons-nous à l'évidence, c'est un jeu pour le combat, des combats épiques où les héros brillent de mille feux. Le scénario présent dans le recueil du meneur est d'ailleurs léger niveau enquête, même pour un scénario d'introduction, mais il plonge les PJ *in media res*. Plus original est l'artisanat qui permet de créer une grande diversité d'éléments (des armes aux greffes d'organes) réellement utiles en jeu. Autre originalité appréciée, la magie des souvenirs des défunts. Des points qui valent le détour.

Fiche technique

Éditeur • Agektion

Matériel • Livres couleur de 200p, couverture rigide

Prix constaté • 35 € chacun

J'aime :

- + Les illustrations.
- + Le côté héroïque et épique.
- + L'artisanat.

J'aime moins :

- L'approche trop jeu vidéo/MMORPG, mais qui pourrait plaire à d'autres.
- Certaines mécaniques un peu lourdes.
- Les trop nombreuses fautes et la qualité d'écriture.

PAR-DELÀ LA BORDURE

À la recherche du vaisseau perdu

Il y a très très longtemps, par-delà la Bordure d'une galaxie lointaine... Après l'écran du jeu, le premier supplément de *Aux confins de l'Empire* entre dans le vif du sujet avec un bon gros scénario, mais aussi un chouette bac à sable que le MJ pourra exploiter dans ses productions personnelles.

En effet, en 96 pages, *Par-delà la Bordure* décrit de façon détaillée un scénario qui se déroule en trois épisodes, se déroulant dans l'ordre sur une station, sur une planète inconnue et sur une planète décharge. Outre le déroulement de l'intrigue et les PNJ qui y sont liés, le scénario contient également une description de chacun de ces trois lieux, en particulier celui de La Roue, une station spatiale de la Bordure extérieure.

Scénario ou campagne ?

Avec ce type de format, on pourrait soupçonner que *Par-delà la Bordure* est une mini-campagne, mais il s'agit bien là d'un « simple » scénario de structure linéaire organisé en trois volets, chacun d'entre eux offrant une certaine liberté aux PJ tout en les orientant vers des passages obligés. Prévu pour des PJ débutants, il reste jouable pour des personnages ayant un peu bourlingué, quelle que soit la taille du groupe. Très bien structuré, il est agréable à lire et, surtout, comprend de nombreuses aides techniques permettant au MJ d'expliquer les résultats de la plupart des jets de dés en fonction des symboles obtenus par les joueurs.

Les auteurs ont également travaillé le lancement du scénario et, si l'on peut re-

gretter qu'il ne s'agisse pas d'un classique *in media res* et que le scénario débute de façon un peu « molle », ils se sont largement appuyés, en revanche, sur le mécanisme des Obligations et proposent au MJ plusieurs façons de lancer le groupe selon l'historique des PJ.

Le décor

Attention spoiler, joueurs, passez votre chemin ! En terme de décors, *Par-delà la Bordure* s'inscrit à 100% dans la tradition de *Star Wars*, puisqu'il propose des décors plus ou moins exotiques et, en tout cas, hauts en couleur. Décors qui, comme je le disais plus haut, pourront largement être utilisés en dehors du scénario, en particulier La Roue. Autres ingrédients « classiques », les poursuites et combats spatiaux qui impliqueront notamment des chasseurs TIE et des stormtroopers. Car si *Aux confins de l'Empire* se concentre sur les contrebandiers, les chasseurs de prime et les explorateurs, l'Empire est bien entendu présent et les PJ devront compter avec lui. En effet, leur mission sera d'explorer la bordure extérieure à la recherche d'un vaisseau disparu depuis vingt ans, contenant des richesses et des secrets intéressants aussi bien un clan de mandrins rôdiens que le BSI.

Du pur *Star Wars* ! Les scènes d'action sont un régal, le final est de toute beauté et les scènes plus intimistes pouvant donner lieu à des interactions intéressantes ne sont pas oubliées. Lancez le générique, c'est parti !

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre à couverture rigide de 96 pages en couleur

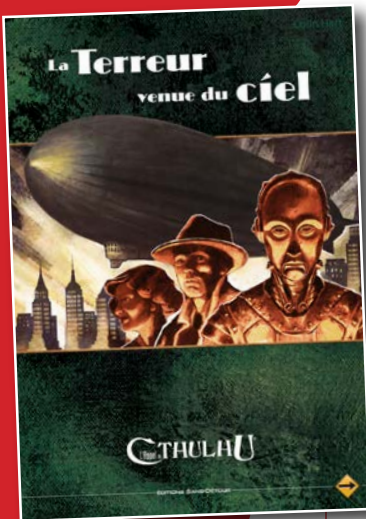
Prix constaté • 29,95 €

J'aime :

- + La Roue, petit « bac à sable ».
- + L'exploitation des mécanismes de jeu.
- + L'introduction « sur mesure ».
- + Un scénario « tout en un ».

J'aime moins :

- L'absence d'intro *in media res*.
- Un démarrage un peu « mou ».
- Pas de suite !



CAMPAGNE | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

la TERREUR VENUE DU CIEL

Plus pulp qu'horreur

Une campagne inédite pour *L'Appel de Cthulhu* en français, ce n'est pas si courant. Quand, en plus, elle arbore un titre et une couverture dignes d'une série B, on ne peut qu'être curieux...

Entre deux rééditions, *Sans Détour* se lance parfois dans de l'inédit et nous offre un peu de renouveau dans la gamme, même si on peut s'étonner de certains choix. En l'occurrence, cette campagne, parue dans la langue de Churchill en 2012, a connu un accueil plutôt mitigé, notamment en raison de son manque de finition et de documentation.

Sur ce point, on peut dire que *Sans Détour* a – comme à son habitude – fait le boulot : maquette agréable et nombreuses photos d'époque, plans et cartes à l'appui (pas toujours faciles à lire, mais c'est néanmoins un plus vis-à-vis de la VO lacunaire sur ce point).

Invités à la noce

Les investigateurs, conviés au mariage d'une connaissance, se retrouvent plongés dans une malédiction vieille de plusieurs décennies fomentée par des insectes extra-terrestres échoués sur Terre depuis des siècles (des Shans, pour ne pas les nommer...). Cette première enquête mènera les PJ à travers l'Angleterre sur les traces d'une conspiration visant à libérer ces créatures de leur prison terrestre, puis ils pourront embarquer à bord du Graf Zeppelin pour son tour du monde de 1929 (pour lequel il manque

d'ailleurs un plan détaillé ou même utilisable, c'est un peu dommage, s'agissant quand même du cœur de la campagne). Originale par certains aspects (Dobby l'elfe de maison, ça peut surprendre !...) mais ultra-classique dans son déroulement (linéaire, diraient certains) et surtout noyée dans un fatras technique indigeste (« Faites un jet pour descendre l'escalier / pour danser / pour voir que vous n'avez rien à voir... »), l'intrigue peine à décoller (sans mauvais jeu de mot). Alternant enquête et action (souvent très ardue, limite trop, on se demande parfois à la lecture comment les investigateurs sont censés survivre...), l'aventure flirte volontiers avec le Pulp (d'ailleurs le style de jeu indiqué – Horreur Lovecraftienne – n'est à mon sens pas adéquat).

Puisqu'il faut conclure

Pas facile, lorsque l'on est fan de la gamme et du travail de *Sans Détour*, de donner un avis tranché. Cette campagne, médiocre en VO, est transcendue en VF par le très bon travail de recherche et d'amélioration esthétique, mais elle est loin d'égaliser la qualité des autres bonnes campagnes disponibles pour *L'Appel*. Pour les collectionneurs, la question ne se pose pas. Pour les autres, tout dépend de vos attentes : si vous êtes à la recherche d'une campagne originale dans son thème et que vous n'avez pas peur de mettre les mains dans le cambouis pour vous l'approprier, il y a moyen d'en faire quelque chose de correct.

Olivier Hézèques

Fiche technique

Éditeur • Sans-Détour

Matériel • Livre à couverture cartonnée

Prix constaté • 32 €

Traduction hasardeuse ou problème de VO ?

À plusieurs reprises au cours de ma lecture, j'ai été contraint de relire certains passages confus, parfois plusieurs fois. Je ne sais s'il s'agit d'un problème de traduction ou d'un texte VO alambiqué, mais la lecture est parfois déroutante...

J'aime :

- + L'amélioration esthétique.
- + Inédit en Français.

J'aime moins :

- Intrigue linéaire ultra classique.
- Fatras technique indigeste.

RÉPUBLIQUE DE CORAIL

Prise de Conscience...

Parce qu'il devait apporter la conclusion de la campagne de Polaris, et surtout en raison du rôle joué par la République de Corail dans les romans *Projet Domination*, ce supplément était très attendu par les fans du jeu.

C'est finalement avec quelques mois de retard sur le calendrier prévu du crowdfunding Polaris que *République de Corail* fait enfin surface, peu de temps après le *Recueil de scénarios*. C'est là le premier supplément depuis *Ligue rouge* à venir compléter l'univers du jeu. Est-il à la hauteur des attentes ?

Une république...

Sous une couverture joliment illustrée, ce supplément reprend la structure désormais classique de ses prédécesseurs : en 90 pages, la nation est présentée sous l'angle du contexte (transports, faune et flore, géographie, histoire...), de son organisation politique et sociale, de ses personnalités, de son armée et, enfin, de ses différentes régions et villes. Peu d'originalité, donc, mais au profit de l'efficacité : les lecteurs y trouveront toutes les rubriques habituelles qui décrivent avec précision la nation du Corail et donnent aux MJ tous les détails dont ils ont besoin pour mener leurs parties. Le chapitre sur la vie dans la République est, comme dans les autres suppléments, constitué de paragraphes classés par ordre alphabétique plutôt que par thématique. On apprécie ou pas. En tout cas, ces chapitres sont passionnants et nous permettent enfin de découvrir cette nation de plus près.

... ou un Empire ?

L'excellente surprise, c'est que ce supplément, fort de plus de 140 pages, est

plus volumineux que les précédents suppléments consacrés aux nations sous-marines. En effet, une seconde partie est consacrée à l'Empire du Corail et nous propose de découvrir les secrets de la République ainsi que les changements qu'elle a connus suite aux événements narrés dans les romans *Projet Domination*. Elle complète les romans et *Univers*, et donne enfin au MJ des clés de compréhension des différents complots en cours sous les océans, ainsi que des manigances des Généticiens, en particulier celles de Nisalia.

En plus des éléments de background, cette partie comporte un chapitre sur les différents types de coraux, qui inclut leurs caractéristiques techniques et les effets qu'ils génèrent. Y figure également un paragraphe sur la nouvelle « profession » d'*Empathe*, ce qui permettra aux joueurs d'incarner un PJ de ce type, ainsi qu'un catalogue de matériel, de sous-marins, d'armures et de créatures spécifiques à la République.

Pas de scénario ?

Tout comme *Univers*, ce nouveau supplément n'inclut pas de scénario, malgré l'attente, en particulier, de celui qui devrait conclure la campagne *Polaris* ; absence somme toute fort logique puisque seul le début de cette campagne vient d'être réédité dans le *Recueil de scénarios*. Pour autant, ça ne gâche absolument pas le plaisir de *République de Corail*, qui est une vraie mine d'or et un supplément indispensable pour les MJ de *Polaris*.

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre à couverture rigide de 148 pages N&B + un cahier de 8 pages couleur

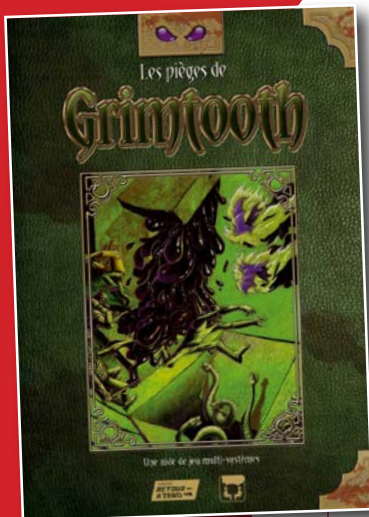
Prix constaté • 32 €

J'aime :

- + Une description très complète de la République.
- + Un univers en évolution : les événements de *Projet Domination* sont explicités, avec leurs conséquences.
- + Les coraux et leur lien avec les humains.

J'aime moins :

- L'absence de scénario lié à la campagne et au complot de Conscience.



SUPPLÉMENT INDÉPENDANT (VF)

LES PIÈCES DE CRIMTOOTH 3.0

It's a trap !

Grimtooth, ce nom résonne comme une évidence pour les plus anciens des rôlistes. Voilà que cette compilation de pièges vicieux et mortels, créés par l'esprit retors d'un jeune Américain alors que *Dungeons&Dragons* était encore édité par le mythique éditeur T.S.R., revient sous une forme compilée, et en français.

Les pièges sont en général les grands oubliés des scénarios médiévaux fantastiques, souvent considérés comme l'héritage archaïque d'une conception dépassée de la construction d'aventures au cœur de donjons depuis longtemps délaissés. Pourtant, tout le monde se rappelle de la scène d'ouverture mémorable d'*Indiana Jones, les aventuriers de l'arche perdue...*

Architecture et scénario

Si, à l'origine, les pièges de Grimtooth n'étaient que des machines vicieuses à tuer les aventuriers, cette nouvelle édition française a pris le parti de rendre tout cela jouable. Chaque piège est envisagé comme un moteur d'intrigue, comme un élément important de l'histoire, justifiant les efforts faits pour concevoir une telle machine à tuer. Mais, contrairement à l'original, les pièges ne sont pas d'inoxorables engins à broyer de l'aventurier, au contraire. Ils demanderont de l'astuce, de la perspicacité, de la patience et de bonnes capacités d'analyse, mais les personnages pris en leur sein peuvent les déjouer et en sortir vivant. Et grandis.

En réalité c'est là que se situe tout l'attrait de cette version française « remasterisée » : elle offre du matériel jouable.

Évidemment, au cœur d'un même scénario (ou d'une même campagne), les probabilités pour qu'un MJ ait besoin des 101 pièges décrits dans l'ouvrage sont faibles, mais peu importe : chaque piège est une histoire à lui seul, et de sa seule présence peut émerger directement tout un scénario et de multiples séances de jeu... et, qui sait, peut-être une scène mémorable.

Il est aussi à noter que l'ouvrage contient un nombre non négligeable de pièges inédits, créés pour l'occasion par Géraud G, Jérôme Larré, Emmanuel Roudier, Laurent Séré et Kristoff Valla, ainsi qu'un sympathique petit scénario, donjon très *oldschool* mais avec une personnalité certaine par Nicolas Dessaux, auteur du *Dodécaèdre* et de systèmes clonant le vénérable ancêtre – celui où les Donjons étaient habités de Dragons, comme *Épées et Sorcelleries*. On trouvera aussi trois parties techniques : les données techniques pour *Dungeon World* (autre jeu de l'éditeur), pour *Tunnels&Trolls*, *Donjon de Clinton*, ainsi que de quoi convertir le tout en D20, D6 ou en d100. Cette partie un peu légère a le mérite d'exister, mais elle ne constitue pas, loin de là, l'essentiel de ce supplément clairement multi-jeux.

La grande force de cette nouvelle édition de *Grimtooth* réside dans son parti pris, évidemment, mais aussi dans son ton. Ce dernier est léger, avec une petite dose d'humour qui fait de la lecture de l'ouvrage un plaisir. Au-delà de la nostalgie, cette édition 3.0 est une véritable mine d'or pour tous les amoureux de *Sword&Sorcery* ou de médiéval fantastique. De quoi redonner ses lettres de noblesse aux pièges et aux « donjons ».

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • Narrativiste
Éditions

Matériel • Livre A4 N&B,
196 pages, couverture
souple.

Prix constaté • 29 €

J'aime :

- + Le retour de *Grimtooth*.
- + Une compilation mise à jour avec des nouveautés.
- + Des pièges moteurs de scénarios.

J'aime moins :

- Les illustrations parfois vieillottes.
- Certains plans un peu confus au premier regard.

LIVRE DE BASE (VF)

VIVERE

L'univers des possibles

➔ **V**ivere, financé grâce à la plateforme *Ulule*, propose des aventures hautes en couleur dans un univers de *Space Fantasy* décomplexé.

La *Space Fantasy*, c'est l'opportunité d'arpenter les plaines sauvages d'une planète pittoresque le matin, d'embraser quelques créatures à coups de sortilèges le midi, de corriger une bande de maraudeurs à l'épée le soir avant de regagner une auberge miteuse... Pour repartir le lendemain à bord d'une navette spatiale.

Horizons lointains

L'humanité, affaiblie (moins de 200 millions d'âmes), a quitté sa planète originelle, Primasia, pour fuir un cataclysme à grande échelle. Elle se relève à peine et survit sur une quarantaine de planètes. Ce retour en arrière et la présence malgré tout d'artefacts technologiques, souvent combinés à la magie, offrent une ambiance médiévale teintée de futuriste.

La navigation spatiale reste toutefois maîtrisée et bien organisée. Des liaisons entre les différents systèmes planétaires ont été mises en place à travers des stations spatiales et des navettes assurent les trajets entre les planètes les plus proches.

La mécanique

Vivere est très agréable à la lecture, grâce à sa maquette aérée, au style et aux illustrations homogènes et d'excellente qualité, permettant de bien saisir l'ambiance. Le système de jeu est léger et classique : caractéristiques et compétences, talents spécifiques (y

compris magiques), ou dotations exceptionnelles (comme une navette). Les actions se résolvent par un jet de D100, avec évidemment le bonus situationnel.

Toutefois, et à plusieurs reprises, le jeu propose des ouvertures « narratives » où le joueur peut, par exemple, bénéficier de bonus d'interprétation. La magie fait également la part belle à la liberté de création et d'interprétation. C'est donc un système qui s'adresse à des joueurs ayant un peu de bouteille, ou tout du moins à un MJ qui puisse encadrer l'ensemble et improviser autour.

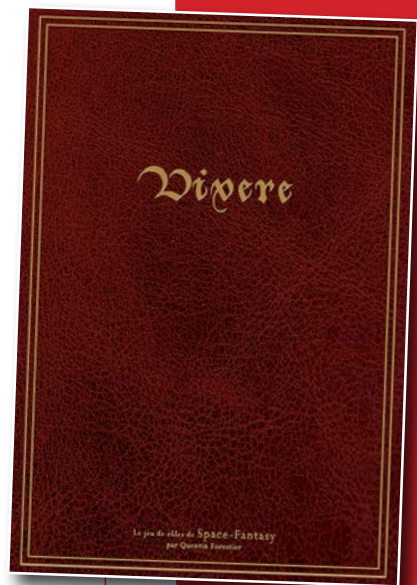
Les ambiances de jeu

Qu'ils apprécient l'exploration de planètes encore largement inexplorées voire non répertoriées, qu'ils préfèrent les missions d'intrusion pour dérober des connaissances ou des artefacts que l'on croyait perdus, ou qu'ils se plaisent dans les missions diplomatiques, vos joueurs seront servis.

Sur ce point en effet, l'humanité est organisée autour de huit Cultes, dont les rivalités et l'arrogance causeront la perte de Primasia. Les vieux antagonismes ne sont pas oubliés, les relations entre Cultes restent complexes et tendues, et donc prétextes à des campagnes politiques.

Il est également à noter que l'écran, ainsi qu'un premier scénario, sont prévus pour septembre. Voilà de quoi attiser nos gourmandises.

Nicolas Delzenne



Fiche technique

Éditeur • iblitz Corporation

Matériel • Livre de 104 pages couleur

Prix constaté • 25 € (8 € en PDF)

J'aime :

- Les possibilités de jeu.
- Les illustrations.
- On va à l'essentiel.

J'aime moins :

- Le manque d'information sur les factions.
- Une feuille de perso tristounette.



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Matériel • Livre couleur
couverture souple à rabat de
168 pages

Prix constaté • 20 €

J'aime :

- + Les mises en situations et les exemples.
- + Les conseils pour la construction de cadres.
- + Les éléments pour dynamiser la partie.

J'aime moins :

- Certains conseils trop génériques.
- Le *dé-traqué* dont la plus-value ne me semble pas évidente.

FIASCO | SUPPLÉMENT (VF)

FIASCO ASSURÉ

Pour quelques losers de plus

Vous aimiez faire souffrir vos personnages, et encore plus ceux de vos pote d'infortunes ? Je sens que vous allez prendre votre pied avec ce nouveau supplément pour *Fiasco* !

Et... Action !

En cinq ans, depuis la sortie de *Fiasco*, les joueurs ont eu le temps de s'accaparer le jeu et d'y intégrer leurs règles persos, de développer des cadres variés permettant presque toutes les ambiances (même medfan, si si). Il était donc grand temps de faire une compil de tout ça et d'offrir aux joueurs un petit guide pour les parties de *Fiasco*. Car il faut dire que c'est un jeu qui déconterance (ceux l'ayant occulté, découvrez *Fiasco* dans la chronique du CB3).

Si nombre des conseils sont transposables à tous les JdR, certains, spécifiques, renforcent l'aspect cinématographique du jeu et la notion de cinéma prend toute sa dimension ici. On apprend notamment comment intégrer des *flashbacks* pour dynamiser l'action, l'importance des plans de coupe qui apporte de la profondeur aux scènes et, surtout, comment le rembobinage permet d'éviter les scènes ratées. Autre élément intéressant, l'exemple sur la stratégie des dés, ou comment amener les joueurs à choisir le dé qui nous arrange.

Le chapitre consacré aux variantes laisse quant à lui un goût mitigé. Par exemple, la variante du *dé-traqué* doit amener de l'imprévu par une sorte de « joker » (choix de la couleur du dé, monologue, *flashback*...), mais ces

possibilités sont déjà prévues dans le livre de base. En conséquence, une part d'aléatoire qui imposerait une impro commune à tous me semble toujours manquante. Mais tant que l'histoire est bonne, le but est atteint.

T'as envie de jouer où, mon pote ?

Le point fort du supplément réside dans les conseils pour créer des cadres. Ballast du jeu, le cadre est le point le plus essentiel pour construire une histoire passionnante et endiablée et il était nécessaire d'avoir des indications concrètes pour orienter les joueurs en mal d'inspiration. Car, au travers des conseils (comment donner de la couleur à vos objets ou encore concevoir des besoins qui pousseront les PJ du haut de la falaise), des tas d'idées jaillissent.

Les nouveaux cadres présentés sont hauts en couleurs et mettent en pratique les conseils distillés juste avant. Vous rêvez de faire un remake d'un *Can't buy me love* version foireuse, de l'épopée déjantée de Raoul Duke au travers de Vegas, ou de vivre le joyeux bordel de *Quatre mariages un enterrement* ? Vous trouverez votre compte dans les cadres fournis, et plus encore !

Ces éléments auraient vraiment trouvé leur place dès le livre de base car ils apportent un vrai plus au jeu. En conséquence, *Fiasco Assuré* se place en must-have dont je recommande fortement la lecture par l'ensemble des joueurs (pas seulement par le guide – des infos sont spécifiquement dédiées à celui-ci, à ce propos) avant de commencer votre première partie.

Géraud G.



POLARIS | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

GUIDE TECHNIQUE

Passe-moi la clé de 12 !

La gestation du bestiau fut longue : cinq ans au bas mot. Mais le voile enfin, paré de son illustration de couverture qui a, dès le début, suscité des interrogations tant l'armure de plongée vue par Marc Simonetti change des designs habituels dans *Polaris* ! Côté contenu, le lecteur est récompensé de sa patience : ce guide contient des tonnes de matériel, de l'équipement personnel aux navires, toutes technologies confondues, y compris azuréennes et généticiennes. On peut même se demander s'il n'y en a pas de trop ! En tout cas, aussi bien MJ que joueurs y trouveront leur compte, avec de surcroît de très belles illustrations. À noter, la présence d'archétypes de personnages présentés dans un superbe cahier en couleur. Un élément important : ce guide revient sur de nombreux points de règles du livre de base, qu'il modifie de façon parfois conséquente dans le but de clarifier et surtout d'équilibrer le jeu. Les points techniques restent cependant largement optionnels, ce qui constitue l'une des forces des règles de *Polaris*. Doté d'un bel index du matériel, ce *Guide technique* est une vraie réussite.

Marc Sautriot

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre à couverture rigide de 376 pages (dont 16 en couleur)
Prix constaté • 44 €



FRIDAY NIGHT ZOMBIE | CAMPAGNE (VF)

à CŒUR MORT-VIVANT RIEN D'IMPOSSIBLE

Pas de prise de tête

Après la lecture du livre de base, je languissais de voir comment les PJ seraient amenés à enquêter en profondeur sur les causes des vendredis endiablés. Cette campagne offre aux PJ l'opportunité de vont partir à la poursuite d'un ex-ambassadeur qui en sait long (ou pas en fait). Ils le pourchasseront aux quatre coins de la ville dans un chassé-croisé avec des agents russes pas très doués, des Chinois guère meilleurs et des militaires à l'intelligence douteuse. Les scénarios alternent enquêtes (courtes, aux liens pas si évidents) et dévouloirs (souvent longs et parfois un peu trop improbables, comme la destruction totale d'un lycée et de ses élèves, mais toujours marrants). Les scénarios peuvent être joués séparément, mais certains épisodes sont trop « bourrins » pour être intéressants hors mode campagne. Mais, après tout, c'est aussi le but assumé de FNZ, de fournir un divertissement sans prise de tête. Pari réussi ?

Géraud « myvvyrian » G.

Éditeur • JdR Editions
Matériel • Livre A4 couleur de 58p
Prix constaté • 18€



MOURBLADE | SUPPLÉMENT (VF)

L'ŒIL DU SORCIER

Magie pour Jeunes Royaumes

Passé le remplissage descriptif utile mais peu passionnant à propos de la spécificité d'être sorcier dans les Jeunes Royaumes, ce supplément de règles et de background remplit parfaitement son rôle, à savoir offrir au MJ et aux joueurs (sous la gouverne du premier) de nouvelles options de jeu. Alchimie, nécromancie, magie des rêves, enchantements, sorcellerie lunaire, magie des bêtes, automates et démonologie, tout y est. On appréciera particulièrement la nécromancie et les règles pour le retour à la vie, qui apporte un côté résurrection de Khâl Drogo (où comment retourner à la vie sans que ce soit la fête du slip) à ce type d'événement inévitable sur de longues campagnes. La magie des rêves sera à réserver aux MJ (trop de possibilités !), tout comme le chapitre final donnant toutes les bases pour voyager dans le multivers (champions éternels s'abstenir !).

Damien Coltice

Éditeur • Département des Sombres projets
Matériel • Livre A4 couleur de 160 pages
Prix constaté • 39 €



DONJONS & DRAGONS | SCÉNARIO (VO)

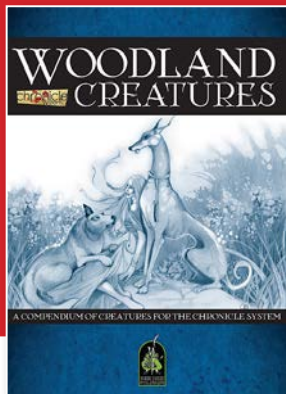
eye of the dragon

Un rétro plaqué or pour rôlistes fortunés

Quel donjonneux ne connaît pas les mythiques *Rahasia* et *Pharaoh* (par Tracy et Laura Hickman) ? Publiés à l'origine par Daystar West en 1979, vous les connaissez certainement sous la forme des modules B7 et I3 édités par TSR quelques années plus tard. Une troisième aventure était annoncée : *Eye of the Dragon* (EotD), un scénario pour niveau 5-6 où les PJ, de retour après cinq ans de guerre, voient leur château occupé par un ennemi inconnu... Embauchés par TSR, les Hickman se consacrent alors à *Dragonlance* (on y retrouve certains éléments d'EotD) et seule la couverture est produite. 35 ans plus tard, à partir des notes et des plans d'époque, l'aventure est finalisée et un tirage limité à 38 exemplaires incluant une couverture d'origine voit le jour. Vendu pour la « modique » somme de 1250\$, il était dispo à la GenCon 2014. Dommage qu'un tel mythe reste inaccessible au commun des rôlistes.

GG

Éditeur • Tracy et Laura Hickman / Daystar West
Matériel • 48 pages volantes avec couverture souple
Prix constaté • \$1250 (!)



SIFRP & TRÔNE DE FER | SUPPLÉMENTS PDF (VO)

chronicle system

Sans plus...

Ayant clairement annoncé son souhait de permettre l'utilisation du moteur de *Trône de Fer*, le JdR pour d'autres cadres que Westeros, *Green Ronin* est donc passé à l'acte en publiant deux PDF au logo « *Chronicle System* ». *Out of Strife*, *Prosperity* s'intéresse au patrimoine déjà existants ou en en ajoutant de nouveaux étrangement absents du livre de base tant ils étaient évidents. *Woodland creatures*, quand à lui, propose un bestiaire varié en s'affranchissant quelque peu du canon de l'œuvre de G.R.R Martin tout en restant très raisonnable dans les délires, nécessité de compatibilité oblige. Après lecture, je reste mitigé. Puisque je les ai, autant les utiliser. Néanmoins, l'investissement, aussi léger soit-il, en vaut-il la peine ? Et ce, d'autant plus qu'on trouve une bonne partie des contenus légalement en fouinant un peu sur les forums de *Green Ronin* ? Alors disons qu'à moins d'être complétiste, vous pouvez faire sans. Et, qui sait, une compilation sortira peut être un jour...

Philippe Rat

Éditeur • Green Ronin
Matériel • PDF de 35 pages N&B
Prix constaté • environ 4 € chaque.



LEAGUES OF ADVENTURES | ECRAN/KIT DE DECOUVERTE (VF)

kit de decouverte

Basic Rules

Pour commencer, passons rapidement sur l'écran, au format désormais habituel, qui remplit bien son office. Le côté joueurs illustre correctement, sans plus, le thème du jeu. Deux aventures combleront les manques du livre de base : *Le plateau des hommes-singes* n'est tout au plus qu'une péripétie lors d'un voyage africain en ballon. *Les Dragons de Londres*, en revanche, devraient beaucoup plaire aux fans des savants fous d'*Adèle Blanc-Sec* et aux amateurs de gros calibres qui tâchent. Maintenant, traduire un kit de découverte après un jeu complet a de quoi surprendre. Une sélection de quelques bonnes feuilles des *Globe-trotters' Guides* était plus attendue. Néanmoins, l'idée n'est finalement pas si mauvaise : non seulement un résumé des règles est toujours utile en jeu mais, en plus, ce « tout en un » permet de se faire une bonne idée du jeu à moindre coût. Malin !

PR

Éditeur • Sans-Détour
Matériel • Écran couleur et livret N&B
Prix constaté • 22 €

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



black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2014, Paizo Inc.
Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC.
Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All
Rights Reserved.



paizo.com



JEUX DE CARTES (VO, VF)

PATHFINDER ADVENTURE CARD GAME

Skull & Shackles

Bon, je ne vais pas vous refaire le topo sur ce qu'est le jeu de cartes Pathfinder. Si vous avez passé le début de l'année dans une grotte, faut vous remettre à niveau. Je suis là pour tout vous dire de ce nouvel opus. Et croyez-moi, il y a beaucoup à en dire.

Fiche technique

Éditeur • Paizo (VO) et Black Book Éditions (VF, à paraître)

Matériel • Boîte de 500 cartes.

Prix constaté • 59.90 €

Tout d'abord, un peu d'honnêteté. J'ai joué « seulement » les cinq scénarios de base (oui, le jeu contient désormais cinq scénarios de base au lieu de trois dans la boîte précédente) et les deux premiers de la campagne. Mais je pense être armé pour vous le présenter en détails.

Les règles, rien que les règles

Pas de grand changement ici, mais plutôt des précisions. Les cartes révélées ont droit à leurs petites précisions et les cartes qui squattent le dessus du paquet (comme l'éboulement de l'aventure précédente), plus nombreuses dans celui-ci, bénéficient d'un paragraphe entier.

Tout est définitivement plus clair, hormis un petit truc qui me chagrine : les tests nécessaires pour recharger un objet/bénédiction/sort/etc. sont maintenant partie intégrante de la carte et n'ont plus droit à leur petit cartouche spécifique. Ce qui fait que des fois, on l'oublie. C'est un peu dommage.

Évidemment, on trouve aussi les règles sur les bateaux. Elles tiennent sur une seule page et sont exhaustives : dommages structuraux, pillage des navires adverses, abordage, tout y est. Sans entrer dans les détails, sachez que tous les bateaux fonctionnent de la même

façon : ils offrent un bonus plus ou moins intéressant que l'on déclenche en défaussant une carte du paquet de bénédiction. Il ne faut donc pas en abuser !

Les personnages

On trouve de nombreux nouveaux personnages dans cette aventure : alchimiste, duelliste, pistoler, oracle, etc. Tous ne semblent pas d'un intérêt égal (le duelliste, un pirate émérite qui protège des dégâts causés au bateau, est un must et fait pale figure face à la sorcière) mais qui sait ce que nous réserve la suite de la campagne ? Disons que pour combattre sur un bateau, il vaut mieux posséder un harpon ou un tromblon plutôt que des bonnes intentions. Les personnages déjà présents dans *L'Eveil* voient leurs pouvoirs légèrement modifiés pour ne pas lasser ceux qui voudraient continuer dans la même voie. Et c'est sans parler des classes hybrides (prêtre-guerrier et magus) qui combinent astucieusement combat et magie. Bref, vous n'aurez que l'embaras du choix !

Les rencontres

Là, rien à dire, l'auteur a fait un sacré boulot pour nous dépayser. Entre les rencontres qui ont toutes plus ou moins trait à la mer (requins, dragons marins, pirates, crabes géants et le retour de la charmante harpie qui m'a bien cassé les





bonbons durant l'aventure précédente), et les alliés qui ont tous au moins un bandana ou une jambe de bois, on est tout de suite dans l'ambiance. Et les objets ne sont pas en reste : astrolabe, sort qui permet de faire flotter un objet, coquillage dans lequel on entend la mer, sabre et pistolet, on ne sait que choisir. Mais ce sont les barrières qui sont les plus innovantes. Nombreuses sont celles qui font intervenir tout le groupe : il faut empêcher un incendie de se propager sur le bateau, combler une brèche ou rattraper un homme qui va tomber à la mer. Là, je vous parle des problèmes, mais on trouve aussi des quêtes communes de chasse au trésor où chacun peut tirer son épingle du jeu.

L'aventure

Autant dire qu'au début du jeu (donc au moins durant les sept premiers scénarios), on est dans du classique : abordage, exploration d'îles sordides (cannibales, maudites, etc.) mais aussi maisons de passe, bars, tavernes. Vous devrez combattre requins, boucaniers et autres capitaines pirates. Et je vois que la prochaine aventure parle de morts-vivants et de tête coupées animées. Ah, je crois que mon prêtre-guerrier va trouver

à qui parler. La difficulté semble pour le moment assez bien dosée, c'est-à-dire plus compliquée que dans l'aventure précédente. C'est surtout dû à des lieux aux règles bien flippantes (l'île qui oblige à combattre un requin au début de chaque tour est un cauchemar pour les personnages de bas niveau). Mais aussi tôt dans la campagne, on ne peut jurer de rien. Notez que vous pourrez vous constituer au fur et à mesure une flotte de bateaux, mais que vous ne pourrez en utiliser qu'un par scénario.

En conclusion

Même si *L'éveil du Seigneur des runes* est la campagne mythique de *Pathfinder, Skull & Shackles* a tout pour devenir une aventure épique et passionnante comme on les aime. Le niveau de difficulté est, pour le moment, similaire à celui de la première, le butin collecté sur le bateau étant compensé par sa relative fragilité et par des lieux aux règles spéciales assez corsées. Si la fin de *L'éveil* avait été un peu décevante, surtout à cause de scénarios très peu innovants, l'auteur nous prouve aussi qu'il a su apprendre de ses erreurs. Et c'est tant mieux !

Croc

Et le bateau, dans tout ça ?

Ben oui, parce que, quand même, on est sur un bateau, oui ou non ? La réponse c'est plutôt oui et non. Même si le jeu est un jeu d'ambiance, il faut bien avouer que la présence du bateau dirigé par les joueurs est résolue on ne peut plus abstraitement. Le bateau commence chaque scénario ancré ou à flot. Quand il est ancré, pas de souci : il se trouve sur un lieu et n'en bouge pas. Il peut être utilisé par tous les joueurs qui s'y trouvent. Mais c'est quand il est à flot que ça devient curieux : il est en possession de chaque joueur au début de son tour. Même si les joueurs ne sont pas ensemble. Ça donne donc bien l'impression d'un bateau « téléporteur » qui se déplace au gré des joueurs entre les différents lieux. C'est un peu bizarre à vrai dire.

J'aime :

- ✦ Des règles plus claires
- ✦ Le dépaysement.
- ✦ La continuité possible avec *L'éveil*.
- ✦ L'innovation globale.

J'aime moins :

- Un bateau abstrait.
- Des persos pas tous d'un intérêt égal.



JEU DE PLATEAU (VF)

mace wars

Du Magic tactique

Vingt ans que Magic a révolutionné le monde du jeu... Vingt ans que certains optimisent leurs decks...

Vingt ans que certains jouent de façon abstraite et calculatoire sans réelle immersion dans un univers.

Et voilà que débarque Mage Wars, un jeu de plateau tactique dans lequel on incarne des lanceurs de sorts.

Fiche technique

Éditeur • Asmodee

Matériel • Boîte contenant cartes, tuiles, plateau, grimoires

Prix constaté • 60,00 €

AsmoCore

Déçu de ne pas avoir encore de « vrai » jeu ameritrash de la part de la maison d'édition *Space Cowboys* avec l'équipe de choc qui la constitue, mais du coup soulagé qu'*Asmodee*, via son entité *Marabunta*, propose encore du gros coregame qui sent bon sous les bras, même si ce n'est qu'une traduction (du magicien de la trad Sandy Julien qui officie chez *Edge Entertainment* habituellement). *Mage Wars* pèse son poids et vous aurez de quoi jouer quatre types de magiciens avec tout leur matos. Beaucoup de cartes de sort, des marqueurs dans tous les sens, deux plateaux de gestion, des dés, deux grimoires et un plateau de jeu. Ce dernier représente l'arène dans laquelle les deux magiciens vont s'affronter. Vous ferez évoluer de façon orthogonale sur les 12 cases votre personnage représenté par une carte. Ce plateau va aussi accueillir les créatures que vous invoquerez, les murs qui feront obstacle aux déplacements et au ligne de vue.

AsmoTrash

Mais avant tout, même si l'auteur vous propose une partie d'initiation pour entrer en douceur dans la violence inter-mages, il vous faudra constituer votre deck de sorts suivant votre spécialité. Elles sont au nombre de quatre avec chacune ses capacités : le Maître

des bêtes est accompagné d'un petit animal et n'a pas peur de rentrer dans le lard (de son adversaire, pas de son familier), le Mage-Guerrier peut recycler des malédictions et passer des pactes avec des démons, la Prêtresse se voit récompensée pour son altruisme et a la possibilité d'annuler des états sur une créature, et le Sorcier puise son énergie d'une autre dimension. Suivant votre choix, la construction du deck se fera en fonction de contraintes pré-établies et vous n'aurez pas le droit d'inclure plus de six exemplaires d'une même carte de niveau 1 et 4 exemplaires de niveau 2 et supérieur. Tout cela dépendra des points de sort de votre magicien.

Le magicien est défini par ses points de vie et son armure, sa focalisation qui permet de récupérer de l'énergie magique (sachant qu'il commence à combattre avec 10 points), et son score d'attaque.

Pour vous y retrouver, les sorts sont classés en différentes catégories dont certaines qui ne sont pas accessibles à tout le monde : Il y a des sorts d'équipement, comme des baguettes, armes et armures, des sorts d'incantation, des sorts de conjuration, des sorts de créature, des sorts d'attaque et des sorts d'enchantement. Une autre classification, intitulée *Domaine*, permet de mieux les définir. Par exemple, le maître des bêtes est formé au domaine de la nature.



La mécanique de base est plutôt simple, les joueurs jouent leurs créatures de façon alternée. Une créature peut, lors de son activation, faire une action de déplacement et une action rapide (qui peut être remplacée par une autre action de Déplacement) OU une action Complexe. Sachant que, pour un tour donné, il y a une première et une deuxième phase de lancement rapide qui permet de lancer un sort Rapide au choix. À cela vient se greffer tous les effets et états provoqués par les sorts et créatures, qui viennent perturber le bon déroulement d'une action. Les attaques sont simples à résoudre et s'effectuent avec des dés d'attaque qui présentent des faces avec ou sans dégâts et, éventuellement, des critiques qui ignorent les protections de l'adversaire. Juste avant la résolution, le défenseur pourra tenter d'esquiver.

AsmOnemoretime

Vous en rêviez, Asmodee l'a fait. Enfin, la traduction... Un bon jeu ameritrash

bien de chez eux là-bas. Construire son deck sans avoir besoin de dépenser des milles et des cents, voir évoluer son mago, tenter de prendre les bonnes décisions tactiques et voir concrètement la réalisation physique de vos actions à un petit quelque chose de jouissif et d'abouti. Ne vous laissez pas rebuter par la profusion de matériel et la quarantaine de pages du livret de règles, la mécanique de base est simple. Ensuite viennent s'ajouter différents paramètres complétés par vos sorts et vos actions.

Foncez !

A titre indicatif, deux extensions sont déjà prévues sous forme de recueils de Sorts avec des portfolios supplémentaires, des jetons et des sorts en double.

Ah ! On me dit à l'oreillette qu'un autre coregame devrait être dispo pour Essen, donc mi-octobre chez Marabunta : *Hyperborea*, ça sonne déjà bien !

Farid Ben Salem

J'aime :

- ✚ Jouer des magiciens.
- ✚ La représentation tactique physique.
- ✚ Le suivi qui déjà lancé.

J'aime moins :

- ✚ Faut faire de la place dans sa ludothèque !



DU WIZKIDS POUR LES RÔLISTES

Les nouveaux sets Pathfinder et... Dungeons & Dragons !

C'est la rentrée des classes... Et pas n'importe laquelle puisque Wizkids, qui fabrique les plus belles figurines prépeintes du marché, propose désormais des sets de figurines pour les deux célèbres concurrents, Dungeons & Dragons (D&D) et Pathfinder (PF). Diaporama.



Les figurines gargantuesques de *Wrath of the Righteous* et *Reign of winter* : Deskari et le dragon blanc.



Mauvaise nouvelle pour les classes moyennes et les étudiants (dont nous faisons souvent partie, nous, les rôlistes) : il y a désormais deux gammes de figurines prépeintes donjonnesques sur le marché ! Double dose, double trou dans le portefeuille !

Tradition Pathfinder

Depuis notre dernier article sur le sujet, deux sets sont sortis. Le premier, *Wrath of the Righteous* (La Colère des Justes), est dédié à la campagne du même nom et s'avère très versatile du fait de son

thème : les démons. Une grande partie des démons du jeu sont présents, du *Balor* à la *Marilith* en passant par quelques pièces de toute beauté comme la magnifique *Suicide demon*. On est dans l'efficace, donc, avec le démon *Deskari* en figurine gargantuesque (la moins esthétique depuis que *PF* s'est lancé dans l'aventure de la prépeinte).

Le second set est lui aussi dédié à une campagne : *Reign of winter*. Si vous ne souhaitez pas jouer cette campagne, elle s'avérera moins utile et générique. Pour autant, c'est un magnifique set, avec une qualité visuelle supérieure à *Wrath of the*



Suicide demon



On ne dirait pas, mais cette fig transparente est sublime !



Marilith





Drizzt (pack iconique)

Un flagelleur mental !



Drizzt en invisible



Wizkids va proposer d'autres sets de figurines non aléatoires pour *Tyranny of dragons*, à base de dragons notamment, comme cet avatar de Tiamat, qui fait franchement saliver !

Righteous. Sans vouloir déflorer la campagne [Spoiler alert], on trouve aux côtés des guerriers du froid (très beaux), de Baba Yaga et d'un putride ver-qui-marche des soldats russes du début du siècle dernier (assez réussis en plus), pas mal d'animaux (pour le coup, c'est générique), un monteur de dragon (ah... *Dragonlance*) et un dragon blanc Gargantuesque vraiment impressionnant (l'image ci-contre ne lui rend pas hommage, de face, il est sublime).

Originalité, ce set s'accompagne de deux figurines de taille TG vendues à part (elles ne tenaient sans doute pas dans les boîtes normales), un centaure géant à six pattes qui a une certaine classe et le classique ver des glaces, ci-contre.

Le retour de D&D !

Après que *PF* se soit largement inspiré de *D&D*, c'est désormais au tour de *D&D* de s'inspirer de *PF*, puisque le premier set *D&D*, dédié à la campagne *Tyranny of Dragons*, est vendu sur le même principe que *PF*, à savoir une *case* comportant 32 boosters et une grosse fig. Tant mieux, car en achetant la *case*, il y a très peu de chance de passer à côté des 44

figurines qui composent le set (99% de chance) !

Tyranny of dragons présente des adversaires que l'on peut qualifier de génériques, donc de l'utile (de l'orc au goblin en passant par l'ogre mage). On trouve dedans plusieurs dragons (ça change de *PF* de ce point de vue-là) mais, malheureusement, ils ne sont pas aussi jolis qu'attendu. Et puis les dragons métallique en couleur « jouet métallisé », ce n'est pas le top... Et c'est malheureusement le cas de la figurine Gargantuesque, un dragon d'airain. Ici, la sculpture et la peinture sont d'une qualité sensiblement inférieure à celles de *PF*, et on espère donc que les prochains sets, comme *PF* en son temps, s'amélioreront sensiblement !

Mais ne boudons pas notre plaisir, ce set propose une nouveauté très originale : proposer des versions « invisibles » des personnages iconiques (lesquels sont disponibles par ailleurs dans un pack de six figurines non-aléatoire).

Vous l'avez compris, *D&D* a un peu de chemin à parcourir pour refaire son retard sur *PF*, mais tous les espoirs sont permis !

Damien Coltice



Ci-dessus, le ver des glaces, qui fait partie du pack de 2 figurines de taille TG pour *Reign of winter*.

LES SENTINELLES

Les super-héros à l'heure de la Grande Guerre

Pour les Américains, les super-héros sont nés juste avant la Seconde Guerre Mondiale – dans la foulée de la Crise de 1929. Mais en Europe, des surhommes s'affrontaient déjà dans les tranchées de la Grande Guerre. C'étaient les Sentinelles...

Éditée par Delcourt, la bande-dessinée *Les Sentinelles* est l'œuvre du scénariste français Xavier Dorison (*le Troisième Testament*, *Long John Silver...*) et du dessinateur argentin Enrique Breccia (*la Vida del Che*, *Swamp Thing...*). Mais alors, pourquoi parler de cette œuvre – qui n'a rien d'américaine – dans le Coin des Comics ? Pour deux raisons : elle met en scène des personnages très semblables à des super-héros et, en ce centenaire de début de la Grande Guerre, comment aurions nous pu faire l'impasse dessus ?

La fleur au fusil

Les Sentinelles : en ce début de 20^{ème} siècle, tel est le nom que l'armée française donne à certains de ses soldats, fruits d'expériences destinées à créer une élite guerrière dominant les champs de bataille d'Europe et d'Afrique du Nord. Inventeur d'une pile au radium révolutionnaire, Gabriel Féraud est incorporé dans les rangs français alors que débute la Grande Guerre. Mutilé dès sa première bataille puis équipé de membres mécaniques à la force surhumaine alimentés par sa propre invention, il devient Taillefer : le premier d'un nouveau genre de Sentinelles. Avec Djibouti (un légionnaire vétéran appartenant à la première version du projet et dont les capacités physiques sont augmentées par des drogues) et Pégase (un aristocrate équipé d'un jet-pack révolutionnaire), il écume dès lors les tranchées – de la Marne à Ypres, de Verdun aux Dardanelles – afin de renverser le cours de la guerre à la tête

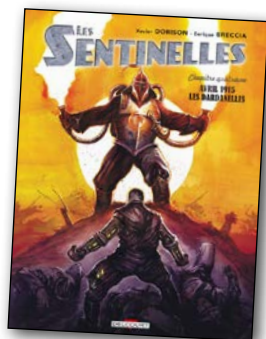
de ses hommes et ce, même si l'adversaire compte lui aussi prendre l'avantage en créant ses propres super-soldats...

Proto super-héros

Si *Les Sentinelles* ont bien leur place dans cette rubrique, c'est que la bande-dessinée – malgré son cadre particulier – convoque l'imagerie et les thèmes du genre super-héros. Rendu plus fort par des drogues de combat, Djibouti est ainsi une sorte de version pragmatique et expérimentée de Captain America. Avec ses ailes et son jet-pack, Pégase partage des points communs avec le Rocketeer. Quant à Taillefer, scientifique idéaliste blessé au combat et ne devant la vie qu'à son invention, comment ne pas y voir un Iron Man avant l'heure ? Le contexte de la Grande Guerre rappelle lui aussi que les premiers super-héros patriotiques américains se battaient contre les Nazis en 1939-45, servant même d'outils de propagande.

Du point de vue graphique, les Sentinelles portent, certes, l'uniforme, mais sont surtout reconnaissables à quelques éléments typiques des codes du *comic-book*. Taillefer porte un masque reconnaissable entre tous, l'équipement de Pégase l'identifie sans erreur, l'ennemi *Übermensch* est engoncé dans un puissant scaphandre et se bat avec un marteau de guerre, etc. Affrontements surhumains et exploits super-scientifiques ne laissent planer aucun doute : on a bien affaire à des super-héros !

La thématique posée est la suivante : des surhommes, aussi puissants





soient-ils, peuvent-ils peser sur le cours d'une guerre qui implique des milliers de soldats ou ne peuvent-ils servir, au mieux, que d'éléments de communication pour l'armée, une façon de rendre le conflit glamour en rassurant les politiciens et le public ? À leur échelle, nos Sentinelles ne se posent pas la question : ces soldats particuliers font de leur mieux sur les champs de bataille et doivent même parfois affronter leurs homologues du camp adverse.

Inspiration

D'une certaine façon, *Les Sentinelles* empruntent le même chemin que *la Brigade chimérique*, dans le genre radiumpunk – au point d'en être presque la préquelle. Taillefer est alimenté par une pile au radium mise au point grâce aux travaux de Marie Curie, Djibouti doit ses capacités à une drogue expérimentale (le dextral) et Pégase dispose d'un jet-pack tout à fait merveilleux-scientifique. Ainsi, un meneur de jeu de *la Brigade chimérique* – *l'Encyclopédie* et *le Jeu* pourrait aisément recycler les événements des *Sentinelles* afin de se constituer une campagne prélude, prenant place durant la Grande Guerre au cours de laquelle apparurent les premiers surhommes – des super-soldats créés par la France et l'Al-

lemagne dans une course à l'armement rétrofuturiste du plus belle effet !

Dans le même esprit, *Godlike* met en scène des super-héros combattant sur le front de la Seconde Guerre Mondiale, dans une ambiance des plus mortelles (les pouvoirs ne protègent pas toujours des balles ou des mines...). Un simple décalage temporel de ce pitch et *Godlike* peut s'utiliser dans le contexte des *Sentinelles* – tout aussi imitoyable et meurtrier.

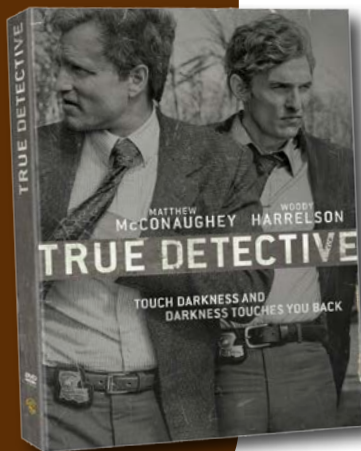
Si le meneur de jeu souhaite recycler les personnages et histoires des *Sentinelles* mais sur un ton plus pulp, plus aventureux, *Spirit of the Century* est un jeu tout indiqué. Bien qu'encore jeunes, des Centurions mentant sur leur âge peuvent intégrer les rangs de l'une ou l'autre armée et les Centurions noirs constituer une opposition secrète, manipulant les états-majors ou procédant à de viles expériences sur les Poilus... De la même façon, le système *Ubiquity* qui motorise tant *Leagues of Adventure* que *Hollow Earth Expeditions* (*Les Sentinelles* faisant d'ailleurs le lien entre les périodes de ces deux jeux) peut tout à fait servir à mettre en scène des super-soldats de la Grande Guerre dans un esprit plus léger que celui de la bande-dessinée.

Romain d'Huissier

Bientôt sur vos écrans ?

Les Sentinelles est une bande-dessinée très ambitieuse dont trois tomes sont déjà parus (le quatrième sortant en octobre 2014) et dont le succès a même mis en branle un projet d'adaptation cinématographique, réalisée par Julien Mokran (surtout connu pour ses courts-métrages léchés) et produite par Alexandre Aja (qu'on ne présente plus). De nombreux *artworks* ont d'ailleurs déjà été produits et suscitent l'espoir qu'un film aussi prometteur parvienne à se monter.





BLU RAY & DVD

TRUE DETECTIVE

un guide pour paladins ?

Depuis la diffusion de la série événement d'HBO en début d'année, la critique est unanime, que ce soit pour louer les performances d'acteurs, l'auteur ou la réalisation. Plutôt que de se mêler au concert des analyses, souvent à coté de la plaque, du propos de la série, Casus va se pencher sur ce que vous pouvez en retirer pour la classe mal-aimée et souvent mal interprétée du med-fan : le paladin.

Fiche technique

Éditeur • HBO

Auteurs • Nic Pizzolatto,
Cary Fukunaga

Prix constaté • 29 €

True quoi ?

En deux mots, *True Detective* est une série dont le récit se déroule en une saison de huit épisodes. Sans déflorer l'intrigue, il s'agit de l'enquête de deux policiers sur la trace d'un *serial killer* en Louisiane. Le propos est classique mais le découpage du récit et la chronologie de l'enquête, la toile de fond sociale, la pensée Nietzscheenne du personnage de McConaughey et les références aux classiques de la littérature d'horreur donnent un cocktail totalement réussi.

Attention Spoiler !

Deux paladins en enfer

Nic Pizzolatto n'y va pas par quatre chemins quand il s'agit de parler de son œuvre, dans ses interviews ou ses master-class : *True Detective* n'est pas une série en nuances de gris. C'est une histoire vieille comme le monde, le combat du Bien contre le Mal. Sa vision est d'ailleurs reprise par le personnage de Cohle à la fin du dernier épisode.

Ses personnages principaux ont, comme tous les humains, des défauts : alcooliques, drogués, violents, coureurs de jupons, dépressifs chronique. Mais ces derniers paraissent dérisoires face à la perversité découverte au fil des épisodes. Leur travail, et plus particulièrement cette enquête, les ronge et, alors qu'ils font preuve d'une loyauté quasi sans faille l'un envers l'autre malgré les épreuves, leur histoire personnelle doit s'effacer devant le devoir : Cohle ne parle pas de son passé tragique à Hart avant plusieurs épisodes (et quand il le fait, c'est assez bref). Et quand Hart essaye de se confier à Cohle sur ses problèmes conjugaux, le verdict est sans appel : « *Ce n'est pas mes oignons, je n'ai pas envie d'entendre ça... on a du travail* », lui rappelle son équipier. Même entouré d'incapables ou même quand sa hiérarchie lui coupe l'herbe sous le pied, Cohle continue à faire ce pour quoi il est doué, parce que personne d'autre ne le fera.

Ces personnages ne correspondent peut-être pas à la vision du parfait blondinet avec la coupe au bol, pourtant ces deux-là font partie d'une classe qui a disparu à notre époque : celle des chevaliers blancs prêts à tout sacrifier pour que justice soit faite.

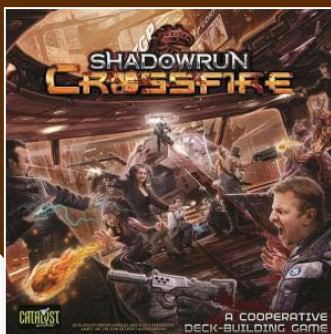
Une classe vraiment classe

Forcément, vous aussi vous êtes las des grands dadaïs qui parlent sans jamais jurer, qui donnent des leçons de morale à tout le groupe et qui ne font jamais rien de travers ? Hart et Cohle peuvent constituer de parfaits archétypes pour secouer un peu les idées reçues et redonner un coup de jeune au paladin. L'un est charismatique et diplomate, avec une belle gouaille, un peu menteur peut-être. L'autre est froid, intelligent et d'une efficacité rare quand il s'agit d'infiltrer les bas-fonds, même si il a tendance à casser un peu l'ambiance. Comme la plupart des joueurs, ils auront tendance à passer outre les lois les plus lourdes pour le fameux « *greater good* ». D'ailleurs, dans *Le village d'Hamlet* et *Le Temple du Mal élémentaire*, n'y avait-il pas déjà un paladin infiltré, fausement alcoolique et vraiment LB, Elmo ?

Inspi

En dehors ce l'angle particulier de ce papier, *True Detective* regorge d'ambiances, de personnages, de scènes et d'éléments de scénarios que vous pourrez intégrer dans tous les JdR. Comme quoi le mani-chéen, ça marche toujours !

David Burckle



JEU DE CARTES DECKBUILDING | SHADOWRUN (VO)

CROSSFIRE

Fan de deckbuilding, vous allez pouvoir enfin runner

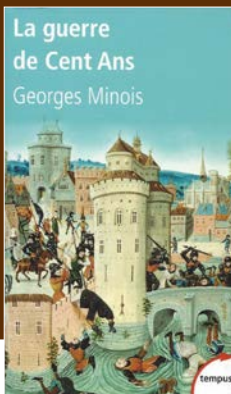
Shadowrun n'est pas le premier jeu de rôle à faire la transition du JdR vers le *deck building* (même si les illustrations semblent issues d'une époque oubliée : les années 80), puisque *Pathfinder* s'y est collé aussi il y a un peu plus d'un an. Et, comme dans ce dernier, vous allez pouvoir enchaîner les parties avec le même personnage tout en le voyant évoluer. Comme d'habitude, le Karma, après une mission, va vous permettre d'acheter des éléments sous forme d'autocollants à apposer sur la fiche de perso. Sur l'autocollant est indiqué le coût et la définition du talent. Avant cela, vous devrez choisir une race et une des quatre classes propres à *Crossfire*. La classe définira le type de résolution que vous emploieriez pour venir à bout des obstacles et des événements. C'est un jeu coopératif et il est impératif de jouer les quatre différents *runners*, quelque soit le nombre de joueurs. Vous avez tous les ingrédients pour vivre des *runs* avec des cartes et voir votre groupe de persos évoluer. Et, bonne nouvelle, des extensions sont déjà prévues et une célèbre maison d'édition devrait prendre en charge la traduction pour les *cyberfroggy*s que nous sommes...

Farid Ben Salem

Éditeur • Catalyst Lab

Matériel • Boîte contenant cartes, tuiles et autocollants

Prix constaté • 29,95 \$ (15,41 €)



HISTOIRE

LA GUERRE DE CENT ANS

Oubliez les Lannister, vive les Plantagenêts !

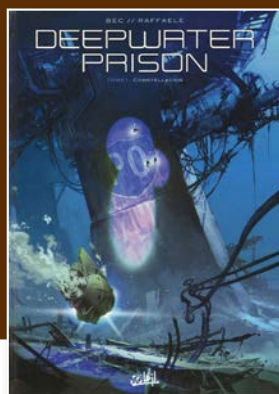
Beaucoup de rôlistes fuient l'histoire comme si c'était une espèce de kryptonite. C'est d'autant plus étrange qu'en parallèle, ils absorbent des univers qui, souvent, sont juste des décalques un peu pâlots d'ouvrages historiques. Aussi, retournons aux sources avec *La guerre de Cent Ans*. Cent seize ans de massacres et de peste qui transforment la France en un décor post-apocalyptique médiéval, où la Normandie perd 75% de sa population, où une paire de rois fous entraînent leurs pays respectifs dans l'abîme, où la chevalerie crève dans la boue et laisse la place à des armées de métier. Ce n'est certes pas bien riant, mais il y a tellement de quoi faire qu'on ne sait plus où donner de la tête. Le livre de Georges Minois présente le conflit de manière claire, vivante, avec ce qu'il faut de détails et de touches d'humour pour que le lecteur ait du mal à le poser. Mieux, tout ça coûte moitié moins que n'importe quel supplément. Alors pourquoi se priver ?

Tristan Lhomme

Éditeur • Perrin

Auteur • Georges Minois

Prix constaté • 12 €



BD

DEEPWATER PRISON

Retour aux profondeurs

Dans la catégorie des BD qui se prêtent bien à une inspiration pour le JdR *Polaris*, il y a eu *Les Aquanauts* chez Soleil, une belle enquête sombre que je vous recommande fortement, et il y a désormais *Deepwater Prison*.

Tout commence de façon un peu trop classique : un héros militaire refusant les ordres est envoyé au fond des eaux dans cette prison un peu spéciale où les conditions de détention sont plus que limites. Une héroïne poursuit un agenda politique en rapport avec un accident sur une station de pompage en haute mer... Et puis les événements s'accroissent, sortent des sentiers battus et l'intrusion du fantastique assure un destin bien prometteur à la série et une ambiance que chaque MJ de *Polaris* prendra plaisir à installer à sa table de jeu.

Damien Coltice

Éditeur • Soleil

Auteurs • Bec & Raffaëlle

Prix constaté • 18 €



ROMAN

CHRONIQUES HÉOSSIENNES

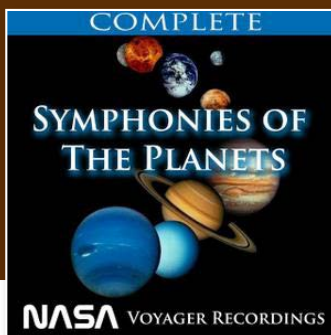
Avatar puissance dix !

Dans les années 90, bien avant *Avatar* de James Cameron, paraissait un JdR papier du nom de *Shaan*, mélangeant harmonieusement science-fiction et fantasy, le tout dans un univers rafraîchissant et exotique. Au moment où vous lirez ces lignes, la nouvelle édition du jeu, *Shaan Renaissance*, ne devrait plus tarder et c'est à cette occasion que sortent ces *Chroniques Héossiennes*.

L'ouvrage (420 pages) est une compilation de textes comprenant des romans retravaillés, agrémentés de poèmes et de nouvelles inédites. L'ensemble est divisé en deux parties typiques de l'univers, d'un côté les Héossiens, les natifs composés de neuf peuples originaux (pas d'Elfes ni de Nains !) et de l'autre les Humains, les vils envahisseurs et leur technologie. Si vous voulez vous (re)plonger dans l'univers envoûtant de *Shaan*, c'est le moment...

Cyril Rolland

Éditeur • Stellamaris
Auteurs • Collectif
Prix constaté • 25 €



ALBUM D'AMBIANCE

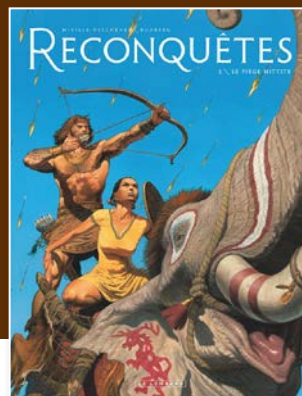
nasa voyager space sounds

Symphonie de planétoïdes

Il n'y a pas de bruit dans l'espace. C'est ce que tout le monde pense, peut-être à tort. Il y a quelques années maintenant, la NASA avait sorti plusieurs albums contenant la transcription sonore des fréquences émises par les diverses planètes que la sonde Voyager avait rencontrées lors de son périple. Tous ces sons sont désormais disponibles dans une version complète comprenant les sons issus de multiples planètes, planétoïdes et régions de notre système solaire. De la terre à Io en passant par les anneaux de Saturne et Jupiter, ce sont dix pistes de 30 minutes en moyenne qui s'offrent au MJ avide de créer une atmosphère sonore lors de ses parties de jeu SF. On y trouve de tout, des ambiances étranges et oppressantes aussi bien que des ambiances plus calmes et relaxantes. Ce ne sont pas des musiques, mais de pures ambiances qui pourront passer en arrière-plan des heures durant et donner un relief inattendu à toute aventure galactique.

Julien Dutel

Éditeur • Nasa
Matériel • Album de 10 pistes mp3, plus de 300 minutes
Prix constaté • 5,99 €



BD

RECONQUÊTES T.2

Scythes contre Hittites

En 2011, Sylvain Runberg narrait le début d'une guerre opposant les Hittites à la *Horde vivante*, une alliance de trois tribus scythes : les Sarmates, fières amazones, les Callipides, dresseurs d'éléphants et d'hypogryphes, et les Cimmériens, puissants guerriers alliés à des sorciers atlantes. Magnifiquement illustré par François Miville-Deschênes, le tome 1 nous mettait en appétit en mélangeant inspiration historique et fiction.

Après trois ans d'attente, le décor posé, on assiste enfin aux premiers affrontements et surtout à des dissensions entre les trois clans Scythes, le tout sous le regard d'une belle scribe envoyée par le roi de Babylone. Chaque camp se prépare à la grande bataille, les forces et faiblesses se révèlent. Complots, combats, décors et peuples exotiques, sorcellerie... Autant d'ingrédients que vous pourrez réutiliser dans vos scénarios après avoir dévoré cette série, prévue en quatre tomes.

Marc Sautriot

Éditeur • Le Lombard
Auteur • Sylvain Runberg (scénario) et François Miville-Deschênes (Dessin)
Prix constaté • 14,45 €



JEU DE PLATEAU

GUARDIANS CHRONICLES

Super Game

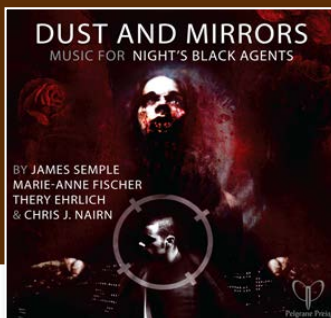
De la baston de super héros sur un plateau, qui n'en a jamais rêvé ? C'est ce que propose *Guardians Chronicles*. Un bon jeu à la mécanique vite ingérée et simple à mettre en place. Vous avez toujours voulu savoir si un costard de super mec ou nana était vraiment pratique ou ergonomique lors d'un affrontement ? Vous allez pouvoir vous en rendre compte dans ce jeu asymétrique dans lequel un joueur va incarner le terrible Professeur Skarov et ses sbires, tandis que les autres joueront la Liberty Patrol et ses quatre membres. Une phase de programmation simultanée et une phase d'activation alternée. Du grand classique, mais agrémenté de petit éléments sympathiques comme le choix des cartes Pouvoir, qui permettent de mettre en place une technique secrète, ou d'un pouvoir spécial. Le jeu typique qu'on choisit de jouer au dernier moment car très vite à mettre en place et à comprendre, sans cependant être simpliste.

Farid Ben Salem

Éditeur • Iello

Matériel • Boîte contenant cartes, tuiles, figurines, dés spéciaux

Prix constaté • 58,00 €



MUSIQUE

DUST AND MIRRORS

Vampirisme techno-symphonique

La musique pour jeu de rôles n'est pas un phénomène nouveau, mais il est tout de même rare de trouver des œuvres spécifiques facilement utilisables, ou simplement agréables à écouter. *Dust and Mirrors* est de ces albums qu'on se sent utiliser avec plaisir. Il faut dire que *Pelgrane Press* n'en est pas à son coup d'essai, avec la bande originale de la campagne *Eternal Lies* pour *Trail of Cthulhu*. L'album se découpe en 19 pistes aux thématiques variées pouvant servir bien des situations que l'on trouverait dans une partie de *Night's Black Agents*. En éliminant les quelques pistes aux thématiques « action », on pourrait même laisser la musique tourner en fond sonore pour ambiancer une partie sans se prendre la tête. On peut aussi noter la présence d'un thème musical court faisant office de générique en début de session de jeu. Il trouvera sa place à toute table utilisant de la musique pour jouer. Mais ne vous y trompez pas, la musique est utilisable pour toute partie contemporaine ou même de science fiction. Le tout pour un prix tout à fait raisonnable.

Julien Dutel

Éditeur • Pelgrane Press

Auteur • James Semple

Prix constaté • 9€ les 19 pistes mp3, dispo sur drivethrurpg.com



NOUVELLES

L'ARMÉE DES MORTS

Anthologie zombie

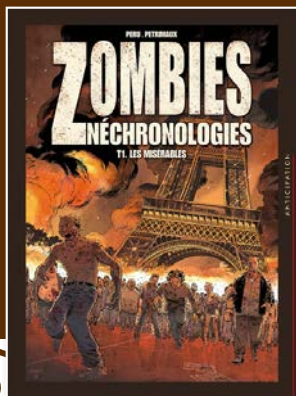
Sous ce titre racoleur qui n'a (presque) rien à voir avec le film du même nom se cache un recueil de nouvelles de 550 pages sur nos revenants préférés. Comme souvent avec ce type d'ouvrage, on a du bon et du moins bon, mais il faut reconnaître que, dans l'ensemble, les dix neuf textes présentés ici sont plutôt variés et originaux, et ce malgré le thème imposé. Les différents styles d'écritures et idées proposées (flux Twitter, point de vue zombie...) ainsi que les thèmes abordés (sentiments, religion, possession, esclave zombie...) sont suffisamment hétéroclites pour tenir en haleine à chaque fois, ce qui, il faut l'avouer, n'était pas gagné d'avance. Cela est évidemment dû à l'armée (elle était facile, celle-là) d'auteurs reconnus (M. Brooks, J. Hill, D. Wellington, J. Maberry, T. Williams...) recrutés pour l'occasion.

Cyril Rolland

Éditeur • Panini Books

Auteurs • Collectif

Prix constaté • 14 €



BD

ZOMBIES NÉCHRONOLOGIES

Hollande contre les Undeàds

Il s'agit d'un *spin-off* (une histoire à part et parallèle) de l'excellente série du même nom, scénarisée également par Olivier Péru, un des incontournables du moment en BD. C'est l'apocalypse zombie, rien de très original jusque-là. Sauf que l'intrigue débute à Paris, au Palais de l'Élysée, avec François Hollande, nommé, dessiné. En fait, le récit se développe autour de son vieux garde du corps, personnage autrement plus intéressant. La proximité géographique avec les lecteurs français que nous sommes et les spécificités du territoire et de la société française apportent un intérêt renouvelé au genre, une projection réaliste à laquelle on n'échappe pas. Enfin, le *road trip* en lui-même, s'il n'a rien de révolutionnaire, est bien écrit, bien rythmé, tout fonctionne parfaitement. Très très plaisant.

Tête Brûlée

Éditeur • Soleil

Auteur • Olivier Péru (scénario) et Nicolas Petrimaux (Dessin)

Prix constaté • 14,50 €



ROMAN

LA PATIENCE DU DIABLE

Le nouveau Chattam

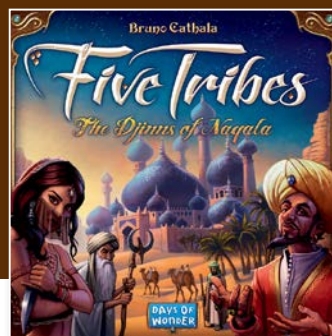
Un trafic de peau humaine découvert lors de l'arrestation d'un *go-fast*. Un criminel se faisant appeler « HPL » qui tient un journal à la couverture en peau humaine et intitulé *Necronomicon*. Un tueur un série. Des quidams qui pètent les plombs et donnent dans le meurtre de masse sous l'influence du Diable. Tels sont les ingrédients du nouveau thriller de Maxime Chattam, qui plonge à nouveau son héroïne Ludivine, une gendarme fêrue de criminologie, dans la noirceur de l'âme humaine. De livre en livre, Chattam améliore son style littéraire tout en conservant le rythme haletant de sa narration. On pourra regretter de retrouver ici un thème déjà bien exploité dans *Le Chuchoteur* de Donato Carisi, ainsi que la fin qui paraîtra téléphonée à certains. Pour autant, passé l'agréable moment de lecture, ce roman fera une excellente inspi pour les JdR d'enquête, sa thématique et certains ingrédients évoluant en particulier l'AdC.

Marc Sautriot

Éditeur • Albin Michel

Auteur • Maxime Chattam

Prix constaté • 22,90 €



JEU DE PLATEAU

FIVE TRIBES

Du calcul à la Cathala

Bruno Cathala est reconnu comme auteur de jeu en France et depuis quelques temps dans le monde entier. Si vous pratiquez le jeu de plateau, vous avez sûrement joué à l'un de ses jeux ou en entendu parler. Il aime s'associer à d'autres auteurs comme Maublanc ou Bauza, mais il est aussi très performant en solo. En l'occurrence, l'année 2014 sera certainement l'année Cathala avec un nombre de sorties à son nom impressionnant, dont *Five Tribes* chez *Days of Wonder*. Bruno a une formation d'ingénieur dans un domaine dont je n'arrive jamais à me rappeler l'intitulé, et cela se ressent souvent dans ses œuvres. *Five Tribes* n'échappe pas à la règle, un jeu de placement et de majorité avec pas mal de réflexion, appuyé par un matériel au top et une ergonomie sans faille.

Je me demande si Cathala n'était pas horloger finalement...

Farid Ben Salem

Éditeur • Days of Wonder

Matériel • Boîte contenant tuiles, meeples, cartes

Prix constaté • 54,00 €

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 !

NOUVELLE BOUTIQUE | JEUX DE RÔLE & GOODIES

Black Book

La boutique de Black Book Éditions

ACCUEIL **NOUVEAUTÉS** **PROMOS** **PDF** **FORUM**

TOUS LES PACKS PRÉCO BBE
COUPS DE CŒUR BBE
BLACK BOOK ÉDITIONS
→ Accessoires
→ Chroniques Oubliées
→ Dawnforge d20
→ Deadlands
→ Earthdawn
→ Eclipse Phase
→ Midnight d20
→ Pathfinder JdR
• Livres de base
• Campagnes
• Compagnons du joueur
• Modules
• Romans
• Univers
→ Pavillon Noir
→ Polaris
→ Shadowrun 4
• Shadowrun Vintage
• Romans
→ Romans | À dé couvrir
→ Romans | Jeux de rôle
JEUX DE RÔLE VO
→ Pathfinder RPG
BLACK BOOK ÉDITIONS

Accueil > Boutique Black Book
FOCUS : COUPS DE CŒUR BBE
Parce que chez BBE on n'est pas fan que des produits BBE, voici une nouvelle page sur notre boutique avec nos **coups de cœur** du moment.
Contrairement à l'idée reçue que les éditeurs ne jouent pas, nous jouons bien évidemment aux jeux que nous publions, mais nous ne sommes pas « corporate » au point d'ignorer les gammes de grande qualité de la conc... de nos confrères éditeurs.
C'est pourquoi vous trouverez désormais sur notre boutique, au gré de notre humeur et de nos soirées de jeux, certains produits « BBE approved ».
On commence par du facile, parce que ce n'est plus la peine de les présenter, et qu'ils reviennent dans des étours des plus alléchants, les gammes **LSR** et **L'Appel de Cthulhu** font partie de la culture rôliste aux côtés de **Shadowrun** ou **Donj**. Et avec ces grands anciens, auxquels il a peu de chance de se froter malgré ses qualités, **CthulhuTech**, qui allie mythe, magie, enquête, guerre et robots géants... un cocktail étonnant à découvrir d'urgence !
Et parce que certains d'entre vous (tout comme nous) ne peuvent pas attendre certains produits en VF, nous ouvrons aussi **une rubrique sur la VO** indispensable du moment, et c'est la boîte **Pathfinder Beginner Box** qui ouvre le bal !
Voir tous les coups de cœur BBE en cliquant ici !

NOUVEAUTÉS

Beginner Box Pathfinder
34,90C

Pack Préco BBE • PF #34 Kingmaker : Le Prix du sang (4/6)
18,90C ~~49,90C~~

PF #33 Kingmaker : Les Disparus de Varnhold (3/6)
18,90C ~~49,90C~~

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

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

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

LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ

Identifiez-vous pour accéder à votre compte

EXPÉDITION
FRAIS DE PORT
TAUXIFICATION DES ENVOIS | FRANCO

FOIRE AUX QUESTIONS
TÉLÉCHARGEMENT | ARTICLES | FAQ

PAIEMENT
100% SÉCURISÉ
Paypal

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

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



abondance de biens, abondance de mal

C'est le grand retour de Dungeons & Dragons et Casus se devait de fêter l'événement en grandes pompes avec un scénario grand format, parfait pour tester cette nouvelle formule. Selon la sagesse populaire, abondance de bien ne saurait nuire... Ce scénario de niveau 1 devrait prouver le contraire à vos joueurs. Un donjon dans la plus pure tradition ? A vous de voir...

En quelques mots...

Lors d'une soirée mouvementée dans une auberge, la Corne d'abondance qui assure le succès de l'établissement est volée. Les PJ sont recrutés pour la retrouver. Sous l'auberge, ils découvrent un vaste réseau souterrain et tout un écosystème généré par les déchets. Qu'ils récupèrent la Corne par la force, la ruse ou la négociation, à leur retour, les PJ constatent que l'aubergiste a été enlevé. À la demande de son fils, ils procèdent à son échange contre la Corne. Toutefois, ils se font tromper : la chose qu'on leur a restituée n'est pas l'aubergiste. Il leur faut retrouver le vrai avant qu'il ne périsse au cours d'un sombre rituel destiné à corrompre la Corne.

Fiche technique

TYPE • Donjon avec Écologie

PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 1

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★☆

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆

L'histoire pour le MJ

Bien que le Relais d'Abondance soit installé dans un endroit isolé, sa réputation compense largement sa situation géographique. Cette notoriété est fondée sur la capacité du chef à servir des produits exotiques ou des mets hors-saison. Comment fait-il pour les faire venir de si loin ?

En réalité, le relais doit son succès à une corne d'abondance. Elle produit de nombreuses victuailles que **Talmar**, l'aubergiste, sert telles quelles ou après un passage en cuisine. Hélas, à la suite d'un épisode tragique où sa femme trouva la mort, l'objet fut corrompu. Non seulement il produit sans arrêt, mais la nourriture pourrit rapidement si elle n'est pas consommée dans les trois ou quatre heures. Talmar jette donc énormément de nourriture dans un puits qu'il considérait jusque-là sans fond. En fait, ce puits donne sur un lac souterrain. Il fait partie d'un réseau de cavités qui courent sous la colline contre laquelle est adossée l'auberge.

Depuis dix ans que dure ce petit manège, tout un écosystème s'est développé pour profiter des restes : des poissons volants carnivores, une secte de batraciens qui prend le puits pour un orifice divin, des gobelins et, enfin, une **Mama ogre** qui a ouvert sa propre taverne « La Cantina »,

contrepoint souterrain du Relais d'abondance.

La réputation grandissante du Relais a assuré à Talmar toujours plus de clients. Ainsi, alors que, sous terre, le nombre de candidat à la récupération des déchets a également augmenté, les restes commencèrent à se faire plus rares, engendrant des conflits. Terrible loi de l'offre et de la demande. Le paroxysme fut atteint il y a un mois, lorsqu'un parti de chasse occupa l'auberge une semaine durant, consommant toute la nourriture. En sous-sol, cette période de disette provoqua des troubles que Mama dut résoudre à grands coups de hachoir...

Cela lui donna la conviction qu'elle devait prendre le contrôle de la source de nourriture. Elle engagea un **shaman goblin** pour qu'il cherche l'origine de celle-ci. Le familier du shaman, une chauve-souris, remonta sans peine le puits et découvrit la Corne d'abondance. Dès lors, Mama échafauda un plan pour la voler.

CHAPITRE I - DU RIFI AU RELAIS D'ABONDANCE

Les raisons qui poussent les PJ à s'être arrêtés au Relais d'Abondance sont laissées à votre entière discrétion.



Le bourre-pif sympa
à l'auberge prend un
tour inattendu...

tion. Le groupe peut déjà être formé, mais ce chapitre est prévu pour pouvoir servir d'élément fondateur à la création d'un groupe. Dans ce cas, ils sont dispersés à différentes tables et ils se révéleront les uns aux autres pendant les événements. Si vous voulez replacer l'auberge dans son environnement, vous pouvez vous référer au chapitre II, *Les alentours du relais*. La première scène débute alors que les PJ prennent le repas du soir.

Scène 1 - La rixe

Le Relais d'Abondance, tenu par l'aubergiste Talmar et ses deux fils, **Fredrik** et **Talrik**, est un établissement réputé dans toute la région. En toute saison, on y trouve des mets introuvables ailleurs. Quelques magnifiques trophées de chasse ornent

les murs, ils ont été offerts dernièrement par la noble compagnie de chasse qui a résidé à l'auberge une semaine entière.

La salle est bondée et deux compagnies marchandes concurrentes, les Griffes-lions et les Sang d'argent, se chambrent gentiment... Laissez les joueurs prendre leurs marques et faire connaissance. Ajoutez à votre gré jeux de fléchettes, concours de bras de fer ou de chopine. Saupoudrez le tout d'un grossier personnage pour échauffer les esprits et, dès que l'attention retombe, lancez la bagarre !

Elle oppose les gardes des deux factions qui profitent de l'occasion pour dissiper à grands renforts de tartes des malentendus accumulés de longue date. Les autres clients se joignent à la mêlée pour le plaisir ou victimes de dommages collatéraux. →

En anglais ?

Pour l'instant et pour quelques années, apparemment, il n'existera pas de traduction de D&D5. Toutes les statistiques du jeu sont donc présentées ici dans la langue de Shakespeare, pour éviter toute erreur ou confusion dans une traduction qui ne serait pas officielle.



Caractéristiques des créatures

Toutes les règles nécessaires pour jouer à la cinquième édition de *Dungeons & Dragons* sont disponibles dans un document en ligne à l'adresse :

[http://dnd.wizards.com/](http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules)

[articles/features/basicrules](http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules)

Nous ne reproduirons dans ces pages que les caractéristiques les plus importantes des créatures rencontrées. Vous trouverez les caractéristiques complètes dans le document destiné au MJ.

La rixe débute par la découverte de nourriture avariée. Un Griffes-lion met un coup de pied dans un couvercle par inadvertance et un plat entier est renversé sous une table. Le contenu déclenche une véritable infection ! Une grande gueule en profite pour clamer : « *Bordel ! Chez les Griffes-cul, on chie plus vite qu'on mange ! Des vrais canards !* » Et tous les Sang-d'argent de se mettre à faire coin-coin ! Ce à quoi l'autre réplique : « *C'est qu'ta grande gueule qui schlingue comme ça !* » et de lancer le plat de pourriture sur les adversaires. Après un instant de silence incrédule, les uns se jettent sur les autres dans une mêlée confuse...

Les PJ peuvent essayer de se tenir à l'écart, mais il est facile de se retrouver impliqué « par hasard » dans ce genre de danse. A chaque round, chaque personnage doit réussir un test de *Sagesse (Insight)* DD 10 pour échapper aux corps-à-corps et un test de *Dextérité* de même difficulté pour éviter de recevoir un projectile. Celui-ci a une chance sur deux d'être de la nourriture avariée (ça empest !) et une chance sur deux d'être un objet ou du mobilier (1d4 DM). Notez que les PJ marqués par la pourriture seront ensuite attaqués par le ver charognard...

Garde de caravane (Guard) : AC 16, HP 11. Passive Perception +2. XP 25. **Coup de poing :** +3, 2 damage.

En coulisses : les mets avariés ont été déposés discrètement par **Osgmund**, un semi-orc recruté par Mama, afin d'attirer le ver charognard à l'aide de la pourriture. La rixe est seulement un bonus bienvenu. Osgmund s'éclipse par la porte d'entrée dès que la bagarre éclate. Il s'enfonce dans la nuit pour rejoindre le complexe souterrain par l'escalier de la crypte, dans les ruines. Voir

chapitre II, 6. Grand'Place pour plus de détails sur Osgmund.

Au début de la bagarre, **Talmar** essaye de calmer les participants. Après 2 rounds et un œil poché, il se retranche derrière son comptoir pour protéger ce qui reste de son service à repas... **Fredrik** arrive au troisième round avec sa femme **Iselda**. Devant l'ampleur du problème, il sauve les meubles. Son frère **Talrik** est prudemment resté en cuisine pour protéger l'accès à la Corne d'abondance.

Scène 2 - Le ver charognard

La bagarre dure 6 rounds. Dès le quatrième, le sol se met à trembler légèrement mais, avec le ramdam causé par la rixe, il faut être très doué pour percevoir la chose (*Sagesse passive (Perception)* de 15). Au cinquième round, le score requis passe à 10 sauf pour les combattants.

Au début du sixième round, le tremblement est évident. À un score d'initiative de 11, le plancher explose littéralement tandis qu'un énorme ver surgit du sol pour mettre tout le monde d'accord.

Ce ver est un cousin du ver charognard adapté au déplacement sous terre. Celui-ci est un gros spécimen. Il a été attiré la nourriture en décomposition qui constitue sa nourriture de prédilection. Il est affamé et attaque tous ceux qui ont été souillés par l'appât. Il tue un garde à chaque round.

Faites durer le combat à votre guise en fonction de l'implication des PJ. Selon les événements et votre humeur, le ver peut battre en retraite sous terre ou, rendu fou par la douleur et l'odeur, combattre jusqu'à son dernier souffle.

En coulisses : Des gobelins invisibles profitent de la confusion géné-

rale et de la porte de l'auberge grande ouverte pour s'y introduire. Ils filent à la cave en passant par la cuisine. Si un PJ hors combat observe la scène, il remarque un garde qui trébuche en fuyant et une chaise renversée, déplacée sans raison apparente. C'est un gobelin invisible qui vient de se faire bouler alors qu'il entraînait.

Sur 12 gardes valides (plus 3 assommés), 5 se battent comme des forcenés, les autres fuient dès le round suivant. **Talmar** reste d'abord hagard et incrédule mais, au troisième round du combat contre le ver, il s'éclipse à la cave pour requérir l'aide de son second fils. Il ne revient plus. Tandis qu'**Iselda** s'enfuit dans les cuisines en hurlant, **Fredrik** va prêter main forte à ceux qui se battent contre le ver. Il se fait gravement blesser et ne peut plus se déplacer.

Scène 3 - Les gobelins

Dès que le combat contre le ver est terminé, les PJ entendent les cris étouffés de l'aubergiste qui viennent de la cuisine. Les gardes sont occupés à compter leurs morts et leurs blessés. Personne ne semble s'en inquiéter !

Iselda est terrée dans un coin de la cuisine, elle hurle de peur au passage des PJ. Les cris de l'aubergiste proviennent de l'escalier qui descend à la cave et une étrange lumière violacée émane du palier.

Au milieu de la pièce, des chaînes pendent du plafond au dessus d'une table où sont entreposées des victuailles. Un puits est situé dans le coin Sud-Est. Cinq étranges petites créatures humanoïdes projettent autour d'elles une aura de lumière violette qui empêche de les distinguer clairement.

Deux d'entre elles viennent d'embrancher un des fils de l'aubergiste. Talmar est acculé dans un coin, il

essaie d'éviter les attaques d'une autre créature. Les deux dernières sont debout sur le puits, elles portent un objet qui ressemble à une corne géante et l'y jettent dès que les PJ arrivent. Puis elles y sautent à leur tour !

Les créatures lumineuses sont en fait des gobelins victimes des effets secondaires d'une potion d'invisibilité préparée par le Shaman **Dokidok**. Mais cela, les PJ ne l'apprendront qu'en examinant un cadavre de gobelin. Tant que les PJ sont moins nombreux qu'eux, les gobelins combattent. Dès que le rapport de force s'inverse, ils fuient en sautant dans le puits. Dès qu'il le peut, Talmar se jette au chevet de son fils, mais Talrik est déjà mort.

Le puits, presque vertical, est gluant de pourriture, ce qui en fait un toboggan glissant où il est totalement illusoire d'espérer s'arrêter. L'escalade n'est pas non plus une option possible dans ces conditions. Il débouche dans la voûte de la caverne du lac souterrain (1). La Corne d'abondance et les deux premiers gobelins ont été attrapés par le panier récupérateur de Mama (4), mais les suivants tombent directement dans le lac où ils servent de repas aux Piranhas-volants. Si les PJ prennent le même chemin, ils auront droit à une descente de toboggan de 50 mètres suivit d'une chute de 30 mètres dans les eaux noires du lac.

Le tunnel creusé par le ver est instable et presque vertical sur les cinq premiers mètres. Un test de Force (Athletics) difficulté 12 permet de descendre sans encombre, sinon le PJ chute et subit 1d6 DM. Après quelques mètres le tunnel est effondré ; les vers ne font pas des conduits stables, ils rejettent derrière eux la terre qu'ils ont avalés par devant.

Expérience : mettre en fuite les trois gobelins rapporte au- ➔

Ver charognard fousseur

Large Beast, unaligned

AC 12 (natural armor), **HP** 48 (5d10+15)

Speed 30ft, Burrow 10ft

STR 15 (+2) **DEX** 13 (+1)

CON 16 (+3)

INT 1 (-5) **WIS** 12 (+1) **CHA** 6 (-2)

Senses passive Perception 11

Morsure. *Melee Weapon*

Attack : +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit* : 7 (2d4 + 2) piercing damage.

Tentacules. *Melee Weapon*

Attack : +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit* : la cible doit faire une sauvegarde de Constitution difficulté 12 contre le poison. *Sauvegarde ratée* : la cible est paralysée pour une minute, mais elle peut réaliser une nouvelle sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, ce qui met fin prématurément à la paralysie en cas de succès. La durée est cumulative en cas d'empoisonnements multiples.

Challenge : participer au combat contre le ver rapporte 50 XP à chaque personnage impliqué.





Gobelins (Goblin)

AC 15, **HP** 7. Passive Perception 9. **XP** 50. **Epée courte** : +4, 1d6+2 damage.

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

Potion spéciale

Chaque goblin possède 2d6 pa et une potion dans laquelle il reste une dose de potion d'invisibilité. Ce liquide enchanté violet est fabriqué par le Shaman Dokidok en utilisant des extraits de Thallophe violet. Il permet à celui qui l'ingurgite de se rendre invisible comme par le sort du même nom, mais seulement pour une durée de 1d6 minutes. De plus, lorsque l'invisibilité prend fin, la créature émet une lumière violette pour une durée équivalente à la durée où elle a été invisible.

tant d'expérience que les vaincre. Repousser toutes les créatures de l'auberge correspond à un jalon dans cette aventure, les PJ gagent un bonus de 75 XP chacun pour la conclusion de ce chapitre.

Engagés ?

Considérant leur probable méforme, si les PJ ont été raisonnables, ils n'ont pas sauté dans le puits à la suite des gobelins. Du moins, pas immédiatement.

Talmar est submergé par le chagrin mais, lorsqu'il reprend ses esprits, il explique aux personnages que les créatures lui ont volé son bien le plus précieux : la Corne d'abondance qui fait sa fortune. Il est prêt à les payer s'ils lui rapportent. Il propose une somme rondelette de 50 po par volontaire, il est prêt à donner 10% d'avance si les PJ négocient.

Si les PJ nécessitent des soins, Talmar peut les diriger vers l'ermite. Ce sera une bonne occasion pour faire connaissance avec leur futur adversaire !

CHAPITRE II - LA CORNE D'ABONDANCE

Les PJ doivent entrer dans le complexe souterrain. La seule issue portée à leur connaissance est le puits, toutefois des indices peuvent leur faire penser que les gobelins et celui qui a déposé la nourriture en décomposition ne sont pas entrés par là. Les ruines environnantes constituent un bon point de départ.

En plus du puits, il existe trois autres issues. La plus évidente est située dans les ruines du temple de la colline, au fond d'une crypte. C'est celle que les gobelins ont empruntée et la seule qu'ils connaissent. Une autre issue relie une ancienne carrière du village à la mine de charbon des nains gris. Il est presque impossible de la trouver

par hasard depuis l'extérieur. La dernière est celle utilisée par **Eusèbes** et les PJ n'en n'auront pas connaissance avant le dernier chapitre.

Lorsqu'ils auront découvert que c'est Mama qui est en possession de la Corne d'abondance, il leur faudra échafauder un plan pour la récupérer. De nombreuses options sont possibles :

- Négocier entre Mama et Talmar un accord pour une utilisation partagée,
- Utiliser la religion des Bullywug pour restituer à leur dieu ce qui lui a été volé,
- S'assurer l'aide du troll en le payant comme mercenaire,
- Nettoyer le complexe pour faire de l'XP jusqu'à être de taille à affronter Mama dans une opération coup de poing.

Si « nettoyer du donj' » correspond à votre façon de jouer, il n'y a pas de raison de boudier votre plaisir. Mais sachez que cela ne pourra être fait qu'avec la complicité du MJ. En effet, cette stratégie devrait aboutir à la réussite d'un exploit autrement impossible : unir les différentes factions présentes contre les PJ ! Ce donjon devrait donc plutôt être considéré comme un système complexe : un lieu à explorer, des factions à découvrir, des alliances à nouer afin de négocier une neutralité bienveillante de certains protagonistes ou une participation active pour vaincre un ennemi commun. Tout est permis : négociation, infiltration, trahison et coups bas, la liberté des joueurs est totale et les cheminements empruntés pourraient vous surprendre...

Les alentours du Relais

Le Relais est situé au fond d'une gorge aux parois abruptes, couvertes d'un maquis dense et épineux. Le val est fermé par une imposante cascade nommée chute de Lalette. La légende dit que Lalette était une très jolie fille du hameau de Malval. Un jour où elle

s'était rendue au temple pour prier, le grand prêtre céda à la concupiscence et tenta d'abuser d'elle. Il la poursuivit sur les pentes raides jusqu'à ce qu'elle se retrouve acculée à la cascade. Elle préféra se jeter de là-haut pour échapper aux ardeurs du prêtre et se noya dans la rivière en contrebas. Les gens du village avaient compris, mais personne ne dit jamais mot contre le chef spirituel de la communauté. La semaine suivante, des pluies torrentielles s'abattirent sur la région. On dit qu'une vague énorme balaya le village qui fut en partie détruit. Les survivants abandonnèrent ces lieux maudits...

Le village abandonné (Mal-val) : Les bâtisses de pierres sont à moitié effondrées et envahies par la végétation. L'endroit est à l'ombre, couvert de mousse et lugubre.

Récemment, une goule a élu domicile dans une des maisons en ruine. Elle est arrivée par la carrière il y a peu, après avoir été « éveillée » par les expériences d'Eusèbes. Des PJ qui explorent les lieux ne manqueront pas de la déranger : elle se jette sur eux du haut d'un mur.

Il existe une issue au fond de la carrière qui mène aux mines (18), mais rien ne la distingue des nombreux autres trous envahis par la végétation. Il faut la chercher activement et réussir un test de *Sagesse (Perception)* difficulté 20 pour la repérer. Les culs de sacs, les passages où il faut ramper et les galeries menaçant de s'écrouler n'en font pas le moyen le plus sûr pour accéder aux souterrains.

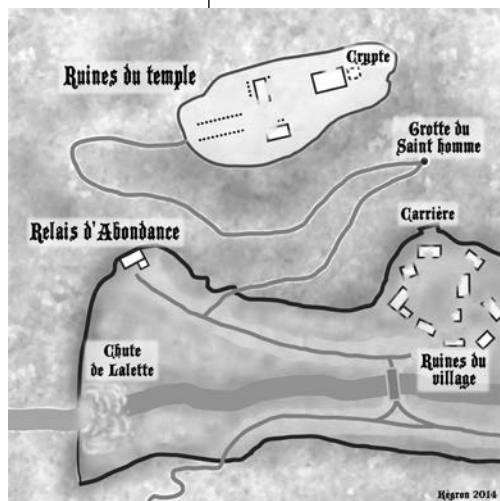
La grotte du saint homme : Un chemin en lacet part à l'assaut de la colline vers le temple en ruines. Au tiers de l'ascension, on trouve une grotte un peu à l'écart du chemin. Eusèbes, l'ermite, réside dans cette cavité à flanc de falaise. Il est solitaire et vit dans l'ascétisme et la prière. Parfois, lorsqu'un client est malade ou blessé, Talmar fait appel à ses remèdes pour les soigner. Il se montre

très affable avec les PJ : il se propose de les aider grâce à sa modeste médecine et les renseigne de son mieux s'ils ont des questions sur les ruines (Cf. *la légende de Lalette*). Mais il ne leur donnera que des informations générales. Car Eusèbes n'est pas du tout celui qu'il prétend être... Mais cela, les PJ ne l'apprendront que dans la toute dernière partie du scénario (voir chapitre III).

Sa grotte communique avec le complexe souterrain par un passage secret caché derrière une tenture. Devant celle-ci se trouve un petit autel de prière, consacré à une divinité du bien. Le passage donne sur un laboratoire où il mène des recherches sur la mort et les mort-vivants. Cette issue servait aux mineurs qui ont construit le tombeau et la nécropole. Son lot de squelettes, dont personne ne se soucie, lui fournit une vaste réserve de dépouilles.

La première fois que les PJ viennent voir le saint homme, il les soigne gratuitement. Ensuite, il leur demandera une aumône d'une pièce d'or par personne soignée. Une fois par jour, il peut appliquer à chaque personnage un cataplasme qui permet de guérir 2d6 PV en 1d6 heures. Il peut aussi leur vendre un élixir qui immunise son buveur à la paralysie (ver charognard, goule, etc.) pour une durée de 2d6 minutes. Il en possède 3 et les cède à 3 po pièce.

Si les PJ pensent à lui demander s'il a remarqué quelque chose de particulier au moment de l'attaque du Relais, il pense avoir entendu des voix criardes parler dans une langue inconnue sur la route dans la →



Goule (Ghoul)

AC 12, HP 22. Passive
Perception 10. **XP 200. Mor-sure :** +2, 2d6+2 damage.

Griffes : +4, 2d4+2. Si la cible n'est ni un elfe ni un mort-vivant, elle doit réussir une sauvegarde de Constitution DD 10 ou être paralysée pour 1 minute. La créature peut réaliser une nouvelle sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, ce qui met fin prématurément à la paralysie en cas de succès.



PNJ

Pour des raisons d'espace alloué, les nombreux PNJ ne sont que très succinctement décrits. Nous nous sommes concentrés sur leurs motivations et les raisons qui pourront vous permettre de les faire agir dans un sens ou un autre. Pour les détails de *roleplay* : apparence, tics de langage, caractère, etc. il faudra développer vos propres idées.

soirée. Il n'est pas certain car il méditait à ce moment là.

Les ruines du temple : En poursuivant la route, on débouche au sommet de la colline sur une vaste esplanade rocheuse. Les murs de plusieurs bâtiments et de nombreuses colonnes tiennent encore debout malgré le vent qui souffle ici en permanence. Par une étrange malédiction, l'endroit est infesté de rats. D'ailleurs, si les PJ fouillent un peu les lieux, ils pourront trouver les restes du cadavre d'un goblin qui n'a pas réussi à arriver jusqu'au Relais. Il porte encore une *potion spéciale* qui contient 2 doses intactes. Bien entendu, la nuée de

rat attaquera les PJ au moment où ils fouillent le cadavre.

Les souterrains

Sauf indication contraire, il fait complètement noir dans les souterrains. La voûte est généralement d'une hauteur égale à la largeur du passage dans toutes les parties naturelles. Dans les parties maçonnées, elle est proche de 3 mètres.

1. Le lac des piranhas

C'est là que débouche le puits, environ 30 mètres au-dessus du lac aux eaux noires. La voûte, au bord du puits, est colonisée par une moisiss-

Mama sait faire un bon ragoût...



sure rose qui profite des projections de nourriture, donnant à l'orifice un aspect rose légèrement lumineux, très étrange.

Le lac est infesté de piranhas volants, une variante des poissons carnassiers munie de nageoires translucides qui leurs servent à bondir et à planer hors de l'eau. Si les PJ tombent dans l'eau, considérez que les **piranhas** ont des caractéristique identiques à la nuée de rat précédente, mais avec seulement 12 PV et 1d6 de DM par attaque.

Les piranhas sont affamés car ils se sont développés en se nourrissant de ce qui tombait du puits. Depuis que Mama le récupère dans une toile (voir 3), leur principale source de nourriture a changé et, maintenant, ils attaquent tout ce qui pose un pied dans l'eau !

Les héros sont mal barrés. Heureusement, le grand prêtre des Bullywugs se portera à leur secours. Mais, le temps que les siens interviennent, il est probable que les PJ soient à moitié morts (à 0 PV). Dans ce cas, ils se réveilleront allongés sur la plage, encerclés par une bande de grenouilles géantes en train de danser et de psalmodier des chants étranges et obscènes autour d'eux (voir la religion des Bullywugs).

2. La plage des Bullywugs

Les Bullywugs vivent sur cette plage et dans les grottes attenantes sous la houlette de **Kashmanstupra**, un énorme spécimen qui leur tient lieu de grand prêtre. Lui seul parle le commun.

Les Bullywugs vivent de la pêche des piranhas volants, au filet ou au harpon. Pour cette raison, ou à moins que ce ne soit parce que leur chair est vraiment exécrable, les poissons ont appris à les craindre et ne les attaquent pas. Ce qui constitue un sacré avantage dans ces eaux infestées.

Les Bullywugs vénèrent **Rasmorag**, le dieu endormi des excréments qui est censé sommeiller juste au-dessus de leur tête. Vous l'aurez donc compris, pour les grenouilles, l'orifice rosâtre du puits n'est autre que l'anus divin qui déverse sur le lac ses déjections providentielles (sous la forme de nourriture pourrissante, logique). Ce qui amène deux éléments intéressants :

- Mama commet le sacrilège de voler aux Bullywugs les dons de Rasmorag.
- Si les PJ sont tombés du puits, Kashmanstupra considère que ce sont des envoyés divins de Rasmorag. Il ne sera pas très difficile de le convaincre qu'ils ont été envoyés pour punir l'ogresse et éventuellement de les mener au combat.

Mais pour commencer, amusez-vous un peu avec les PJ. Les Bullywugs veulent profiter des envoyés divins, on veut les toucher, on leur montre de grands signes de respect. Chez les Bullywug qui vénèrent Rasmorag, montrer son anus est le plus haut signe de respect... On danse, on fait des concours de saut (impressionnant). On les entraîne (de force si nécessaire) dans la grande caverne du chef où on met à bouillir le cadavre d'un gobelin. On leur sert les meilleurs morceaux... Il faut savoir refuser avec diplomatie pour ne pas éveiller les soupçons et conserver son statu quasi-divin !

Il y a une quinzaine de Bullywugs adultes au total et autant de jeunes qui ne combattent pas. Il est impossible de distinguer les mâles des femelles.

3. Chute d'eau

L'eau de la rivière souterraine tombe ici d'une faille dans la voûte, elle provient de la rivière du dessus et communique avec la chute de Lalette. Une créature qui se noie au pied de la cascade à l'extérieur →

Nuée de rats (Swarm of rats)

AC 10, HP 24. Damage
Resistances bludgeoning, piercing, slashing. **Passive Perception 10. XP 50. Morale** : +2, 2d6 damage ou 1d6 (if the swarm has half of its hit points or fewer).

Religion

La religion à laquelle le temple était dédié n'est pas courante. Un culte local dédié aux éléments de la nature : rivière, vent, terre et soleil. L'entrée de la crypte est un escalier en partie écroulé qui s'enfonce sous terre dans le temple le plus vaste, au bout de l'esplanade (dédié à la terre). La crypte comporte deux gisants brisés (vent et soleil), les tombeaux ouverts sont vides. L'un d'eux a été poussé de côté, révélant un nouvel escalier qui plonge sous terre.

Natation

Un personnage doit réussir un test de Force (Athletics) chaque round pour pouvoir se battre ou avancer (speed 10 ft.) vers la plage située à une vingtaine de mètres. La difficulté du test est égale à l'AC de l'armure du personnage (bouclier compris) et le test d'attaque d'un personnage en train de nager souffre automatiquement d'un **Désavantage**.



Bullywug

AC 15, HP 11. Speed 20, swim 40. Passive Perception 10.

XP 50. **Morsure** : +3, 1d4+1 damage, **Lance** (en plus de la morsure) : +3, 1d8+1, **Lance** (portée 20/60 ft.) +3, 1d6+1.

Vous trouverez les caractéristiques complètes des Bullywugs dans le supplément en ligne de *Hoard of the Dragon Queen* p.7

Kashmanstupra : par rapport à ses congénères, le grand prêtre possède 21 PV et un bonus de force de +3 (+2 en attaque et aux DM, Challenge ½ (100 XP)). Il est capable de lancer *Cure wounds* (1d8 pv), trois fois par jour. Il porte un médaillon en or (valeur 5 po) qu'il a trouvé au fond de la rivière sous la chute d'eau (repère 3). Il a appartenu à Lalette et lui fut offert par le grand prêtre Hérax lorsqu'il essayait encore de la conquérir par des moyens plus classiques.

Quitter le lac

Les Bullywug ont quelques tonneaux vides qui pourront servir d'embarcation de fortune. Les grenouilles pourraient même servir d'attelage !

aura une chance sur deux de finir par tomber du haut de celle-ci.

4. Promontoire de la grue

Ce promontoire domine le lac d'une quinzaine de mètres. Mama l'a fait agrandir pour y installer une sorte d'énorme bras en bois terminé par un grand panier en toile à une extrémité et lesté par des pierres de l'autre. Le dispositif sert à capter la majeure partie de ce qui tombe du puits, même si la dispersion fait que certains éléments lui échappent. Le bras mesure presque 10 mètres de long lorsqu'il est déployé, mais il peut se replier pour récupérer les victuilles avariées. Tout cela finit en soupe ou en bouillie, les deux seuls plats cuisinés par Mama.

Lorsque les gobelins font le trajet entre le promontoire et la Cantina, ils sont toujours protégés par **Gr'Omok** le Gobelours. En effet, des vers charognards ont parfois attaqué les gobelins sur le court chemin du retour.

Grimper sur le promontoire depuis le lac est une tâche impossible. la pierre est lisse, humide et glissante ! Des générations de Bullywugs ont essayé sans jamais y parvenir.

5. Quai de Gr'Omok

C'est là qu'habite un Gobelours massif du nom de Gr'Omok. Il travaille pour Mama et fait la navette sur la rivière sur une barque à fond plat conçue pour se protéger des piranhas volants : coque haute et filet en guise de toit. Il vient chercher les clients venant d'Outreterre en 14 et les dépose là. Il ne passe jamais sous le pont du troll (repère 14), qui voit d'un très mauvais œil cette concurrence et ne manquerait pas l'occasion de le couler en lui balançant un ou deux rochers...

La caverne la plus au nord contient toutes ses affaires. Lorsque Gr'Omok n'est pas là, la porte massive et renforcée de fer est fermée par une clef qu'il est le seul à posséder. Il fait une navette toutes

les heures environ et, deux fois par jour, il monte à la Cantina pour prendre un repas et accompagner les gobelins au promontoire (ou aux cavernes des vers depuis le vol de la Corne).

6. Grand'Place

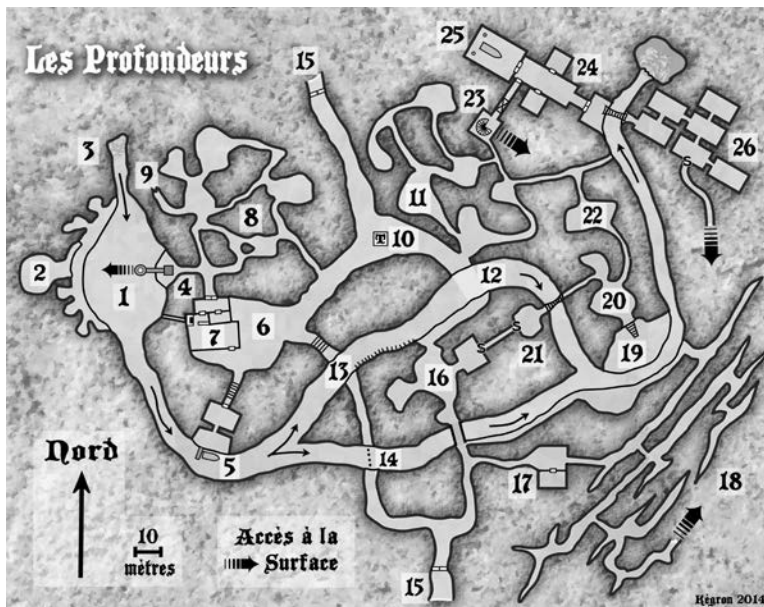
Cette vaste caverne est éclairée par quelques torches. Elle est presque aussi large mais moins haute que le lac souterrain et sert de halte pour les caravanes marchandes d'Outreterre. A vrai dire, elles ne sont pas très courantes et il n'y en a pas pour le moment. Environ un tiers de la cavité est occupé par un bâtiment de pierre à l'architecture grossière appuyé contre une des parois. Un bouclier décoré d'un crâne humain tient lieu d'enseigne : bienvenue à la Cantina !

Quelques paillasses permettent à ceux qui le souhaitent de dormir là. Les deux premiers jours, l'une d'elle est occupée par le semi-orc Osgmund, un habitué que Mama a recruté pour déposer la nourriture avariée. Osgmund pourrait devenir un allié des P.J, Mama le connaît et lui fait un peu confiance, mais le semi-orc n'a de loyauté qu'envers celui qui le paye le mieux. Et, pour le moment, Mama le paye seulement en nourriture à l'œil.

7. La Cantina

La Cantina est constituée de 3 pièces. Les porte d'entrées sont particulièrement robustes. Il n'y a pas de serrure mais elles se barrent de l'intérieur par un rail de chemin de fer minier.

La salle principale contient de nombreuses tables et des chaises robustes. Ce n'est pas ici qu'on arrivera à casser du mobilier. Essayer de soulever une chaise tient déjà de l'exploit (Athlétisme DD 15) et il faut forcer pour réussir à les déplacer. Au fond, du côté du bar, un âtre imposant accueille un énorme chaudron où bouillonne une soupe au fumet plutôt agréable malgré le fait qu'elle ait



été préparée avec des mets avariés. Mama alterne entre deux recettes : bouillie le midi et soupe le soir. La bouillie étant simplement la version sans eau de la soupe après une nuit de réduction... La fumée de la cheminée est évacuée par un conduit qui débouche dans la grotte du lac (1).

La soupe ou la bouillie, c'est à la tête du client. 1 pa pour les gobs, jusqu'à 1 po pour les nains ou les elfes (noirs, bien entendu). Il y a aussi une espèce d'alcool à base de choses fermentées (ne demandez pas ce qu'il y a dedans) et de l'eau de vie dans des bouteilles transparentes avec un piranha à l'intérieur (on fait sécher le piranha, etc.). Même tarif. Quelques bonnes bouteilles attendent tout de même les voyageurs fortunés (compter 5 po le verre !).

L'arrière-boutique : c'est là que les aides de cuisine, trois gobelins équipés de hachoir, opèrent et dorment. L'endroit sert aussi à entasser du matériel en tout genre. Mama vend quelques bricoles aux caravanes ou aux clients : corde, pioche, gourde,

torche ou lanterne, huile, etc. On peut y accéder soit par la salle principale, soit par les portes de derrière. Aussi robustes que celles de devant, elles ne sont ouvertes que pour jeter aux charognards la nourriture trop avariée pour être consommée (et en ce moment, il y en a beaucoup !).

La chambre de Mama est la dernière pièce. En journée, la porte est ouverte, afin de permettre aux gobelins de sortir le flux incessant de denrées que produit la **Corne d'abondance**. Une grande bourse de cuir est cachée sous son lit, dans un trou fermé par une très grosse pierre (Athlétiques DD 20 pour la soulever). Elle contient la cagnotte de Mama soit 235 pa, 49 po et un rubis valant 40 po.

Depuis le vol de la Corne, Mama doit attendre que la nourriture se dégrade pour obtenir ce goût si particulier qu'elle affectionne. Avant, la nourriture était réduite en bouillie par la chute le long du puits, aussi faut-il désormais que ses aides de cuisine hachent un peu tout ça. Et puis il y →

Gr'Omok (Bugbear)

AC 16, **HP** 27. **Skills** : stealth +6. Passive Perception 10. **XP** 200. **Masse cloutée** : +4, 2d8+2. **Surprise Attack**. If the bugbear surprises a creature and hits it with an attack during the first round of combat, the target takes an extra 7 (2d6) damage from the attack. **Trésor** : 18 pa, 3po.

Osgmund (Bandit/NPC) : **AC** 12, **HP** 11. **Skills** : stealth +5. Passive Perception 10. **XP** 25. **Epée courte** : +3, 1d6+1 damage. **Arbalète légère** : +3 (portée 80/320 ft.), 1d8+1. **Trésor** : 12 pa, 5po, une potion de soins (2d4+2).



Mama (Ogre)

AC 11, HP 59.

Passive Perception 8. XP 450.

Hachoir : +6, 2d6+4 damage
+1d6 acid.

Mama possède un hachoir à la lame verdâtre qui suinte de l'acide. L'objet inflige 1d6 DM d'acide supplémentaires.

Il peut être utilisé par une créature de taille moyenne (*Damage* : 2d6 slashing, *properties* : heavy, two-handed).

En cas de problèmes majeurs,

Mama peut compter sur la tribu de gobelins de la zone

11. Ce sont de fidèles alliés, surtout depuis qu'elle détient la Corne d'abondance.

Gobelins (12)

voir chapitre I.

Gradub, le chef est un goblin obèse en armure :

AC 18, HP 11. Passive Perception 10. **XP 100.** **Épée courte** : +4, 1d6+2 damage.

Trésor : il utilise un bouclier magique +1.

Table tunnels de charognards

1 → 1 Gelée ocre (Challenge 2)

2 → 1 Mille-pattes géant (Challenge ¼)

3 → 1d6 Mille-pattes géant (Challenge ¼)

4 → 1 Ver charognard (Challenge 2) : voir chapitre I. Seulement 30 PV.

5 → 1 Nuée de mille-pattes (Challenge ½)

6 → 1d6 Thallosphyte violet (violet fungus, Challenge ¼) : voir plus loin

en a trop et ils doivent souvent aller en jeter aux vers charognards. Tout cela les fait ronchonner. Quelques baffes bien senties les remettent dans le droit chemin, mais Mama se demande si elle a fait une si bonne affaire. Certes, la quantité est là, mais cela lui donne plus de boulot. C'est pourquoi, même si l'idée sera difficile à lui faire accepter, il n'est pas totalement impossible pour les PJ de la convaincre de passer un marché avec Talmar.

8. Tunnels de charognards

Divers charognards vivent dans ce réseau de cavernes. Pour chaque caverne où pénètrent les PJ lancer 1d6 et consultez la table en marge ci-contre.

9. Tunnel vers l'auberge

Ce tunnel a été prolongé par les gobelins au cours d'un long travail de sappe. Il conduit sous l'auberge et il a permis d'y attirer le grand ver charognard pour la diversion. Par mesure de précaution, et pour s'assurer que le ver ne ferait pas demi-tour trop vite, il a été artificiellement effondré. Il est donc à présent bouché au bout d'une vingtaine de mètres.

10. Grande salle

Ce vaste lieu de passage est inhabité. Toutefois, une fosse munie de pieux occupe le centre : une toile recouverte de sable la camoufle (*Sagesse* [Perception] DD 15). Un symbole d'avertissement est tracé dans le sable (*Intelligence* [Arcana] DD 15) pour le comprendre. La fosse inflige 3d6 DM en cas de chute, la moitié sur un test de Dextérité DD 15 réussi. Le piège n'est pas là pour les humanoïdes, mais au cas où une grosse créature viendrait rôder dans le passage.

11. Repaire des Gobs

Ce réseau d'une demi-douzaine de cavernes abrite la tribu des Nez-percés. Ils sont alliés à Mama, son chef est un fan inconditionnel de sa soupe, et surtout de son tord-boyau.

Les gobelins en âge de combattre sont une douzaine, les femmes et les enfants sont regroupés en 22.

12. Gué

À cet endroit, la rivière est plus large et moins profonde, il est possible de passer à pied en ayant de l'eau jusqu'à la taille. Toutefois, toute créature qui passe plus d'un round dans l'eau se fera attaquer par un banc de piranha (voir nuée de rat). Réussir à traverser la rivière demande un test de Force (Athlétiques) DD 10, DD 15 pour une petite créature (elle a de l'eau jusqu'au cou). Chaque échec retarde la créature d'un round.

13. Rivière

Ici, l'eau a une profondeur normale. À moins d'être de taille *Large*, il faut nager. Sur la rive droite de la rivière, des pieux métalliques ont été fichés dans la paroi permettant de relier 12 et 13. Toutefois, le grimpeur n'est pas en sécurité car les piranhas volants vont sauter hors de l'eau pour tenter de le croquer. Passer en évitant les poissons nécessite de réussir deux tests de Dextérité (Acrobatics) DD 15. Chaque échec coûte 1d4 PV et, en cas de résultat de 1 au dé, le personnage tombe à l'eau !

14. Pieux

Ce passage surplombe la rivière de presque 3 mètres, ce qui place celui qui l'emprunte à l'abri des piranhas volants. Il est constitué de pieux de bois qui permettent de traverser la rivière en sautant de l'un à l'autre. Deux tests de Dextérité (Acrobatics) DD 10 sont nécessaires. Un échec signifie que le personnage tombe à l'eau !

15. Outreterre

Ce passage mène vers l'Outreterre. De lourdes portes de bois ferment les passages, il suffit de les pousser, elles ne sont pas gardées. Une rune averti le voyageur qu'il quitte un havre pour s'engager dans l'inconnu (*Intelligence* [Arcana] DD 10).

16. Le troll

Balagul est un vieux troll. Vieux, mais encore très dangereux ! Toutefois, il n'est pas là pour tuer les personnages. Il veut seulement de l'or en échange du droit de franchir son pont. 1 po par tête à chaque passage (c'est seulement 1 pa pour les créatures de petite taille).

La caverne Ouest contient tout un bric-à-brac sans valeur, toutefois le troll y tient beaucoup. Il ne supporte pas les voleurs.

La caverne Est contient sa couche et un gros coffre attaché et ficelé par une énorme chaîne. Il garde la clef du cadenas sur lui (DD 15 pour crocheter). Le coffre contient environ 300 po, 400 pa, une magnifique hache de bataille +1 et une cuirasse (Breastplate). Le passage secret s'ouvre en poussant une pierre dans le mur, Balagul ne le connaît pas. Il faut un score *passif de Sagesse (Perception)* d'au moins 15 pour repérer le passage en passant devant et un test de *Sagesse (Perception)* DD 10 en cas de recherche active.

17. Nain gris

Gamul et Kirik sont des duergars typiques : chauves, la peau grisâtre, ils sont sérieux, travailleurs et cruels. Ils extraient du charbon dans la mine et le vendent aux créatures du coin comme Mama. De rares filons aurifères se superposent parfois aux couches de houille : cet or est un secret qui les rend paranoïaque et agressifs. Quelqu'un surpris à rôder dans les mines devient leur ennemi.

18. Les mines

Les mines sont un véritable labyrinthe dans lequel il est facile de se perdre. Un test de *Sagesse* DD 10 (un seul test pour le groupe avec le meilleur bonus) est nécessaire pour éviter de s'y perdre pendant une heure. Chaque échec signifie une heure d'errance supplémentaire. Un résultat naturel de 1 signifie

un événement catastrophique : coup de grisou ou éboulement infligeant 4d6 DM au groupe.

Atteindre un DD de 20 permet de trouver la sortie qui débouche dans la carrière.

19. Thallophytes violets

De nombreux champignons géants de toutes les couleurs poussent dans cette caverne au même niveau que la rivière. Certains émettent une lumière violette qui éclaire l'endroit d'une lueur irréelle.

Trois Thallophytes violets se cachent parmi les autres champignons, ils ne changent de couleur (et deviennent violets) qu'au moment où ils attaquent.

Thallophyte violet (violet fungus) : AC 5, HP 18. Speed 5ft. Perception 6. XP 50. Contact corrupteur (1d4 attaques) : +2, allonge 10ft. 1d8 damage. Hoard of The Dragon Queen online supplement p.21

20. Laboratoire

Dokidok utilise cette caverne pour mener ses expériences. Klap, son familier chauve-souris, patrouille généralement dans le secteur et prévient son maître lorsque des intrus arrivent. Le shaman adore créer des potions aux propriétés fantastiques. Il y a là des dizaines de fioles remplies de produits étranges et peu ragoutants. En passant 10 minutes à chercher et en réussissant un test d'*Intelligence (Arcana)* DD 15, un personnage peut trouver et identifier une potion au hasard. Lancer 1d6 : 1-2 *Healing*, 3-4 *Invisibility*, 5 *Vitality*, 6 *Flying*. La difficulté du test augmente de 1 à chaque essai réussi, lorsqu'elle arrive 20, il n'y a plus rien à trouver. Les potions de Dokidok ont toutes un effet secondaire : produire de la lumière violette, changer de couleur, être pris de vomissement ou de sommeil à la fin de l'effet, etc. →

Balagul le troll

AC 15, HP 60. Perception 11. XP 1200. Morsure : +7, 1d6+4 damage. Griffes (en plus de la morsure) : +7, 2d6+4. Regeneration. The troll regains 10 hit points at the start of its turn. If the troll takes acid or fire damage, this trait doesn't function at the start of the troll's next turn. The troll dies only if it starts its turn with 0 hit points and doesn't regenerate. Balagul est colérique et vénal, il déteste Mama à cause du bateau de Gr'Omok qui lui fait concurrence, mais il a peur de son hachoir acide. S'ils le payent suffisamment (au moins 100 po), il pourrait accepter de prêter main forte aux PJ. Cependant, si Mama lui fait mal avec son hachoir, il fuira comme le pleutre qu'il est, après avoir subi seulement deux blessures !

Duergar (Thug/ NPC)

AC 13, HP 30. Perception 10. XP 100. Marteau (2 attaques de mêlée) : +4, 1d6+2 damage. Chacun d'eux, porte sa part du magot sur lui, soit environ 100 po en pépites.



Gelée ocre (Ochre Jelly)

AC 8, HP 45. Perception 8.

XP 450. **Pseudopode** : +4, 2d6+2 damage +1d6 acid.

Split. When a jelly that is Medium or larger is subjected to lightning or slashing damage, it splits into two new jellies if it has at least 10 hit points. Each new jelly has hit points equal to half the original jelly's, rounded down. New jellies are one size smaller than the original jelly.

Des joueurs créatifs pourraient utiliser cette jarre pour se débarrasser du troll Balagul...

Dokidok

Magicien de niveau 3

AC 15 (Mage Armor), HP 18 (5d6)

STR 8 (-1) DEX 14 (+2) CON 10 (+0)

INT 14 (+2) WIS 10 (+0) CHA 8 (-1)

Senses passive Perception 10

Nombre de sorts : 4/2.

Sorts préparés : *Charm*

Person, Mage armor, Sleep, Invisibility, Misty step. DD 12 pour toutes les sauvegardes, +4 *spell attack*.

Cantrips connus : *Fire bolt, Shocking grasp, Mage hand.*

Challenge 1 (200 XP)

Une énorme jarre de terre cuite fermée par un bouchon trône au centre de la grotte. Elle enferme une **Gelée ocre**.

Le pont de corde est sans danger, toutefois Dokidok privilégiera ce lieu en cas de combat, surtout s'il a eu le temps de boire une potion de vol avant. Le pont peut être largué facilement depuis la salle 21.

21. Shaman goblin

Dokidok, le shaman goblin vit dans cette grotte. Même s'il cohabite avec les gobelins de la tribu des Nez-percés, il n'en est pas un. Dokidok défend son lieu de vie, mais ne cherche pas querelle aux PJ. Si on abîme son matériel, il combat, mais prend rapidement la fuite si nécessaire.

Le passage secret est le même que celui du repère 16, Dokidok en connaît l'existence. Il a caché son propre trésor à l'intérieur : une potion de chaque sorte n'engendrant pas d'effet secondaire, 12 po et 33 pa.

22. Pouponnière

C'est là que vivent les femmes et les jeunes gobelins.

23. Escalier vers la crypte

L'escalier débouche sur une pièce carrée. Le mur de l'angle Sud-Est s'est écroulé, révélant un tunnel creusé par les gobelins. L'autre issue est un large couloir. Au bout de 3 mètres, un crâne de goblin est posé au sol en guise d'avertissement. Juste derrière, le sol de pierre dissimule une trappe de 4 mètres de long. Il est possible de passer en se collant au mur du côté gauche. Il faut un score de Sagesse passive (Perception) de 15 pour la détecter ou un test DD 12 en cas de recherche. La fosse munie de pieux fait 6 mètres de profondeur et inflige 4d6 DM. Un cadavre de goblin est empalé en bas, il manque juste le crâne.

La porte au bout du couloir n'est pas fermée à clef.

24. Temple

Ce temple est dédié aux quatre éléments de la nature : vent, terre, soleil, rivière, comme l'indiquent les fresques qui couvrent les murs. Une sensation de mort glacée fait dresser les poils sur la nuque de tout être vivant. Des portes à double battant ferment chaque extrémité.

Celles du Sud-Est sont en bois, elles ne sont ni piégées, ni verrouillées. Elles mènent à une caverne ouverte au-dessus de la rivière. Une vieille passerelle branlante de cordes et de planches permet de traverser vers les catacombes. Celles du Nord-Ouest sont en métal, verrouillées (serrure DD 20). Les 2 portes latérales donnent sur des pièces carrées qui contiennent chacune 12 **squelettes** portant des bouts d'armures et des épées courtes rouillées.

Crocheter la serrure des portes de métal ou brutaliser un squelette déclenche leur animation. Ils attaquent les intrus jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou quittent les lieux. Les squelettes détruits se reconstituent en 24 heures à moins d'avoir été totalement désintégrés.

25. Tombeau

Une barque de pierre et deux braseros éteints meublent la pièce. Sur la barque gît le cadavre d'un homme en robe ocre, rongée par le temps. Il serre un bâton de bois entre ses mains squelettiques.

Ce tombeau devait accueillir le grand prêtre de la terre et son épouse la prêtresse des rivières. Après la mort de Lalette et la vague meurtrière, elle se suicida à son tour dans la rivière. Le grand prêtre s'enferma ici et mourut. Son **spectre** hante encore le lieu et attaque tous ceux qui y pénètrent. Si un PJ porte le médaillon de Lalette sur lui (voir 2, Kashmanstupra), le spectre ne peut l'attaquer et un simple contact de la main suffit à le dissiper tandis que le médaillon brille soudain de milles feux.



26. Catacombes

Ces vastes salles rectangulaires sont toutes identiques. Les murs sont creusés de centaines de cavités dans lesquelles reposent les dépouilles des habitants de Malval et des ouvriers du temple. Si les PJ restent plus de 2 rounds dans une catacombe id6 squelettes s'animent et attaquent les intrus. Cet effet se reproduit à chaque fois que les PJ passent par là. Pour éviter le phénomène, il ne faut ne pas traîner. La salle la plus au Sud-Est contient un passage secret (*Sagesse (Perception)* DD 20) derrière une alcôve occupée par une dépouille. Toutefois, il est bloqué depuis l'autre côté : il mène vers la grotte d'Eusèbes au bout d'une galerie d'une cinquantaine de mètres.

Expérience

Les PJ gagent un bonus de 150 XP chacun pour la conclusion de ce chapitre s'ils ont récupéré la Corne d'abondance et l'ont ramenée au Relais. Cela les amènera probablement au niveau 2.

CHAPITRE III - L'ENLÈVEMENT

Pendant que les PJ récupèrent la Corne, culpabilisé par la mort de son fils, Talmar décide de se confier au saint homme. Il lui raconte l'histoire de sa vie. Auparavant, Talmar possédait un restaurant en ville, mais un concurrent paya des crapules pour lui voler l'artefact. L'affaire tourna mal et son épouse fut assassinée en protégeant leur bien. Son →

Le Saint-homme n'est pas toujours celui qu'on croit...



Squelettes

AC 13, HP 13. Damage vulnerabilities bludgeoning. **Passive Perception 9. XP 50. Épée courte :** +4, 1d6+2 damage.

Spectre

AC 12, HP 22. Damage résistances acid, cold, fire, lightning, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical weapons. **Passive Perception 10. XP 200. Drain de vie :** +4, 3d6 damage.

Hoard of The Dragon Queen
online supplement p17

Sceptre de guérison : Le bâton sur le cadavre possède 7 charges. Au prix d'une action, celui qui tient le bâton peut dépenser une charge pour obtenir les effets de *Healing word* si ce sort est sur la liste de sa classe de personnage. Le bâton récupère 1d6+1 charge chaque jour à l'aurore.

Médaillon de Lalette : S'il a dissipé le spectre, le médaillon devient une amulette de protection contre les mort-vivants, il confère un bonus de +2 en CA contre ce type de créatures.

Le maître

Eusèbes assiste à l'échange de loin, caché par un sort d'invisibilité. Il est venu en volant depuis la grotte (le temple n'a pas de toit).

Si les PJ réussissent à garder la Corne, le maître enrage et essaye de leur voler au moment propice, immédiatement ou plus tard. Il porte une robe à capuche et un masque noir. Sa voix déformée ne trahit pas sa véritable identité.

sang coula sur la Corne et l'imprégna d'une tache indélébile. Depuis, l'objet est défaillant, il produit trop et les mets pourrissent vite. Heureusement, ils sont encore comestibles dans les premières heures. Talmar prit avec lui ses deux fils et recommença dans un lieu isolé où il espérait être à l'abri des envieux.

Eusèbes voit immédiatement une extraordinaire opportunité : achever la corruption de la Corne en l'infusant du sang de l'aubergiste pour produire ainsi un objet exceptionnel. Un atout majeur pour ses recherches. Talmar n'est jamais resorti de la grotte de l'ermite...

Lorsque les PJ reviennent au Relais d'abondance, l'auberge est fermée. Fredrik vient leur ouvrir en boitant. Il est abattu et leur explique la situation. Son père a disparu depuis leur départ et, il y a quelques heures, il a découvert un parchemin cloué sur la porte avec le propre couteau de Talmar. « *Je détiens votre père. Je vous le rendrai contre la Corne. Apportez la Corne pour un échange sur la colline du temple en ruine. A la tombée de la nuit. Ne tentez rien, où vous serez responsable de sa mort.* » Il leur explique le destin de sa mère. Avec la mort de son frère, son père est le dernier parent qui lui reste. Il ne veut plus entendre parler de cette maudite Corne et la cède sans remord ! Il demande aux PJ de procéder à l'échange sans prendre le moindre risque.

L'échange

Peu avant la nuit tombée, le Serviteur du Maître (une sorte de golem créé par Eusèbes) emmène l'aubergiste (le faux) depuis le laboratoire jusqu'aux ruines en passant successivement par les catacombes, le pont, la salle 24 puis l'escalier 23. Puis il attend dans le temple devant la crypte. Le colosse tient en perma-

nence l'aubergiste par la nuque, prêt à lui briser en cas d'embuscade.

Le serviteur a été créé par Eusèbe à partir d'un Gobelours, mais il est difficile de reconnaître la créature, car le traitement qui en a fait un esclave demi-mort lui a fait perdre toute sa pilosité. Il est abrité sous une grande cape noire à capuche et manie une masse cloutée. Prenez les caractéristiques du **Gobelours** (voir *Gr'Omok*) avec 45 PV. Il est immunisé au poison et ne respire pas. S'il est capturé, il ne parle pas, se contentant de répéter en boucle « *Le Maître ordonne, le serviteur obéit.* ». S'il est tué, son corps se décompose rapidement, révélant sa nature artificielle.

Le serviteur demande aux PJ de déposer la Corne aux pieds de l'aubergiste puis de reculer. Lorsqu'ils sont à 10 mètres, il libère l'otage et ramasse la Corne. Il redescend immédiatement par là où il est monté et, une fois dans l'escalier, il libère un nuage de spores toxiques (acheté à Dokidok). Pendant 10 minutes toute personne empruntant l'escalier devra réussir une sauvegarde de Constitution DD 15 ou s'endormir et subir 2d6 DM. Une sauvegarde réussie permet de ne pas perdre conscience et réduit les DM à 1d6. Il faut faire trois tests pour arriver en bas de l'escalier.

Le faux Talmar

L'aubergiste est un peu désorienté, il demande où il est et qui sont les PJ. Il semble drogué et ne comprend pas ce qu'il fait là. Les PJ doivent le raccompagner au Relais, sinon il se contente de rester assis. Une fois arrivé, il semble aller mieux et peut répondre aux questions des PJ, la dernière chose dont il se rappelle est d'avoir rendu visite à Eusèbes pour lui faire part de ses problèmes.

Son fil est heureux de le retrouver et Talmar semble indifférent à ce qui lui arrive, la perte de la Corne ne l'affecte pas. Puis, l'aubergiste commence à avoir de graves soucis : il se gratte et sa peau s'en va, il se sectionne un doigt en coupant les carottes et ne s'en aperçoit pas. Il perd une oreille, puis un bras entier tombe !

Les PJ se sont fait rouler, la chose qu'ils ont ramenée est en train de se décomposer sans même s'en inquiéter. Le véritable aubergiste est toujours entre les mains du nécromant qui l'a kidnappé et qui s'en sert pour pervertir la Corne.

Grand final

Eusèbes travaille dans son laboratoire secret, il lui faut 12 heures pour achever le rituel. Les PJ peuvent avoir suivi le serviteur en cachette pour savoir où est l'entrée souterraine, mais ils iront plus probablement chercher chez Eusèbes s'ils ont eu l'idée d'interroger le faux Talmar avant sa décomposition finale.

Eusèbes n'est pas dans sa grotte puisqu'il exécute le rituel. Les PJ peuvent donc fouiller pour trouver le passage secret qui mène au labo et le surprendre en plein rituel.

Ils découvrent un laboratoire dans la plus pure tradition de Frankenstein : fioles contenant des fœtus ou des organes, table de dissection, outils en tout genre tachés de sang. Un demi-squelette est même animé dans un coin, cloué sur une planche. Talmar, bâillonné, est pendu tête en bas à des crocs de boucher, son sang s'écoulant doucement sur la Corne qui devient de plus en plus noire. Le maître, sous son masque de cuir, psalmodie un rituel.

Dès que les PJ entrent par un des passages secrets, le combat commence. Au premier tour, Eusèbes lance le sort *Blur*. Il pense pouvoir gagner tant que son serviteur est encore là pour le protéger. Dès que ce n'est plus le cas, il se rend invisible et essaye de fuir par un des passages secrets. Les PJ ne le reverront pas de si tôt !

Perdus : Si les joueurs n'ont pas d'idée, ils iront probablement chercher dans les profondeurs. Là, ils pourront obtenir quelques indices auprès des habitants : le Maître est une figure connue et crainte qui réside dans les catacombes. Comme le passage secret ne peut être ouvert de ce côté là, les personnages devront attendre que son Serviteur l'emprunte pour en profiter pour entrer. Mais n'est-il pas déjà trop tard pour sauver Talmar ? A vous d'en décider...

CONCLUSION

Que les personnages aient occis Eusèbes ou pas, la Corne d'abondance est un peu plus corrompue et Fredrik incite vivement son père à s'en débarrasser. Talmar demande aux PJ leur avis. Faut-il la détruire, la garder, la laisser à Mama et sa Cantina ou l'offrir au culte de Rasmorag ? C'est à eux d'en décider, il respectera leur décision. Le Relais d'Abondance est fermé et, bientôt, il rejoindra les autres ruines de Malval dans l'oubli. Seuls les PJ sauront quels drames se sont noués à cet endroit lorsqu'ils passeront sur la route au fond de la gorge humide...

Si les PJ ont sauvé l'aubergiste et mis en fuite Eusèbes, accordez à chacun d'eux 200 XP.

Texte & plans Laurent « Kégon » Bernasconi
Illustrations David Chapoulet

Eusèbes

Magicien de niveau 5
AC 15 (Mage Armor), **HP** 23 (5d6+5)
STR 10 (+0) **DEX** 13 (+1)
CON 12 (+1)
INT 16 (+3) **WIS** 12 (+1)
CHA 14 (+2)
Senses passive Perception 11

Nombre de sorts : 4(3)/3/2.

Il a déjà lancé *Mage Armor* et, si la rencontre à lieu peu de temps après la rencontre sur la colline, il a déjà utilisé un sort de niveau 3 (*Fly*). Il a pu récupérer son sort de niveau 2 (*Invisibility*) grâce à la capacité *Arcane recovery*.

Sorts préparés : *Burning hands, Mage armor, Magic missile, Sleep, Blur, Invisibility, Misty step, Fly, Animate dead*. DD 14 pour toutes les sauvegardes, +6 *spell attack*.

Cantrips connus : *Fire bolt* (2d10 DM), *Shocking grasp, Mage hand, Prestidigitation*.

Challenge : 2 (200 XP)

Trésor : Eusèbes porte un anneau de protection +1 (LMP p53) et une bourse contenant 12 po et 5 pa. Son matériel de laboratoire et son livre de sort sont ses seules autres richesses.



OLD MAN'S REST !

Ce scénario est jouable par des survivants autant que par des Z Corps (mais il marche bien mieux avec des survivants). Il ne prend pas place au sein de la campagne officielle. Il s'agit d'un scénario semi-ouvert et il permet d'entendre parler, éventuellement, pour la première fois d'Apokalupsis. Le scénario prend place dans une vieille plantation typique des états du sud des Etats-Unis. La localisation exacte est laissée à votre discrétion. Tout repose sur l'ambiance que vous installerez ainsi que sur les PNJ et leurs relations avec les PJ. Une seule consigne : prenez votre temps.

En quelques mots...

Alors qu'ils échappent à une horde d'hostiles, les PJ se retrouvent sur les terres de la plantation de Old Man's Rest. Là, ils découvrent une communauté religieuse évangéliste en apparence paisible et pacifique. Pourtant, ils se rendent vite compte que cette communauté n'est pas comme les autres et que quelque chose de terrible se trame. Quelque chose qui pourrait bien, rapidement, les plonger au cœur d'une nouvelle horde d'hostiles.

Introduction

Les PJ commencent *in medias res*. S'il s'agit d'un groupe de survivants, ils fuient une horde d'hostiles en furie qui les poursuit depuis des kilomètres. Ils ont épuisé leurs munitions, ou économisent le peu qu'il leur reste. Si vos joueurs interprètent des Z-Corps, ils rentrent de mission ou étaient en route pour l'une d'entre elles. Peu importe : leur véhicule est sorti de route ou s'est écrasé et les voilà dans la même situation, à cours de munitions et sur le point de se faire rattraper.

C'est le moment de demander quelques jets bien sentis et de les faire suer un peu. La situation est désespérée et, même si certains ont déjà connu des situations similaires, les choses n'ont jamais semblé à ce point désespérées. Coursés dans les bois, l'environnement constitue autant une bénédiction qui pourrait ralentir les opposants qu'une plaie. C'est l'occasion de mettre en scène quelques hostiles déboulant de derrière un tronc de manière inattendue.

Ne les mettez pas en danger réel, mais donnez-leur la sensation du danger et du désespoir. Et, surtout, laissez-les commencer à semer le gros de la horde. Quand la scène aura assez duré, ils arrivent à l'orée de la

forêt, face à une clôture électrique d'1,90 m de haut. Un petit portique est fermé et, face à eux, une demi-douzaine d'hommes armés de fusils de chasse les mettent en joue. Ils n'ont pas l'air de mercenaires patibulaires, mais ressemblent plus à des fermiers propres sur eux, au look un peu rétro (sans être des Amiches, leur communauté est religieuse et puritaine). Alors que les hostiles se font entendre en arrière-plan, les hommes baissent leurs armes et ouvrent un petit portail aux PJ avant de les désarmer.

Acte I – Bienvenue à Old Man's Rest

C'est quasiment sans un mot que les PJ sont conduits sur les terres de l'endroit que l'on connaît désormais sous le nom de Terre Sauve. Les hommes qui les escortent ne sont pas loquaces. La seule information qui pourra filtrer, c'est qu'ils sont à l'abri et que **Père Jebediah** viendra leur rendre visite sous peu. On les désarme (et si vous pensez que les PNJ pourraient avoir le dessous, octroyez un peu de renfort aux locaux) et on les fait rentrer dans une dépendance *déjà occupée par quelques personnes*, au pied d'une bute depuis laquelle on aperçoit au loin une ancienne maison de

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert

PJ • 4 à 5 personnages intermédiaires

MJ • Un peu de bouteille

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆



maître, typique des états du sud. La dépendance est équipée d'une salle d'eau rudimentaire avec un lavabo qui ne fonctionne pas, quelques lits, un mobilier minimal... Les hommes ferment la porte derrière eux, à clé, et quelques uns restent et gardent la petite baraque, armés.

Olòd man's rest

Jebediah Mc Huffer était un propriétaire terrien sans histoire. Fils d'une riche famille ayant fait sa fortune avant l'abolition de l'esclavage, il a suivi les traces de son père et de son grand-père. Quand la prohibition fut votée, la famille **Mc Huffer** se reconvertit dans la fabrication et la contrebande d'alcool. Elle passa entre les mailles des autorités locales et fédérales et, une fois cette sombre période passée, continua sa production de bourbon sur les terres de la plantation de **Old Man's Rest**. Aujourd'hui, le Old Man's Gold, le bourbon produit par la plantation, n'est peut-être pas l'un des plus connus ou des plus répandus au monde, mais les amateurs en connaissent le nom et le goût terreux inimitable. Mais Jebediah tient aussi de sa mère, profondément croyante. L'homme a donc un sens aigu du sacré et du religieux et a élevé ses fils et sa famille dans la voie de

Dieu. À la mort de ses deux frères, il a stoppé la production et a vécu depuis de ses rentes généreuses. Aujourd'hui grand-père d'une famille nombreuse (huit enfants, dix-huit petits-enfants), il accueille aussi depuis quelques années une petite communauté d'évangélistes qu'il abrite et nourrit gratuitement, comme pour se racheter du péché qui a fait sa fortune.

Quand les premiers hostiles apparurent, il se persuada que l'apocalypse était arrivée. Il ferma donc ses terres immédiatement pour protéger les siens, et Old Man's Rest se replia sur elle-même, d'autant plus facilement que les terres, riches, permettent à la communauté de vivre en autarcie. Puis il croisa le chemin d'une étrange caravane, nommée **Apokalupsis** (cf LdB p. 175), qui changea la donne. Cette rencontre fut une véritable révélation sur l'esprit fragilisé et apeuré de la communauté, qui vit alors en **Clarence Luther** un sauveur. Ils commencèrent à considérer les infectés comme des envoyés de Dieu, des anges vengeurs envoyés sur Terre pour la laver. Depuis ce jour, Old Man's Rest vénère Luther et voue un culte déviant à l'infection qui s'étend à travers le monde. Cependant, cette communauté désire également sauver l'humanité. Ainsi, ils attirent →

Un havre de paix ou bien alors...

Introduction alternative : étrange phénomène

Les PJ sont des Z-Corps. Depuis quelques temps, l'état major et One World ont détecté un manège étrange dans les terres infectées. Les hostiles semblent en effet éviter une zone de plusieurs hectares. Chose d'autant plus bizarre que la zone semble être la source d'un message appelant les survivants à rejoindre un point précis : ce qui semble être les terres d'une ancienne plantation. La végétation de la zone empêche de voir clair, mais une communauté survivante pourrait bien se trouver là. Les Z-Corps sont donc envoyés pour en apprendre plus. Malheureusement, alors qu'ils approchent en hélicoptère, ce dernier est victime de l'attaque inattendue de dizaines de corbeaux, tous des hostiles de phase 3. Mettez en scène un court affrontement, les oiseaux qui pénètrent dans l'hélicoptère, tuent le pilote ou détruisent ses commandes, et le crash. Raccordez ensuite sur l'introduction.

Introduction alternative : terre providentielle

Les PJ sont des survivants.

Depuis plusieurs jours, ils entendent le même message tourner en boucle sur des fréquences grand public. Ce dernier parle d'un lieu, Old Man's Rest, comme d'une terre promise. *Rejoignez-nous sur les terres d'Old Man's Rest, nul homme n'a à craindre les horreurs du monde de dehors et de la peste qui se répand.*

Nous accueillons tous ceux qui désirent être sauvés. La suite du message donne des coordonnées permettant de retrouver la localisation approximative du lieu.

Faites jouer la découverte du message, les réactions des survivants rencontrés, le voyage... et, une fois qu'ils sont à proximité, mettez en scène une attaque massive d'hostiles afin de raccorder avec l'introduction.

à eux, en diffusant un message sur les ondes radio, tous ceux qui voudraient être sauvés. Mais gare aux mécréants, car ils seront sacrifiés pour la sauvegarde des vrais croyants.

Les autres prisonniers

Jack O'Sullivan. Ce quadragénaire un peu bedonnant était un flic ronronnant dans sa routine, au cœur de sa petite communauté rurale de Lakeshore. Le début de la pandémie a cependant tout changé pour lui. Son instinct de survie s'est réveillé et l'a transformé en un leader et un survivant. Il a pris la tête de sa petite communauté puis, quand ils décidèrent de rejoindre une zone non-contaminée, de la caravane de survivants. Seulement voilà, les choses ne se passèrent pas comme prévu et la caravane subit une attaque massive d'hostiles qui dévorèrent la plupart des protégés d'O'Sullivan. Aujourd'hui, Jack se sent coupable de cette situation ; il est persuadé qu'il aurait dû voir venir l'embuscade (étonnamment bien coordonnée, il l'a remarqué) et qu'il aurait pu sauver les siens. C'est un homme désabusé mais qui fera tout pour se rattraper. Il est là depuis deux jours avec ses derniers compagnons, dont il se sent responsable, et fulmine. Au bord de la paranoïa, il voit dans tout ce qui l'entrave une gêne dangereuse.

Sa fonction : Au départ, il est là pour être l'allié des PJ. Mais il peut vite devenir une épine dans leur pied s'ils ne font pas exactement ce qu'il attend d'eux. Tout ce qu'il désire, c'est sauver les siens et rejoindre une zone verte. Il fera tout pour ne plus perdre un autre de ses concitoyens.

Lydia Truder. On pourrait penser que Lydia est l'archétype de la femme fragilisée par les traumatismes qu'elle a vécus ces dernières semaines. Elle a perdu son mari, mordu par sa propre fille, elle-même mordue par un hostile

au hasard dans la rue dès les premiers jours de la contamination. Mais ce qui aurait ébranlé n'importe quel américain moyen n'a fait que renforcer sa résolution : elle doit survivre. Loin de s'effondrer, elle est déterminée à traverser toutes les épreuves, quel qu'en soit le prix. Elle a tué son mari, son enfant et, s'il le faut, elle ne s'arrêtera pas là. Sans être folle, elle est pragmatique. Elle préfère cependant cacher son jeu : devenue méfiante, elle use de toutes les armes à sa disposition pour atteindre son objectif.

Sa fonction : Lydia est un peu le chien dans un jeu de quilles. Elle ira là où son intérêt se trouve. Elle abandonnera ceux et celles qu'elle considérera comme des poids morts.

Jake Day. A dix-huit ans, Jake avait tout l'avenir devant lui. Mais voilà, ce jeune quaterback blondinet et propre sur lui, censé entrer à l'université l'année suivante, s'est retrouvé pris dans des événements qui le dépassent. Sa petite amie a tenté de le dévorer, ses parents sont morts, et il n'aspire plus à grand-chose. Il doit sa survie à la chance, et rien d'autre. Un peu apathique, il essaie de faire bonne figure, plaisante, sourit. Mais dès que le danger approche, il panique et peut être amené à agir d'une manière totalement irrationnelle.

Sa fonction : C'est le boulet, le poids mort. Il s'agit de ce gars pas mauvais, pas méchant, mais qui fait toujours ce qu'il ne faut pas quand il ne faut pas. Mais qui sait ? Bien dirigé par un PJ malin, il pourrait révéler un potentiel sans pareil.

Herbert Coolidge. Sexagénaire afro-américain, Herb est un ancien professeur de Lettres, du même lycée que Jake. Il est vieux, fatigué... Mais jusque-là, son instinct de survie l'a poussé à continuer. Il sert un peu de repère à Jake, sachant toujours trouver les mots pour le calmer ou l'apaiser et détenant sur lui une étrange

autorité naturelle. C'est un homme calme et posé, certainement très à même de raconter comment tout ce petit groupe est arrivé jusque là.

Sa fonction : Il est un point de repère stable. Homme de Lettres et homme de paix, il calme les esprits, discute, parle, raisonne... même avec les gardiens. Mais ces qualités scelleront son destin dès l'Acte II.

Luis Abertino. Trentenaire en pleine force de l'âge, cet ancien gargariste ne sait pas trop ce qu'il fait là. Il a survécu par la force des choses, mais il a tout perdu. Sa femme et ses trois enfants sont portés disparus, et il ne peut s'empêcher d'espérer les retrouver. En réalité, depuis qu'il a entendu parler des Z Corps, il n'espère qu'une chose : se retrouver en zone verte, s'engager, et aller sauver sa famille ! C'est un homme volontaire et dynamique qui fera tout ce qu'il faut pour partir le plus vite possible. Un peu nerveux parfois, il est prompt à la colère, surtout quand les choses ne vont pas dans son sens.

Sa fonction : Il peut être un atout comme un handicap. Si les PJ manœuvrent bien, ils auront à leur disposition un mécanicien et un pilote hors pair. Mais gare à ses coups de sang !

Quelques visages de la communauté

Jebediah Mc Huffer. C'est un homme d'une soixantaine d'années bien passées, grand et musculeux, aux cheveux blancs mais à la stature toujours solide et droite. Il est à l'image de son caractère : fort, dur, et sec. Dieu lui a parlé et envoyé des anges. Jebediah est persuadé depuis des années qu'il doit racheter les péchés de ses ancêtres, et c'est pour cela qu'il a créé la communauté évangéliste de Old Man's Rest. Il a commencé à réunir des croyants issus de tout l'état qui trouvèrent ici un refuge paisible. Se radicalisant petit à petit, il tria

ses ouailles sur le volet et devint pasteur. Il s'autoproclama « l'Oreille de Dieu », prétendant entendre les souhaits du Seigneur. Il entraîna ses favoris (sa famille, ses enfants, gendres ou bruts) au maniement des armes et prépara l'apocalypse. Certains doutaient, mais l'apocalypse vint. Quand les premiers hostiles apparurent, les doutes se turent. Et Jebediah commença ses prêches quotidiens, tous les matins et tous les soirs, avant et après le travail de la communauté.

La rencontre avec **Clarence Luther** plongea définitivement Jebediah dans la folie. Ce dernier reconnut en Luther un ange descendu du ciel. Luther lui offrit alors le baiser de l'éternité, comme Jebediah aime à appeler la morsure de Clarence, avant de repartir. Désormais persuadé qu'il ne peut être atteint par la contamination, le pasteur voue un véritable culte aux hostiles. Il sait qu'il doit rester discret et même son culte en secret. Clarence le lui a bien dit : d'autres ne partagent pas leur croyance et chercheront à les détruire. Son esprit malade lui donne déjà le sentiment d'être sous le contrôle des hostiles hors de sa propriété. Les zombies qui, étrangement, semblent œuvrer à rabattre régulièrement des ouailles sur ses terres, sans jamais y pénétrer.. (cf.

Acte II : De sombres secrets)

Sa fonction : Il est assez clairement l'antagoniste principal des PJ. Il dirige son troupeau sans faillir, malgré une fatigue de plus en plus présente ces derniers temps. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour ne pas faillir à sa mission divine : apporter la vérité au peuple et sauver les siens à l'aube d'un monde nouveau. Traitez-le comme un grand méchant : pas toujours là, pas toujours accessible, mais présent dès qu'il faut taper du poing sur la table.

Karl et Angus Mc Huffer. Ces deux quadragénaires sont les fils de **Jebediah**. Fidèles à leur père, →

Mais mes PJ ne sont pas dans le coin

En réalité, le lieu exact dans lequel se trouve la plantation importe peu. Il en va de même du fait qu'il s'agisse réellement d'une plantation. L'idée est de plonger les PJ dans une communauté fermée et sectaire. Vous pouvez donc tout à fait replacer l'action dans un ranch ou une grande ferme. L'important est que le lieu soit isolé, non-loin d'une forêt, qu'il soit entouré de terres et possède plusieurs corps de bâtiments. N'hésitez pas à adapter ce scénario pour coller géographiquement à votre propre campagne ! Ce qu'il faut, c'est en capturer l'ambiance et l'atmosphère.



ils suivent souvent ses ordres sans broncher et sans se poser de question. Ils croient dur comme fer en sa mission et acceptent sa position, d'autant qu'ils ont assisté au baiser de **Clarence Luther** et ont vu que leur père avait résisté au changement. Mieux, ils l'ont vu repousser un hostile par sa seule volonté. Ces deux gaillards au visage aussi dur que leur géniteur ne sont pas des hommes coulants. Cependant, Karl possède aussi les yeux de sa mère et Angus n'hésite pas à le lui rappeler quand il a l'impression que son frère se laisse trop attendrir.

Leur fonction : Si les PJ veulent se confronter aux responsables de la communauté, c'est Karl et Angus qui feront le plus souvent loi. Si les deux hommes peuvent paraître durs de prime abord, Angus dissimule un cœur un peu plus tendre, avec un peu plus de compassion. Tous deux peuvent être des ennemis farouches mais, si son père allait trop loin dans l'horreur, Angus pourrait être raisonné et devenir un allié..

Anissa Mc Huffer. C'est la plus jeune des adultes de la famille. C'est aussi la plus rebelle de toutes. Cette demoiselle de dix-neuf ans, aux longs cheveux auburn, n'est pas des plus remarquables de prime abord. Discrète, assez quelconque, elle passe inaperçue dans le décor. C'est elle qui amène chaque matin, midi et soir les repas des prisonniers (ou des « invités », comme dirait Jebediah). Mais depuis toujours, elle remet en cause l'éducation de sa famille. Excellente élève, elle avait obtenu une bourse pour aller étudier les mathématiques dans une prestigieuse université de la côte Est. Tout était organisé, et elle avait réussi à garder le secret : personne, dans sa famille ou dans la communauté, n'était au courant. Et la pandémie frappa. Mais elle n'aspire toujours qu'à une chose : quitter ce lieu, d'autant qu'elle désapprouve les actions de son grand-

père, ne ressentant plus que du dégoût pour ce lieu maudit.

Sa fonction : Pour peu que les PJ lui semblent être des personnes à même de l'aider à partir, elle pourra se révéler d'une grande aide. Elle est capable de les guider dans la plantation, de leur donner des clés et des indices. Mais elle ne prendra jamais le risque de leur parler ouvertement de ce qui se trame, en tous cas pas avant la fin de l'Acte II.

La famille Mc Huffer. Le cœur de la famille est composé d'une vingtaine d'adultes et de quelques enfants plus jeunes. Ils sont pour la plupart soumis à **Jebediah** corps et âmes, bercés depuis leur petite enfance par les pieuses élucubrations du vieil homme. Outre **Karl**, **Angus** et **Anissa**, on trouve quelques autres personnages marquants. **Mary**, la plus jeunes des petites-filles (7 ans) ne comprend pas pourquoi on tue les hostiles et se promène souvent dans le domaine ; elle peut être un vecteur de révélations : son innocence fait qu'elle ne comprend pas toujours la portée de ce qu'elle raconte, mais sa jeunesse fait qu'elle voit les choses via son propre prisme et que leur expression est parfois simpliste. **Marie-Ann** est la plus vieilles des filles de Jebediah, et c'est aussi la plus soumise de toutes. Elle le sert comme le ferait une servante, aveuglée par l'admiration qu'elle porte à son père. Cette dernière pourrait cependant bien le trahir pour tenter de le sauver, réalisant finalement le funeste destin qui l'attend.

La communauté. Vue de l'extérieur, la communauté est soudée et harmonieuse. Tous croient profondément en la légitimité de Jebediah pour les guider. Pourtant, comme tout groupement, il possède ses caractères et ses dissensions. Certains peuvent être amenés à douter au fur et à mesure que le temps avance, certains ne se retrouvent pas dans la violence dont

savent faire preuve **Karl et Angus**. **Denise** est la commère de la communauté et, du haut de ses 45 ans, elle ne se gêne pas pour juger quiconque lui semble amoral ou dangereux pour les siens. Son fils, **Kyle**, n'est pas mieux. Il n'a que 19 ans, né d'un père qui l'a abandonné. S'il semble sympathique de prime abord, il n'hésite pas à rapporter à sa mère toute activité suspecte. Mais il aime faire ami-ami avec les nouveaux arrivants et jouer au justicier divin. **Lennie** est un grand gailard un peu simple. Cette montagne de 33 ans est mise à contribution pour tous les travaux de forces. Il n'est pas méchant et pourrait devenir un allié si on le traite bien.

La géographie de Old Man's Rest

- 1. La maison de maître.** C'est là que réside la famille Mc Huffer. Cette immense maison de bois vieille de plusieurs siècles est composée de trois étages. Le rez-de-chaussée est réservé à la vie commune : salon, cuisine, mais aussi les chambres des plus jeunes. Les deux étages abritent uniquement des chambres dont la plus grande, au premier, est celle de **Jebediah**. Seule **Marie-Ann** peut y entrer, ainsi que les fils de Jebediah. La maison est bien située, sur une butte qui domine tout le domaine et ses limites. Des étages, la vue est imprenable. C'est pourquoi deux pièces (avant et arrière de la maison) sont réservées à ceux qui montent la garde. Chacune abrite une cloche d'alarme. Les deux cloches ont un son différent. La cloche Nord est la plus grave, la cloche Sud plus aiguë.
- 2. La réserve.** La maison abrite une immense cave qui sert désormais de réserve. On y entpose de la nourriture et, surtout, les armes et munitions, ainsi que les objets utiles (radio, composantes électro-

niques, etc) pillés sur les personnes ayant atterri à Old Man's Rest mais ne s'étant pas « intégrés » correctement. Elle est fermée à clé et on peut y accéder soit via l'intérieur de la maison, soit via une trappe dans le sol à l'extérieur. Cette dernière est cependant toujours gardée par au moins deux hommes armés.

- 3. Les granges.** C'est là, dans ces grands bâtiments en bois brut, que l'on entpose le gros des récoltes de la communauté. La grange la plus au Nord a aussi été reconvertie en étable et accueille un peu de bétail et des volailles, afin que la communauté puisse manger de la viande et des œufs. Actuellement, une quinzaine de vaches et une cinquantaine de poules y résident. Des membres de la communauté viennent d'ailleurs ramasser les œufs chaque jour.
- 4. La dépendance des invités.** C'est le lieu où les PJ et les autres prisonniers sont gardés. Cette ancienne maison de contremaître, plus modeste, est gardée jour et nuit tant que des invités y résident. Elle possède tout le confort nécessaire, à part l'eau courante.
- 5. Le village des élus.** Ironie du sort, le gros de la communauté vit dans d'anciennes baraquas ex esclaves reconverties pour l'occasion. Ce sont des dortoirs pouvant chacun contenir une dizaine de personnes. Le lieu est un peu à l'écart et assure à tous une certaine tranquillité.
- 6. Les champs exploités.** Les champs au Sud sont encore en exploitation. Tous les jours, les gens de la communauté vont y travailler pour fournir de quoi manger, en général sous l'étroite surveillance de Karl et d'Angus ... et de quelques autres hommes en arme.
- 7. Le garage.** Situé dans une zone un peu plus discrète, der- →

Le quotidien de Old Man's Rest

Les journées dans la plantation sont rythmées par des rituels réguliers et constants qui servent de points de repère aux membres de la communauté. Au lever du soleil, une cloche sonne et tous se lèvent. Un grand repas est organisé, présidé par **Jebediah**, qui dit le benédicité. Tous partent ensuite travailler. À midi, un second repas commun est organisé au milieu du village des élus. Jebediah ne mange pas, mais il prêche une heure durant. L'après-midi est elle aussi consacrée au travail et, le soir, enfin, le dernier repas est pris en assemblée alors que Jebediah prêche pour la seconde fois. Le reste de la soirée est laissée libre pour tous, jusqu'à ce que la nuit soit totalement tombée et que tous partent dormir. Seul le dimanche déroge à cette routine : le jour du seigneur voit une messe en plein air prendre place, le reste de la journée étant consacrée au repos.



Un peu de technique

Jebediah vivant

Agilité 2D+1 (Bagarre 4D+1) ; Adresse 3D+1 (armes à feu 5D+1) ; Puissance 3D ; Connaissances 4D (Érudition 6D) ; Perception 3D+2 ; Présence 5D (Charmer/Persuasion/Volonté 7D) ; Déplacement 5 ; Bonus aux dégâts 2D

Jebediah Hostile

Rajouter 2D en Agilité (et Bagarre) ; rajouter 1D en puissance ; rajouter 1D en Perception (et +2 en Chercher et Pister). Le déplacement est désormais de 7.

Angus et Klaus

Agilité 3D (Bagarre 3D+2) ; Adresse 4D (armes à feu 4D+2) ; Puissance 4D ; Connaissances 2D ; Perception 4D (Pister/Chercher 5D+2) ; Présence 2D+2 (Intimidation 4D+1 pour Karl, Empathie 5D pour Angus) ; Déplacement 7 ; Bonus aux dégâts 2D

Les caractéristiques d'Angus et Klaus peuvent aussi servir de base pour les hommes de main lambda de la famille Mc Huffer. Réduisez leurs scores de Perception d'1D, de Pister/Chercher de 2D et retirez-leur les compétences sociales.

Anissa

Agilité 4D (Discrétion 6D, Esquive 5D+1) ; Adresse 2D+1 (armes à feu 3D+2) ; Puissance 2D+2 ; Connaissances 5D (Informatique/Érudition 5D+2) ; Perception 3D+2 ; Présence 4D+1 (Charmer 6D, Empathie 5D+2) ; Déplacement 6 ; Bonus aux dégâts 1D

rière la grande butte sur laquelle la maison est construite, le garage accueille les véhicules de la famille (ainsi que quelques véhicules volés à des mécréants de passage), ainsi que les réserves d'essence et, surtout, un générateur électrique. L'électricité est fournie en majorité par des éoliennes situées à trois cents mètres au nord en haut d'une grande butte, mais il est parfois nécessaire de faire appel à ce générateur d'appoint, notamment quand une éolienne tombe en panne.

8. La plaine interdite. Cet ancien champ était un grand enclos contenant du bétail. Désormais, la nature y reprend ses droits, et ce n'est que lors de cérémonies religieuses menées par **Jebediah** qu'il est permis de le traverser. Dans les faits, seule la famille Mc Huffer a accès à ce champ.

9. Le Temple des anges déchus.

Cette ancienne étable est désormais fermée par une chaîne cadenassée. C'est là que les cérémonies du Don (cf. Acte II) ont lieu. C'est aussi là que réside l'un des plus sombres secrets de la plantation.

Chronologie (1^{ère} partie)

La chronologie n'est pas découpée en jours ou en heures, mais en étapes. Elle permet de se retrouver de manière assez simple dans ce qu'il devrait arriver si les PJ ne mettent pas leur grain de sel dans les événements. Certaines étapes demanderont donc à être décalées, probablement... voire même transformées ou oblitérées. Peu importe, il ne s'agit que d'un indicateur pour vous.

Étape 1. Les PJ arrivent. Ils sont enfermés avec les autres « invités ». Une heure plus tard, **Jebediah** vient leur rendre visite. Il leur explique



qu'ils sont en quarantaine, le temps de déterminer s'ils représentent un danger pour la communauté. Il leur expose les règles de Old Man's Rest : toutes les personnes présentes travaillent pour le bien commun, tous obéissent aux règles de Dieu, nul blasphème, mensonge ou péché n'est admis. Si on lui demande un moyen de contacter l'extérieur, il explique qu'il ne possède aucun équipement approprié. Il s'agit d'un mensonge. Mis face à cette contradiction, par exemple en évoquant le message qu'il diffuse depuis un temps via ondes radio - ;f marge *Introduction alternative : terre providentielle*, il explique qu'il ne peut qu'émettre sur une fréquence unique et ne peut recevoir. Si on lui propose de l'aider à réparer son appareillage, il invoque la quarantaine et remet la proposition à plus tard.

Étape 2. Une fois la quarantaine passée (le lendemain, certainement), on met les invités au travail avec les autres dans les champs. Toute compétence particulière est appréciée (si les PJ savent s'occuper du bétail, notamment). On peut aussi en envoyer certains ramasser les œufs avec **Abigail** et les autres.

Étape 3. **Anissa** apporte chaque jour les repas à la dépendance. Elle jauge les « invités », dont les PJ, et commence à engager la conversation de manière anodine. Son manège est visible avec un jet d'Empathie.

Étape 4. **Jake** fait ami-ami avec **Kyle** lors du travail dans les champs. **Jake** s'investit petit à petit de plus en plus dans la communauté. Il se porte volontaire pour aider aux granges quand nécessaire et ne fait pas attention à ce qu'il dit. À partir de ce moment, **Jake** devient un vecteur pour que les **Mc Huffer** en apprennent plus sur ce qui se trame dans la dépendance.

Étape 5. **Lydia** tente de s'enfuir en pleine nuit. Elle prétexte l'envie de prendre l'air et minaude un peu

face à l'un de ses gardes qui décide de l'escorter lors de sa ballade. Elle en profite pour l'assommer et tenter de fuir vers le nord. Malgré la nuit, la sentinelle l'aperçoit et tire dans sa jambe droite avec son fusil à lunettes. Elle est ensuite ramenée dans la maison et soignée, avant d'être ramenée dans la dépendance. Interrogé, **Karl** prétendra à un accident : la sentinelle l'avait prise pour un intrus.

Étape 6. **Jake** s'enfonce de plus en plus dans le culte et tente de convaincre les autres de rester ici.

Étape 7. **Herbert** demande à voir **Jebediah** pour négocier de meilleures conditions de vie pour lui et ses compagnons (les PJ inclus). Il obtient une entrevue avec l'homme à la tête de Old Man's Rest, et lui expose ses revendications. Même si **Jebediah** semble faible et malade, il le décrira comme un homme raisonnable et sensible à ses arguments. En réalité, ce dernier l'a écouté attentivement avant de réaliser qu'il pourrait poser problème. Quelques heures plus tard, il demande à **Karl** de l'amener discrètement au « temple ».

Étape 8. **Herbert** disparaît. Les gens de la communauté disent l'avoir vu partir vers les granges, mais plus personne ne l'a vu depuis. Il ne rentre pas le soir. **Jack O'Sullivan** ne peut s'empêcher de penser qu'il a tenté de s'enfuir. **Jake**, lui, perd de sa jovialité et se renferme, mais insiste auprès des hommes gardant la dépendance pour que l'on parte à sa recherche. **Karl Mc Huffer** finit par être appelé pour calmer tout ce petit monde. Il temporise en déclarant qu'ils organiseront des recherches le lendemain. En réalité, **Herbert** a subi la cérémonie du **Don** (cf. *Acte II*)

Acte II – Cry baby, cry !

Le découpage de ce scénario en actes concerne principalement la chronologie de l'histoire. Mais dans cette partie, nous allons aussi entrer plus →

Lâchez du lest

Les deux premiers actes sont calmes. Il s'agit de mettre en place une ambiance pesante et sombre, sans pour autant donner immédiatement l'impression que les PJ sont tombés dans un endroit qui va bientôt s'apparenter à l'enfer sur terre. Mettez en place une routine : chaque jour, on vient chercher les « invités », on leur demande d'aider aux tâches quotidiennes, on les répartit entre les champs et les granges... Donnez-leur l'occasion de parler aux gens du cru, de faire preuve de bonne volonté. Récompensez-les en leur octroyant un peu de liberté (et la suspicion des autres « invités »). Accordez-leur une entrevue avec **Jebediah** s'ils le réclament... en bref, permettez-leur d'agir et d'enquêter un peu. Et surtout, même s'ils sont toujours sous surveillance, permettez-leur d'y échapper quand ils ont une bonne idée. Les deux premiers actes ne sont pas là pour brimer les PJ.



Un homme fort intéressant

Nul doute que **Jebediah** pourrait très fortement intéresser toutes les factions en présence de Z-Corps : One World, Genomic Trust ou même simplement les militaires. Il est particulièrement résistant et il y a fort à parier que quelques-uns pourraient voir en lui un indice vers l'établissement d'un vaccin. Récupérer son corps pourrait alors devenir un enjeu majeur pour toutes les parties en présence. Voilà de quoi continuer l'aventure au-delà de ce simple scénario : les PJ pourraient être envoyés pour le capturer, même après sa transformation. Ou ils pourraient être envoyés pour contrer une équipe de Genomic Trust... ou même être pris pour cible par ces derniers pour extraire d'eux les informations concernant Jebediah... Enlèvements, complots, manipulations, vols, actions commando... autant de pistes de scénario possibles.

en profondeur dans les secrets qui se cachent au cœur de Old Man's Rest. Des joueurs débrouillards et curieux seront capables de découvrir certains d'entre eux bien avant d'arriver aux étapes chronologiques de cette partie, mais peu importe : l'important est de les mener, petit à petit, vers la situation apocalyptique de l'Acte III.

De sombres secrets

La vérité sur Jebediah. Jebediah a reçu un don de la part de **Clarence Luther**, mais il n'a pas encore conscience de sa portée. D'une certaine manière, Jebediah est un être exceptionnel. Alors qu'il a été contaminé par Luther, il ne s'est pas encore transformé. Pourtant, la contagion affaiblit un peu plus chaque jour son corps. En réalité, il est destiné à devenir un hostile de phase 3 : un Mentor. Cette transformation lente, due à une résistance exceptionnelle de son organisme au virus, lui a accordé quelques pouvoirs étranges, comme s'ils se réveillaient au fur et à mesure. Ainsi, à l'instar des Mentors, il est capable de « contrôler » les hostiles. Il n'en a pas conscience, et met cela sur le compte de sa foi, mais c'est grâce à lui qu'aucun hostile ne pénètre plus sur la propriété et que ceux présents en zone 9 sont aussi calmes. Tant que la transformation ne sera pas complète, ou que Jebediah ne sera pas mort, cette paix fragile perdurera. Mais tout cela a perverti l'homme qui, aujourd'hui, dirige un culte morbide.

L'évolution de Jebediah. Plus les jours avancent, moins l'homme sort de chez lui. Tous le remarquent et ceux qui le côtoient encore constatent que ses traits sont de plus en plus tirés. Il devient fiévreux, sa peau devient de plus en plus cireuse... Il vit ses derniers jours avant que la contamination ne le transforme enfin. Certains, comme **Angus** ou **Anissa** s'en inquiètent vraiment. D'autres, comme **Karl**, se voilent la face.

La vérité derrière le culte. Old Man's Rest a bien changé, mais la plupart de ses habitants sont pourtant à l'aise avec ça. L'arrivée de la contamination, couplée à l'isolement de la communauté, a transformé une bonne partie des personnes vivant sur ces terres. Bien des gens croient profondément que **Jebediah** est béni et qu'il est leur seul espoir contre les choses qui dévorent tout dehors. Le passage de **Clarence Luther** fut encore plus dévastateur. Rapidement, le culte s'est retrouvé dévoyé par l'influence des hostiles et d'Apokalupsis. Jebediah commença alors à considérer que seuls les vrais croyants avaient le droit de survivre, et que les mécréants devaient être sacrifiés pour le bien de tous lors d'une cérémonie qu'il nomma le **Don** (parce qu'il donne les mécréants aux saints hostiles). Il décida donc de reconverter l'ancienne étable qui contenait les chevaux en un temple. La structure de l'étable, avec un étage contenant le foin et un rez-de-chaussée pouvant être fermé, lui permit de créer une fosse où mettre quelques hostiles.

Utiliser le culte. Le culte est au centre de ce scénario. Il s'agit de l'élément central, porteur de mystère. Il faut révéler sa présence de manière progressive : les joueurs devraient rapidement sentir que quelque chose ne va pas, mais découvrir le temple et la réalité des choses ne devrait pas être immédiat. Jouez sur le malaise, les non-dits, les quiproquos, les regards fuyants. Les gens répondent aux questions de manière évasive, on ne les laisse pas parler, les hommes de la famille Mc Huffer les regardent d'un air autoritaire quand ils en disent un peu trop, les faisant taire... Rapidement, les joueurs devraient sentir que leurs PJ sont tombés dans une secte dont ils ne découvriront l'horreur que trop tard.

Trouver des indices. Bien qu'ils soient sous surveillance, des PJ

habiles et gardant profil bas et en faisant mine de s'intégrer un peu, peuvent avoir quelques libertés de déplacement. De même, la nuit est un moment propice à une visite discrète de la propriété.

- La **Maison de Maître** (Zone 1) est certainement l'endroit le plus dur à atteindre, mais le lieu où l'on peut en découvrir le plus. La maison n'est pas très bien insonorisée, et il est facile d'entendre une conversation si l'on se faufile entre les gardes qui font leurs rondes de manière régulière. On peut aussi y trouver des documents, dont le journal de **Jebediah** dans la chambre de ce dernier. Ce journal n'est pas très explicite, mais il parle d'une étrange caravane divine menée par un ange déchu et quatre cavaliers. La Maison, de plus, est l'endroit où contacter **Anissa**, si les PJ ont attiré son attention ou l'ont repérée.
- Le **Village des élus** (Zone 4) est l'endroit où les PJ sont le plus susceptibles d'être autorisés à circuler plus ou moins librement, pour peu qu'ils sachent faire profil bas. Ils pourront y récupérer des informations sur la famille Mc Huffer, sur le culte, sur les hostiles, mais personne n'osera leur parler de ce qu'il se passe dans la grange. **Lenny** pourrait être une source d'informations, déformées par le prisme de son esprit simple, mais qui sait ce qu'il pourrait lui arriver si certains (dont **Kyle**) le voyaient parler avec eux....
- Le **Garage** (Zone 7) est certainement l'un des endroits où ils pourront s'apercevoir que quelque chose ne tourne vraiment pas rond : on y trouve plusieurs véhicules, des pièces détachées, mais aussi des jerrycans d'essence en nombre (et remplis), ainsi que des babioles issues de plusieurs véhicules différents. Un jet de Per-

ception peut même permettre de découvrir un carton contenant une vingtaine de portefeuilles ayant appartenu à des personnes ne se trouvant manifestement plus sur les terres de la plantation.

- La **Plaine interdite** et le **Temple** (Zones 8 et 9) sont les endroits les plus sensibles de la propriété. Ils sont gardés jour et nuit par plusieurs hommes qui ne laissent pas vraiment la possibilité de s'y promener (à moins de les neutraliser). C'est cependant dans le Temple qu'ils découvriront le secret le plus terrible : des hostiles (étrangement calmes, tant qu'un sacrifice n'y est pas organisé).

Chronologie (2^{de} partie)

Comme pour l'acte I, cette chronologie est une indication du déroulement des événements si les PJ n'interviennent pas, ou que leurs actions ne sont pas décisives. Elle est donc amenée à évoluer en fonction des actions des personnages, et pourrait parfaitement devenir totalement obsolète.

Étape 9. La surveillance augmente sur les « invités » de la dépendance. **Anissa** essaie de trouver un moment pour leur parler mais aucune opportunité ne se présente. **Karl** surprend son manège et finalement, elle ne vient plus à la dépendance.

Étape 10. Jack commence à fulminer. Il sent que quelque chose ne tourne pas rond et fait une tentative d'évasion. Il réussit à approcher le garage, mais il n'arrive pas à faire démarrer un véhicule. Il est arrêté puis emmené en plein milieu du **village des élus**. Là, on l'attache à un pilori et on le déclare « impur ». Nul n'est en droit de l'approcher.

Étape 11. **Jake** s'enfonce de plus en plus dans la bigoterie. Il s'intègre parfaitement à la communauté et est déclaré apte à rejoindre les élus. →



Et si la scène de la cérémonie n'a pas lieu ?

La transformation de **Jebediah** est un événement clé de tout ce scénario. Pour peu que les choses n'aient pas dégénéré avant et qu'il soit encore en vie à l'instant T, c'est une scène qui doit être mémorable, et ce, quelle que soit la situation. Choisissez bien votre moment : l'important est qu'elle prenne place quand Jebediah est entouré.

La clé de la scène est là : les antagonismes au sein de la famille et de la communauté vont pouvoir jouer, **Karl** veut prendre la place de son père, la communauté perd son guide. Et les hostiles passent hors de contrôle... Elle peut avoir lieu à tout moment de climax : les PJ jugés en public ou sur le point d'être exécutés, les PJ en plein procès type chasse aux sorcières, pendant un discours de Jebediah ou l'un de ses prêches... Rendez la scène mémorable et inattendue !

► **Étape 12.** **Luis** n'avait pas fait parler de lui. Mais il sent qu'il va finir par y passer. Il tente de s'intégrer et opère un véritable revirement spirituel. **Jack** est réintégré dans la dépendance mais la situation est tendue. Quand il découvre le revirement de Luis, pris d'une crise de paranoïa, il en vient aux mains avec lui. Séparés de force par **Karl** et **Angus**, Luis est enfermé dans la dépendance et Jack emmené « en quarantaine » dans le **Temple**.

Étape 13. La cérémonie du Don prend place et **Jack** est sacrifié. Le reste des prisonniers assiste à l'horreur. On vient d'abord les chercher, puis on les emmène jusqu'au **Temple des anges déchus**, où toute la communauté est réunie. Ils passent au milieu d'une dizaine d'hostiles qui les regardent, l'air affamés, mais ne bougent pas, et on les emmène en hauteur, là où l'on stockait le foin. Les hostiles sont laissés en bas, et on jette alors le pauvre infortuné dans la fosse où les créatures se jettent sur lui et le dévorent. Puis tout dérape.

Scène clé : Transformation

Comme pour les scènes précédentes, cette scène prend place de la manière décrite ici si les personnages n'ont pas changé le cours des événements. Quoiqu'il en soit, la transformation de **Jebediah** aura lieu, mais si la situation devait changer, trouvez alors un moment de tension approprié pour la mutation terrible de ce personnage central.

Alors que Jack hurle en se faisant dévorer par des hostiles hystériques, Jebediah est pris d'une crise. Son teint devient livide, il serre sa poitrine entre ses mains... Cela a tout l'air d'une crise cardiaque. Quelques secondes plus tard, alors que tous paniquent et qu'**Angus** se précipite, il meurt. C'est à ce moment là que les choses deviennent intéressantes.

Karl réagit immédiatement. La foule présente commence à paniquer, à pleurer, certains PJ pourraient vouloir agir... Mais Karl tire un premier coup en l'air et braque tout personnage trop entreprenant. Il a décidé de prendre la tête de Old Man's Rest et la succession de son père et se sent tout à fait légitime. Angus proteste mais il est rapidement interrompu par son frère qui donne de la voix. La scène est tendue et c'est le moment pour les PJ de tenter de rallier d'autres gens à leur cause. Karl a clairement pété un plomb, Angus ronge son frein et les autres commencent à paniquer et à douter : leur prophète vient de mourir sous leurs yeux.

Au même moment, les hostiles en bas du « temple » s'agitent et commencent à tenter d'attraper des jambes qui pendraient. C'est le moment de mettre en scène la petite **Mary** qui pousse un hurlement suraigu alors qu'une des créatures saisit sa jambe qui pendait dans le vide. Jebediah, désormais devenu un hostile de phase 3, ouvre alors les yeux et mord la première personne qui se trouve à ses côtés. C'est la panique la plus totale, Angus recule, Karl tente d'abattre toute personne qui voudrait tirer sur son père, plusieurs personnes sont mordues par ce dernier et commencent à se transformer... Cap sur *l'Acte III*.

Acte III – Apokalypse !

Le troisième acte est un peu plus dirigiste. Il part du principe que la chronologie des deux actes précédents est arrivée à son terme, il sera donc nécessaire de l'adapter en fonction de ce que les PJ ont fait. C'est dans une ambiance de fin du monde que les PJ vont devoir survivre avec ceux qu'ils auront réussi à rallier à leurs côtés. Si les PJ devaient avoir



Le temple porte assez mal son nom...

tué **Jebediah** avant la dernière scène de l'Acte II, alors sautez directement à la scène 1 de cet acte : les hostiles n'attendront pas gentiment dehors maintenant que la seule personne capable de les tenir à distance est morte.

Attention, cet acte n'est pas écrit pour tuer les personnages. Même si la situation semble désespérée, n'hésitez pas à récompenser les initiatives, et à faire baisser la pression quand nécessaire afin qu'ils puissent, toujours *in extremis*, arriver à leurs fins. Ils sont sensés s'enfuir, et la véritable question sera : à quel prix ?

Scène 1 – Hostiles en vue

Alerte. La cloche d'alerte Nord résonne depuis la maison de maître. C'est la panique et il va falloir gérer la foule hystérique et des hostiles qui s'enragent. N'hésitez pas à en faire un maximum et à multiplier les petites saynètes. Ainsi, alors que Jebediah continue de mordre à tout va, sa famille recule. Karl, ne sachant plus quoi faire, abat une ou deux personnes armées qui commencent à tirer sur Jebediah mais, à moins que les PJ ne décident de le neutraliser, il est vite poussé par Anissa qui le fait tomber dans la fosse où il termine ses jours en hurlant, dévoré par les hostiles.

Fuite. Il faut donc fuir. Tout le monde est en hauteur, les portes du « temple » sont fermées... mais il existe une ouverture qui permet normalement aux fermiers de charger les bottes de foin, assez grande pour qu'un humain y passe. Tout le monde se précipite dehors. Certains tentent de s'enfuir mais, déjà, au Nord, une horde d'hostiles arrive et les prend en chasse. Ils sont partout, notamment vers les zones de granges et de garages.

Un jet de *Perception* réussi permet aux PJ de réaliser que les hostiles semblent employer une tactique coordonnée et qu'ils essaient de les rabattre dans les champs au sud est. Le seul lieu rapide à atteindre et qui semble offrir une certaine protection est la maison de maître.

Scène 2 - Péril en la demeure

Faire rentrer tout le monde dans la maison n'est pas chose aisée, mais quelques jets de *Commander* et de *Persuasion* réussis permettront d'organiser un repli correct pour tout le monde. Voilà les PJ dans la maison de Jebediah, prêts à résister. Les enjeux sont nombreux, mais l'accès à la réserve (zone 2) devrait être une priorité. L'endroit est désormais à la portée de tout ce petit monde →

Jebediah : mort, pas mort ?

La chronologie part du principe que Jebediah ne meurt pas et qu'il va coordonner les forces hostiles pour maximiser les pertes de la communauté. Dans ce cas, jouez les hostiles comme lorsqu'ils sont sous la coupe d'un Mentor. Jebediah a gardé une petite lueur d'intelligence lui permettant de manipuler les forces hostiles. Jouez-les de manière réactive et n'hésitez pas à rendre la situation difficile. Si Jebediah est tué, jouez-le de manière plus instinctive et bestiale, et surtout désorganisez-les : ce ne sont plus « que » des hostiles normaux.



Faire monter la tension

Vous vous en doutez, cet Acte III est là pour mettre la pression. La tension doit venir de tous les côtés : l'agressivité et l'intelligence des hostiles à l'extérieur, la pression psychologique et sociale à l'intérieur... Les PJ avancent sur un champ de mines et ils sont les seuls capables de gérer ça s'ils veulent survivre. C'est sur ce point qu'il est nécessaire d'insister : la survie. Il ne s'agit pas de les propulser arbitrairement chefs, mais de bien leur faire sentir que, s'ils ne prennent pas les choses en main, tout va mal tourner. Les travers des divers PNJ (dont **Jack** et **Lydia**, s'ils sont encore en vie) ressortent de plus belle et, si personne ne crée de cohésion, tout le monde y passera. Eh oui, c'est encore aux PJ de sauver la situation... mais c'est pour leur bien.

et rempli d'armes et de munitions (de quoi faire rêver n'importe quel joueur à l'ADN bourrin). S'il est toujours en vie, il va falloir négocier avec **Karl** (mais il meurt normalement dans la scène précédente). Toujours sous le choc, il s'accroche à ses vieilles habitudes et refuse de laisser des étrangers accéder à cette partie de la maison. **Angus**, lui, peut les soutenir, ainsi qu'**Anissa**. Profitez-en pour créer une scène tendue de négociation sur fond d'hostiles qui commencent à encercler la maison et à briser les premières fenêtres. Si la situation s'enlise, Angus ou Anissa peuvent parfaitement décider de frapper Karl à la nuque pour l'assommer. Le but est de maintenir l'urgence de la situation, pas de les mener à l'inaction.

Une fois la situation résolue, donnez-leur ce qu'ils veulent dans la mesure du raisonnable : récupération de leur matériel et de munitions, accès à des fusils d'assaut ou de sniper... Il y a du matériel là dedans. Ils peuvent aussi récupérer de quoi réparer la radio et lancer un appel au secours, auquel les Z Corps répondront promptement, surtout si certains des leurs sont bloqués dans cet enfer. Cependant, aucun hélicoptère ne peut se poser dans la plantation : il va falloir trouver un plan pour sortir et rejoindre un terrain dégagé...

S'ils le désirent, les PJ peuvent aussi fouiller la maison et la chambre de Jebediah et y découvrir son journal et toute autre information qui vous semblerait pertinente à la continuation de votre campagne.

Scène 3 - Agir ou mourir

Nous y voilà, il va donc falloir un plan pour sortir de là. Les options sont réduites, mais elles existent. Il n'y a pas de plan tout fait, cependant :

- La situation est compliquée. La maison est entourée d'une horde

massive d'hostiles rassemblés majoritairement au Nord. Au cours des heures qui suivent, on constate cependant qu'une partie des hostiles se déplace et commence à tenter d'entrer par le Sud, laissant une fenêtre à qui voudrait tenter une sortie armée. Le nombre d'hostiles au Nord passe ainsi de 10 contre 1 à 3 contre 1.

- Le garage comporte sept véhicules, tous remplis d'essence et tout-terrain. On y compte six pick-ups renforcés et protégés (souvent volés à des survivants de passage) pouvant accueillir quelques personnes, et une camionnette militaire renforcée pouvant accueillir le reste. Ils sont fonctionnels. Cependant, quelques hostiles de phase 1 sont présents autour du garage (combat à 2 contre 1).
- La maison possède sur son côté un réservoir de gaz, permettant à la gazinière de la cuisine de fonctionner et au chauffage d'être opérationnel. Trouver un moyen de la faire sauter implique de faire sauter la maison dans son ensemble... un pari risqué mais qui pourrait diviser les effectifs des hostiles par deux (ou par trois, s'ils étaient attirés puis piégés à l'intérieur même de la maison. La solution est extrême, risquée (une chance sur deux de perdre au passage plusieurs membres de la communauté), mais qui ne tente rien...

Élaborer un plan ne devrait pas prendre des heures. N'hésitez pas à mettre encore une fois la pression sur les joueurs, à les obliger à réfléchir vite... multipliez les petits événements : une fenêtre se brise et une personne est tirée par la horde vers l'extérieur, une porte lâche, un homme tente une sortie désespérée en voyant les hostiles diminuer en nombre vers le Nord... Et que dire de ce gars qui saisit un pistolet et commence à menacer tout le monde avant de se faire sauter la cervelle... non sans avoir emmené

une ou deux personnes avec lui (sa famille, peut-être ?)

Les PJ peuvent vouloir tenter des sorties, des reconnaissances, ou autres. N'oubliez pas de rendre les hostiles intelligents et organisés si Jebediah (en hostile de phase 3) est encore debout. S'ils veulent s'en sortir, il va falloir l'abattre d'une manière ou d'une autre. Heureusement, devenu zombi, il n'a plus la même conscience du danger, ni notamment des fusils de sniper.

Scène 4 - Le grand final

Il va falloir faire vite. Rejoindre le garage, démarrer les véhicules et traverser les lignes ennemies jusqu'à une butte située à un kilomètre et demi de là. La scène peut se dérouler en quatre étapes :

1. Rejoindre le garage. C'est un combat de tous les instants. Les hostiles tombent, mais les rangs se reforment toujours, les survivants suivent les PJ, certains sont happés par la horde... Gérez cela sans rentrer dans les détails techniques. Estimez un quota de pertes de 20 à 70% - voire plus si Jebediah n'est pas abattu - en fonction de leur plan et de leurs actions préalables.

2. Sécuriser le garage et lancer les véhicules. Il n'y a pas d'hostile dans le garage même. Ceci dit, il va falloir les empêcher d'entrer avant de pouvoir s'installer dans les véhicules et tenter une percée. Là encore, les pertes peuvent être conséquentes si les PJ n'arrivent pas à empêcher des hostiles de pénétrer dans le lieu.

3. Se lancer à toute allure. Hollywood est passé par là : n'hésitez pas à lancer une scène d'action débridée. Les véhicules sortent en trombe du garage et fendent la horde d'hostiles, percutant les masses de cadavres animés. Bras et têtes volent, mais certains ar-

rivent à s'accrocher aux véhicules et il faut les déloger. Tout véhicule non-occupé par des PJ doit effectuer trois tests de conduite successifs. S'ils en ratent deux, le véhicule se crashe. Décrivez l'horreur de la scène, l'hostile qui pénètre dans l'habitacle, qui se jette sur le conducteur, le véhicule hors de contrôle qui va faire quelques tonneaux, les hurlements des passagers, la horde qui se jette sur eux...

4. Arrivée sur la butte. C'est le point d'orgue. Lancez un dernier assaut d'hostiles sur les véhicules des PJ puis annoncez l'arrivée des hélicoptères qui tirent à la mitrailleuse gros calibre, abattant assez de zombis pour laisser un peu de répit aux survivants. On stoppe tout ce petit monde, on court jusqu'à l'hélicoptère le plus proche... Les militaires vérifient immédiatement toute trace de morsure... Et les engins décollent.

Conclusion

Le prix a peut-être été fort mais enfin les hélicoptères de l'armée décollent en canardant les hostiles qui se massent au pied de la butte. Les PJ sont saufs et ils détiennent peut-être des informations qui intéresseront grandement One World et l'état major. Ou peut-être êtes-vous en plein dans la campagne officielle et les cartes ont déjà été redistribuées.

Si les personnages ne sont pas des Z Corps, alors ils seront certainement envoyés dans un camp de réfugiés en attendant de pouvoir passer en zone verte. C'est le moment idéal pour jouer le scénario Z Corps publié dans le numéro 3 de *Casus Belli* : se déroulant dans un camp de réfugiés, il proposera une suite parfaite.

Julien Dutel

Illustrations & plan Dorian Collet

Et si...

Et si cela n'était pas les Z Corps qui répondaient ? Et si les militaires ou, pire, Genomic Trust venaient à recevoir l'appel de détresse des PJ et venaient les chercher ? C'est l'occasion de rebondir, voire d'engager les PJ dans les forces de Genomic Trust si le supplément *Dead in Savannah* vous a plu et que vous ne suivez pas la campagne officielle. Si les PJ sont des Z Corps, peut-être seront-ils arrêtés, ou emmenés quelque part pour en apprendre plus... ou alors peut-être qu'un des passagers se transforme en plein vol et fait s'écraser l'hélicoptère des PJ ? Faites ce qui vous arrange, et faites rebondir l'histoire !



à CORPS PERDU

Cette aventure fait suite au scénario « Le diable au corps » (CB#10) mais elle peut être jouée indépendamment. L'aventure se déroule dans la ville imaginaire de Talbeth mais vous pourrez la replacer à Korvosa qui comporte des similitudes.

En quelques mots...

Méloch, le serial killer, a été tué et son corps doit désormais être exposé et brûlé en place publique pour ramener la confiance entre le peuple et son gouvernement. Simplement, un culte maléfique entend bien continuer à jeter le discrédit sur les autorités locales et dérobe le corps au pire moment. Les aventuriers retrouveront-ils la dépouille de Méloch avant qu'elle ne soit utilisée pour une ignominie sans nom ? Découvriront-ils qui est à l'origine du renouveau de croyances pourtant interdites dans la cité ? Survivront-ils à une terrible visite dans une usine de mort ?

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 6-8
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Précédemment dans Talbeth...

Durant plusieurs jours, un tueur en série a sévi dans les rues de Talbeth, tuant une dizaine de tieffélins et échappant aux efforts de la garde. Le gouverneur a congédié le fameux détective Xavos auquel il fait habituellement appel en raison de son arrogance. Pour mettre un terme aux meurtres, il a préféré engager un groupe d'aventuriers. En moins de deux jours, ces héros ont découvert l'antre du tueur : un tieffélin du nom de Méloch qui souhaitait « améliorer » son espèce. Après un combat acharné contre le nécromancien et sa création - un monstrueux golem démoniaque assemblé avec les membres de ses victimes, les aventuriers survivants en sont sortis victorieux.

L'Histoire pour le MJ

La confiance de la population envers les forces dirigeantes étant actuellement en berne, le gouverneur de la cité, Sire Dolgen Rhagarron, a décidé qu'un cortège funéraire défilera dans les rues pour exposer le corps du tueur Méloch et de son abomination, démontrant ainsi l'efficacité de la justice de la ville. S'en suivra une cérémonie sur la place publique où les corps seront brûlés sur un bûcher.

Malheureusement, Méloch n'était que l'apprenti d'un autre nécromancien du nom de Rolth et ce dernier a bien l'intention de déstabiliser le pouvoir en place ainsi que la réputation

du temple de Sarenrae en prolongeant les souffrances qu'a subies la ville avec ces meurtres. Rolth est le meilleur élève du département de nécromancie de l'Académie de Talbeth, et il compte voler le corps du tueur pour le faire revenir sous la forme d'un mohrg - un mort-vivant sadique qui n'a qu'un but : poursuivre l'œuvre de meurtrier qui était la sienne de son vivant, avec les mêmes méthodes d'assassinat (voir *Bestiaire* p.218).

Le haut mage Sybellius, professeur de nécromancie de Rolth à l'Académie, est secrètement un membre influent du culte local d'Urgathoa (désormais interdit à Talbeth). Il dirige d'ailleurs le culte sous le couvert d'un orphelinat. Cet orphelinat encourage insidieusement les habitants à abandonner le culte de Sarenrae pour adorer « Neeshla », une fausse déesse des causes désespérées (en réalité Urgathoa). Depuis quelques temps, un nombre important d'habitants se sont mis à vénérer cette fausse déesse qui distribue de la viande et du vin aux plus démunis.

Depuis six ans, Rolth assiste son maître dans les affaires du culte mais, en dépit de son intelligence et de son ambition, il reste dans l'ombre de Sybellius. Il espère usurper la place de son maître au sein du temple et devenir un serviteur d'Urgathoa. Si le plan de Rolth réussit et que Méloch renaît, il gagnera une influence considérable au sein du culte et pourra enfin s'opposer à la domination de son maître.



Comme si la scène n'était pas assez sinistre comme ça, la brume s'en mêle

Synopsis

Les PJ assistent à la procession funéraire et l'aventure commence lorsque le cortège funèbre arrive sur la grand-place. Rolth et ses sbires provoquent alors une diversion. Dans la confusion, les malfaiteurs volent le corbillard transportant le cercueil de Méloch. Dès qu'ils se trouvent hors de vue, les serviteurs d'Urgathoa

échangent le corps avec un autre, puis le chariot reprend sa course. Après quoi, les sectateurs réduisent magiquement le corps du tueur et Corax - le corbeau familial de Rolth, le rapporte jusqu'à l'abattoir local situé juste au dessus de l'ancien repaire de Méloch. Rolth et quelques serviteurs s'y réunissent pour préparer la renaissance du tueur. →

Les PJ doivent poursuivre le corbillard et retrouver le véritable corps.

Cas #1 : Si les malfaiteurs réussissent à faire passer le corps à l'abattoir, les PJ vont devoir trouver les indices et localiser la cache avant la fin du jour. S'ils échouent, Méloch se relève sous la forme d'un mohrg et reprend ses meurtres dès la nuit. Avec tous les tieffelins de la Sentine en émoi après le vol du corps, les gardes de la ville sont trop occupés pour les aider dans leurs recherches.

Cas #2 : Si les PJ parviennent à empêcher le vol du corps, les sectateurs préparent une embuscade à l'abattoir pour punir leur ingérence. Rolph envoie l'un des « Merlins » (les propriétaires de l'abattoir) pour glisser de faux indices aux aventuriers afin de les attirer dans un piège. Si les PJ survivent, ils découvriront le lien entre les Merlins et le culte d'Urgathoa. Ces indices peuvent dévoiler les sinistres plans du culte, menant vers d'autres aventures...

Accroche

Si vous jouez cette aventure indépendamment de la première partie, le gouverneur Dolgen Rhagarron, ayant entendu parler des exploits des aventuriers, leur demande d'assister à la procession funéraire car un prêtre du temple de Sarenrae a eu une vision et suggère que quelqu'un pourrait vouloir perturber la cérémonie. Néanmoins, il espère que les habitants se comporteront correctement, car il sait que les tieffelins attendent de voir le corps du tueur en série être réduit en cendre. Des perturbations au cours de la cérémonie pourraient avoir de lourdes conséquences sur l'image du pouvoir dirigeant. Il compte donc sur l'efficacité des PJ.

PARTIE 1 : LES FUNERAILLES DE MELOCH

Un brouillard persistant enveloppe totalement Talbeth et le convoi funèbre avance lentement dans l'épaisse couche de brume. La crémation du tueur en série est un événement à ne pas manquer et tout le gratin de Talbeth est venu, paré de ses plus beaux atours. À une courte distance derrière le corbillard transportant le corps de Méloch, un autre corbillard avance lentement, celui chargé du corps du monstre, le golem, terrible symbole pour les nombreuses victimes du tueur (voir CB10). Une importante foule gagnée par l'excitation suit de près le convoi. S'il n'y avait pas cette brume glaciale et oppressante pour refroidir l'ambiance, l'atmosphère générale ne serait pas appropriée à une procession funéraire et ferait plutôt penser à une ambiance de fête. Le cortège arrive sans heurt sur la grande place et, bien que l'épais brouillard voile les bâtiments les plus proches, on distingue bien les statues qui bordent la place, telles des témoins silencieux. Le cheval tirant le chariot mortuaire s'arrête près d'une haute et massive pile de bois imbibée d'huile, prête à consumer le corps du tueur et de son monstre. La foule assemblée se fait alors silencieuse. Un garde nerveux, une torche allumée en main, se tient près à allumer le bûcher. Au loin, la cloche du temple de Sarenrae sonne pour chacune des victimes de Méloch...

Environ 800 personnes se tiennent sur la place autour du bûcher et du convoi. Le corbillard couvert attend à 9 mètres de l'amas de bois. Le cocher est assis sur le haut du corbillard et tient les chevaux prêts. Le chariot transportant le corps du golem attend à 6 mètres derrière le premier. Un officier de la garde se tient avec

son cheval sur le côté du corbillard du golem. Avec l'aide du brouillard, Rolth met son plan à exécution...

En raison de la brume, la vision est réduite à 15 mètres (ce qui inclut la vision nocturne et la vision dans le noir). Les créatures situées à plus de 3 mètres bénéficient d'un camouflage.

La diversion

Les serviteurs de Rolth ont payé le cocher du corbillard. Contre une importante somme d'or, il a accepté de les aider à voler le corps de Méloch. Une fois son forfait accompli et sa nouvelle fortune en poche, il compte quitter Talbeth et s'installer ailleurs. Il ne sait rien au sujet du culte d'Urgathoa ni de l'implication de Rolth.

Trois autres malfrats ont également été engagés pour ce forfait. Le premier se cache à l'arrière du corbillard transportant Méloch avec une arbalète armée. Deux autres attendent non loin pour retarder toute personne qui aurait des velléités de prendre en chasse le corbillard.

Lorsque le commandant Mussien donne l'ordre de sortir le cercueil du corbillard, quatre porteurs approchent de l'arrière du chariot. C'est à ce signal que Rolth et ses serviteurs lancent leur opération.

Tout d'abord, Rolth le nécromancien, placé sur le toit du bâtiment le plus proche, utilise un parchemin de *nuage nauséabond* pour placer la brume fétide au milieu de la foule. Puis il détache la silhouette d'un « ogre pestiféré zombi » de sa *robe d'ossements* et le lance dans le cortège. Le silence oppressant est alors soudainement brisé par les hurlements et éructations des gens pris de nausées et tentant de fuir l'ogre zombi. Profitant de la confusion, le cocher agrippe les rênes, siffle les chevaux et fonce à travers la place vers le nord. Rolth avale une *potion*

d'invisibilité et se rend à l'abattoir sur les docks tandis que Corax, son corbeau familier, s'envole pour suivre le corbillard.

Si un PJ souhaite maîtriser la foule, il doit effectuer un test de Diplomatie (DD 15). Le test nécessite une minute (sinon malus de -10 au test). Les déplacements au beau milieu de la foule en panique sont réduits à 3 mètres.

À partir de ce moment, les PJ peuvent rester et combattre l'ogre zombi ou poursuivre le corbillard en fuite. Le corbillard roule à une vitesse de 36 mètres et effectue un double déplacement à chaque round. Les PJ peuvent le poursuivre à pied mais, même s'ils le perdent de vue, le chariot et les chevaux laissent derrière eux un sillon et des empreintes de sabots dans les rues boueuses. Un test de Survie (DD 15) est suffisant pour pister et suivre correctement les traces.

Créatures. Lorsque la silhouette d'ogre zombi détachée de la *robe d'ossements* touche le sol aux pieds de la foule, elle se métamorphose. La population panique et fuit en se bousculant et en criant. L'ogre zombi attaque jusqu'à sa destruction.

Malfrats (4) : Hommes d'armes 5 ; Utiliser le profil du Geôlier, *Guide du Maître* p.275

Ogre pestiféré zombi (1) : Profil de l'ogre *Bestiaire* p.230 avec les modifications suivantes : pv 15 (6d8-12) ; CA 19, contact 7, pris au dépourvu 19 (armure +4, Dex -2, naturelle +8, taille -1) ; Réf +2, Vig +8, Vol +6 ; Immunités traits des morts-vivants ; RD 5/tranchant ; For 23, Dex 6 ; Corps à corps coup +10 (1d8 + 6) + maladie Peste bubonique.

Développement. Si les circonstances nécessitent un changement de tactique, Rolth enverra de nouveaux ordres à ses serviteurs par le biais de son sort de *message*. Quoi qu'il arrive, il évite absolument →



le combat ainsi que toute action qui dévoilerait son implication dans cette histoire.

La poursuite en ville

Le corbillard fonce au nord de la ville vers le vieux quartier de Talbeth. Malgré le brouillard, le cocher roule à 72 mètres par round. Après 8 rounds, il atteint son point de rendez-vous où l'attendent cinq sectateurs d'Urgathoa envoyé par Rolth.

Si les PJ rattrapent le chariot, le malfrat dissimulé à l'arrière surgit et tire avec son arbalète. Si les aventuriers

font tomber le cocher de son fauteuil ou le tuent, la voiture fonce à l'aveuglette droit devant à pleine vitesse. Les chevaux ralentissent pour finalement s'arrêter 1d4+2 rounds plus tard.

Créatures. Cinq membres du culte attendent au point de rendez-vous, une ruelle du vieux quartier de Talbeth contre le rempart. Le corbeau familier de Rolth y arrive en même temps. Un corps drapé dans un linceul gît sur le sol.

Sectateurs (5) : Adeptes 3. Utiliser le profil de l'Annonciateur de malheurs, *Guide du Maître* p.272

Corax, corbeau (1) : *Bestiaire* p.136

Au loin, le convoi s'échappe, suivi par un étrange corbeau



Tactique. Lorsque le corbillard arrive, les adorateurs sortent le corps de Méloch de son cercueil et y placent le corps d'un malheureux mendiant tué pour l'occasion. Cela se fait très rapidement, disons deux ou trois rounds à votre convenance si l'action nécessite cette précision. Une fois l'échange fait, le cocher reprend sa course et quitte la ville par la porte nord. Ensuite, un des adorateurs utilise une *potion de réduction d'objet* qu'il verse sur le corps de Méloch qui se réduit en un instant à une catégorie de taille Infime (environ 10 cm). Corax, le corbeau familier de Rolth, enserme alors le corps dans ses pattes et s'envole vers l'abattoir. À moins d'être intercepté, il atteint sa destination en deux minutes. Si nécessaire, les sectateurs seront prêts à sacrifier leur vie pour faciliter la fuite du corbeau avec le corps.

Développement. Chaque sectateur porte une ample tunique grise qui descend jusqu'aux pieds et une courte cape d'un gris sombre.

- **Indice 1 :** Un test de Perception (DD 15) sur les corps révèle que leurs robes sont couvertes de nombreuses tâches de sangs et dégagent une légère odeur âcre de charnier. Leurs bottes sont souillées par ce qui semble être de la bouse de vache. Laisser les joueurs réfléchir le temps nécessaire, mais si cela ne leur vient pas à l'esprit, la réussite d'un test de Connaissances (folklore local) (DD 20) pourra leur faire penser que ces individus pouvaient travailler ou se cacher dans un abattoir.
- **Indice 2 :** En dénudant les corps, les PJ peuvent constater que chaque sectateur présente un petit tatouage entre les omoplates, représentant un sphinx à tête de mort. Un test de Connaissances (religion) (DD 15) permet d'identifier le tatouage comme étant le symbole d'Urgathoa. Un second test de Connaissances (religion)

(DD 15) permet d'identifier leur tenue vestimentaire comme assez typique chez ses disciples.

Les conséquences

Si les PJ arrêtent les sectateurs et récupèrent le corps de Méloch, la garde de la ville arrive un moment plus tard et prend le contrôle de la situation. Le commandant Mussien remercie les PJ pour leur aide. Une escouade de gardes transportent le corps jusqu'au bûcher et, dans l'heure, les flammes consomment le corps du tueur et de son abominable création.

Malgré leur réussite, les PJ auront de nombreuses questions sans réponse : qui a tenté de voler le corps de Méloch et pourquoi ? Où les voleurs transportaient-ils le corps ? Mussien n'en sait pas plus que les PJ et n'a que peu de temps à consacrer à une inutile chasse au fantôme. Les PJ devront poursuivre leur propre enquête pour avoir des réponses.

Si les PJ n'arrivent pas à récupérer le corps de Méloch, le corbeau de Rolth rejoint l'abattoir avec son chargement macabre, entre par une lucarne et le dépose dans l'enclos intérieur. Lorsque l'effet de la potion prend fin, la dépouille reprend sa taille normale. Peu de temps après, Rolth arrive sur place pour s'occuper du corps et effectuer le rituel qui permettra la renaissance du tueur en série sous la forme d'un mohrg. Ses serviteurs surveillent les autres zones de l'abattoir. À moins que quelqu'un n'intervienne et détruise le corps, Méloch se relèvera dès la nuit tombée sous la forme d'un mohrg.

Dans le même temps, des troubles éclatent dans le quartier des docks, le théâtre des meurtres de Méloch. N'oubliez pas que peu de temps s'est passé depuis les premières victimes. Les tieffelins sont en rogne suite à la disparition du corps du tueur. C'en est trop ! La garde de la ville se disperse dans tout le quartier de la Sentine →



Enquête en temps réel

Ce scénario prend tout son sens si le corps est bel et bien volé et ramené à l'abattoir, obligeant les PJ à enquêter contre la montre. En effet, quatre heures après le vol de la dépouille, le rituel commence et, au bout d'une heure supplémentaire, Méloch est ramené à la vie sous une forme immonde. Maintenant, si vos joueurs font tout ce qu'il faut, s'ils ont de la chance, s'ils s'en sortent brillamment et qu'en tant que MJ, vous privilégiez le fair-play, laissez-les récupérer le corps. La scène de l'abattoir et la rencontre avec Rolth aura lieu quand même.

Maintenant, si vous jouez l'enquête, vous pouvez tout à fait mettre la pression sur vos joueurs en leur faisant comprendre que chaque minute jouée autour de la table correspond à une minute dans le jeu. Ainsi, sans que vous ne leur donniez d'indication, les joueurs ont quatre heures de jeu effectif avant le début du rituel, cinq pour trouver l'abattoir et interrompre la cérémonie. Sinon... L'intrigue et la progression de l'enquête permettent tout à fait cette disposition de jeu. Ambiance assurée.

(les docks) afin de maintenir l'ordre, ce qui ne leur laisse pas vraiment de temps pour rechercher le corps. Le gouverneur se démène pour trouver des réponses et calmer la population et promet une enquête approfondie et la récupération rapide de la dépouille de Méloch. Malgré l'assurance du gouverneur, les membres du Conseil passent un temps considérable à se quereller et à s'accuser les uns et les autres pour leur incompétence.

Développement : Peu de temps après l'incident, Gaudros, un prêtre du temple de Sarenrae approche les PJ et les sollicite pour qu'ils retrouvent le corps du tueur avant la tombée de la nuit. En effet, il a eu une prémonition en lisant le livre sacré de sa déesse, *La Naissance de la lumière et de la vérité*, et croit que l'esprit maléfique du tueur pourrait revenir sous la forme d'une puissante créature morte-vivante. Malgré ses arguments, personne ne le prend au sérieux, que ce soit au Conseil ou parmi les membres de son église.

Si les PJ lui demandent s'il peut les aider, la seule chose qu'il pourra faire et de donner à chacun une *portion de soins légers* et une *portion de protection contre le Mal*.

À la recherche du corps

Si les PJ souhaitent enquêter au temple d'Urgathoa après avoir identifié les sectateurs, ils réalisent bien vite qu'il n'existe officiellement plus de culte d'Urgathoa à Talbeth depuis la preuve de son implication dans plusieurs sombres projets [voir *Les voleurs de Talbeth* (CB 4), *Un cœur à prendre* (CB 5) et *L'amour en cage* (CB 6)]. Après avoir été fermé, le temple a été transformé en orphelinat. Certains disciples ont été reconnus coupables et condamnés à mort ou bannis de la cité et le culte interdit à Talbeth jusqu'à nouvel ordre.

Si les PJ recherchent le corbillard, un test de Diplomatie (DD 15) effec-

tué dans le vieux quartier permet de découvrir un vagabond nerveux qui, en échange de quelques pièces d'or, dira aux PJ qu'il a aperçu le corbillard foncer dans le brouillard par la porte nord en direction des marais. En pistant le corbillard avec un test de Survie (DD 20), les PJ finissent par découvrir le chariot à l'abandon avec son chargement macabre (le corps de substitution dans son linceul) à quelques kilomètres des marais, mais sans le cheval. Le cocher a quitté Talbeth pour toujours, fuyant avec le cheval vers une autre contrée où il compte refaire sa vie.

L'abattoir situé sur les docks reste donc la dernière piste sérieuse... En questionnant les gens à son sujet dans ce quartier, la réussite d'un test de Diplomatie (DD 10) permet d'apprendre que les propriétaires, quatre frères qu'on surnomme « les Merlins », sont des brutes dangereuses et violentes.

PARTIE 2 :

« ABATTOIR SACH FRERES »

Durant sa folie meurtrière, Méloch utilisait les égouts désaffectés sous l'abattoir de Talbeth comme cachette en y accédant par un ancien tunnel d'évacuation depuis un navire abandonné dans le port (cf. *Le Diable au Corps*, CB 10). Les propriétaires de l'abattoir, les quatre frères Sach (surnommés « les Merlins », rapport au marteau qui sert à abattre les bœufs et dont ils ne se séparent jamais) savaient que Méloch était le tueur, mais Rolth avait acheté leur silence en échange d'un peu d'or.

Si le culte d'Urgathoa a réussi à voler le corps de Méloch, ils utilisent l'abattoir pour mener à bien le rituel de *création de mort-vivant* et attendre le réveil du mohrg. Une fois que Méloch se relève, les égouts sous l'abattoir redeviennent son repaire. À partir de l'instant où le corps volé arrive

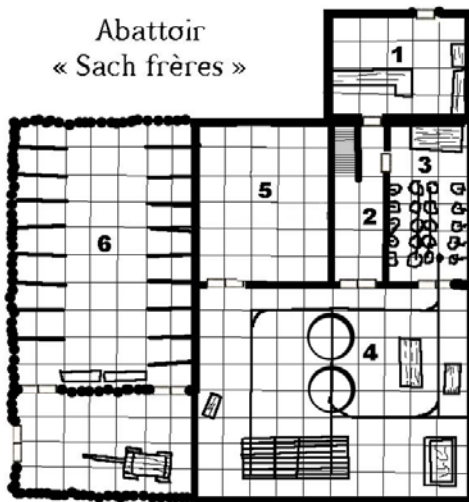
à l'abattoir, les PJ n'ont que quatre heures pour le retrouver et frapper le culte avant le début du rituel. Le rituel dure une heure. Lorsque les personnages entrent dans l'abattoir, ils doivent faire face aux Merlins, leurs chiens, quelques sectateurs et une poignée de morts-vivants.

Si le vol de la dépouille de Méloch à échoué, Rolth fait vœu de se venger des PJ qui ont déjoué son plan. Il décide donc de les attirer à l'abattoir en les appâtant avec de fausses informations *via* ses serviteurs. Pour cela Rolth met les Merlins à contribution. Malder, le plus intelligent des frères, approche les personnages en leur demandant de l'aide, non sans avoir avalé une *potion de protection contre la Loi* pour se protéger d'éventuels enchantements. Le second frère, Drago, les suit et observe de loin. Les deux derniers frères, Karral et Parn restent à l'abattoir.

Lorsque Malder rencontre le groupe, il mentionne les terribles événements de la place publique et l'intervention héroïque des aventuriers. Aussi, s'il vient vers eux, dit-il, c'est qu'il se passe des choses étranges dans son abattoir. Il suspecte les personnes qui ont tenté de voler le corps de Méloch d'utiliser son établissement pour se cacher.

Les PJ peuvent suspecter son honnêteté et ses motivations. Un test réussit de Psychologie (opposé au test de Bluff +5 de Malder) révèle qu'il est nerveux et semble manquer de sincérité. S'il est décontenancé par un test d'Intimidation ou blousé par un test de Bluff, Malder admet ne pas dire la vérité. Il décrit alors comment les sectateurs ont menacé de lui trancher la gorge s'il refusait de coopérer (vrai). Il explique également que ces adorateurs utilisent son établissement pour leurs rituels impies (vrai). Il souhaite que les PJ éliminent ces individus malfaisants.

Abattoir « Sach frères »



Si les PJ le traitent de menteur, le menacent ou le frappent, il fuit en espérant qu'ils le suivent jusqu'à l'abattoir pour se jeter dans la gueule du loup.

Si Malder réussit à obtenir l'aide du groupe, il fait un signe discret à Drago. Drago retourne en vitesse à l'abattoir et prévient Rolth de la venue des aventuriers.

L'embuscade consiste à conduire les PJ à l'abattoir par la boutique jusque dans le couloir où les chiens auront subitement l'ordre de les attaquer afin de les repousser dans le saloir plein de zombies. Parn et Karral viendront les achever si nécessaire avec l'aide des sectateurs ou de Rolth si besoin est.

L'abattoir

L'abattoir local est un endroit où se fait le sale boulot nécessaire à l'approvisionnement de la ville. « Les Merlins », quatre frères imbus d'eux-mêmes y travaillent. Malgré l'odeur écœurante, le Conseil ne les a pas encore forcés à déplacer leur établissement à la périphérie de la ville.

Dès les premières heures du jour, les clients se pressent pour acheter la viande. Une fois le soleil couché, les portes des zones **B1** et **B6** sont verrouillées. Chaque matin, le bétail (des bovins ou des porcs) est →

amené dans l'enclos extérieur (B6) juste avant l'ouverture de la boutique. Les animaux sont abattus une fois la nuit tombée et la viande est stockée dans la zone B3.

1. La boutique

Une enseigne représentant les silhouettes d'un bœuf et d'un porc pend au-dessus de l'entrée. A l'intérieur, un long comptoir court sur la moitié de la largeur de la pièce. Des étagères présentent quelques peaux de bêtes, des pots de suif, des chandelles et autres produits à base de graisse animale. De nombreuses mouches volent en cercle au milieu de la pièce.

L'abattoir vend de la viande, des peaux (non tannées) et du suif à ses clients. De jour, Drago tient la boutique pendant que Karral et Parn s'occupent de la préparation de la viande en B4 ou du bétail en réserve. Malder est généralement à l'étage pour gérer la paperasse.

Un test de Perception (DD 15) permet de trouver dans un coin trois caisses recouvertes d'une bâche. Sur les caisses est inscrit « Orphelinat ». Elles contiennent de la viande de bœuf séchée.

Drago : Roublard 6 ; Utiliser le profil du Pilleur de tombe, *Guide du Maître* p.263 ; Il possède une clef de l'abattoir. Remplacer l'arc court par une arbalète légère. S'il est réduit à 4 pv ou moins, il essaye de fuir en ville.

2. Le couloir

Créatures. Trois chiens passent le plus clair de leur temps à dormir dans le couloir gardant l'arrière boutique et le saloir. Si quelqu'un entre dans le couloir, ils se réveillent et attaquent, à moins qu'un des Merlins ne leur donne l'ordre de rester tranquille. Les chiens craignent leurs maîtres et obéissent loyalement à leurs ordres. Un druide ou un rôdeur

peut toutefois utiliser son empathie sauvage pour retenir les chiens pour un court instant. Dans tous les cas, les aboiements donneront l'alerte.

Chiens de garde (3) : Utiliser le profil du Chien de selle ; *Bestiaire* p.42

Développement. Dès que les chiens commencent à aboyer, un quatrième chien déboule de l'étage en 1d2+1 rounds. Les aboiements donnent l'alerte.

3. Le saloir

Cette pièce est fraîche et sèche en comparaison du reste du bâtiment, mais elle empeste la viande de la veille. De la paille a été éparpillée au sol pour absorber le sang qui coule d'une dizaine de carcasses empalées sur des crochets à viande fixés au plafond. Au nord se trouve une table couverte de sang et deux tonneaux de sel.

Les bêtes abattues en début de soirée sont salées et stockées dans cette pièce pour la nuit. La pièce est sombre, fraîche, et l'air est sec. Les carcasses de bœuf ou de porc pendent du plafond jusqu'à 50 cm du sol sur quatre rangées : deux au milieu de la pièce et une le long de chaque mur. Toute la pièce est considérée comme un terrain difficile en raison des carcasses suspendues.

Créatures. Les Merlins ont demandé au culte d'Urgathoa de protéger leur abattoir avec quelques morts-vivants. Quatre zombis attendent ici dans l'obscurité. Ils attaquent toute personne qui n'est pas un des Merlins en frappant entre les carcasses suspendues.

Zombis (4) : *Bestiaire* p.289 ; pv 15 (3d8+3).

4. L'abattoir

Le sol de cette salle est recouvert de paille souillée de sang, et l'odeur de la mort y est suffocante. Des crochets de

boucher glissent sur un rail de métal fixé au plafond permettant de transporter avec plus de facilité les carcasses loin du coin nord-ouest, où un gros marteau (un merlin) repose sur le sol dans une mare de sang séché. Au sud, une grille recouvre un large trou dans le sol. Deux cuves d'eau jouxtent la grille, l'une bouillante, l'autre froide.

C'est ici que les Merlins abattent les animaux et les préparent pour le lendemain. Les animaux arrivent des enclos, sont tués puis pendus aux crochets et poussés au-dessus de la grille pour être saignés, écorchés et dépecés. Une partie du sang et des entrailles se déverse par la grille et tombe dans le tunnel en-dessous. L'animal est ensuite trempé dans l'eau bouillante puis dans l'eau froide pour nettoyer la carcasse et ralentir sa décomposition. Enfin, il est découpé en morceaux.

La grille rouillée peut être enfoncée ou arrachée et s'ouvre sur le tunnel répugnant qui passe au-dessous. Il s'agit d'un égout désaffecté qui rejoint le fleuve d'un côté et l'ancien repaire du tueur Méloch de l'autre (voir *Le diable au corps*, CB 10).

Grille de fer rouillée : solidité 10 ; pv 40 ; Enfoncer DD 24

Créatures. Pendant la journée, il y a 75% de chances que Parn et Karral se trouvent ici, autrement ils sont dans les zones **B5** et **B6** pour nourrir et soigner le bétail. Une fois la nuit tombée, ils sont ici, occupés à abattre les bêtes.

Karral et Parn : Roublards 6 ; Utiliser le profil du Pilleur de tombe, *Guide du Maître* p.263 ; Ils possèdent une clef de l'abattoir. S'ils sont réduits à 4 pv ou moins, ils essayent de fuir en ville.

Le tunnel abrite un otyugh (s'il n'a pas été tué dans l'épisode précédent) que Méloch soignait et nourrissait en échange de la défense du tunnel. L'otyugh est bien nourri, se délectant

des entrailles qui tombent par la grille. La grille est pour lui synonyme de nourriture et, si elle est ouverte, il se comporte comme si ce qui venait à sa rencontre constitue un nouveau repas.

Otyugh : Bestiaire p.234

Si les PJ souhaitent explorer le tunnel fétide sous l'abattoir, ils découvrent une sorte de fosse recouverte d'une couche de boue, de morceaux de viande en putréfaction, de sang coagulé et de débris d'os.

Trésor. S'il n'a pas été découvert dans l'épisode *Le Diable au Corps* (CB 10), un test de Fouille (DD 25) ou une *détection de la magie* permet de trouver un *anneau de contresort* contenant un *rayon ardent*. Une Fouille de la zone expose à la fièvre des marais (*Manuel des Joueurs* p.563).

Développement. Si les deux frères ont besoin d'aide, ils appellent les sectateurs qui se cachent dans l'enclos (**B6**). S'ils entendent les chiens aboyer dans le couloir (**B2**), ils tentent de se cacher pour prendre les intrus en embuscade dès leur entrée.

5. Chapelle d'Urgathoa

Une odeur atroce flotte dans cet endroit qui devait servir autrefois d'enclos. Des dizaines de bougies éclairent timidement la salle au sol en terre battue. Un autel rudimentaire en bois, orné d'un crâne et de bougies rouges a été placé contre le mur nord. Un symbole représentant un papillon sphinx à tête de mort a été dessiné sur la face avant de l'autel.

Deux enclos intérieurs servaient normalement à garder les animaux avant de les abattre, mais les Merlins ont pris l'habitude d'amener directement les bêtes depuis l'enclos extérieur et ne se servent donc plus de ceux là. La barrière de bois qui les délimitait a été supprimée pour en faire un →



grand espace qui a été aménagé en une chapelle improvisée.

Un test de Connaissance (religion) (DD 15) permet d'identifier le symbole de l'autel comme étant celui d'Urgathoa, la Princesse Blafarde. Le culte a préparé l'endroit en vue

du retour de Méloch et, si son corps a bien été volé et si les PJ arrivent sur place avant la fin du rituel, la dépouille enveloppée dans son linceul est étendue devant l'autel.

Créatures. Rolth mène la cérémonie en l'honneur d'Urgathoa. Lorsque

ROLTH FP 10

Humain (m) nécromancien 11
Humanoïde de taille M (humain),
NE

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir
à 18 m, *détection de l'invisibilité* ;
Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu
15 (armure +4, Dex +2, naturelle +1)

PV 100 (11d6+59) **Réf** +5, **Vig** +8,
Vol +9

Résistance feu 30

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps dague de maître, +6
(1d4/19-20)

Attaque spéciale canalisation
d'énergie négative (DD 17, 8/jour)

Pouvoirs magiques d'école (NLS
11 ; concentration +15)

8/jour — *toucher du tombeau* (5
rounds)

Sorts de nécromancien préparés
(NLS 11 ; concentration +15)

Niveau 6 — *création de mort-vivant*,
mauvais œil (DD 23)

Niveau 5 — *métamorphose funeste*
(DD 20), *possession* (DD 22), *télépor-*
tation, *vague de fatigue*

Niveau 4 — *animation des morts*,
énergie négative, *terreur* (DD 21),
brouillard dense, *tentacules noirs*

Niveau 3 — *clignotement*, état
gazeux, *vol*, *rayon d'épuisement* (DD
20), *baiser du vampire* (2)

Niveau 2 — *cécité/surdité* (DD 19),
simulacre de vie, *résistance aux*
énergies destructives, *détection de*

l'invisibilité, *effroi* (DD 19), *nuée*
grouillante

Niveau 1 — *alarme*, *armure de*
mage, *bouclier*, *contact glacial* (DD
16), *frayeur* (DD 18), *détection des*
morts-vivants, *repli expéditif*
Niveau 0 (à volonté) — *saignement*
(DD 17), *message*, *lecture de la*
magie, *fatigue* (DD 17)

Écoles d'opposition évocation,
illusion

TACTIQUE

Avant le combat. Tout dépend du
temps de préparation dont dispose
Rolth, mais il lance *armure de mage*,
simulacre de vie, *résistance aux éner-*
gies destructives (feu) et *détection*
de l'invisibilité. Il utilise éventuelle-
ment sa *baguette de convocation*
de monstres Il pour invoquer une
araignée géante.

Pendant le combat. Il attaque
en premier lieu les prêtres et les
paladins.

Moral. Si Rolth est mal en point il
détache des silhouettes de sa *robe*
d'ossements et tente de fuir en état
gazeux ou *téléportation*.

Statistiques de base Voici les
statistiques du magicien sans
simulacre de vie, *armure de mage*,
résistance aux énergies destructives
ni *détection de l'invisibilité* : **Sens**
vision dans le noir à 18 m ; **CA** 12,
contact 11, pris au dépourvu 11 ; **pV**
49 ; **Résistance** aucune.

STATISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 19, **Sag**

14, **Cha** 11

BBA +5 ; **BMO** +6 ; **DMD** 18

Dons Contrôle des morts-vivants,
École renforcée (nécromancie),
École supérieure (nécromancie),
Écriture de parchemins, Magie de
guerre, Préparation de potions,
Robustesse, Science de l'initiative,
Science de la canalisation, Volonté
de fer

Compétences Art de la magie +19,
Artisanat (alchimie) +19, Connaissances
(exploration souterraine,
ingénierie, géographie, histoire,
folklore local, nature, noblesse et
plans) +13, Connaissances (mystères)
+19, Connaissances (religion)
+18, Intimidation +7, Perception
+4, Premiers secours +4, **Vol** +5
Langues aklo, commun, nain,
elfique, gobelin, infernal
Part pacte magique (corbeau),
perception de la vie (3 mètres, 9
rounds/jour)

Équipement **de combat** *baguette*
de convocation de monstres III (CL 5,
32 charges), *parchemin de simulacre*
de vie, *parchemin de nuée grouil-*
lante, *potions de soins modérés* (1),
potion d'armure de mage, *potion*
d'invisibilité (déjà utilisée), *robe*
d'ossements
Équipement divers dague de
maître, *amulette d'armure naturelle*
+1, *ceinturon de constitution de l'ours*
+1, *cape de résistance* +2, *lunette de*
nyctalope, *bandeau d'intelligence* +1,
grimoire, onyx (300 po), 623 po



On découpe de drôles de carcasses au fond de l'abattoir...

Note concernant la création du mohrg

La création d'un mohrg *via* le sort *création de mort-vivant* nécessite normalement un niveau de lanceur de sorts de 18 ou plus. Rolth n'étant qu'un nécromancien de niveau 11 il ne pourrait théoriquement créer qu'une goule. Mais il s'agit ici d'un rituel amélioré, impliquant un sacrifice humain (celui du charpentier Loki) et le soutien de plusieurs disciples, sous le regard d'Urgathoa qui voit tout ceci d'un très bon œil et favorise ainsi son nouveau serviteur.

les PJ entrent, il attaque pour protéger ce lieu sacré et le corps de Méloch.

Trésors : Divers offrandes des membres du culte décorent l'autel. Les objets de valeurs sont un collier en argent (300 po), deux figurines de jade (200 po chacune), un bracelet en or (110 po), des boucles d'oreilles avec perles (200 po), dix morceaux d'encens (10 po chaque)

et une *dague* +1 destinée à servir au sacrifice.

Développement : La situation de ce lieu dépend de la façon dont se seront déroulés les événements. Si les PJ ont empêché le vol du corps de Méloch, ils y trouvent simplement Rolth, dont le seul but est d'éliminer les aventuriers comme vengeance pour avoir ruiné ses plans. →

6. L'enclos extérieur

Ce large enclos à ciel ouvert empesté le fumier et les planches de la clôture constituent un piètre rempart à l'odeur. Au sud, un pré-haut protégé un chariot rempli de paille.

Chaque matin 1d6 vaches et 1d4 porcs arrivent ici menés par des éleveurs. Le bétail est nerveux mais somme toute inoffensif.

Dans une stalle un jeune homme (humain expert 1, NB) est menotté à une chaîne murale et est recroquevillé dans un coin. Il semble paniqué mais, lorsqu'il réalise que les PJ sont peut-être là pour le sauver, il se calme et raconte son histoire. Loki est apprenti charpentier. Il a été enlevé par Parn, alors déguisé en garde de la ville. Il l'a placé dans l'enclos et le tourmente depuis plusieurs jours. Il est promis à une mort lente sur l'autel d'Urgathoa. Le nom de la Princesse Blafarde le terrifie.

Menottes : Solidité 10 ; pv 10 ; Evasion (DD 30) ; Briser (DD 26) ; Crochetage (DD 15)

Chaîne murale : Solidité 10 ; pv 5 ; Briser (DD 26)

Créatures. Quatre sectateurs d'Urgathoa se cachent dans l'enclos. Ils ont ordre de s'occuper des intrus et d'aider les Merlins si besoin est.

Sectateurs d'Urgathoa (4) : Adeptes 3 ; Utiliser le profil de l'Annonciateur de malheurs, *Guide du Maître* p.272 .

Développement. Si les PJ libèrent Loki, la guilde des charpentiers les remerciera par la suite en leur offrant 100 po par personne.

7. La salle de repos

Quatre chaises entourent une table ronde sur laquelle est posé un jeu de

cartes. Trois matelas minces sont roulés dans un coin.

Drago, Parn et Karral partagent cette pièce, venant s'y détendre chaque soir tandis que Malder dort dans la pièce à côté (**B8**). Ils déroulent ensuite leurs matelas et dorment là lorsque le sommeil les prend. Un chien se tient souvent dans la pièce gardant le bureau où se trouve Malder. S'il entend les aboiements des autres chiens du couloir (**B2**), il dévale l'escalier pour les rejoindre.

Chien de garde (1) : Utiliser le profil du Chien de selle ; *Bestiaire* p.42

8. Le bureau / chambre de l'abattoir

À l'Ouest, trois chaises encerclent une table abritant des tiroirs. La table est très ordonnée. Un grand lit comportant divers oreillers occupe la partie Est de la pièce.

Les tiroirs contiennent des papiers qui recensent les achats de bêtes, les ventes aux charcutiers locaux ainsi que les dépenses de l'abattoir. Un test de Perception (DD 20) révèle un double fond dans l'un des tiroirs. Le compartiment secret contient ce qui semble être un livre de compte.

La lecture du Grand Livre montre bien un suivi scrupuleux des écritures comptables, mais une appellation cryptique est utilisée pour chaque opération. Un test de Linguistique (DD 20) permet d'en comprendre le sens et révèle que quelqu'un paie les Merlins de façon régulière avec de l'or depuis plusieurs semaines, le paiement le plus récent datant de deux jours. L'appellation donnée est « Loyer perçu » ou « Taxe d'abattage perçue ». Deux paiements plus modestes ont été fait à « l'orphelinat ».

Créature. Malder est assis au bureau en train de finir de la paperasse. Si les aventuriers entrent dans le bureau, il se montre surpris et leurs signale qu'il s'agit d'une intrusion déplacée. A moins qu'il ne soit attaqué, Malder reste derrière son bureau et leur demande de partir. Si les PJ le menacent ou font du grabuge, il attaque.

Malder porte de riches habits et prend soin de son apparence, ce qui lui donne l'air d'un individu d'une classe sociale supérieure. Il est également trop cultivé et raffiné pour travailler ou vivre dans un abattoir.

Malder : Roublard 6 ; Utiliser le profil du Pilleur de tombes, *Guide du Maître* p.263. Il possède la clef de l'abattoir.

Tactique. Malder évite le combat à moins d'être certain d'avoir un net avantage. Il préfère conduire les aventuriers dans une embuscade. Une fois qu'ils sont entrés dans l'abattoir, il tente de les tuer avant qu'ils ne préviennent la garde de la ville. Il fera appel à toute sa ruse pour faire en sorte que les PJ soient induits en erreur. Il pense que Parn est le plus à même de les éliminer et tente de les mener à la zone **B4**.

Trésors. Sous le lit se trouve un petit coffre de bois verrouillé (Crochetage (DD 20)). Malder est assez paranoïaque, aussi a-t-il piégé le coffre avec un dard empoisonné.

Piège - Dard empoisonné. mécanique ; Perception DD 20 ; Sabotage DD 20 ; Déclencheur par contact ; Pas de remise en place ; Effet Att +10 distance (1d3 + extrait de sanvert) ; **Extrait de sanvert :** Vigueur (DD 13) ; Fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effet 1 point de Con et 1 point de For ; Guérison 1 jet de sauvegarde réussi

Le coffre contient une bourse avec 200 po, 300 pa, 3 perles (100 po chacune) ainsi qu'une *potion de splendeur de l'aigle* et une *potion de soins modérés*.

Développement. Bien entendu, si les PJ ont empêché le vol du corps de Méloch au début de l'aventure, Malder n'est pas dans le bureau mais accompagne les aventuriers comme indiqué dans la présentation de la Partie 2. Il sert d'appât pour attirer les PJ à l'embuscade dans l'abattoir.

CONCLUSION

Si les PJ réussissent à détruire le corps de Méloch avant qu'il ne se relève sous la forme d'un mohrg, ils sauvent Talbeth d'une nouvelle vague de meurtres identiques aux précédents. Au cours d'une cérémonie publique, les personnages sont salués comme des héros locaux et reçoivent les remerciements du gouverneur, du Conseil de la ville et du temple de Sarenrae. De plus, chaque personnage reçoit 1000 po et est intégralement soigné de ses maux en remerciement de leurs services. Le gouverneur, Sire Dolgen Rhagarron, pourra désigner les PJ comme gardes d'honneur de la ville avec une autorité limitée.

S'il a survécu, Rolth projette de se venger des aventuriers, attendant le bon moment pour frapper...

Si les personnages échouent à arrêter le rituel, Méloch se relève d'entre les morts sous la forme d'un mohrg, un puissant mort-vivant (voir *Bestiiaire* p.218). Ils devront le détruire rapidement avant qu'il ne commette d'autres meurtres et que ses victimes ne deviennent des zombis errant dans les rues. Car si tel est le cas, la foi et le respect pour le gouvernement local déclinera rapidement. Urgathoa gagne de l'influence sous couvert de Neeshla, la fausse déesse des causes désespérées. La population bascule alors lentement et involontairement vers le Mal et le culte d'Urgathoa, enhardi par ses succès, prépare de nouveaux projets...

Textes et plan Pierre Balandier
Illustrations Christophe Hénin



En quelques mots...

Une explosion dans le monorail de Seattle (ou le métro d'une autre grande ville) fait quelques morts. Un groupuscule terroriste revendique l'action. Le commanditaire des personnages veut éclaircir la situation et se venger, mais ce n'est qu'un malheureux concours de circonstances dû à des malversations. En revanche, les personnages comprennent qu'il s'agit d'un des dommages collatéraux d'un vaste trafic mondial.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 4 à 5 personnages expérimentés
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

RECYCLAGE 2.0

Ce scénario commence par une enquête à Seattle et se termine en Chine continentale après un petit passage par Hong Kong. On y apprend également que la volonté de vengeance se marie assez mal avec la complexité des logiques ultralibérales...

Flash Info

Les chaînes d'information tournent en boucle sur l'embrasement d'une rame du monorail aérien de Seattle (ou du métro de toute autre grande ville dans laquelle se déroule votre campagne). Des images de pompiers, de fumée et les pleurs de la foule amassée en contrebas servent de toile de fond aux envoyés spéciaux qui essaient de meubler, le temps que des informations fiables puissent être données.

Les suppositions se succèdent jusqu'à la revendication de cet attentat par « Les fils de la Rage », un groupuscule néo-nazi proche du Policlub Humanis. Le bilan est heureusement moins lourd que les premières estimations, mais l'opinion publique est choquée. Il n'y a que « quelques morts » (une douzaine). La voiture motrice s'est enflammée très rapidement, le feu s'est propagé au wagon contigu et a bloqué les passagers en hauteur entre deux stations. Des passagers ont péri suite à l'explosion et ont été carbonisés, d'autres ont été projetés par le souffle et se sont écrasés au sol (dans le cas d'un métro, remplacez cette partie par une asphyxie à cause des vapeurs dégagées par la combustion des éléments plastiques). Puis l'information reprend son cours entre deux plages de publicité pour la dernière boisson énergisante à la mode ou le nouveau commlink tendance.

Prise de contact

Les joueurs sont contactés par leur arrangeur habituel pour un travail

qu'un doux euphémisme qualifie pudiquement de « Recherche de solution & traitement du problème ». Le rendez-vous aura lieu à la morgue principale de Seattle, cinq heures plus tard. Il suffira d'indiquer à l'agent de sécurité que Mormon les attend.

La rencontre se fait dans un contexte surréaliste. Les familles des victimes accompagnées d'un grand nombre d'anonymes se sont regroupées devant le bâtiment avec des bougies ou des fleurs et les pleurs brisent le (relatif) silence. Le nain qui remplit le rôle d'agent de sécurité est parfaitement raccord avec le décor : froid et rigide dans son uniforme. Lorsque les joueurs se présentent, il leur indique le chemin à suivre (« Prenez le premier couloir de droite, vous tournez à gauche à la deuxième intersection et vous verrez deux gardes du corps devant une porte »).

Les couloirs de la morgue sont encombrés de sacs mortuaires sur des chariots. Le personnel appelé en renfort fait de son mieux, les joueurs risquent de clairement dénoter mais, comme chacun est occupé, cela ne devrait pas trop poser de problème.

Une fois les runners arrivés, les gardes du corps leurs ouvrent la porte qui donne sur une petite salle avec un unique corps sous un drap, ainsi que deux personnes. La température est très basse et la luminosité amplifiée par les murs blancs. Le commanditaire est un humain âgé, blond, en costume noir grand luxe, digne malgré la douleur.



Attentat dans le monorail de Seattle !

Il les jauge du regard et s'adresse à eux, la mâchoire crispée : « Messieurs, je suis Kurt Johanssen. Le corps que vous devinez ici est celui de mon fils Sven. Je veux que vous retrouviez les assassins de mon fils. Je veux qu'ils paient. Du sous-fifre au décideur. »

La deuxième personne est un petit homme joufflu. Cheveux bruns coupés court et gominés, arborant de petites lunettes rondes, il s'avance et Johanssen le présente. « Voici Dimitri, il s'occupera des détails avec vous ».

Puis il leur explique qu'il pense que l'attentat est une couverture pour se venger de lui en tuant son fils. Sa réussite ne s'est pas faite sans marcher sur bon nombre de concurrents et ses rivaux peuvent être de vrais requins.

Dimitri sort plusieurs créditubes certifiés (pour une somme totale de 10 000¥ par PJ) d'une petite mallette et donne un numéro de commlink pour le joindre sur une ligne cryptée. Il demande aux shadowrunners de le contacter une fois par jour pour faire le point sur l'avancée de l'enquête.

Terroristes ?

Obtenir des informations sur les supposés responsables peut se faire via différents contacts : activiste métahumain, membre du Policlub Humanis, journaliste, policier...

« Les Fils de la Rage », le groupuscule terroriste qui revendique l'action, fait référence à la « Nuit de la Rage » tristement célèbre dans toutes les mémoires (particulièrement celle des métahumains).

Ce regroupement de velléitaires incompetents n'est composé que de cinq personnes :

- Adrian Montgomery, leader et tête pensante (tout est relatif) ;
- Raymond Benett, Josua Stowe et Chad-Kevin Tapper, suiveurs bovins ;
- Clayton P. Smith, nouvel arrivant.

Cet embryon de groupe n'est pas connu pour grand-chose et semble incapable (en ressources et en compétences) d'avoir mené à bien une telle opération. Pourquoi donc avoir revendiqué l'attentat ? →

Impliquer plus profondément les joueurs ?

Une des victimes est un contact ou un proche. Le degré de gravité peut varier (des légères commotions, car elle était dans un wagon éloignée de la motrice, ou au contraire décédée brûlée vive). Les choses seront donc plus personnelles pour lui et ses réactions pourraient être un bon moteur d'action ou de situations plus tendues.

Il s'agit d'une idée de Clayton qui a « vendu » le concept à Adrian pour satisfaire les besoins de reconnaissance du chef, tout en empochant le joli pactole que lui a proposé Taylor Jordan, un de ses contacts. Cet agent d'assurance travaille pour « *American Insurance* », la compagnie qui couvre les risques du métro de Seattle. Taylor essaie de faire jouer une clause liée au terrorisme pour ne pas avoir à prendre en charge les remboursements de la catastrophe, se défaussant vers une caisse spéciale des compagnies d'assurance qui gère ce genre de cas.

Habituellement, « Les Fils de la Rage », ces bas du front, se contentent de ressasser des idées rances telles que « *l'important ce n'est plus de savoir si on est blanc ou noir, mais si on est humain ou métahumain* », « *un bon métahumain est un métahumain mort* », etc. en buvant des bières. Actuellement, ils font profil bas. Ils se sont cachés dans les Barrens en attendant que la situation se tasse, qu'ils puissent recontacter ensuite une cellule du Policlub Humanis et gagner en reconnaissance. Il n'est toutefois pas très compliqué de les débusquer, car ces « génies » ne sont pas très doués pour cacher leurs traces numériques et sont plutôt routiniers (paris en ligne, match des Seahawks, etc.).

Comme toute enquête post-attentat, les grands moyens sont déployés. La Garde du Métroplexe quadrille la ville, Knight Errant secoue ses indics et le FBI a dépêché une cellule de crise. Autant dire qu'il va falloir être rapide pour capturer les « terroristes » en premier. Si ce n'est pas le cas, il va falloir faire jouer des contacts pour avoir accès aux informations recueillies lors des interrogatoires. Ou pirater le central de la police voire, pourquoi pas, avoir accès aux caméras de surveillance lorsque

les membres des « Fils de la Rage » se mettront à table en appelant leur maman. Norris, l'enquêteur à la tête de la cellule du FBI n'hésite pas à jouer de son impressionnante carrure pour les faire craquer. Cet adepte sait où appuyer là où ça fait très mal (physiquement et mentalement).

Il est possible de remonter jusqu'à Taylor Jordan. Dans ce cas, les personnages peuvent choisir de le faire chanter contre une somme rondelette (possiblement 100 000¥), de donner l'information à la police qui l'inculpera d'entrave à une enquête fédérale ou tout simplement de laisser fuiter sa petite magouille à la presse. Cela ne dépendra que de ce que les personnages pensent en retirer (argent, échange d'information, moyen de pression, retour d'ascenseur, etc.).

Le rapport d'incident

Le rapport préliminaire des enquêteurs des pompiers de Seattle n'accrédite pas du tout l'hypothèse de l'acte terroriste. Les premières constatations l'orientent plutôt vers une défaillance de composants électroniques (un module d'alimentation) et un malheureux concours de circonstances (comme la fermeture de certaines stations de monorail pour réfection, ce qui a empêché l'évacuation).

Ce document peut être récupéré auprès de Simon Jennings, l'enquêteur en charge de l'événement ou sur le serveur interne du SFD (Seattle Fire Department). Le vieil ork a quelques soucis de santé et la proposition d'une aide financière pour payer son traitement devrait le convaincre de laisser filtrer les informations nécessaires aux joueurs. Le soir, il décompressa dans un bar à pompiers du centre-ville.

Si les personnages ne le contactent pas rapidement, il est approché par

Taylor Jordan qui lui propose un dessous de table pour que son rapport soit modifié de façon à ne pas exclure la thèse de l'attentat.

L'équipementier

Une recherche rapide des adjudications et appels d'offre révèle que les motrices ont été achetées auprès de Bombardier-Daewoo, l'entreprise qui a obtenu le marché pour les nouvelles rames du monorail de Seattle. Et, comme d'habitude, le premier critère de choix n'a pas été la qualité mais le prix le plus bas. Pour réduire l'ensemble des coûts, quoi de mieux que de pressurer l'ensemble de la chaîne des sous-traitants ? Cette supposition devra être confirmée par un spécialiste du milieu industriel ou un ancien de la société de monorail qui a vu la qualité des rames et de leur entretien diminuer lentement mais sûrement au fil du temps.

Une recherche dans la matrice permet d'apprendre que, lors de la signature du contrat entre la ville de Seattle et Bombardier-Daewoo pour la vente des rames, plusieurs petites sociétés ont vu leur cours de bourse augmenter. Cela permet de les identifier comme les sous-traitants ayant été retenus.

La société qui s'est occupée des blocs d'alimentation est localisée à Tacoma, ce qui lui a d'ailleurs valu plusieurs articles de journaux en ligne.

Le sous-traitant incriminé

Yeager Electronics est au bout du rouleau. Le contexte économique morose et la pléthore de concurrents a mis à mal cette petite structure, qui se retrouve désormais à deux doigts de la faillite. Aaron Yeager, un humain qui approche la soixantaine, fait tout ce qu'il peut pour arriver à

maintenir sa société à flot et ne pas licencier ses derniers employés. Le contrat pour Bombardier-Daewoo était sa dernière chance de ne pas mettre la clef sous la porte. Il a donc cherché les composants les moins chers pour pouvoir proposer des modules d'alimentation à bas coûts et rafler l'appel d'offre.

Sa petite usine se trouve à Tacoma et semble en mauvais état, voire partiellement à l'abandon quand on la regarde du ciel (via un drone ou un satellite). La sécurité est à peine suffisante et les bâtiments encore en service semblent clairement en sous-capacité. Les composants électroniques responsables de l'accident ont été achetés à Hong Kong pour un cinquième du prix de fabrication dans l'usine et la vérification de leur état a été bâclée, faute de moyens humains.

Obtenir un rendez-vous avec Aaron n'est pas très difficile. Tellement il est aux abois : il suffit de se faire passer pour un client potentiel et sa secrétaire proposera de venir le rencontrer quelques heures plus tard. Pour peu qu'ils soient habillés convenablement, les personnages sont accueillis chaleureusement par la secrétaire (qui aura dégrafé son décolleté) et qui les fera patienter quelques instants avec une collation le « *temps que M. Yeager finisse sa communication* ». Celui-ci les reçoit rapidement, il se dirige vers eux d'un pas dynamique mais semble nerveux au moment de les accompagner dans son bureau.

Lorsque le vieil homme est mis face aux conséquences de ses actes, il fond en sanglots, répond à toutes les questions et se suicidera une fois les personnages partis s'ils n'ont pas pris de précautions et qu'ils insistent sur sa culpabilité.

Une fois l'écheveau démêlé, les personnages auront donc bien →

Fausse pistes et rumeurs plus ou moins délirantes

Une manière de « délinéariser » le scénario est d'introduire des fausses pistes. En voici quelques-unes qui peuvent occuper les personnages :

- L'accident serait dû à un esprit de l'Homme corrompu par la pollution de la ville.
- Un technomancien se serait amusé avec la motrice du monorail et cela aurait mal tourné.
- Il s'agit d'un complot du gouvernement pour faire disparaître Felicity Huntington, activiste des droits des métacréatures pensantes et malencontreuse victime
- Le conducteur du monorail (dont le nom change à chaque nouvelle histoire), membre d'un culte apocalyptique, s'est immolé avec ses passagers en offrande à ses dieux païens.



Complications ?

Si vous souhaitez compliquer quelque peu la vie des personnages ou qu'ils semblent en mal d'action, il est tout à fait possible de rajouter un peu d'opposition.

Se renseigner sur le trafic du recyclage sans prendre de précaution particulière peut tout à fait alerter des membres d'un des réseaux de revente de pièces falsifiées qui pourrait très bien venir voir les importuns pour leur expliquer que regarder ailleurs leur éviterait de gros ennuis.

Gob Marley, ecoterroriste

compris qu'il ne s'agit pas d'un acte de terrorisme mais d'une cascade d'éléments qui ont conduit à cet accident. Difficile donc de faire payer les coupables puisqu'il s'agit d'un mélange de cupidité, de négligence et de pression sur les coûts qui est à l'origine de la situation. Une logique économique plus qu'un décisionnaire unique et ses hommes de main.

Aller plus loin

Si un des personnages a comme contact un activiste écologiste, un journaliste d'investigation, un policier des douanes ou un membre d'une quelconque mafia technologique et qu'il se renseigne, il apprendra que la « Convention de Bâle sur le contrôle des mouvements transfron-



taliers des déchets dangereux et de leur élimination » est une directive qui limite la circulation des déchets. Vous pouvez considérer qu'elle est toujours en vigueur en 2070, même si les manigances des lobbys auront clairement limité sa portée. Mais l'Irlande, le conseil tribal des NAO et d'autres nations soucieuses d'écologie ont réussi à maintenir ce traité malgré tout. Cette convention a pour but d'éviter le déchargement de déchets dans des zones sans contrôle ou même leur délestage.

Ainsi, une véritable mafia du traitement des déchets s'est développée, et Hong Kong en est la plaque tournante. C'est de cette filière que proviennent les pièces défectueuses responsables de l'accident.

Une partie de ces informations peut aussi être récupérée par des recherches matricielles, mais les connexions seront peut-être plus floues à établir qu'en passant par des contacts.

Se rendre à Hong Kong

Plusieurs options sont possibles, mais certaines impliqueront de se déplacer sans matériel sensible. Dans ce cas il faudra trouver comment se rééquiper une fois sur place. Un personnage avec des contacts dans les triades ou originaire de Hong Kong sera bien évidemment un avantage. Mais Dimitri leur laisse toutes latitudes. Par les airs :

- Le plus simple est de prendre un avion de ligne ou un vol suborbital mais, dans ce cas il faut se préparer à des contrôles renforcés et présenter des SIN impeccables ou des faux d'excellente facture. Dans ce cas, l'arrivée se fait à l'Aéroport International Chek Lap Kak sur l'île de Lantau. Essayer de faire passer des objets sensibles est une

prise de risque importante et n'en vaut pas forcément la peine.

- Il est aussi possible d'utiliser les services de passeurs qui proposeront un vol non enregistré mais qui n'atterrira pas à Hong Kong. Il parachutera les personnages et leur matériel à la limite des eaux territoriales et leur proposera de se faire ensuite récupérer par des hors bords. Les prix varieront en fonction de la rapidité et de la quantité de matériel à acheminer, mais il ne faut pas espérer qu'un contrebandier se déplace en dessous de 9 000 ¥. Par la mer :
- Le nombre de cargos partant de Seattle est assez important et certains passent par Hong Kong, il est donc possible de négocier un passage semi-officiel moyennant 3 000 ¥ par tête (prix de base à négocier). Une cabine, un bout de soute pour le matériel et la discrétion de l'équipage comprise. En revanche, le bâtiment n'est pas de première jeunesse, bat pavillon panaméen avec un capitaine russe et des marins bangladeshis. Bienvenue dans le monde merveilleux de la marine marchande.

Hong Kong et son port autonome

Le complexe portuaire de Tolo (CdO p. 15) est une plaque tournante du trafic de déchets électroniques. Le nombre de cargos et de conteneurs est tel qu'il est impossible de tous les analyser et les déclarations douanières peuvent être faites dans les deux semaines suivant l'arrivée, autant dire que le bateau est déjà reparti avant que les contrôles puissent être faits.

Les déchets sont déchargés à Hong Kong puis déplacés discrètement dans la partie nord de l'île, tout →

Pourquoi aller à Hong Kong ?

Les joueurs n'auront pas forcément l'initiative (ou même l'envie) d'aller à Hong Kong. Dans ce cas, il va être nécessaire de les motiver un peu :

- Si un des personnages est personnellement impliqué (une des victimes est un proche), l'envie de démêler cette affaire jusqu'au bout devrait venir naturellement.
- Si un des contacts des personnages (ou un des personnages) est un écoterroriste, un activiste écologiste ou un journaliste d'investigation, il peut le contacter pour faire éclater le scandale ou demander un renvoi d'ascenseur.
- Les gros bras qui leur ont demandé d'arrêter d'enquête appartiennent à une triade hongkongaise et ont craché quelques dents et des informations.
- Si aucune motivation n'est suffisante, Dimitri proposera aux personnages d'aller expliquer au chef de la mafia du recyclage ce que Johanssen pense de ses activités, il consentira d'ailleurs une rallonge de 10 000 ¥ pour couvrir les frais du voyage et autant par personnage pour les remercier du « service ».



Petits rappels

Lors des shadowruns à Hong Kong, les notions importantes sont le Guanxi et Sauver la face (*Capitales des Ombres* p. 9). Et si un personnage est originaire de la ville ou y a déjà travaillé, il ferait bien de les respecter dans ses interactions locales (récupérations de matériel, utilisation de passeur, etc.) s'il veut pouvoir revenir sans trop de problèmes. C'est un mélange de respect de la hiérarchie entre contacts, des coutumes et des usages, mais aussi un jeu d'apparences.

près de la Chine continentale en attente de récupération.

Christopher Wong, le chef de la capitainerie, est démuni face au volume de containers qui transite quotidiennement, il se fera une joie d'aider les personnages à freiner les trafics au sein de son port.

Il a d'ailleurs été contacté par Gob Marley, un activiste écoterroriste qui remonte la filière. Ce sera donc tout naturellement qu'il orientera les personnages vers lui et ses amis.

Des renforts imprévus

Gob Marley est un ork rasta dans toute sa splendeur : dreadlocks et ganja Éveillée. Ses amis de Terra First et lui luttent pour la préservation de la nature. Actuellement, ils traquent un des principaux réseaux de trafiquants des déchets électroniques. Et, comme pratiquement tous les autres, il passe par Hong Kong.

Leurs moyens sont assez limités, mais ils utilisent des drones, piratent des satellites ou, de manière plus simple, cachent des balises GPS dormantes dans les déchets à recycler. Les différentes cargaisons qu'ils ont tracées pointent un lieu en Chine continentale, mais les photos satellites sont obscurcies par la chape de pollution qui baigne l'endroit.

Gob et sa cellule, soit dix personnes, ont décidé de mener une opération de destruction de l'endroit faute de pouvoir le purifier. Ils seront donc tout à fait contents de mener une alliance de circonstance avec les PJ selon le vieil adage « *les ennemis de mes ennemis sont mes amis* ». Comme tout bon écoterroriste, ils savent manier les armes et les explosifs et deux chamans spécialisés dans la démolition sont présents.

Le labyrinthe toxique de Guyiu

Arriver sur le continent n'est pas très compliqué, il suffit de traverser Hong Kong par les rivages nord pour atteindre la Confédération de Canton et l'on peut alors passer par Shenzen (très polluée) ou longer les côtes puis débarquer au plus près.

Cette vaste agglomération à l'atmosphère méphitique et aux eaux polluées est une gigantesque décharge à ciel ouvert où 80 % de la population vit de l'exploitation des déchets sans aucune protection. Une multitude de petits ateliers familiaux s'organisent pour le tri et le retraitement, la récupération de métaux précieux et le recyclage de composants électroniques (processeurs, condensateurs, etc.). Les moyens sont très rudimentaires et vétustes, et les habitants meurent à petit feu de leur activité, dépérissant avec la ville elle-même dont de larges portions sont abandonnées car trop polluées et infestées d'esprits toxiques.

La Flamme de Jade est une branche d'une des mafias chinoises (l'Association du Dragon Rouge) qui rachète à des prix ridicules les composants électroniques usagés et les maquille afin de les faire ressembler à des produits neufs pour les revendre sur les marchés parallèles à des intermédiaires peu regardant, réalisant ainsi d'énormes profits. Son nom lui vient de la couleur caractéristique que fait le plastique en brûlant, qui permet d'en identifier les différents types. Malheureusement, la chaleur peut fragiliser ou finir d'endommager les composants.

Se déplacer dans la zone sans protection pour filtrer l'air devient rapidement douloureux et le moindre effort s'accompagne de quintes de toux. Les locaux les plus pauvres

n'ont qu'un pauvre fouldard sur le bas du visage, quelques-uns ont réussi à s'acheter des masques à gaz aux surplus de l'armée et seuls les membres des Triades ont des respirateurs décents. C'est d'ailleurs un bon moyen de les identifier. Les chamans et magiciens proches de la nature se sentiront clairement mal à l'aise, comme s'il y avait des acouphènes magiques.

Le siège de la Mafia est dans un bâtiment de briques rouges haut de quatre étages sis dans le quartier le moins pollué. Les décorations (des dragons rouges, des triangles, des baguas, des flammes vertes et beaucoup de dorures) sont typiques des Triades, dont l'emprise est tellement importante en Chine, et dans cette zone de non-droit encore plus, qu'elles ne se cachent pas. Le rez-de-chaussée accueille en permanence une vingtaine de sous-fifres, le premier étage sert de chambre/tripot/bordel, où séjourne une dizaine de personnes qui ne seront pas immédiatement efficaces (endormis, nus, « occupés », etc.). Les deux derniers étages sont réservés respectivement aux deux lieutenants et au boss.

Conclusion

Une fois la « Flamme de Jade » expédiée ad patres et la colère de Johanssen apaisée, il faut se rendre à l'évidence : cela n'est qu'un coup dans l'eau et, bientôt, le vide laissé sera vite occupé par d'autres profiteurs. Gob Marley fera d'ailleurs la remarque aux personnages s'ils ne semblent pas s'en rendre compte.

Les ayant vus dans le feu de l'action, l'ork ne manquera pas de contacter des personnages qu'il a sentis réceptifs à son message, non seulement pour des missions de nettoyage, mais aussi pour de la surveillance ou de la récupération d'informations.

Johanssen décidera d'utiliser sa fortune pour monter des filières de recy-

clage éthiques et créera une bourse d'étude au nom de son fils, qui servira à financer des projets environnementaux.

Christopher Wong a des accointances avec « Les Dix Mille Lions », une jeune Triade ennemie du Dragon Rouge, et a aiguillé les PJ pour régler des comptes. Il peut les contacter pour continuer à s'attaquer aux intérêts du Dragon Rouge à Seattle et l'affaiblir.

Les protagonistes

Les « Fils de la Rage »

(Professionnalisme 2)

CON	AGI	REA	FOR
2	3	2	2
VOL	LOG	INT	CHA
2	2	4	4

ESS

6

Initiative : 6 + 1D6

Moniteur de condition : 9

Limites : Physique 3, Mentale 4, Sociale 6

Compétences : Escamotage 3, Escroquerie 4, Esquive 2, Étiquette 3, Négociation 3, Perception 4, Pistolets 1

Compétences de connaissances : Probabilités des jeux 4, Politique de la pègre 3, Psychologie 3, Repaires de la pègre 3, Sport 4

Taylor Jorðan, assureur

(professionnalisme 1)

Il est à l'humanité ce que la hyène est au genre animal. Ce charognard ne recule devant pas grand-chose pour faire de l'argent et ne pas en donner. Il fraye avec des cercles peu recommandables, toujours à l'affût du malheur des autres pour en profiter.

Il profite d'ailleurs allègrement de sa profession pour proposer des solutions alternatives aux victimes de sinistres. Taylor a intégré « American Insurance » depuis un peu moins de trois mois, mais a déjà décidé de →

Des renforts ?

La collusion de la Triade avec l'armée chinoise risque de compliquer l'action des PJ. Si ceux-ci ne sont pas assez discrets, les mafeux feront appel à des soldats réguliers.



prendre la place de son superviseur et, pour cela, il compte bien réussir un gros coup : faire économiser des millions à la compagnie.

Il a donc recours à une petite frappe avec qui il est en affaire pour essayer de créer une faille dans le contrat avec la compagnie des transports de Seattle.

CON	AGI	REA	FOR
3	3	3	3
VOL	LOG	INT	CHA
4	4	5	5
ESS			
6			

Initiative : 8 + 1D6

Moniteur de condition : 10

Limites : Physique 4, Mentale 6, Sociale 7

Compétences : Escroquerie 4, Étiquette (Corporations) 5 (+2), Informatique 4, Intimidation 2, Négociation 6, Perception 3, Pistolets 3

Compétences de connaissances : Finances corporatistes 5, Psychologie 4, Rumeurs corporatistes 4

Équipement : commlink Erika Elite (IA 4)

Norris, enquêteur du FBI

(Professionnalisme 4)

Cet adepte est un ancien des forces spéciales qui a rejoint le FBI après une opération particulièrement dangereuse qui a tourné au désastre. Grièvement blessé, il a senti que la mort l'avait manqué de peu et qu'il était temps de trouver un emploi moins dangereux. Ne pouvant se couper complètement de l'action, il a choisi de postuler au FBI.

Il s'est fait depuis une bonne renommée dans le démantèlement de cellules terroristes sur le territoire des UCAS. Son physique imposant et son mental d'acier en font un interlocuteur impressionnant, et les sus-

pects craquent très rapidement lors des interrogatoires.

Dernièrement, il lui arrive néanmoins de dépasser les bornes et il utilise ses talents d'adepte pour appuyer sur des nerfs et faire très mal sans laisser la moindre trace (ce qui peut entraîner un vice de forme si le MJ a besoin de faire libérer les suspects). Il a clairement besoin de faire un break mais ses chefs lui assignent les affaires sans lui laisser récupérer.

CON	AGI	REA	FOR
6 (8)	4	4 (5)	5
VOL	LOG	INT	CHA
4	3	4	3
MAG	ESS		
8	6		

Initiative: 8 + 1D6 (9 + 2D6)

Moniteur de condition : 11

Limites : Physique 8, Mentale 5, Sociale 6

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Armes à feu (GC) 5, Combat rapproché (GC) 5, Influence (GC) 3, Informatique 2, Intimidation (Interrogatoire) 4 (+2), Perception 4, Pistolets 3

Compétences de connaissances : Loi 4, Procédures de police 4, Psychologie 2, Terrorisme 4

Traits : Traumatisme (culpabilité du survivant)

Grade d'initiation : 2

Métamagies : Centrage d'adepte (cri de guerre), Pouvoir d'adepte

Pouvoirs d'adepte : Armure mystique 3, Attribut physique amélioré [Constitution 2], Augmentation d'attribut [Force 2], Compétence améliorée [Combat à mains nues 2], Décharge d'adrénaline 4, Frappe névralgique, Mains mortelles, Réflexes améliorés 1

Équipement : commlink Erika Elite (IA 4)

Frappe névralgique : l'adepte doit



annoncer son intention avant le jet d'attaque. S'il réussit son attaque, il baisse l'Agilité ou la Réaction de la victime (au choix de l'attaquant, 1 seul attribut par attaque) de 1 point par succès excédentaire de l'attaque. Si l'attribut tombe à 0, la victime est paralysée. Les points se récupèrent au rythme de 1 heure de repos par point. Les métacréatures sont affectées par ce pouvoir, mais il faut 2 succès excédentaires pour baisser d'un point l'attribut ciblé. Les cibles dépourvues de système nerveux (esprits, drones, etc.) ne sont pas affectées par ce pouvoir.

Simon Jennings, enquêteur du Seattle Fire Department

Ce vieil ork est né dans une famille de pompiers. Son père est pompier, ses frères pompiers. Petit, il rêvait de suivre leur chemin mais il était de nature malade et n'avait clairement pas le physique de l'emploi.

Lors de sa quatorzième année, son corps a commencé à changer, mais pas

dans les mêmes proportions que ses petits camarades : il se transformait en ork. Pour lui la gobelinisation a été la chance de sa vie, car les modifications qui l'ont accompagnée lui ont donné de la force, cette force qui lui manquait pour intégrer ses chers pompiers.

Pompier volontaire puis professionnel, sa vie s'est toujours articulée autour de son équipe, de sa caserne et du feu. Exemple, il prit vite du galon puis, avec l'âge, ses capacités physiques déclinant, il s'est orienté vers ce qu'il connaît le mieux : l'analyse des départs de feu et des incendies. C'est un expert au sein du SFD.

Malheureusement pour lui, les médecins lui ont diagnostiqué une tumeur au poumon droit à un stade assez avancé, et le traitement est très cher.

Gob Marley, activiste écologique (professionnalisme 4)

Gob est né dans une famille d'éco-terroristes et à grandi dans un milieu militant. Sa consommation →

Les pathétiques Fils de la rage

de ganja Éveillée a renforcé son attachement à la Terre Mère, le poussant à rejoindre « Terra First ! » avant même la majorité.

Il a d'abord fait ses armes dans les Caraïbes face aux pollueurs maritimes et aux plate-formes pétrolières. Sa tête est d'ailleurs mise à prix par au moins deux entreprises pétrolières.

Il s'est donc fait discret dans cette zone géographique et, depuis, il traque les acheminements de déchets hors des zones de recyclages homologués. (Merci à Saedroth pour ce PNJ, « No shaman, no cry »).

Les amis de Gob

(professionnalisme 4)

Ils se sont tous engagé chez « Terra First ! » pour faire contrepoids à la toute-puissance corporatiste et essayer de gagner un peu de répit pour que la Terre Mère puisse se reconstituer et lutter contre les pollueurs de tous bords. Ils y croient, mais ne sont pas des fous fanatiques ; ils sont prêts à se battre durement mais battront en retraite si nécessaire pour pouvoir continuer le combat ailleurs.

Ivy et Daisy, chamans éco-radicaux

CON	AGI	REA	FOR
4	4	4	5
VOL	LOG	INT	CHA
4	4	4	6
MAG	ESS		
3	6		

Compétences : Alchimie 4, Animaux 2, Armes de jet 1, Armes tranchantes 3,

Athlétisme (GC) 1, Bannissement 2, Combat à mains nues 1, Invocation 5,

Déguisement 1, Discrétion 1, Étiquette 2, Intimidation 2, Médecine 2, Navigation 2,

Observation astrale 3, Perception 2, Performance 2, Pistolets 2, Premiers soins 2, Sorcellerie

(GC) 4, Survie 1

Compétences de connaissances : Droit mégacorporatiste 2, Ingénierie 2, Parazozoologie 2, Groupes radicaux 4, Recherches sur l'astral 2, Théorie magique 2

Sorts : Contrôle des pensées des foules, Éclair mana, Lance-flammes, Monde chaotique, Soins

Rolf et Sarah

Utilisez l'archétype Spécialistes des armes, p. 126, SR5.

Chevauche-le-vent, Rama Singh, Watanabe, Mc Dougal, Sasha et Natasha, « radicaux »

CON	AGI	REA	FOR
3	4	3	2
VOL	LOG	INT	CHA
4	3	3	3
ESS			
6			

Compétences : Armes automatiques 2, Athlétisme (GC) 2, Étiquette 2, Explosifs 2, Furtivité (GC) 3, Informatique 3, Perception 3, Piratage (GC) 2

Compétences de connaissances : Films d'émeutes 3, Groupes politiques 3, Mégacorpos 4, Tactiques de guérilla 3, Procédures de police 3

F ng zh (Vent Mortel), Wujen toxique

Ce Wujen est né à Guyiu, y a grandi et son corps s'est adapté à la pollution au point qu'il s'y sente bien et qu'il aime sa ville. Mais son esprit est aussi tordu que la zone est polluée, et même sa magie est teintée par la pestilence ambiante.

Ses capacités ont rapidement attiré l'attention de la Flamme de Jade, et il y occupe une place de choix, à la

fois croquemitaine et spécialiste des arts occultes.

Il est responsable de la disparition de quelques personnes qu'il utilise pour ses recherches sur la fusion d'un humain et d'un esprit toxique. Jusqu'à maintenant, il n'est pas arrivé à ses fins.

CON	AGI	REA	FOR
5	3	3	3
VOL	LOG	INT	CHA
4	5	3	2
ESS	CHC	MAG	
6	7	8	

Moniteur de condition (P/E) :
11 / 10

Armure : 12

Limites : Physique 5, Mentale 6, Sociale 5

Initiative physique : 6 + 1D6

Initiative astrale : 6 + 3D6

Compétences actives : Armes tranchantes 2, Bannissement 3, Combat astral 3,

Contresort 5, Invocation 4, Lancement de sorts 5, Magie rituelle 5, Observation astrale 3, Perception 3, Pistolets 3, Premiers soins 3

Compétences de connaissances : Combat urbain 3, Métacréatures 3, Théorie magique 4,

Tridéos d'action 3

Langues : Anglais M, Espagnol 3

Traits : Concentration accrue 3, Endurance à la douleur 1, Style distinctif

Grade d'initiation : 4

Métamagies : Camouflage, Bouclier, Centrage,

Rituels : Cercle de protection, Homuncule, Rune

Sorts : Agonie, Augmentation de réflexes, Barrière mana, Boule

mana, Confusion de masse, Contrôle des foules, Éclair étourdissant, Flot acide, Frappe à distance, Oxygénation, Silence, Soins, Sonde mentale, Vague toxique

Équipement : focus de Contresorts 4, focus de Lancement de sorts 4, focus de Magie rituelle 3, focus de maintien (Santé, Puissance 5), veste pare-balles [Armure 12]

WUXING

En attendant la sortie française de *Street Grimoire*, voici les caractéristiques de la tradition Wuxing.

Esprits

Combat : Feu

Détection : Terre

Santé : Plantes (utilisez Bêtes)

Illusion : Eau

Manipulation : Guide (utilisez Hommes)

Drain : Volonté + Logique

Bande des triades

La criminalité est un mode de vie qui s'accompagne très mal d'états d'âme. Ils ne sont motivés que par la cupidité, l'égoïsme et la peur de leur chef ou de Fēng zhū. Ils partagent leur temps entre les patrouilles dans Guyiu - pour vérifier que les ateliers familiaux paient bien ce qu'ils doivent - et la maison commune où ils se reposent, jouent de l'argent ou font venir des prostituées.

Utilisez la Bande du crime organisé, p. 385, SR5.

Pour les soldats locaux de l'armée chinoise appelés en renfort, prenez les mêmes caractéristiques mais équipez-les d'un meilleur matériel.

Willy Mangin

Assistance technique Ghislain Bonnotte

Illustrations Jems Bouzerna

Préparation du scénario

Je vous conseille de visionner « La tragédie électro-nique », un reportage d'Arte qui vous expliquera la complexité du business du recyclage et qui vous aidera à préparer ce scénario.



**AMBIANCE :
MASS EFFECT**

LE CADEAU DES ETHRAN

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-Opéra où les voyages entre systèmes stellaires sont possibles. Ce scénario constitue une suite directe aux scénarios Crise humanitaire (CBHS#0) et La destinée des Ashfen (CB 10). Les personnages sont normalement aux commandes d'un vaisseau alien d'une civilisation avancée mais disparue, et, qui plus est, en compagnie d'une IA désormais seule dépositaire du savoir de cette civilisation.

En quelques mots...

Suite aux événements des épisodes précédents, les personnages doivent gérer la jalousie et l'envie que suscitent les découvertes de deux civilisations disparues, avant de devoir faire face aux conséquences de leurs explorations passées.

Précédemment, dans Casus Belli...

Les personnages sont aux commandes d'un vaisseau alien avancé et en compagnie d'une IA leur permettant d'en comprendre les capacités. Ils ont découvert la destinée des Ashfen ainsi que celle des Ethran, deux civilisations dont l'extinction a eu lieu il y a environ 200 000 ans. Laissant les IA ethran survivantes emprisonnées au sein de leur micro univers, ils ont depuis pu profiter des nombreuses données technologiques dont ils sont les dépositaires. Il y a des millions de crédits à négocier auprès des méga-corporations du Conseil ou, même, auprès des ambassades.

Ada (l'IA ashfen) est plutôt favorable à la diffusion d'informations technologiques, et surtout culturelles et historiques sur les Ashfen et les Ethran. En revanche, elle refusera catégoriquement la mise en danger du vaisseau, ainsi que d'être transformée en rat de laboratoire. Pour rappel, les IA dotées de conscience (ce qui est le cas d'Ada) sont strictement interdites par le Conseil.

Ce dénouement se déroule vraisemblablement plusieurs mois après les événements du scénario précédent. N'hésitez pas à faire vivre d'autres

aventures à vos héros entre temps, histoire de faire retomber la pression.

Première partie — Négociations musclées

Après plusieurs mois à arpenter la galaxie, les personnages ont développé un contact sérieux avec un intermédiaire au sujet d'une technologie ashfen concernant la génération d'énergie à partir d'ondes sub-spatiale qu'ils ont en leur possession. Une énergie propre et illimitée, un brevet à plusieurs millions de crédits. Malheureusement, pour l'heure, aucune grande corporation ne semble réellement intéressée par une telle découverte. Peut-être ont-ils croisé trop de charlatans... Quoi qu'il en soit, l'intermédiaire en question représente un consortium de l'Alliance dont les membres sont intéressés par la découverte mais comptent prendre le moins de risques possibles. Quoi qu'il en soit, la négociation promet d'être quelque peu tendue.

Le rendez-vous a lieu sur la station Kalidesh, une station de transit de l'Alliance dotée de nombreux commerces, ateliers et salons dédiés aux affaires. Un dépôt de carburant et des hôtels de qualité font de cette ➔

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert

PJ • 4 à 5 aventuriers

Aguerris ou plus

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆



Une explosion au relais
cosmodésique et c'est la
quarantaine !

Ada en tant que PJ

L'IA ashfen qui a infecté le vaisseau des personnages lors du premier épisode et qui a servi de fil conducteur lors du second devrait maintenant avoir la confiance des héros : il est tout à fait possible d'en faire un personnage joueur à part entière. Très limitée par le fait qu'elle ne peut s'éloigner du vaisseau qui contient son unité centrale, elle peut néanmoins intervenir en tant que système du vaisseau lors de la plupart des scènes et évoluer sous la forme d'un androïde ashfen découvert dans l'épisode précédent. Elle est capable d'apprendre et donc de choisir de nouvelles compétences et, avec l'aide d'un ingénieur, peut même améliorer son corps (y compris supprimer la dépendance au vaisseau, ou du moins augmenter la distance autorisée).

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

Compétences — Combat d6, Connaissance [électronique, informatique] d12+2, Connaissance [autres] d10, Perception d6, Réparation d8, Tir d4.

DÉFENSE

Parade 5 **Résistance** 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.

Oubli réparé

Suite à un complot des Moissonneurs, il semblerait que les caractéristiques du vaisseau ashfen n'aient pas été intégrées au scénario précédent. C'est désormais chose faite :

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**

Détonateur EMP

Explosif à charge électromagnétique, ils sont capables de faire dysfonctionner tous les appareils électroniques dans une zone correspondant à un Gabarit Moyen. Pour les synthétiques, les armures de combat où les appareils de protection, appliquez des dégâts de 3d6 non létaux contre la Résistance de base (en ignorant l'Armure).

station une étape appréciée entre la Citadelle, la Terre et les systèmes terminus, d'autant que sa situation isolée permet une discrétion toute autre que ce qu'on peut trouver par ailleurs.

L'arrivée du vaisseau des personnages se fait sans encombre. La plupart des stations ont accepté l'existence de ce vaisseau inconnu dans la mesure où les scanners n'ont pas détecté d'armements particuliers, et les personnages ont été autorisés à le garder. Mais ça n'a pas été sans provoquer quelques regards envieux et pointes de jalousie, surtout que les rumeurs font état de technologies fantastiques qui se trouveraient à bord.

Pour quelques millions de crédits

L'entrevue a lieu avec une négociatrice asari du nom de Sa'riel, affectée à plein temps sur la station Kalidesh en tant que négociatrice pour passer des accords et signer des contrats au nom de gouvernements ou de grandes corporations souhaitant conserver un peu d'anonymat. Elle a été réellement contactée par un consortium de corporations pour négocier la technologie que les per-

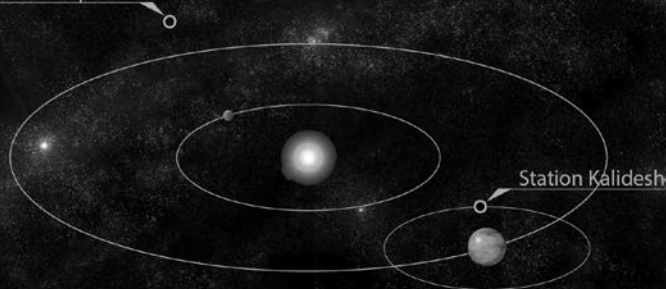
sonnages proposent, mais elle ignore que l'un des membres du consortium, Paragon Engineering, a déjà eu maille à partir avec les personnages (voir le scénario dans CB10). Paragon compte bien prendre sa revanche et récupérer à la fois les technologie et le vaisseau, qu'elle considère lui revenir de droit.

Quoi qu'il en soit, Sa'riel dispose d'une enveloppe de 2,5 millions de crédits net, avec la possibilité de négocier des royalties sur les ventes futures. Jouez la scène comme un Conflit Social (Savage Worlds p.169). Sa'riel a un score de Persuasion de $d10+2$, mais n'oubliez pas que, dans la mesure où il s'agit d'une discussion technique, il est possible d'utiliser pour le conflit social une Compétence scientifique appropriée. L'Asari cherchera bien entendu à tirer le meilleur parti de la négociation en faveur de ses employeurs, même si son but est avant tout de parvenir à un accord. Elle partira d'une proposition aux alentours du million de crédits afin de tâter le terrain.

Alors que les discussions vont bon train, les personnages sont contactés par le vaisseau (soit par un des personnages resté sur place, soit par Ada

Kalidesh

Relais cosmodésique



si tout l'équipage participe à la négociation) : le vaisseau subit un contrôle de la part de la douane : procédure peu commune, certes, mais toujours susceptible d'intervenir.

Quelque chose à déclarer ?

Si certains personnages sont restés à bord du vaisseau, ils recevront un message indiquant que leur vaisseau subit un contrôle de routine de douane. Les supposés douaniers présentent des papiers en règle et il n'y a guère d'autre choix que de se plier à leurs exigences et de leur permettre une visite de la soute et du vaisseau en général. Bien que sympathiques et presque affables, ce groupe de quatre douaniers n'a aucun rapport avec les douanes. Il s'agit de membres de la sécurité de Paragon Engineering dont le but réel est de neutraliser d'éventuels moyens de défense du vaisseau durant leur visite, puis d'en prendre possession au moment du départ.

Des personnages suspicieux ou paranoïaques pourront demander confirmation auprès des services de la station avant d'accepter l'équipe à bord. Les communications ont bien entendu été piratées pour pallier ce genre d'écueil, un officier de communication répondant par la positive à toute demande de confirmation, mais un jet de Connaissance (Informatique) à -4 permet de se rendre compte que quelque chose cloche.

Durant la visite, des membres de l'équipe de contrôle vont poser des détonateurs EMP aux endroits stratégiques, en particulier au niveau des sas. Ada et les détecteurs du vaisseau finiront par s'en rendre compte, mais il sera vraisemblablement trop tard. Durant la visite, il est possible de repérer un des visiteurs posant un détonateur grâce à un jet de Perception opposé à un jet de Discrétion de d8.

Le contrôle en lui-même est pour le moins rapide et les « douaniers » ne

posent pas de réelles questions, ils se contentent d'observer quelques marchandises, de parcourir les quartiers et les machineries, et de viser les carnets de bord. C'est finalement au moment de sortir qu'ils finissent par passer à l'action, à moins bien sûr qu'ils aient été repéré avant, auquel cas ils agissent immédiatement, donnant le feu vert pour l'autre groupe qui attend près du salon des négociations.

Assaut !

L'attaque est menée en parallèle sur le vaisseau et au niveau des salons de négoce. Le but des équipes est de se débarrasser des personnages, en faisant des prisonniers si possible, mais sans s'encombrer de ce détail en cas de difficultés. L'équipe d'assaut pénètre en fracas dans la salle de négociation, hurlant les menaces habituelles de « mains en l'air », mais n'hésitant pas à faire pleuvoir les tirs de laser à la moindre occasion. Sa'riel, totalement incrédule devant les événements, n'opposera aucune résistance et se précipitera au sol en levant les bras. On peut imaginer qu'il n'en sera pas exactement de même pour les personnages mais, s'ils se rendent, ils seront menottés et entraînés dans les couloirs de la station jusqu'à un hangar à marchandises. Si les personnages parviennent à prendre le dessus, ils pourront contacter les autorités de la station et bénéficieront de l'appui de Sa'riel si elle est encore en vie.

Au niveau du vaisseau, les assaillants déclenchent en tout premier lieu les charges EMP, bloquant les systèmes de fermeture des sas et (espèrent-ils) le démarrage des moteurs. Leur but est de prendre possession du vaisseau, du poste de pilotage et de la salle des machines. Si des personnages sont présents sur le vaisseau, organisez une course poursuite parsemée de tirs de laser au sein des coursives. Quoi qu'il en soit, si les person- ➔

Détonateur EMP

Explosif à charge électromagnétique, ils sont capables de faire dysfonctionner tous les appareils électroniques dans une zone correspondant à un Gabarit Moyen. Pour les synthétiques, les armures de combat où les appareils de protection, appliquez des dégâts de 3d6 non létiaux contre la Résistance de base (en ignorant l'Armure).

Équipes d'assaut (deux groupes de 4)

Allure — 6.

TRAITS

Agi d6 **Â**me d6 **For** d6
Int d6 **Vig** d6

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

DÉFENSE

Parade 5 Résistance 9 (+4 Armure)

Armure corporelle (+4)

ATTAQUE

Pistolet laser 15/30/60, d8, 3d6

Couteau à lame moléculaire PA2, d6, d6+d4

Grenades à fragmentation (2) Gabarit Moyend, 6, 3d8



Armure corporelle

Cette combinaison légère peut facilement se porter en dessous des vêtements. Elle octroie un bonus de +4 en Armure, et permet d'ignorer 4 points de Pénétration d'Armure contre les armes balistiques (mais pas les armes à énergie ou les armes de contact) (2 kg, 200\$).

Sa'riel, négociatrice

nages sont sur le point de perdre, Ada prendra la décision de couper complètement les systèmes du vaisseau, bloquant ce dernier à quai jusqu'à ce qu'un technicien soit capable de passer les sécurités mises en place par l'IA ashfen (ce qui risque de prendre plusieurs jours, au mieux).

Mais il est peu probable que les événements laissent autant de temps.

Seconde Partie — Crise

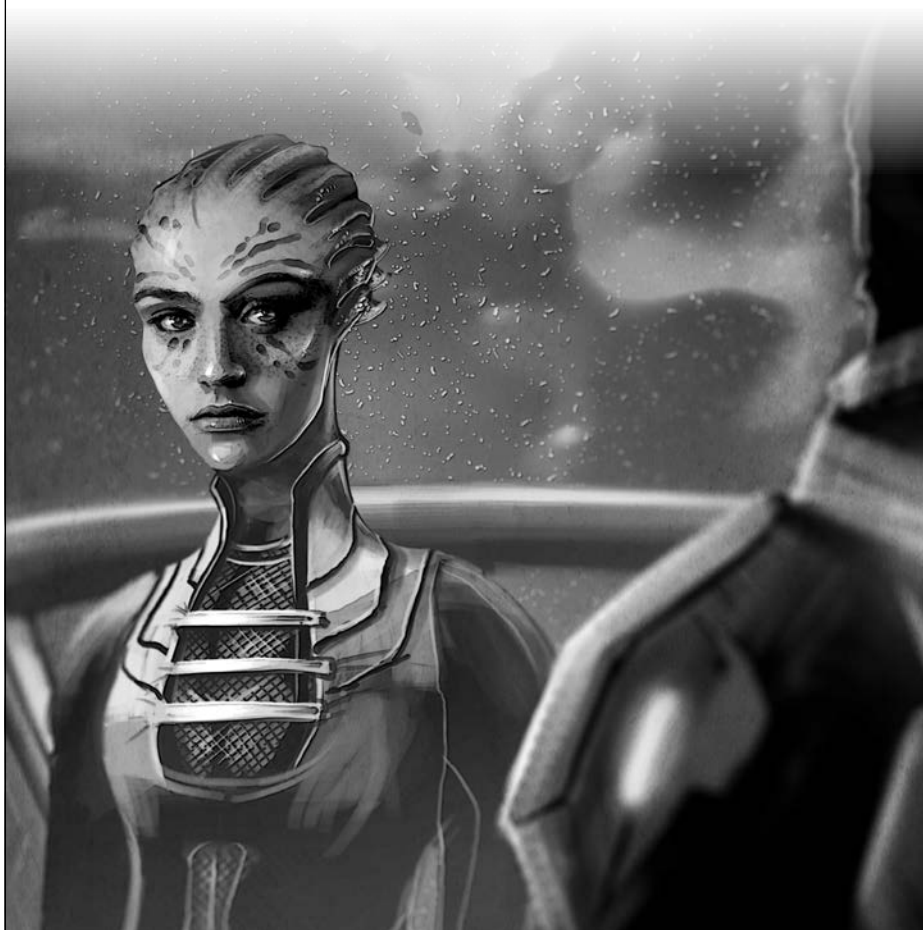
Bloqués au milieu de rien

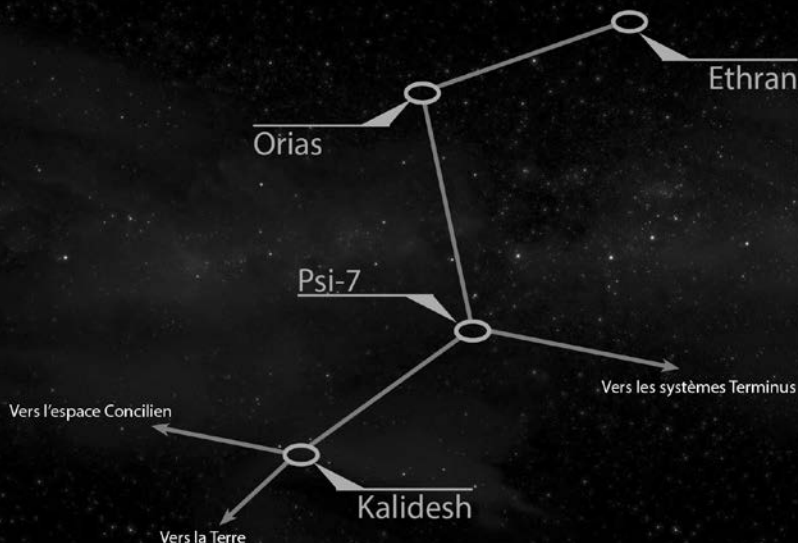
Peu importe de quelle manière se termine la première partie précédente, toutes les cartes sont redistri-

buées lorsque le message suivant est diffusé partout dans la station :

« Votre attention. Le passage du relais cosmodésique est fermé jusqu'à nouvel ordre sur décision des forces de sécurité de la station. Veuillez rester à quai pour votre propre sécurité. Vous serez informés de toute évolution de la situation sur les canaux de communication internes. Merci de votre compréhension. »

Partout dans la station, c'est l'incompréhension qui prime. Les rumeurs vont bon train et, dans les bars, les discussions sur les raisons du blocus ne s'arrêtent pas. Les services administratifs de la station sont pris d'assaut par les capitaines souhaitant bénéficier d'exceptions pour passer le relais pour





tenir leurs délais, mais aucune exception n'est accordée. Après quelques dizaines de minutes, une vidéo commence à circuler sur le réseau de la station : un courrier de l'Alliance s'engageant dans le flux du relais cosmodésique, et explosant de manière inexplicable. La nouvelle fait vite le tour de la station et apporte son lot d'inquiétudes. L'indisponibilité du relais n'est pas catastrophique en soi, mais elle propulse le relais suivant en direction du système concilien à plus d'un mois de voyage au lieu de quelques minutes.

Une équipe technique est envoyée au niveau du relais alors que les personnages règlent leurs différents avec Paragon Engineering auprès des forces de sécurité. Si certains personnages ont été capturés, ou si le vaisseau a été pris, n'hésitez pas à faire jouer des scènes d'action pour que les choses entrent dans l'ordre.

Le Jovian Moonlight

Alors que tous sur la station Kalidesh se considèrent totalement coupés de l'univers, les personnages sont contactés par Sarah Market, capitaine du Jovian Moonlight, vaisseau de la Croix Rouge qu'ils avaient secouru lors de précédentes aventures (voir *Casus Belli HSO* — Crise

Humanitaire). Sarah est sur place et souhaite les convier à un repas pour les remercier de leur intervention lors de la crise de Lamia IV. Et puis, après tout, tout le monde est bloqué ici jusqu'à ce que les techniciens de la station découvrent ce qui cloche avec le relais cosmodésique.

Le repas est agréable et de qualité, et le capitaine Market sera curieux de savoir ce qui est arrivé aux personnages suite à leur rencontre. Elle pourra leur expliquer également ce qui s'est passé au niveau du système Lamia : après avoir endigué l'épidémie grâce à l'intervention des personnages, et après que la quarantaine a été levée, la colonie a pu reprendre ses activités minières. Pourtant, il y a une vingtaine de jours, une flotte inconnue a attaqué la colonie, mettant en déroute les vaisseaux de l'Alliance placés en orbite, s'attaquant directement à leurs réseaux informatiques. La flotte assaillante était regroupée autour d'un astéroïde auto-propulsé et les vaisseaux étaient de formes et de signatures inconnues.

Elle dispose de vidéos et de relevés pris juste avant que le Jovian Moonlight ne s'enfuit en PRL pour venir chercher du secours. Les personnages n'auront aucun mal →



à reconnaître la flotte d'IA ethran à laquelle ils ont échappé de justesse dans le micro-univers (voir *Casus Belli* 10). Les IA ont réussi à s'échapper et semblent pour le moins hostiles. L'attaque de la colonie Lamia IV visait clairement la destruction des infrastructures, mais aussi des colons. Encore plus inquiétant, il semblerait qu'ils aient réussi à intégrer dans leur flotte les vaisseaux de l'Alliance qui étaient en orbite autour de la planète.

Tout ceci n'augure rien de bon et devrait mettre les personnages sur la piste de ce qui se passe au niveau du relais : l'arrivée du Jovian Moonlight a fait communiquer les deux relais cosmodésiques et à dû corrompre d'une manière ou d'une autre celui de Kalidesh, paralysant ainsi les communications et laissant aux IA la possibilité de disposer de plus de temps avant d'intervenir. Si les personnages ne pensent pas à cette éventualité, Ada n'hésitera pas à leur faire part de cette analyse.

Lorsqu'elle comprend que, d'une certaine manière, c'est l'arrivée de son vaisseau qui a provoqué le dysfonctionnement du relais et donc l'explosion du courrier qui allait chercher du secours pour la colonie Lamia IV, le capitaine Market décide de prendre les devants et contacte immédiatement les forces de l'Alliance sur la station. Elle demande aux personnages de l'accompagner.

Entrevue avec le Colonel O'Reilly

Les personnages et le capitaine Market sont amenés dans une salle de réunion de la flotte de l'Alliance, située au centre de la station, non loin de la salle des opérations et de la tour de contrôle principale. Le Colonel O'Reilly, ancien collègue de Market, est prêt à entendre leur his-

toire. Après avoir écouté en silence, il pousse un soupir en se levant :

« Fort bien. Nous avons deux problèmes majeurs : il faut réparer le relais pour aller chercher du renfort le plus vite possible et se préparer à une attaque d'IA aliens capable d'infecter nos ordinateurs. Il faut convaincre tous les capitaines de vaisseaux armés sur la station de se joindre à la défense de la station. Vous dites que vous avez résisté à une attaque informatique de cette flotte. Il vous faut combien de temps pour proposer une solution à tous les vaisseaux combattant ? »

Le Colonel a bien compris que les personnages et leurs connaissances pourraient bien signifier pour la station la différence entre la survie et la destruction et, avec l'appui du capitaine Market, il est prêt à leur laisser les coudées franches. Il y a plusieurs choses à gérer :

Trouver ce qui cloche avec le relais cosmodésique, le réparer et envoyer au plus vite un vaisseau chercher du renfort.

Convaincre le plus de vaisseaux possible de rester et se battre plutôt que de s'enfuir en saut PRL et de tenter l'aventure dans le vaste espace.

Faire accepter aux vaisseaux restant qu'il est nécessaire que leurs systèmes informatiques soient modifiés afin de pouvoir résister à la flotte potentiellement en approche.

Faire les modifications en question.

Inutile de préciser que les personnages ont du pain sur la planche. Ada peut participer à la fois au repérage du virus dans les systèmes du relais et à l'élaboration d'une contre-mesure globale contre les attaques informatiques, mais pour le reste, elle ne pourra être d'aucun secours.

Troisième partie

— le grand final

Pour cette scène, nous divisons le temps en unités temporelles (UT) de 6 heures. La flotte des IA ethrans passera le relais cosmodésique dans 5 UT et attaquera la station et sa flotte de défense dans 6 UT. Les différentes tâches qui incombent aux personnages prendront la forme de Scènes Dramatiques (*Savage Worlds* p.147) et de Conflits Sociaux (*Savage Worlds* p.169), pour se terminer par un Combat de Masse (*Savage Worlds* p.161).

Les pistes abordées ci-dessous sont les pistes principales qui se présentent face à la situation de crise que subit la station Kalidesh. Si vos personnages ont de bonnes idées, n'hésitez pas à les récompenser en leur offrant des Jetons ou des bonus lors des Scènes Dramatiques, Conflits Sociaux, ou même lors du Combat de Masse final.

Réparer le relais

Le virus qui a infecté le relais est vicieux et difficile à éliminer dans la mesure où il s'auto-réplique en permanence dans les plus petites parties de code disponibles. Parvenir à l'éliminer est une Scène Dramatique basée sur la Compétence Connaissance (Informatique), les compétences Connaissance (Électronique) ou Réparation pouvant être utilisées en soutien (pour déconnecter des parties complète du réseau et isoler le virus, par exemple).

La Scène Dramatique dans son ensemble subit un malus de -4 aux jets. Chaque phase dure une UT. Les équipes techniques fournissent une aide et peuvent fournir un jet de groupe en Connaissance (Informatique) de d8, et Ada peut également aider. N'oubliez pas que le bonus de coopération lors d'une scène dra-

matique ne peut pas excéder +4 (ce qui ne peut pas faire mieux que de compenser la difficulté de la tâche). Chaque Succès et Relance fournira un succès, et le relais sera considéré comme nettoyé dès que les personnages auront atteint 5 succès.

En cas de tirage d'une carte trèfle, le jet se fera pour cette phase avec un malus de -2 supplémentaire et, en cas d'échec, un succès précédent sera annulé !

Notez que cette scène dramatique ne s'achève pas après 5 phases comme indiqué dans les règles de *Savage Worlds*. En revanche, après la 5ème phase, l'apparition de la flotte des IA ethrans fait que tous les jets supplémentaires se feront avec un malus de -6 au lieu de -4.

Dès que le relais est réparé, un courrier passera immédiatement en quête de renforts. Il reviendra deux UT plus tard avec une force conséquente de croiseurs et de frégates de l'Alliance (voir plus bas). Il est préférable que cette force puisse bénéficier des contre-mesures de protection contre les attaques informatiques des assaillants : le Colonel O'Reilly retiendra le courrier le plus possible si il lui semble possible d'envoyer ces contre-mesures dans les temps aux renforts, ce qui prendra à l'équipe responsable (voir ci-dessous) une UT pour préparer une quantité de données suffisamment claire pour pouvoir être adaptées rapidement.

Convaincre les capitaines

Convaincre les capitaines de vaisseaux armés à s'engager dans la défense de la station n'est pas une mince affaire : la fuite en saut PRL semble d'emblée une solution beaucoup plus pérenne que de se lancer dans un combat spatial contre une force inconnue qui est, de plus, capable d'endommager les réseaux informatiques des vaisseaux qui s'opposent à →

Héros = PJ

On pourrait se dire que Ada est la mieux disposée à remplir cette mission avec son d12+2 en Connaissance (Informatique), et qu'il est peu intéressant de faire remplir une scène dramatique à un PNJ. Eh bien c'est tout à fait vrai ! Si Ada est un PJ (voir encart précédent), tout va bien et c'est vraisemblablement elle qui pourra faire les jets. Par contre, si elle est un PNJ, faites remarquer aux joueurs qu'elle n'est pas un Joker, et que par conséquent, elle n'a ni dé Joker, ni Jetons pour relancer un jet catastrophique. En conséquence, il est plus indiqué que le technicien parmi les personnages s'attelle à la tâche, avec l'aide d'Ada et des techniciens de la station. L'intérêt d'une scène dramatique est toujours qu'elle soit jouée par les personnages joueurs.



elle. Le colonel O'Reilly exposera les faits devant un panel d'une centaine de capitaines, mais il faudra qu'il se passe quelque chose de plus inspirant pour les convaincre.

Jouez cette scène comme un conflit social sans opposition (ce qui n'empêche en rien les capitaines présents de poser des questions et d'opposer des arguments solides). Les trois rounds pourraient porter sur les points suivants (mais les personnages peuvent choisir leur propre façon de gérer les débats) :

La nature de la flotte attaquante, le fait qu'elle se réplique et que plus elle grossit, plus elle sera dangereuse et plus elle mettra en danger l'Alliance et l'espace concilien.

Le risque de partir pour des semaines voire des mois dans l'espace sans savoir ce qui se trouve au bout du voyage. D'ici là, les IAs pourraient très bien avoir repris le relais cosmodésique le plus proche et attendre les fuyards.

La possibilité de disposer d'une contre-mesure pour protéger les réseaux internes des vaisseaux. Le fait que les personnages aient déjà résisté à une telle attaque peut sûrement aider à faire passer la pilule.

Le nombre de marqueurs obtenus à l'issue des trois rounds du conflit détermine le nombre de jetons dont disposera la flotte des personnages lors de l'assaut final :

Marqueurs Résultats

- o Les capitaines sont loin d'être convaincus par le plan des personnages. Seule une trentaine de capitaines accepte (4 jetons).
- 1-2 Malgré de nombreux doutes, une cinquantaine de capitaine accepte de prendre part à la défense de la station (5 jetons).
- 3-4 La plupart des capitaines sont convaincus. Seule une grosse

vingtaine de capitaines refuse de risquer leurs vaisseaux et choisit la fuite (6 jetons).

- 5+ Tous les capitaines sont convaincus par la démonstration des personnages et en arrivent à la conclusion que se débarrasser des IAs sera plus facile maintenant que jamais (7 jetons).

À partir de là, la plupart des capitaines feront en sorte que leur propre vaisseau soit le premier équipé avec les contre-mesures. Il faudra gérer au mieux les contentieux pour éviter les dissensions dans la flotte.

Les absents ont-ils toujours tort ?

Un certain nombre de capitaines n'ont pas daigné répondre à la convocation du Colonel O'Reilly. Il s'agit de mercenaires, contrebandiers, pirates ou même de membre de corporations qui considèrent leur survie comme plus importante que celle de la station. Il est tout à fait possible que les personnages cherchent à les convaincre pour obtenir quelques vaisseaux supplémentaires. Utilisez les compétences Réseau, Persuasion ou même Intimidation, et n'hésitez pas à faire jouer les Handicaps et les Atouts des personnages lors de ces scènes (Recherché, Contacts, Serment, Obligations, appartenance à un groupe, etc...)

Chaque recherche d'alliés supplémentaire prend une UT. Si les personnages parviennent à convaincre deux groupes de se joindre à la flotte alors qu'ils étaient sur le point de partir, rajoutez un Jeton à la flotte, et deux jetons s'ils parviennent à convaincre 5 groupes. Notez que les promesses que les personnages peuvent faire pour s'attacher les services de ces vaisseaux ne seront pas nécessairement acceptées par l'Alliance et le Colonel O'Reilly, et qu'ils pourraient avoir à donner de leur personne. Ils pourraient se retrouver par exemple à devoir négocier la par-



ticipation des vaisseaux de la Paragon Engineering à l'effort de défense, ce qui pourrait leur coûter cher d'un point de vue personnel et matériel.

Les contre-mesures

Les logiciels de protection développés par Ada lors de l'escapade des personnages dans le micro-univers Ethran sont toujours valables. La difficulté principale consiste à les intégrer à des systèmes informatiques disparates et sans rapport les uns avec les autres. Un personnage (ou Ada) peut faire un jet de Connaissance (Informatique) par UT et peut se faire aider d'un groupe de techniciens faisant un jet de groupe de d8. Chaque succès permet de « traiter » jusqu'à 10 vaisseaux, et jusqu'à 20 avec une Relance.

Comme indiqué ci-dessus, préparer des données pour les envoyer à une flotte de renforts prend une UT complète.

L'attaque

Après 5 unités de temps (une trentaine d'heures), de nombreuses signatures apparaissent au niveau du relais

cosmodésique : les IA ethrans continuent leur action d'extermination avec le relais suivant. Leur flotte est constituée de près de 200 vaisseaux disparates, dont deux croiseurs de l'Alliance (à l'origine en orbite autour de Lamia IV), disposés en essaim autour d'un astéroïde de plusieurs kilomètres de long. Il leur faut quelques heures avant de s'orienter vers la station Kalidesh et sa flotte de vaisseaux, seule menace détectable dans le système Kalidesh.

Il s'agit donc d'un Combat de Masse, chaque phase durant une UT (afin de simplifier les choses, en particulier par rapport au courrier et l'arrivée de renforts). Les IA ethran disposent de 10 Jetons, et les personnages et les forces de la station possèdent un nombre de jetons dépendant de leur performance devant les autres capitaines. Si les personnages ont réussi à installer les contre-mesures sur plus des 2/3 de leur flotte, ils bénéficieront d'un bonus de +2 à leur jet de Combat lors de la première UT, et +1 s'ils ont géré plus d'un tiers de leur flotte. Trop sûres de leur fait, les forces des IA ethrans subiront un malus équivalent (-2 →

C'est la lutte spatiale finale !





Chronologie des événements

J - 8 mois — Les personnages répondent à l'appel de détresse du Jovian Moonlight et leur vaisseau est investi par une IA alien (*Casus Belli* HSo)

J - 6 mois — Les personnages s'échappent in-extremis du micro-univers ethran (*Casus Belli* n°10).

J - 5 mois — Les équipes de Paragon Engineering basées sur Cancrè rejoignent la station Kalidesh et informent leurs supérieurs de l'intervention inappropriée et du vol des technologies ashfens.

J - 4 mois — Après analyse de la manière dont les personnages se sont enfuis du micro-univers, les IA ethrans finissent enfin par réussir à s'échapper. Après quelques heures, elles comprennent le fonctionnement du relais cosmodésique et atteignent le relais Orias où elles subissent quelques pertes dans le champ d'astéroïdes.

J - 3 mois — Après l'exploration des systèmes Ashfen, les IA ethrans passent au relais suivant : le relais Psi-7. Se rendant compte que leur hégémonie et la mise en place d'un contrôle absolu sur une zone sera grandement facilité si les civilisations organiques n'ont pas la possibilité d'utiliser les relais, elles laissent un virus dans le relais Psi-7 qu'un vaisseau en transit transmettra automatiquement vers le relais suivant, le rendant inopérant (et mortel). Suite à cela, ils s'enfoncent dans les systèmes autour du relais Psi-7.

J - 20 — Les IA ethrans attaquent la colonie sur Lamia IV. Les quelques forces de l'Alliance sont balayées et c'est un massacre. Le Jovian Moonlight, encore présent dans le système, s'enfuit en saut PRL jusqu'au relais Psi-7.

Jour J — Les personnages passent le relais pour la négociation

J + 1 — Négociations et assauts. Le Jovian Moonlight passe le relais Psi-7 et arrive à la station Kalidesh, transmettant le virus au relais cosmodésique. Ce dernier ne permet plus de quitter le système (provoquant une désintégration des vaisseaux tentant l'aventure), mais les arrivées restent possibles. La station ne disposant pas d'ansible (système de communication instantanée), il est impossible de contacter d'autres systèmes pour signaler le problème. Tous les passages via le relais sont interdits.

J + 3 — Les IAs ethran passent le relais et se lancent à l'assaut de la station Kalidesh.

ou -1). Par la suite, les IA adapteront leur stratégie en conséquence.

Le Colonel O'Reilly dirigera les opérations. Il est un Joker et possède d8 en Connaissance (Batailles). L'IA principale des Ethran est également un Joker avec d6 dans cette même compétence. L'isolement l'a rendu quelque peu vulnérable aux surprises, ce qui fait que chaque bonus accordé à la flotte des personnages

se retranscrit en un malus équivalent pour les IAs. En revanche, les IAs peuvent prendre le contrôle à chaque phase de débris s'il y en a, augmentant de 1 leur nombre de jetons.

Si les renforts arrivent, ils augmentent les forces de la station de 3 jetons ! Plusieurs croiseurs épaulés de frégates et de contre-torpilleurs. Malheureusement, la capacité qu'ont les IA de récupérer et d'utili-

ser des épaves rend les choses compliquées pour la flotte des personnages. Grâce à un jet de Perception, en étudiant les scanners du vaisseau Ashfen des personnages, ils pourront discerner que le flux de données vers tous les appareils Ethran a pour origine des constructions cristallines sur l'astéroïde lui-même. Les personnages n'ont pas le choix : alors que la bataille spatiale bat son plein, ils vont devoir plonger au sein même de l'armada ennemie afin de détruire directement le cœur de l'IA ethran.

Jouez cette attaque particulière comme une poursuite (*Savage Worlds* p.143), alors que les personnages se frayent un chemin à travers les forces ennemies. Utilisez la compétence Pilotage et considérez les ennemis comme un Joker avec d8 en Pilotage qui ignore les complications. Pour simuler les tirs multiples que devront essuyer les personnages, considérez qu'ils subissent une seule attaque avec un bonus de +4 par rapport à la table des poursuites (si les personnages n'ont pas l'avantage), faisait des dégâts de 4d10 (PA 10), sauf si les tirent eux-mêmes un trêfle (une complication) auquel cas les dégâts montent à 6d10 (PA 20).

La structure cristalline n'est que peu protégée au niveau de la base de l'astéroïde. Un tir direct avec les armes du vaisseau devrait largement suffire à pulvériser la structure (Résistance 20). Dès que cette dernière est détruite, le reste de la flotte semble marquer le coup (les restes de la flotte des IA ethrans subit un malus de -4 pour tous leurs jets pour le combat spatial et ce durant 2UT, le temps que les fragments de l'IA commencent à se regrouper pour « survivre ». Passé une UT de plus, si elles sont en déroute, les forces des IA n'hésiteront

pas à passer en PRL et à s'enfuir. Tous les membres de la flotte des personnages comprendront bien qu'il est impératif de les suivre avant qu'elles ne se regroupent au calme quelque part...

Épilogue

Après avoir exterminé les restes de la flotte des IA, les personnages sont remerciés par le Colonel O'Reilly et tous les capitaines de la station Kalidesh. Si les renforts de l'Alliance sont arrivés à temps pour participer à la bataille, l'Amiral Kalen Dorell sera sûrement moins enclin que le responsable de la station à laisser les personnages en paix. Il voudra des rapports complets et pourra même aller jusqu'à saisir le vaisseau ashfen des personnages et même Ada s'il en entend parler. Il leur faudra toute la persuasion des capitaines présents lors de l'attaque, et l'appui du Colonel O'Reilly et du Capitaine Market pour pouvoir s'en sortir.

Malgré la présence de la flotte de l'Alliance, les débris de la bataille vont attirer pillards, collectionneurs et scientifiques. Les autorités feront leur possible pour limiter les choses, mais il est fort probable que des artefacts ethrans, voire des cristaux contenant des fragments d'IA ethran se retrouvent sur le marché noir dans le smog à venir. Les conséquences d'une telle dissémination restent à la discrétion du MJ.

Quant aux IA ethrans, rien n'indique qu'une autre flotte n'a pas pris une autre voie, à partir du relais Psi-7, prenant la direction des systèmes Terminus. Mais tout cela sort du cadre de cette histoire...

Textes et plans Yannick

« Torgan » Le Guédart

Illustrations Jérémy Bouzerna





« UN PEU DE SANG POUR FAIRE UN PEU DE BOUE »

Ce scénario convient à un meneur de jeu à l'aise avec Vampire, des joueurs normalement retors et des personnages moyennement expérimentés. En dehors d'une version des règles, vous n'avez besoin de rien pour le faire jouer.

En quelques mots...

Les vampires troublent rarement la paix d'un Elysium, mais bien entendu, il en va tout autrement lorsque ce sont les personnages-joueurs (PJ) qui sont responsables de la tranquillité des lieux. La mort d'une ancilla conduit le groupe à fourrer son nez dans des histoires aussi anciennes que malpropres...

Mise en place

La situation

Tous les ans, à la fin de l'été, les mortels utilisent la cour d'honneur des Invalides pour représenter un opéra en plein air. Cette année, il s'agit de *Carmen*, de Georges Bizet. Toutes considérations artistiques mises à part, ces représentations sont un exercice de snobisme appliqué, où les places sont chères et où beaucoup de spectateurs viennent se montrer plutôt que d'assister au spectacle. Les années précédentes, Villon avait ignoré « cette bouffonnerie » et ricané à l'idée qu'un ancien présentateur du 20 heures de TF1 puisse se muer en metteur en scène d'opéra. Cette fois, peut-être parce que *Carmen* sera jouée par une cantatrice coréenne qu'il admire, peut-être parce qu'il a envie de se moquer des Toréadors de sa cour, ou peut-être tout simplement parce qu'il s'ennuie, il a décidé d'assister à la représentation.

Il occupera l'une des places les plus chères, en compagnie d'une ravissante actrice mortelle et d'une poignée de très proches amis. Les Invalides seront ouverts aux vampires qui souhaitent assister à la représentation depuis le confort et la sécurité des bâtiments. Ils seront bien entendu considérés comme un Elysium jusqu'à la fin de la nuit. Tous

les vampires de la région parisienne sont les bienvenus.

Positionnement des personnages

En cet âge de *selfies* avec des célébrités, de communication instantanée vers on ne sait qui et, plus généralement, de surveillance mondiale, Villon ne se mêle plus que très rarement aux mortels. On ne sait jamais qui pourrait faire un rapprochement dangereux or, entre le Sabbat, les mécontents de la Camarilla et l'Inquisition, les ennemis ne manquent pas. Assumons le mauvais jeu de mots, le service de sécurité du prince est sur les dents.

C'est pour cela que la coterie des personnages a reçu la responsabilité de l'Elysium. Pour la nuit, ils sont responsables de ce qui va se passer à l'intérieur des murs des Invalides. À eux de se tenir prêts à agir rapidement si quelque chose tourne mal.

Selon la manière dont vous voulez présenter les choses, cette mission peut être :

- **Une récompense.** Ils se sont distingués, y compris dans un domaine sans rapport avec la gestion d'un Elysium ? Ils ont rendu service au prince ? D'un geste, Villon les investit d'une lourde responsabilité, selon le principe qui veut que la récompense d'un boulot bien fait soit un autre boulot plus difficile.

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • Tout niveau

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★☆☆



- **Un test.** Les personnages sont déjà sur la voie ascendante, et ils espèrent bien qu'un succès les rendra plus visibles à la cour. L'actuel Gardien de l'Elysium n'est pas à la hauteur de sa tâche. De toute façon, dans une ville comme Paris, ce poste mériterait d'être dédoublé, voire plus.
- **Une punition.** Elle est sans doute tout aussi arbitraire que la récompense, et il n'est pas forcément facile de les distinguer l'une de l'autre. Si vous voulez être subtil, faites en sorte que le groupe ait encouru le déplaisir du prince dans un domaine juste assez connexe pour que l'intention de Villon soit évidente pour les initiés. S'ils se sont servis d'une arme blanche pour attaquer un membre de la cour, on leur confie les clés d'un musée plein d'armes blanches et d'amis du prince, avec comme

message implicite « S'il leur arrive quoi que ce soit... »

Introduction du Conteur

Les personnages vont devoir gérer des incidents entre invités. En début de soirée, deux jeunes vampires, Nathan et Andrieux s'affrontent en duel pour les beaux yeux d'Adèle Clément, une ancilla qui traîne une réputation de redoutable manipulatrice.

À la fin de la représentation, Adèle Clément est retrouvée morte. À ses côtés, Nathan s'accuse du crime. À l'en croire, il ne supportait plus les relations entre Andrieux et Adèle. Il est innocent, mais les personnages iront-ils contre l'évidence ? Surtout contre une évidence qui ressemble à l'action de *Carmen* ?

Pour comprendre ce qui s'est réellement passé, il faut remonter →

Carmen joué dans le décors exceptionnel de la cour des Invalides

S'il vous faut une date...

Le chef-d'œuvre de Georges Bizet a été représenté dans la cour d'honneur des Invalides en septembre 2010, dans le cadre de l'opération Opéra en plein air. En 2014, c'est *Don Giovanni*, de Mozart, qui est à l'honneur, mais qui ira vérifier ?

L'opéra

Ce résumé de Carmen vous permettra de dégager les ressemblances entre le spectacle et la situation que vivent les personnages. Selon la manière dont vous voulez mettre en scène, ce peut être un *leitmotiv*, ou juste une mention en passant de temps à autre.

• **Acte I :** La jeune Micaëla apporte une lettre à Don José, son fiancé, un brave soldat. Peu après, celui-ci doit arrêter Carmen, une ouvrière. La jeune femme le séduit. Il la fait évader.

• **Acte II :** Deux mois plus tard, Carmen fait la connaissance d'Escamillo, l'intrépide torero. Encore amoureuse de Don José, elle résiste à ses avances. Don José, fraîchement sorti de prison, va se jeter aux pieds de Carmen, qui lui donne le choix entre désertir pour se faire contrebandier et vivre avec elle... ou ne jamais le revoir. Don José cède.

• **Acte III :** Dans le camp des contrebandiers, quelque part dans la montagne, en pleine nuit. Micaëla y arrive à la recherche de Don José. Celui-ci, de garde, intercepte Escamillo, qui veut revoir Carmen, sûr qu'elle s'est lassée de son soldat. Micaëla prévient Don José que sa mère est mourante. Don José accepte de la suivre, au soulagement manifeste de Carmen et d'Escamillo.

• **Acte IV :** Devant les arènes de Séville. Escamillo va combattre, Carmen a une dernière explication avec Don José qui, fou de la jalousie, finit par la poignarder. Escamillo triomphe dans les arènes. Don José lance à ses anciens collègues : « Vous pouvez m'arrêter / C'est moi qui l'ait tuée ».

à l'Occupation. En 1941, Adèle Clément était une jeune vampire, encore mal dégagée de ses idéaux mortels. Avec l'aide discrète de Philippe Limont, son géniteur, elle organisa une filière d'évasion, à destination de la Suisse. Comme toute activité vampirique, la « Ligne d'horizon » n'était pas exempte d'arrière-pensées. En plus d'évacuer résistants, réfractaires et Juifs, elle assurait le transport de vampires menacés. Et puis, certains mortels payaient leur passeuse de quelques gorgées de sang...

Adèle et Limont n'étaient pas les seuls à voir l'intérêt d'un cheptel de mortels désespérés. Entre en scène Arnaud qui, à l'époque, était la goule d'Edmée, une ancienne Ravnos. Tous deux livrèrent Adèle Clément aux Allemands avant de prendre le contrôle du petit groupe de mortels qui aidaient la jeune Toréador. En l'espace de quelques mois, la Ligne d'horizon devint une source de ravitaillement pour un groupe bigarré de vampires extérieurs à la Camarilla – quelques Ravnos, un Giovanni et une pincée d'anarchs. Capturés et vendus à d'anciens vampires, les évadés cessèrent d'arriver à bon port. Philippe Limont se désengagea à l'été 1942, peu après la disparition de Sébastien de Cerjac, un Ventrué envers qui il avait une dette de sang, et qu'il croyait sincèrement sauver. Sa disparition lui valut quelques décennies de disgrâce.

En récompense de ses bons et loyaux services, Arnaud fut étreint en 1944. Il est toujours en activité et, de fait, il s'agit de notre tueur.

Adèle Clément, qui avait échappé à l'arrestation mais avait été grièvement blessée, sortit de sa torpeur en 1946. Elle revint à Paris et reprit son ancienne vie. Ni elle ni Limont n'ont renoncé à découvrir ce qui s'est passé, mais Arnaud et les siens avaient déserté la Ligne début 1944, avant de livrer

les passeurs aux autorités mortelles. De temps en temps, cependant, Adèle et Limont reprennent les recherches. En 2003, Adèle rencontre Nathan et Sarah, un couple de jeunes historiens qui travaillent sur l'Occupation. Elle a un coup de foudre pour Nathan, persuade Limont de l'étreindre, et en fait son jouet. Sarah est épargnée : changée en goule, elle est chargée de poursuivre les recherches sur la Ligne d'horizon.

Limont les traite correctement, leur laisse la possibilité de se revoir, et parle régulièrement de transférer la loyauté de Sarah à Nathan, voire de l'étreindre si elle fournit des résultats. Or, justement, l'un des chercheurs mortels avec qui elle travaille a fait une découverte dans les archives de la gendarmerie : le signalement du « résistant » qui a pris le contrôle de la filière après Adèle. Il y a même une photo floue...

Sur ordre de Philippe, Sarah transmet à Adèle. Celle-ci identifie Arnaud, qui est présent à la soirée. Elle tente de le piéger et se fait tuer. Une fois le crime commis, Arnaud attend près du corps que Nathan arrive, et rejoue pour son bénéfice la scène de l'assassinat, avec Sarah dans le rôle de la meurtrière. Nathan, voulant la sauver, s'accuse.

**« Le cirque est plein,
c'est jour de fête,
Le cirque est plein du
haut en bas. »**

Les lieux

La représentation se déroule dans la cour d'honneur des Invalides. La scène est au sud, les gradins où s'entassaient les mortels au nord. Les invités du prince ont libre accès aux bâtiments Est, Nord et Ouest. Le bâtiment Sud sert de coulisses aux chanteurs. Même après leur départ,

Variations

- **Ailleurs.** *Carmen* est l'un des opéras les plus joués au monde. Quelle que soit la ville où évoluent vos personnages, si elle a une salle de spectacle, une représentation de *Carmen* peut s'y dérouler.
- **À une autre époque.** Ce scénario illustre le fait que les vampires peuvent rester très longtemps sur une tâche. Limont et Adèle Clément creusent épisodiquement dans l'histoire de la Ligne d'horizon depuis soixante-dix ans. Cela dit, il prendra des résonances plus « actuelles » si vous le situez dans les années 50 ou 60... Si vous jouez avant 1940, les ressorts de l'intrigue doivent être adaptés. La filière ne concerne que les vampires et n'a pas la Suisse pour destination, mais les territoires tenus par le Sabbat en Espagne.
- **Avec la participation d'une autre secte.** La participation d'**anarchs** à cet Elysium s'explique aisément : Villon profite d'une occasion festive pour rencontrer les anarchs de son domaine. Le choix d'une représentation de *Carmen* peut être pris comme une bouffonnerie auto-dépréciatrice, un genre dans lequel Villon excelle. Il est possible que ce soit aussi un rappel de qui tient le manche. Après tout, dans l'opéra, le toréador est le seul à s'en sortir. Quoi qu'il en soit, une douzaine de jeunes vampires très indisciplinés sont lâchés dans les Invalides pendant le spectacle, et les PJ doivent veiller à ce qu'ils n'y fassent pas de dégâts. Après, Villon vient discuter avec eux, de manière curieusement égalitaire. Il n'en sort rien, mais lorsque l'action aura démarré, les PJ opéreront sous le regard des anarchs.
- En Europe, le **Sabbat** est superficiellement plus civilisé qu'en Amérique du nord. On peut tout à fait imaginer Villon buvant un verre de sang avec d'anciens lasombra, ou recevoir de « nobles visiteurs roumains ». Dans ce cas, les personnages sont une meute chargée de veiller à la sécurité d'un entretien entre Villon et l'archevêque d'une grande ville italienne ou espagnole. Bien sûr, un contingent de la Camarilla fait exactement la même chose. Tout le monde s'attend à une provocation et lorsque l'affaire éclate, tout le monde se demande si c'est un sabotage pour faire échouer les pourparlers ou un simple accident.

les vampires l'évitent : l'église Saint-Louis, qui en occupe la plus grande partie, n'est pas particulièrement sainte, mais on ne sait jamais. Et au-delà, les logements des Invalides sont hors limite par décret du prince.

Le premier étage du bâtiment Est offre une vue imprenable sur la scène. Pour l'essentiel, les participants à l'Elysium restent dans ces parages. L'Est et l'Ouest de la cour d'honneur sont occupés par le musée de l'Armée, des dizaines de salles où l'on trouve de tout, des armures médiévales, un panorama complet des armes du XX^e siècle, des maquettes de villes fortifiées, des tapisseries représentant des batailles du XVII^{ème} siècle, des uniformes napoléoniens... bref, un terrain de jeu de plusieurs milliers de mètres carrés, sans alarme ni veilleur de nuit. Seul le côté nord donne

directement sur le jardin. À l'est et à l'ouest, il faut traverser d'autres cours puis d'autres bâtiments pour arriver au mur d'enceinte.

Préparatifs

- Les personnages vont-ils penser à fournir des rafraîchissements aux invités ? (*Ne parlez du « buffet » que par euphémismes. Ce sont des victimes, mais la Camarilla préfère ne pas insister sur ce point.*) Si oui, comment s'y prennent-ils ? Paris possède plusieurs vampires capables de trouver cinq ou six mortels répondant à des critères d'âge et de beauté très stricts. Leurs services ne sont pas gratuits, mais après tout, c'est Villon qui paye. S'ils n'y ont pas pensé, ils peuvent toujours descendre se servir dans les gradins, mais →



c'est beaucoup moins élégant et cela risque de soulever des questions gênantes.

- Immobiliser le « buffet » soulève des problèmes. Certains vampires apprécient de sentir le parfum de drogues, ou tout simplement de cépages rares, dans le sang de leurs proies, mais ce n'est pas le cas de tous. Pour *Carmen*, une mortelle ivre de manzanilla serait dans le ton. Encore faut-il qu'elle soit juste assez ivre pour être amusante... Organiser un ou deux tableaux vivants qui divertissent les invités *et* paralysent les proies sans les tuer
- serait bien vu. Les accessoires ne manquent pas dans le musée. Encore faut-il s'en servir de manière imaginative *et* avec goût.
- La cour de Villon n'est pas le Sabbat. Les rafraîchissements sont censés s'en sortir vivants. Si l'un des personnages est capable d'effacer le souvenir de la soirée, c'est parfait, sinon, un PNJ s'en chargera. Bien sûr, si quelque chose dérape, il faudra se débarrasser du corps.
- Certains invités préfèrent chasser plutôt que de planter leurs crocs dans une jugulaire offerte. Une évaison, réelle ou simulée, les comble-

Adèle la victime



rait de joie. On n'a pas tous les jours l'occasion de traquer son dîner dans les salles de l'hôtel des Invalides !

- Repas mis à part, les personnages ont intérêt à réfléchir à d'autres aspects de la réception. *Carmen* fournit l'ambiance musicale de la première partie de la soirée, mais la représentation se termine un peu avant minuit, bien avant que les vampires regagnent leurs repaires. Les personnages optent-ils pour une thématique « espagnole » ? Pour un pot-pourri des œuvres de Bizet ? Pour une programmation « musiciens français de la fin du XIX^e siècle » ? Le premier choix fait tiquer certains invités parmi les plus conservateurs, qui y voient l'indice d'une sympathie pour le Sabbat. Le second est neutre et pas très inspiré. Le troisième offre davantage d'espace à leur créativité.
- *Exiger* que les invités s'habillent d'une manière précise serait une grave faute de goût. *Suggérer* aux plus anciens qu'ils peuvent venir habillés à la mode des années 1880 est acceptable. Un jeune vampire qui aurait le mauvais goût de s'habiller à la mode du XIX^e siècle sera snobé par tous les anciens. La plupart des invités porte ce qui leur chante.

« Vous pouvez m'arrêter, C'est moi qui l'ait tuée »

La représentation a attiré une petite vingtaine de vampires. Les Toréadors sont en majorité, mais il y a aussi de nombreux Ventrues, quelques Tremeres, un ou deux Nosferatus. On est entre soi. Tout le monde connaît tout le monde, tout le monde est poli, tout le monde singe l'humanité... mais de temps en temps, un regard ou un mot trahissent

des haines recuites, des envies de meurtres ou des mépris séculaires. Les personnages devraient avoir l'impression d'évoluer sur une glace très mince. C'est le cas.

Incidents

En dehors du premier, tous sont liés à notre affaire, mais rien ne vous empêche d'en introduire d'autres, sans liens avec le scénario.

- Henri d'Espars, un Ventrue âgé d'environ quatre siècles et demi, tombe en arrêt devant une épée Renaissance. Il la reconnaît, c'est la sienne, il l'a portée pendant les guerres de religion. Il ne repartira pas sans. Impossible de lui céder : les mortels se poseraient des questions au matin, et si les autres vampires le voient partir avec un « souvenir », ils en exigeront un, juste par principe... Henri est de bonne foi, et un examen par Auspex indique qu'il a peut-être raison. Lui promettre de la lui procurer plus tard peut suffire à le dissuader. Encore faudra-t-il tenir parole.
- Au début de l'acte II, les PJ entendent des bruits de combat dans l'une des salles voisines. Nathan et Andrieux, deux jeunes vampires de bonne lignée, sont en train d'en découdre. Tous les deux ont opté pour la combinaison rapière et main gauche, et tous les deux ont Célérité 3, ce qui rend le combat *vraiment* impressionnant... quand on arrive à y voir quelque chose. Il faut les interrompre. Tous deux affirment que c'était juste une compétition amicale, absolument pas une entorse aux règles de l'Elysium, mais leurs auras (et les regards qu'ils échangent) claquent le contraire. Il faudrait être aveugle pour ne pas comprendre que ces deux-là se détestent. Tous deux sont légèrement blessés. Ils ont soif. Si les PJ ont calculé →



Une mise en perspective

En tuant Adèle Clément, l'assassin a violé l'Elysium, ce qui revient à dire qu'il s'est condamné à mort. Oh, bien sûr, il y a toujours des « mais » et des « si » dans les traditions vampiriques, mais la neutralité de l'Elysium repose sur la parole du prince.

Villon n'aime du tout qu'on s'en prenne à son honneur. Il y a peu de chances qu'il fasse preuve de miséricorde si les personnages lui remettent le coupable.

Pour les PJ, la solution la plus simple est donc de coller un pieu dans le cœur de Nathan, de l'emballer dans une housse mortuaire et de l'expédier de l'autre côté de la Seine, au Louvre, où Villon tiendra un procès en bonne et due forme le lendemain soir.

Il va de soi que c'est une *mauvaise* idée. Villon interroge Nathan, réalise qu'il n'est pas coupable, convoque le groupe et leur donne une nuit pour leur ramener l'assassin. Le « *sinon, vous serez châtiés à sa place* » est à peine implicite. Nos héros vont devoir mener l'enquête avec des suspects dispersés dans tout Paris.

les « rafraîchissements » au plus juste, ils risquent de le regretter.

- Si les PJ cherchent à découvrir les raisons du duel, ils n'ont qu'à écouter les ragots. Jusqu'à une date récente, Nathan faisait partie des favoris d'Adèle Clément, une ancilla. Ces derniers temps, elle lui préfère Andrieux. Adèle Clément est présente, mais refuse de discuter de sa vie sentimentale avec eux.

- En plein acte III, une mortelle fait son entrée. Elle se présente aux personnages comme Sarah, l'une des goules d'un ancilla nommé Philippe Limont. Elle dit avoir un message urgent pour Nathan. Si les PJ insistent pour inspecter le contenu de sa sacoche, elle ne contient qu'une enveloppe A4 banale, fermée par un cachet de cire. À en juger d'après son épaisseur, elle ne renferme que quelques feuilles. Les personnages n'ont aucune raison de l'empêcher de se joindre à la fête. Elle remet l'enveloppe à Nathan, lui offre son poignet... Lorsqu'il a fini de boire, elle s'éloigne. Nathan s'isole pour examiner le contenu de la sacoche. Il y trouve une seconde enveloppe cachetée et un billet de Philippe, lui enjoignant de la transmettre à Adèle et d'obéir aux instructions de cette dernière pour le reste de la soirée.

- Si les personnages sont trop fixés sur Nathan, il est temps de leur infliger une petite diversion. Quelqu'un n'a pas fait son travail, et un trio de vigiles arrive dans les salles pour prendre son service. Ils sont costauds et lents, mais pas idiots. Ils veulent bien croire que c'est une soirée privée et qu'elle est autorisée par la direction du musée, mais ils préfèrent vérifier. Ils appellent leur chef, qui appelle son chef, qui réveille quelqu'un qui leur confirme que oui, tout est en règle.

Il ne reste plus qu'à les pousser gentiment vers la sortie... sauf qu'ils ne se

laissent pas forcément faire, et posent des questions embarrassantes à propos des « rafraîchissements ». Un pot-de-vin, ou l'application judicieuse de pouvoirs vampiriques, permet de leur faire débarrasser le plancher.

Le sang coule

Pendant ce temps, Nathan a transmis la seconde enveloppe à Adèle. Elle prend connaissance des informations qu'elle renferme. Tous deux ont une discussion courte et orageuse, surprise par Andrieux, au cours de laquelle elle ordonne à Nathan de rester à l'écart. Elle ne veut pas mêler Nathan à la suite des événements – pour le protéger et pour ne pas l'avoir dans les jambes. Ayant reconnu Arnaud, elle décide d'avoir une explication avec lui avant de le faire arrêter par les personnages. Elle s'isole dans une salle éloignée, consacrée aux guerres du Second Empire et utilise Convocation pour faire venir son suspect. Malheureusement pour elle, le Ravnos comprend ce qui lui arrive. Persuadé qu'il va tomber dans une embuscade, il se glisse derrière elle, un garrot à la main, la maîtrise et lui tranche la tête. Le cadavre d'Adèle tombe en poussière. Arnaud se fond dans les ombres et prépare une illusion. Lorsque Nathan arrive quelques instants plus tard pour faire la paix avec Adèle, Arnaud rejoue la scène du crime avec Chimérie, mais cette fois, il est commis par Sarah.

Quelques instants plus tard, l'un des invités entre dans la pièce. Il voit Nathan debout devant les cendres d'Adèle Clément, en tire la conclusion attendue par Arnaud et appelle à l'aide.

Lorsque les PJ arrivent sur place – en compagnie d'un bon nombre d'invités – Nathan, hébété, se tourne vers eux et déclare « c'est moi qui l'ai tuée, vous pouvez m'arrêter ».

« Drôles de gens que ces gens-là »

À partir de ce point, le scénario cesse d'être linéaire. Aux personnages de mener l'enquête... ou non. Les PNJ détaillés ci-dessous sont les plus importants, mais souvenez-vous qu'il y a une quinzaine d'autres invités, et qu'ils ont *tous* des théories farfelues et des ennemis à incriminer...

Adèle Clément, victime

Longue chevelure brune ondulée, yeux bleus, teint très clair, taille moyenne, souple et gracieuse, porte une robe « gitane » et un châle rouge.

- **État-civil.** Née en 1902, étreinte en 1923, Toréador, 10^e génération, infante de Philippe Limont, la « Carmen » de notre drame.
- **Qui est-ce ?** Une ancilla respectée, qui a un faible pour les musiciens et les chanteurs, une solide base financière et de nombreux amis à la cour. Elle est en bons termes avec son géniteur, même si celui-ci désapprouve son habitude de rendre ses amants fous de jalousie (Andrieux et Nathan sont loin d'être les seuls à être passés par là).
- **Ce qui la motive.** En début de soirée, attiser la rivalité entre Andrieux et Nathan. Elle sait que c'est puéril et dangereux, et ça l'amuse d'autant plus. Après réception du courrier de Philippe, elle désire venger les victimes d'Arnaud en le démasquant en public.
- **Ce qu'elle dit aux PJ.** Sans doute rien, à moins que vous ne décidiez qu'elle vient les trouver avant sa mort pour leur annoncer qu'elle aura besoin de leur aide plus tard dans la nuit.

- **Ce qu'elle cache aux PJ.** Tout, par principe, et elle meurt avant d'avoir parlé.

Nathan, faux coupable

Cheveux bruns coupés court, yeux noirs, menton carré, barbe de trois jours, costume noir de coupe moderne.

- **État-civil.** Né en 1972, étreint en 2005, Toréador, 10^e génération, infant de Philippe Limont, le « Don José » de cette histoire.
- **Qui est-ce ?** Un tout jeune vampire, récemment libéré par son créateur. Il a été présenté à la cour, mais n'a pas encore de positionnement bien clair. En dehors de Philippe et d'Adèle Clément, il n'a ni amis ni alliés. C'était un intellectuel, un historien, un sociologue ou quelque chose de cet ordre. Une autre particularité l'isole un peu des autres vampires parisiens : il était (ou est encore ?) juif. Il est resté croyant, ne pratique plus, mais revendique volontiers sa judéité.
- **Ce qui le motive.** Protéger Sarah, quitte à renoncer à venger Adèle.
- **Ce qu'il dit aux PJ.** Qu'il est coupable. Il donne des détails, inspirés de ce qu'il croit avoir vu du crime. Les détails ne collent pas complètement à ce que révèle l'examen du cadavre.
- **Ce qu'il cache aux PJ.** Son innocence. Il est trop bouleversé pour que son aura soit lisible sans risque d'erreur.
- **Ce qu'il peut dire aux PJ si besoin.** Il peut leur expliquer que ses relations avec Adèle ont commencé lorsqu'il était encore mortel, que tous deux sont passés par des hauts et des bas extrêmes, mais qu'elle l'aimait – Andrieux n'était qu'une passade, mais elle « refusait de l'admettre ». Sous Domina- ➔



Le sort de Sarah

Si les personnages l'ignorent ou lui interdisent de participer aux investigations, elle reste dans un coin, en larmes, à attendre qu'ils décident du sort de Nathan.

Si elle n'est pas surveillée, Arnaud pourrait l'approcher. Il ne veut pas la tuer, juste lui soutirer ce qu'elle sait avant de prendre la fuite. Selon vos besoins, cela peut prendre la forme d'une conversation plus ou moins cohérente, d'une prise d'otage ou d'un kidnapping pur et simple...

Erreur judiciaire !

Philippe a un double des informations de Sarah, mais il a aussi une théorie qu'il a formulée dans les années 60. Pour lui, le vampire qui a saboté la filière est un Nosferatu. Ce n'est pas complètement de la xénophobie : les rares récits de témoins qu'il a recueillis après la guerre mentionnent des détails qui ne peuvent s'expliquer que par des illusions et des changements de forme, toutes choses que Philippe associe plus facilement aux Nosferatus qu'aux Ravnos.

Suite marge page suivante...

tion ou équivalent, il raconte l'incident de la lettre tel qu'il l'a vécu : Sarah lui a transmis un message de son Sire avec des informations à faire passer à Adèle et l'ordre de lui obéir. Après en avoir pris connaissance, Adèle l'a mis sur la touche. Il lui en a voulu, et maintenant, il s'en veut de ne pas avoir insisté.

- **Ce qu'il peut faire aux PJ si besoin.** Il risque de passer toute l'enquête sous bonne garde dans un local technique sans fenêtres, cela limite son autonomie.

Andrieux, fausse piste

Grand et mince, yeux verts, cheveux châtons portés longs, moustache à la Louis XIII, chemise « mousquetaire », pantalon collant et bottes.

- **État-civil.** Né en 1971, étreint en 1993, Brujah, 11^e génération, infant de Daniel (en torpeur depuis 2006), « l'Escamille » de l'affaire.
- **Qui est-ce ?** Un vampire novice qui fait son chemin dans le monde. Il gère une portion du patrimoine de son géniteur. Trois mois plus tôt, il a participé à une expédition à Pontoise au cours de laquelle deux meutes du Sabbat ont été détruites. Cet exploit lui a valu l'admiration générale... et l'attention d'Adèle Clément. Cela lui est monté à la tête. Ce n'est pas qu'un matamore idiot, mais il n'est pas au niveau.
- **Ce qui le motive.** Venger Adèle, et donc envoyer Nathan prendre un bain de soleil le plus rapidement possible.
- **Ce qu'il dit aux PJ.** Tout ce qu'il peut pour charger Nathan. Là-dedans, il y a du vrai (Adèle s'était lassée de Nathan), du moins vrai (elle l'aimait, lui) et du faux (elle lui avait demandé de la protéger contre Nathan).

- **Ce qu'il cache aux PJ.** Qu'en fait, il ne sait rien de concret.
- **Ce qu'il peut dire aux PJ si besoin.** Adèle et Nathan n'étaient pas aussi en froid qu'il ne le pensait. Ils se sont isolés pendant un long moment pendant l'acte IV de l'opéra. Il les a trouvés dans la salle où Adèle a été tuée. Elle l'a éconduit brutalement, « pour rester avec son assassin ».
- **Ce qu'il peut faire aux PJ si besoin.** Il a tendance à agir avant de réfléchir. Il s'abstient de troubler l'Elysium par un nouveau duel. C'est plutôt un adepte du « sors de là et viens te battre dans la cour ».

Sarah, obstacle

Petite, yeux noisette, cheveux bruns mi-longs, visage ovale, nez aquilin, pleine de charme.

- **État-civil.** Née en 1974, goule de Philippe Limont depuis 2005, la « Micaëla » de l'histoire.
- **Qui est-ce ?** Pour les harpies, c'est une simple goule. Pour Philippe Limont, c'est un pion utile. Pour Nathan, c'est son amour de jeunesse – son seul amour maintenant qu'Adèle n'est plus là pour jouer avec ses sentiments. Elle est terrifiée, mais lorsqu'elle comprend que Nathan s'accuse pour la sauver, elle renaît...
- **Ce qui la motive.** S'en sortir vivante. Obéir aux ordres de Philippe. Sauver Nathan.
- **Ce qu'elle dit aux PJ.** Dans un premier temps, elle semble catastrophée. S'ils l'interrogent, elle prétend ignorer ce qu'il y avait dans l'enveloppe. Elle ment, et ça se voit, mais se risqueront-ils à maltraiter le bien d'un vampire absent ? Normalement, cela ne se fait pas.
- **Ce qu'elle cache aux PJ.** L'histoire de la Ligne d'horizon et le fait



Nathan et Andrieux règlent leur différent à l'ancienne...

qu'elle a transmis le signallement du traître à Nathan et Adèle.

- **Ce qu'elle peut dire aux PJ si besoin.** S'ils paraissent trop prompts à condamner Nathan, elle leur glisse que même si *elle* ne peut rien dire, ils devraient interroger son maître.
- **Ce qu'elle peut faire aux PJ si besoin.** Elle essaye de rester près d'eux. Pour sa protection si elle a compris que Nathan était innocent – il y a forcément un tueur en liberté – et aussi pour faire un rapport à Philippe, le moment venu. La manière dont elle lui décrira le groupe influera beaucoup sur la réaction de Limont.

Philippe Limont, l'ombre

Grand et corpulent, châtain grisonnant, favorisé à la mode des années 1870, yeux bleu pâle, voix grave.

- **État-civil.** Né en 1825, étreint en 1871, Toréador, 9^e génération. L'identité de son géniteur dépend de vous, il peut s'agir d'un Toréador parmi d'autres... ou d'un descendant direct de Villon.
- **Qui est-ce ?** Le géniteur de Nathan parasite le secteur de l'édition depuis une cinquantaine d'années. Il paraît peu à la cour, mais jouit de solides appuis dans l'entourage de Villon. Les harpies les plus anciennes mentionnent qu'il a longtemps été en bisbille avec le lignage ventrue de Cerjac. « *Une vendetta qui s'est terminée dans les années 50, je pense* ».
- **Ce qui le motive.** « *Venger les victimes mortelles de la Ligne d'horizon* » est une motivation tout à fait noble, qu'il met volontiers en avant. En réalité, il veut surtout démontrer son innocence dans la mort de Sébastien de →

Suite...

Parmi les vampires présents, **Richard**, un Nosferatu âgé d'un peu plus d'un siècle, pourrait faire un coupable acceptable. Il était en activité pendant la guerre, et le visage qu'il emploie habituellement ressemble vaguement à Arnaud. Richard était au buffet lors de la mort d'Adèle, mais personne ne l'y a vu. Si les investigateurs ne recadrent pas l'enquête, Philippe risque de se lancer dans une guerre privée avec un lignage nosferatu.

Arnaud, seul ou non ?

Arnaud est présenté comme un (relatif) étranger, sans beaucoup d'appuis. Si vous souhaitez lui donner davantage de poids, optez pour l'une de complications suivantes :

- **Une progéniture.** Arnaud est arrivé à Paris avec un vampire novice, un certain Xavier. Depuis, Xavier est devenu une figure de la cour – sans doute une harpie, peut-être un poste un peu plus prestigieux comme... gardien de l'Elysium. Quoi qu'il en soit, Xavier assiste à la représentation et fait de son mieux pour aider son géniteur.

- **Des appuis.** Dans un instant de délire, l'un des anciens Malkaviens de Paris a reconnu Arnaud comme un frère de clan. Les Malkaviens ne sont pas populaires à la cour, mais Arnaud peut se prévaloir de leur protection. À moins qu'il n'ait accès à quelques Ravnos patibulaires, capables de servir de chair à canon pour protéger sa fuite ? Ou les deux ?

- **Un statut personnel.**

Arnaud remplit une fonction importante pour les vampires parisiens. Il est peut-être le vampire que tout le monde va voir pour effacer les traces d'une chasse qui a mal tourné.

Ou l'intermédiaire indispensable lorsque le prince a besoin de « rafraîchissements »... ce qui peut ouvrir d'intéressantes complications, si c'est lui qui a fourni le buffet aux personnages.

Cerjac. Le chef de la lignée, Jean de Cerjac, lui reproche encore la mort de Sébastien. Le conflit n'a jamais vraiment cessé, et lui a coûté fort cher.

- **Ce qu'il dit aux PJ.** Sarah et Nathan ont tous les deux un numéro de téléphone où le joindre. Il décroche instantanément – il attendait leur rapport. Il écoute ce que les personnages ont à lui dire et annonce qu'il arrive. Il leur donne sa version des faits : Adèle et Nathan devaient mettre un terme à un « déshonneur » qu'il traîne comme un boulet depuis la guerre. Ils n'ont pas été à la hauteur de la tâche.
- **Ce qu'il cache aux PJ.** Une seule chose : le signalement du traître. Il tient à le liquider lui-même. Il leur promet de ne pas frapper pendant l'Elysium, et de les couvrir auprès du prince.
- **Ce qu'il peut dire aux PJ si besoin.** Il faudrait qu'ils soient exceptionnellement brillants pour qu'il leur raconte l'histoire de la Ligne en détail. Il est plus ouvert si les vampires étaient déjà en activité à l'époque.
- **Ce qu'il peut faire aux PJ si besoin.** Il offre son amitié, qui ne vaut pas grand-chose, et sa protection, qui vaut ce que vous voulez.

Arnaud, vrai coupable

Taille en dessous de la moyenne, cheveux noirs, rasé de près, coûteux costume sur mesure et souliers vernis.

- **État-civil.** Né en 1912, étreint en 1944, Ravnos, 10^e génération, infant d'Edmée (détruite en 1949).
- **Qui est-ce ?** Arnaud fait partie des vampires parisiens depuis les années 60. Les harpies ne sont pas très sûres de son origine – quelque

part dans le Sud, mais est-ce Marseille, Toulon ou Lyon ? Il a laissé courir le bruit qu'il était Malkavien, ce qui est un excellent moyen d'être laissé tranquille. Il habite une grande maison dans une banlieue aisée de Paris et ne participe que très épisodiquement à la cour, mais il aime l'opéra. Sa présence n'a donc rien d'inhabituel. Personne ne tient un compte détaillé des allées et venues des uns et des autres, mais on murmure qu'il est souvent absent « pour affaires ». Il fait partie des rares vampires parisiens qui soient en bons termes avec Nathan (il applique le principe du « reste à proximité de tes ennemis », ce qui lui a permis de comprendre que Philippe se rapprochait de lui... Il se sentait assez en danger pour réagir brutalement face à Adèle).

- **Ce qui le motive.** Sauver sa réputation avant la mort d'Adèle, sauver sa peau depuis.
- **Ce qu'il dit aux PJ.** Rien, à moins qu'ils ne l'interrogent, auquel cas ils obtiennent des variations sur le thème « *je n'ai rien vu, monsieur l'agent* ».
- **Ce qu'il cache aux PJ.** Sa culpabilité.
- **Ce qu'il peut dire aux PJ si besoin.** S'ils mettent le sujet de sa participation à la Ligne d'horizon sur la table, il ne nie pas. Il a une belle histoire toute prête, où il attribue ses propres turpitudes à Adèle Clément. Il n'hésite pas à accuser Philippe de la mort de Cerjac. Quant à lui, il a essayé de rattraper la situation après la capture d'Adèle, mais il a fini par renoncer. Tout ça ne résistera pas longtemps, mais cela peut générer assez de confusion pour qu'il prenne la fuite...
- **Ce qu'il peut faire aux PJ si besoin.** Entretenir la confusion autant

que possible. Si les personnages ont été négligents sur la sécurité, il quitte les lieux. Dans un premier temps, il se réfugie chez lui, puis il part pour la province et une base de repli préparée de longue date.

Pièces à conviction

Bien sûr, les témoignages ne sont pas les seuls éléments à prendre à compte. Les personnages peuvent s'intéresser aux éléments suivants :

- **Le corps.** Le cadavre d'Adèle Clément n'est plus qu'un tas de cendres et d'ossements. Un examen attentif permet de découvrir une trace de coupure en haut d'une vertèbre, qui ne cadre pas du tout avec le crime décrit par Nathan. Il affirme s'être jeté sur elle et l'avoir frappée de face avec un poignard, alors que cette blessure correspond à une attaque dans le dos, avec un garrot. La thèse du crime passionnel a du plomb dans l'aile.
- **L'arme du crime.** Arnaud a jeté le garrot sur une armoire, dans la salle où il a tué Adèle. Il est possible de l'y retrouver à condition de fouiller soigneusement la pièce. C'est une longueur de corde à piano avec deux poignées de bois, le genre de chose qui se dissimule très facilement même lorsque l'on est fouillé à l'entrée. Les vampires ne laissent pas d'empreintes digitales. Un examen psychométrique donne l'image d'une paire de mains et des manches d'un costume élégant... comme celui d'Arnaud, mais il n'est pas le seul.
- **Le contenu de l'enveloppe.** Après l'avoir consulté, Adèle s'en est débarrassée en le déchirant en tous petits, petits morceaux et en tirant la chasse d'eau par-dessus. Quelques bouts de papier surgissent, mais personne ne les découvrira à la place des person-

nages : les vampires ne vont pas naturellement aux toilettes. Parmi les fragments, plusieurs morceaux d'une photo cartonnée, un peu floue, mais où l'on peut reconnaître Arnaud... ou pas, ce dernier est prompt à faire remarquer que ça pourrait être n'importe qui.

Résolution

Lorsque les personnages auront compris ce qui s'est vraiment passé, il leur reste à agir. Arnaud cherche une occasion de fuir, et il n'est pas facile à capturer par surprise.

S'il est capturé, Villon le jugera le lendemain soir. Philippe et Nathan témoignent, les personnages aussi, et tout se terminera par une chasse au sang, probablement aux Invalides. Le groupe a de nouveaux amis (Nathan et Sarah), un allié de circonstance (Philippe)... et un ennemi (Andrieux, écœuré de voir Nathan s'en tirer).

Si Arnaud s'échappe et que les PJ le poursuivent, ils le rattraperont peut-être chez lui. Si vous préférez qu'il s'échappe, Villon est compréhensif. Il n'attend pas l'impossible de ses serviteurs et ne manque pas de limiers. Tôt ou tard, Arnaud comparaitra devant le prince. À moins, bien sûr, qu'il ne revienne leur pourrir la vie dans quelques années.

Le seul cas de figure réellement dangereux pour le groupe est celui où ils n'ont rien compris, se sont fait balader et fournissent le mauvais coupable à Villon – ou pire, où ils essaient délibérément de le tromper, peut-être parce qu'Arnaud leur a fait des promesses intéressantes. Par donner un échec est une chose, excuser la stupidité ou la malveillance est très différent...

Tristan Lhomme

Illustrations Benjamin Giletti

Pouvoirs

- La plupart des participants à la soirée ont les disciplines standards des Toréadors : Auspex, Célérité, et Présence. Rares sont ceux qui ont moins de 2 en Auspex.
- Arnaud a Animalisme 2, Chimérie 3 et surtout Occultation 2 (en revanche, il est dépourvu de Force d'âme).



CHRONIQUES OUBLIÉES™

CONTEMPORAIN PARTIE IV

ÇA VA ROXXER !

« Voyez-vous, je pense que ce qui vous terrifie tellement, c'est moi. Moi et mon engeance, la confrérie des mutants. » – Magneto, X-Men (2000).



Derniers présentés, mais pas les moindres, voici les mutants. Selon le contexte, ces Surhumains sont parfois aussi appelés « super-héros » ou « super-vilains » et leurs capacités des « super-pouvoirs ». Nous avons choisi le terme de *mutant* car *superhéros* apporte une connotation « collant moulant » pas forcément facile à porter... Le super-héros issu des comics sous-entend aussi une échelle de puissance qui peut aller jusqu'aux pouvoirs planétaires. Or l'architecture de CO est mal adaptée pour gérer des affrontements titanesques où les héros sont capables de traverser un building après avoir reçu une baffe et de se relever juste après en disant « même pas mal ». Ces règles sont conçues pour rester équilibrées avec les autres types de Surhumains et proposent donc des super-pouvoirs relativement *light*. Toutefois, vous trouverez en option des règles supplémentaires pour des aventures au goût plus super-héroïque !

Nous ne proposons pas d'explication à l'origine des pouvoirs mutants, toutefois, c'est une question à laquelle le MJ devrait avoir une réponse avant de commencer le jeu. S'agit-il d'une évolution normale de l'humanité, l'apparition d'une nouvelle race d'hommes supérieurs ? Cette évolution a-t-elle une cause plus extraordinaire, comme l'arrivée d'une ou plusieurs entités puissantes venues de l'au-delà ou une conjonction planaire à l'échelle de l'univers ? Est-ce le fruit de recherches humaines secrètes, volontaires, mal maîtrisées, d'un accident industriel ? Posez les mêmes questions que pour la magie : ces pouvoirs sont-ils fréquents, quelles sont les conséquences sur la marche du monde, existe-t-il des factions, un racisme anti-mutant ? Si vous souhaitez entamer ce type de campagne, nous ne pouvons que vous conseiller la lecture de l'excellent *Magie Brute* de Larry Correia. Il donne un bon exemple d'exploitation des pouvoirs sans tomber dans le cliché des super-héros, des sociétés secrètes, d'univers alternatif et d'explications sur l'origine des mutants.

REGLES SUR LES MUTANTS

Les voies de mutant de CO Contemporain suivent une logique thématique, chaque voie décline un concept de super-pouvoir de façon cohérente, du pouvoir le plus faible vers le plus puissant. Les règles tentent de concevoir une classification rationnelle (!) des mutants. Ainsi, nous avons divisé les mutants en trois catégories selon leur pouvoir : endogène (sur soi-même), exogène (sur l'environnement), psychogène (sur l'esprit). Un mutant est donc défini par sa catégorie : endo-actif, psycho-actif ou exo-actif, chaque catégorie comprend une voie Première spécifique et sept autres voies.

- Les mutants endo-actifs utilisent leur Mod. de CHA pour calculer leur score d'attaque magique.
- Les mutants exo-actifs utilisent leur Mod. de PER pour calculer leur score d'attaque magique.
- Les mutants psycho-actifs utilisent leur Mod. d'INT pour calculer leur score d'attaque magique.

Le joueur choisit une catégorie de mutant. Celle-ci définit sa Voie première, il doit ensuite choisir toutes ses Voies de mutant dans cette catégorie.

AVANTAGES

Caractéristique mutante : chaque voie de mutant fait référence à une caractéristique indiquée entre parenthèses après son nom. En plus de toutes les autres capacités, un mutant reçoit automatiquement un bonus de +1 au score de cette caractéristique par rang atteint dans la voie.

Récupération exceptionnelle : au lieu d'un seul point de Récupération, chaque nuit de repos, un mutant regagne 1 point de Récupération par rang atteint dans la Voie première. ➔

NOM DES POUVOIRS

Chacune des voies décrites ci-dessous porte le nom donné aux mutants qui maîtrisent le pouvoir correspondant. Par exemple un mutant capable de se rendre intangible est appelé un *Estompeur*, un autre capable de maîtriser l'électricité un *Foudroyeur*. Certains de ces mots n'existent pas dans le dictionnaire car ils ont été inventés pour décrire des dons qui n'existent pas...

POUVOIR UNIQUE

Par défaut, comme pour tous les profils de Surhumains, les mutants obtiennent une Voie première associée à deux Voies de pouvoirs. Toutefois, le MJ pourra préférer autoriser une seule Voie (un seul pouvoir) à chaque personnage. Un second pouvoir sera éventuellement débloqué à l'acquisition du rang 5 dans la Voie. Cette option est particulièrement élégante avec des Surhumains complexes et un cadre de jeu où les mutants sont des humains d'apparence très ordinaires, mais disposant d'un pouvoir caché.

Surhumain simple : si vous jouez des surhumains simples, les PV supérieurs des mutants endo-actifs sont compensés par les mêmes avantages que pour les profils de base. Ainsi un mutant exo-actif débute avec un bonus de +2 Points de chance et un mutant psycho-actif avec un bonus de +2 points de capacité (rang 2 max).

POUVOIRS ALÉATOIRES

Cette règle permet de déterminer chaque voie au hasard. Bien qu'optionnelle, elle possède de nombreux avantages. Si vous jouez avec des débutants, cette méthode est vivement conseillée, car elle leur évite d'avoir à lire les règles ! Cela devrait également vous assurer un groupe sans doute plus original, les joueurs ayant tendance à préférer les grands classiques. Enfin, cela évite aux joueurs de prendre connaissance de tous les pouvoirs existants, ce qui leur réserve plus de surprises et de plaisir lorsqu'ils rencontreront leurs futurs adversaires mutants...

Demandez simplement au joueur de choisir sa catégorie de mutant puis déterminez les voies obtenues dans le tableau ci-dessous en lançant un d8.

Lorsqu'un résultat de 8 est obtenu, le joueur peut choisir une des trois options suivantes (avec l'accord du MJ) :

- Choisir la voie du Génie,
- Relancer simplement le dé,
- Choisir une Voie de CO Fantasy selon le type de mutant.

Si la troisième option est choisie, choisissez :

- Une Voie de la famille des combattants (guerrier, chevalier, arquebusier, barbare) pour un mutant endo-actif,
- Une Voie de la famille des voyageurs (barde, rôdeur, moine, voleur) pour un mutant exo-actif
- Une Voie de la famille des lanceurs de sorts (magicien, ensorceleur, nécromancien, forgesort) pour un mutant psycho-actif.

TABLE DES POUVOIRS ALÉATOIRES

1d8	Endogène	Exogène	Psychogène
1	Cogneur	Bloqueur	Brouilleur
2	Estompeur	Copieur	Dominateur
3	Densifieur	Foudroyeur	Mystificateur
4	Morpheur	Givreux	Phaseur
5	Sauteur	Incendieur	Suppresseur
6	Vitaliseur	Magnétiseur	Sondeur
7	Voltigeur	Manipulateur	Truqueur
8	<i>voir ci-dessus</i>	<i>voir ci-dessus</i>	<i>voir ci-dessus</i>

MUTANTS ENDO-ACTIFS

VOIE ENDOGENE

Voie Première

1. Combattant : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON. Lorsqu'il combat à mains nues, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] DM par attaque réussie. Il peut choisir d'infliger des DM temporaires ou létaux.

2. Volonté de fer : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté (CHA) ou pour résister à des pouvoirs mentaux (DEF, tests opposés, etc.) ou à la peur.

3. Combattant chevronné : le personnage obtient un bonus de +1 en Initiative, en attaque et en DEF. Ce bonus passe à +2 au rang 5 de la voie. Lorsqu'il combat à mains nues, il peut utiliser son Mod. de DEX au lieu de son Mod. de FOR aux tests d'attaque au contact s'il le souhaite.

4. Don surhumain : le joueur choisit une des deux paires de Carac. suivantes, [FOR & CON] ou [DEX & CON]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des Carac. choisies, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

5. Attaque finale (L) : à chaque fois qu'il réalise une attaque de contact - succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. - contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise l'attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat. Les DM de base sont ceux qui correspondent à l'arme utilisée ou la capacité utilisée.

VOIE DU COGNEUR (FOR)

Un Cogneur renforce son corps et libère ses instincts primaires pour taper fort.

1. Cogner : les attaques naturelles du personnage infligent [1d8 + Mod. de FOR ou de DEX] DM. Il possède des griffes ou des poings monstrueux. A partir du rang 3, les DM passent à 1d10 et ils atteignent 1d12 au rang 5.

2. Peau d'acier : le personnage gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie.

3. Lancer brutal (L) : le personnage peut lancer un objet lourd sur une cible à une portée de 10 mètres. Selon le rang atteint dans la voie et son score de FOR, ce peut être une plaque d'égout (rang 3, FOR +3), une moto (rang 4, FOR +5) ou encore une voiture (rang 5, FOR +7). Il doit réussir un test d'attaque à distance et il inflige 1d6 DM par rang. Un test de DEX de difficulté 15 permet à la cible d'éviter totalement les DM.

4. Catapulter (L) : après avoir réussi une attaque à mains nues avec un résultat de 15 à 20 au test d'attaque contre une cible possédant une FOR inférieure à la sienne, le personnage peut choisir de la lancer/projeter à une distance de 10 mètres. En cas de réussite, l'attaque inflige [3d6 + Mod. de FOR] DM (à la place des DM normaux) et la victime tombe au sol à moins de réussir un test de DEX difficulté 15. Alternativement, le personnage peut catapulte un allié possédant une FOR inférieure à la sienne à une hauteur ou une distance de 10 mètres sans lui infliger de DM.

5. Brutalisation (L) : une fois par combat, après avoir réussi une attaque à mains nues avec un résultat de 15-20 au test d'attaque contre une cible possédant une FOR inférieure à →

FATIGUE

Parce que cela vous semble plus cohérent avec votre vision des pouvoirs mutants ou simplement afin d'en faire une ressource à la gestion tactique, vous pouvez mettre en place un système de points de mutant (PM). Le nombre de PM est égal au niveau du personnage plus le Mod. utilisé pour déterminer son score d'attaque magique.

Activer un pouvoir qui correspond à une action limitée nécessite la dépense de 1 PM quel que soit son rang. Pour les autres pouvoirs, le PM est dépensé en début de combat (action gratuite) et il suffit pour l'ensemble de la scène. Les capacités de la Voie première ne coûtent aucun PM.

Le MJ devra déterminer le rythme de récupération des PM selon son cadre de jeu : un point par minute de repos, toutes les dix minutes ou par heure. La dépense d'un point de Récupération permet de récupérer tous les PM perdus (en plus des PV).

la sienne, le personnage l'agrippe par un membre, la secoue en tous sens, la cogne au sol ou sur les murs et la roue de coups. Il inflige $4d6 + \text{Mod. de FOR}$ DM et la victime doit faire un test de CON de difficulté égale à la FOR du personnage ou être assommée pour $1d6$ tours (au sol, incapable d'agir).

VOIE DE L'ESTOMPEUR (DEX)

Un Estompeur peut rendre son corps intangible.

1. Immatériel : le personnage estompe son corps de façon à éviter les blessures. Il obtient une réduction des DM de 1 point par rang atteint tant qu'il n'est pas surpris.

2. Effacement : une fois par tour, le personnage peut se rendre immatériel pour éviter totalement les DM d'une attaque. Il doit réussir un test d'attaque magique contre le résultat du test de l'attaque qui le vise. A partir du rang 4, il peut éviter une seconde attaque dans le même tour, mais le test d'attaque magique est effectué avec un $d12$ au lieu du $d20$.

3. Passe-muraille (L) : le personnage peut passer à travers un mur d'une épaisseur maximum de 1 mètre par rang atteint. À partir du rang 5, le personnage peut activer ce pouvoir au prix d'une action de mouvement.

4. Arme intangible (L) : le personnage peut rendre son arme immatérielle pour ignorer l'armure de sa cible et infliger une blessure létale directement aux organes vitaux. Le personnage réalise une attaque au contact directement contre le score de DEX de sa cible. En cas de succès, il ignore toutes les capacités de Réduction des DM, ajoute $+2d6$ aux DM normaux de son attaque et la victime doit réaliser un test de CON difficulté $[10 + \text{Mod. de DEX}]$ ou subir une blessure grave.

5. Densité partielle (L) : le personnage est capable de rendre immatérielles seulement certaines parties de son corps de façon à pouvoir infliger des DM tout en restant intouchable pendant $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, toute attaque qui le vise dont le résultat du dé est impair est un échec et il gagne un bonus de $+2$ en attaque au contact. Toutefois, ce pouvoir demande une concentration et une énergie importante et le personnage ne peut le maintenir lorsque ses PV passent sous la moitié de son score maximum.

VOIE DU DENSIFIEUR (FOR)

Un Densifieur contrôle la gravité.

1. Allègement : ce pouvoir permet de réduire la gravité de façon localisée, le personnage peut ainsi soulever des choses qui semblent beaucoup trop lourdes pour lui. Il obtient un bonus de $+2$ par rang aux tests de FOR destinés à soulever des objets. A partir du rang 3, le personnage peut alléger son propre corps, de façon à ne pas subir les DM d'une chute, au prix d'une action gratuite. Il peut aussi alléger une cible volontaire à une portée de 20 mètres par une action de mouvement.

2. Frappe lourde : le personnage peut augmenter la masse de son arme lorsqu'il porte un coup. Il peut ajouter $+1d6$ aux DM d'une attaque au contact de son choix à chaque tour.

3. Poussée (L) : ce pouvoir permet de modifier la gravité de façon localisée. Sur un test d'attaque magique, le personnage inflige $1d6$ DM par rang à une cible (portée de 20 mètres) et repousse son adversaire de 3m par rang. Celui-ci doit faire un test de FOR de difficulté 15 pour résister et ne pas reculer. Ces DM affectent normalement les structures.

4. Renforcement : le personnage utilise ses talents pour entraîner son corps, le renforcer et agir inconsciemment sur



Benjamin a découvert son pouvoir à neuf ans, en s'amusant en salle de musculation du club de basket professionnel de son père...

la gravité pour réduire les impacts des coups. Il retrace 5 points à tous les DM reçus (RD5), son poids augmente de 50%.

5. Inversion de gravité (L) : le personnage inverse la gravité dans une zone de 10 mètres autour de lui. Toutes les créatures présentes sauf le personnage sont propulsées à 6 mètres en l'air puis

chutent brutalement alors que leur masse est augmentée, subissant 4d6 DM. Si un plafond stoppe l'inversion de gravité, les DM subis sont décomposés en deux blessures de 2d6 DM chacune. De plus, le personnage peut se servir de ce pouvoir sur lui-même pour bondir jusqu'à une hauteur de 12 mètres. →

VOIE DU MORPHEUR (CON)

Un Morpheur peut déformer son corps et changer d'apparence.

Quelles que soient les limitations de durée des transformations effectuées, le personnage reprend son apparence normale lorsqu'il dort ou s'il sombre dans l'inconscience.

1. Modification d'apparence : le personnage peut changer à volonté de couleur de cheveux, de peau ou des yeux et agir sur la teinte de ses vêtements, au prix d'une action de mouvement. Il obtient un bonus de +10 à tous les tests de déguisement et de discrétion.

2. Modification de structure (L) : le personnage peut changer de sexe ou de taille. Il peut grandir de 20 cm par rang et gagner ainsi un bonus de +1 par rang aux tests de FOR et aux DM. Il peut rapetisser de 20 cm par rang et gagner un bonus de +1 par rang en DEF et aux tests de discrétion (mais -1 par rang aux DM au contact).

3. Sosie (L) : le personnage peut prendre l'apparence de toute personne qu'il a déjà touché. À partir du rang 4, il peut même imiter les vêtements mais, dans ce cas, il ne pourra pas les retirer... L'illusion est parfaite.

4. Forme élastique : le personnage peut déformer son corps de façon très étrange. Il gagne une réduction des DM de 5 points contre les attaques physiques (RD5) mais pas contre les dégâts d'énergie. Il peut agir normalement (attaquer au contact ou entreprendre des actions) dans un rayon de 5 mètres autour de lui et dans un rayon de 10 mètres en utilisant un d12 au lieu du d20.

5. Forme monstrueuse (L) : le personnage peut se faire pousser des griffes : DM [2d6 + Mod. de FOR], une carapace (DEF +5), des bras supplémentaires (une attaque supplémentaire de contact au d12 en action limitée), tout cela à la fois ou une partie seulement au choix. La forme monstrueuse a une

durée de [1d6 + Mod. de CON] tours. Cette capacité ne peut se cumuler à *Modification de structure*.

VOIE DU SAUTEUR (DEX)

Un Sauter a le pouvoir de se téléporter.

1. Saut : le personnage peut se téléporter à un endroit en vue à une distance maximum de 10 mètres par rang au prix d'une action de mouvement.

2. Défense réflexe : une fois par tour, le personnage peut faire un test d'attaque magique opposé au résultat du test d'une attaque au contact qui le visait. En cas de succès, il se téléporte à une distance de 10 mètres maximum et évite l'attaque. À partir du rang 4, il peut également faire ce test quand il est la cible d'une attaque à distance.

3. Téléportation (L) : le personnage peut se téléporter à tout endroit où il s'est déjà trouvé auparavant. À partir du rang 4, il peut emmener avec lui une personne supplémentaire en la touchant. À partir du rang 5, il peut emporter jusqu'à 5 personnes ou une structure avec ses occupants. La taille maximum de la structure dépend du niveau du personnage (N5=un voiture, N8 un autocar, N12 un navire ou un avion de ligne, N16 un porte avion ou un bâtiment entier).

4. Intermittence (L) : le personnage utilise son pouvoir pour devenir un redoutable combattant, il apparaît et disparaît sans cesse pour attaquer ou se défendre. Il obtient un bonus de +5 en Initiative, en attaque et en DEF pour une durée de [1d6 + Mod. de CON].

5. Saut mortel (L) : une fois par combat, le personnage peut téléporter sa cible dans un obstacle matériel, sans l'accompagner. Il doit d'abord réussir un test d'attaque au contact à mains nues puis, en cas de succès, un test d'attaque magique opposé. Si la cible perd, elle est téléportée à un emplacement en vue à une distance maximum

de 20 mètres. Si l'endroit est occupé par un obstacle, la victime subit 8d6 DM. Si elle survit, on considère qu'elle a réussi à s'extraire de la matière à temps.

VOIE DU VITALISEUR (CON)

Un Vitaliseur régénère les tissus vivants. La cible doit être touchée.

1. Régénération (L) : en dépensant un point de Récupération, le personnage ciblé guérit de 1 PV par rang par tour jusqu'à revenir à son score maximum.

2. Réparation (L) : le personnage guérit des effets d'une blessure grave, il ne subit plus de malus à ses actions. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON pendant 10 tours après l'utilisation de ce pouvoir.

3. Epuration : au prix d'une action de mouvement, le personnage purifie instantanément sa cible de tout poison ou son corps de toute maladie.

4. Eveil : le personnage annule un effet qui devrait rendre la cible inconsciente ou KO par une action de mouvement. Il brise tout effet de sommeil, de torpeur, de charme ou de possession par une action limitée.

5. Résurrection (L) : le personnage revient d'entre les morts, il perd un point de CON. Le personnage peut utiliser ce pouvoir sur lui même s'il est déjà mort, du moment qu'il lui reste un point de Chance au moment du décès (qu'il dépense). Son corps se régénère en 1d6 jours du moment qu'il n'était pas totalement détruit. Ce pouvoir permet aussi de faire repousser un membre en 1d6 heures sans perte de point de CON (en dépensant un point de Chance).

VOIE DU VOLTIGEUR (DEX)

Un Voltigeur est un acrobate surdoué qui défie les lois de gravité.

1. Agilité surhumaine : le personnage obtient un bonus de +1 en attaque au contact, en DEF et en Initiative par rang atteint dans la voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests d'acrobatie, d'escalade, de saut, de course, d'équilibre ou d'esquive.

2. Esquive rapide : une fois par tour, le personnage peut remplacer son score de DEF par le résultat d'un test de DEX (avec le bonus de +5 obtenu au rang 1).

3. Sur les murs : le personnage devient capable de se déplacer sur les murs de 20 mètres par action de mouvement sans besoin de test de DEX. Il peut se déplacer au plafond de 10 mètres par action de mouvement.

4. Sprint : une fois par tour, au moment de son choix et jusqu'à 10 points avant sa propre Initiative, le personnage reçoit une action de mouvement supplémentaire.

5. Attaque acrobatique (L) : le personnage remplace un test d'attaque au contact par un test opposé de DEX. S'il gagne, il inflige à son adversaire des DM correspondant à l'arme employée et ajoute +1d6 DM. ➔

MUTANTS EXO-ACTIFS

VOIE EXOGENE

Voie Première

1. Combattant : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CON. Lorsqu'il combat à mains nues, il inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM par attaque réussie. Il peut choisir d'infliger des DM temporaires ou létaux.

2. Volonté de fer : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de volonté ou pour résister à des pouvoirs mentaux (DEF, tests opposés, etc.) ou à la peur.

3. Sens mutant : le personnage possède une perception surnaturelle de son environnement qui lui permet de dresser une sorte de carte mentale de ce qui l'entoure. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de PER et il voit dans le noir comme s'il s'agissait de pénombre à une portée de 30 mètres.

4. Don surhumain : le joueur choisit une des paires de Carac. suivantes, [PER & DEX], [CON & DEX], [PER & CHA] ou [PER & CON]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des Carac. choisies, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

5. Attaque finale (L) : à chaque fois qu'il réalise une attaque à distance – succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. – contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise une attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat.

VOIE DU BLOQUEUR (DEX)

Un Blockeur réduit à l'impuissance ses adversaires.

Le joueur doit choisir un médium : le moyen que le mutant utilise pour rendre efficace son pouvoir comme de la glace, des toiles d'araignée, des plantes ou encore un champ de force (remplacer DEX par PER).

1. Entraver (L) : le personnage enveloppe la cible dans son médium (portée 20 mètres). Il doit réussir un test d'attaque à distance et, en cas de réussite, la victime est *ralentie* (elle ne peut plus faire qu'une seule action par tour, au choix entre une action d'attaque ou une action de mouvement). Au début de chacun de ses tours, elle peut tenter de se délivrer en réussissant un test de FOR de difficulté [10 + rang].

2. Désarmer (L) : le personnage utilise son médium (portée 20 mètres) pour désarmer et rendre inutilisable les armes de plusieurs cibles dans une zone de 5 mètres de diamètre pour une durée de 10 tours. Le personnage doit faire un seul test d'attaque à distance, qu'il compare à la DEF de chaque adversaire. Il utilise un d12 s'il vise plusieurs cibles, un d20 s'il n'y a qu'une seule cible. Chaque cible peut faire un test de DEX de difficulté 15 pour résister. Cette capacité n'affecte pas les armes naturelles.

3. Immobiliser (L) : le personnage cloue sa cible au sol pour une durée de [1d6 + Mod de DEX] tours, (portée 30 mètres). Le personnage doit faire un test d'attaque à distance, en cas de réussite, la victime est *immobilisée* (état préjudiciable : pas de déplacement et d12 en attaque). Au début de chacun de ses tours, elle peut tenter de se délivrer en réussissant un test de FOR de difficulté 15.

4. Bouclier : le médium utilisé par le personnage lui permet de fabriquer

un bouclier une fois par tour en action gratuite. Ce bouclier peut protéger, au choix, seulement le personnage, toutes les créatures autour de lui dans un rayon de 2 mètres ou encore un seul allié à une portée de 10 mètres. Le personnage fait un test de DEX opposé au test d'attaque de l'attaquant. En cas de réussite, le bouclier intercepte un total de 15 points de DM.

5. Emprisonner (L) : une fois par combat, le personnage peut enfermer une cible dans un cocon presque indestructible (portée 30 mètres). Il doit faire un test d'attaque à distance et, en cas de réussite, la victime est totalement paralysée (elle ne peut même plus parler) pour une durée de $[2d6 + \text{Mod. de DEX}]$ tours. S'il s'agit d'une réussite critique, la durée passe en minutes. La victime peut tenter un seul test de FOR de difficulté 20 pour se délivrer après 1d6 tours d'emprisonnement. Le cocon offre une réduction des DM de 20 points à toutes les formes d'attaques (RD 20) à son occupant. Si 60 points de DM sont infligés au cocon, il est brisé.

VOIE DU COPIEUR (CHA)

Un Copieur est un mutant qui peut reproduire les pouvoirs des autres mutants.

1. Duplication de pouvoir (L) : le personnage peut reproduire un pouvoir mutant ou magique en touchant une créature qui le possède. Il doit réussir un test d'attaque au contact avec un bonus de +5, puis un test de PER de difficulté $[10 + \text{rang du pouvoir}]$. En cas de succès, le personnage peut utiliser ce pouvoir à sa guise pendant une durée maximum de $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$ minutes. Le personnage ne peut reproduire qu'un seul pouvoir à la fois.

2. Assimilation de pouvoir : une fois par tour, lorsqu'il est la cible d'un pouvoir, le personnage peut faire un test de PER de difficulté $[10 + \text{rang du pouvoir}]$

pour assimiler ce pouvoir et devenir capable de l'utiliser à son tour pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$ minutes. Cela n'empêche pas le pouvoir initial de produire ses effets normaux sur le personnage. Un pouvoir assimilé compte pour un pouvoir reproduit.

3. Pouvoirs multiples : désormais, le personnage peut reproduire 2 pouvoirs différents pouvant appartenir à une seule ou à deux créatures différentes. À partir du rang 5, il peut reproduire et utiliser jusqu'à trois pouvoirs simultanément.

4. Vol de pouvoir : cette capacité a le même effet que celle de rang 1 mais, si la cible rate un test de CON de difficulté $[12 + \text{Mod. de CHA}]$, elle perd l'usage de son propre pouvoir pendant la durée où le personnage peut en faire usage $(1d6 + \text{Mod. de CHA} \text{ minutes})$. Un pouvoir volé compte comme un pouvoir reproduit.

5. Pouvoir de réserve : désormais, en faisant usage de la capacité de rang 1, si le personnage réussit un test de CHA de difficulté $[15 + \text{rang du pouvoir}]$, il peut conserver ce pouvoir en réserve pour en faire usage sans limite de temps. Toutefois, dès que le pouvoir est employé une première fois, le personnage en perd l'usage après $[1d6 + \text{Mod. de CHA}]$ minutes. Un pouvoir en réserve compte comme un pouvoir reproduit.

VOIE DU FOUDROYEUR (DEX)

Un Foudroyeur crée et contrôle des décharges électriques.

1. Résistance à l'électricité : le personnage réduit tous les DM d'électricité subis de 5 points par rang atteint dans la voie. S'il a accès à une source d'électricité comme une prise de courant, il peut, au prix d'une action limitée, se charger en électricité et utiliser dans les 1d6 tours la capacité de rang 2 (il n'a plus besoin de source externe lorsqu'il atteint le rang 2 de la voie). ➔

2. Sous tension (L) : le personnage se charge d'énergie électrique pendant [5 + Mod. de CON] tours. Toute créature qui le blesse par une attaque au contact ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. De plus, en utilisant une action d'attaque, le personnage peut toucher une cible et, s'il réussit un test d'attaque au contact avec un bonus de +2, il inflige [1d6 + Mod. de DEX] DM. Les DM des ces deux effets sont majorés de +1d6 aux rangs 3 et 5.

3. Foudre (L) : un éclair d'électricité part des mains du personnage et va percuter en ligne droite une cible située à une distance maximum de 10 mètres par rang. En cas de réussite d'un test d'attaque à distance, il inflige [3d6 + Mod. de DEX] DM d'électricité. Il ne doit pas y avoir d'obstacle sur la ligne d'effet.

4. Chaîne d'éclairs (L) : ce pouvoir produit les mêmes effets que Foudre mais, après avoir percuté une première cible, l'effet « rebondit » sur une autre cible située à moins de 10 mètres de la première. Une cible supplémentaire peut être affectée (pour un maximum de 3 cibles) au rang 5 de la Voie.

5. Forme électrique (L) : le corps du personnage perd sa masse et sa structure pour se transformer en électricité. Il peut alors bondir sous forme de foudre à une distance de 20 mètres avant de reprendre une forme ordinaire. S'il rencontre un objet métallique, il peut s'en servir comme d'un moyen de transport ultra-rapide pour en ressortir à l'endroit de son choix. Un tel voyage par des câbles électriques lui permet de parcourir une distance de 10 km par minute. Sous cette forme, il est totalement immunisé aux DM d'électricité.

VOIE DU GIVREUR (CON)

Un Givreux, ou Geleur, crée du froid et de la glace.

1. Frigo : le personnage réduit tous les DM de froid subis de 5 points par rang

atteint dans la voie. En touchant une cible par un test réussi d'attaque au contact, il peut la ralentir pendant 1 tour par rang. La cible ne fait plus qu'une action par tour et elle doit réussir un test de CON difficulté 12 pour faire une action limitée.

2. Zone glaciale (L) : le personnage gèle autour de lui une surface de 5 mètres de rayon par rang atteint pendant [1d6 + Mod. de CON] tours. Toutes les créatures dans la zone, à part celles qui résistent au froid, sont transies et utilisent 1d12 pour leurs actions à moins de réussir un test de CON de difficulté 15 ou de sortir de la zone.

3. Tempête de grêle (L) : le personnage déclenche une véritable tempête de glace coupante qui inflige 1d6 DM par rang dans une zone de 10 mètres de diamètre à une portée maximum de 30 mètres. Un test de CON de difficulté 15 permet de ne subir que la moitié des DM.

4. Projectile de glace (L) : le personnage projette une lance de glace sur une cible à une portée maximum de 50 mètres. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige [3d6 + Mod. de CON] DM et la victime est ralentie à son prochain tour (voir rang 1). En cas de réussite critique, la victime est prise dans un bloc de glace pour 1d6 tours, elle peut essayer de se libérer à chaque tour en réussissant un test de FOR de difficulté 15.

5. Armure de glace (L) : le personnage crée autour de lui une armure de glace ou se transforme lui-même en glace (au choix) pour une durée de [1d6 + Mod. de CON] tours. Il gagne +5 en DEF et une réduction des DM de feu de 10 points, il est immunisé aux DM de froid. Lorsqu'il attaque à mains nues, il inflige [1d8 + Mod. de FOR] DM et la cible est *Ralentie* pendant 2 tours. La cible ne fait plus qu'une action par tour et elle doit réussir un test de CON difficulté 15 pour faire une action limitée.

VOIE DE L'INCENDIEUR (CON)

Un Incendieur crée et contrôle du feu.

1. Maîtrise du feu : le personnage réduit tous les DM de feu subis de 5 points par rang atteint dans la voie. Le personnage peut brûler une cible en la touchant par un test d'attaque au contact réussi, il lui inflige $[1d6 + \text{rang}]$ DM. Lorsqu'il réalise une attaque à main nue (comme un coup de poing), il augmente les DM de son attaque de +1 par rang.

2. Projectile de feu : le personnage projette sur une cible une boule de feu à une distance maximum de 10 mètres par rang. S'il réussit un test d'attaque à distance, il inflige $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ DM. La cible prend feu et subit 1d6 DM supplémentaire chaque tour suivant. Sur un résultat de 1 à 3, les flammes s'éteignent et le pouvoir prend fin. Les DM supplémentaires de plusieurs projectiles de feu ne peuvent pas se cumuler.

3. Contrôle du feu : le personnage peut réduire ou faire grandir un feu par un test de CON difficulté 12. Le feu réduit ou augmente d'une taille selon l'échelle suivante à chaque tour où le personnage réussit un test : flamme de briquet, torche, feu de camp, voiture en feu, autobus, maison (rang 3), bâtiment (rang 4), forêt ou village (rang 5). Entre parenthèse figure le rang minimum nécessaire à créer un feu de la taille indiquée.

4. Sphère explosive (L) : le personnage projette une boule de feu similaire à celle du rang 2 mais, arrivée à son point d'impact (portée maximum de 30 mètres), elle explose en infligeant $[4d6 + \text{Mod. de CON}]$ DM dans un diamètre de 10 mètres. Un test de DEX de difficulté 15 permet de ne subir que la moitié des DM.

5. Pyromorphose (L) : le personnage transforme son corps en feu solide pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ tours. Sous cette forme, il devient capable de voler à une vitesse de 30 mètres par ac-

tion de mouvement, il réduit tous les DM de froid de 10 points et il est totalement immunisé au feu. Toute créature qui l'attaque à mains nues subit automatiquement 1d6 DM de feu par attaque.

VOIE DU MAGNÉTISEUR (INT)

Un Magnétiseur contrôle le métal à distance.

1. Contrôle (L) : le personnage peut soulever dans les airs un objet métallique et/ou le déplacer de 10 mètres en utilisant une action limitée. A partir du rang 3, il lui suffit d'une action de mouvement. La portée est de 10 mètres par rang et le poids maximum dépend du rang. Si l'objet tombe d'au moins 10 mètres sur une cible, il inflige des DM, mais si la cible est consciente du danger, elle peut éviter l'attaque par un test de DEX de difficulté 10. Rang 1, un petit objet ou 1 kg (un pistolet), 1 point de DM. Rang 2, un gros objet ou 30 kg (une machine à laver), 1d6 DM. Rang 3, une moto (ou 200 kg), 2d6 DM. Rang 4, une voiture (ou environ 2 tonne), 4d6 DM. Rang 5, un autobus (environ 20 tonnes), 8d6 DM.

2. Arracher (L) : le personnage peut arracher un objet métallique des mains d'une cible par rang à une portée de 20 mètres. Il doit réussir un test d'attaque magique contre le score de FOR de la cible. Les objets sont projetés aux pieds du personnage ou, au contraire, au loin à une distance de 20 mètres.

3. Projection : le personnage peut lancer un objet métallique sur une cible par une action d'attaque à une portée de 30 mètres. Un test d'attaque à distance réussit inflige $[2d6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM et la cible doit réussir un test de FOR difficulté $[10 + \text{rang}]$ ou être renversée au sol (l'objet doit peser au moins 5 kg pour obtenir cet effet).

4. Champ magnétique (L) : le personnage crée autour de lui un puis- ➔

Maxime a découvert son pouvoir à dix ans, le jour où son père a manqué d'un rien de le tuer au cours d'un accident de chasse...



sant champ répulsif de 1 à 5 mètres de rayon (au choix). Les projectiles métalliques ne peuvent le traverser et toute créature porteuse de métal doit réussir un test de FOR dont la difficulté est égale au score d'INT + 5 du personnage pour pouvoir l'attaquer au contact à chaque tour. A partir du rang 5, le personnage n'a besoin que d'une action de mouvement pour maintenir le Champ magnétique.

5. Déformation (L) : le personnage peut déchirer le métal et le modeler à sa guise avec une force surhumaine comme s'il s'agissait de pâte à modeler. Il affecte un cube de 1 mètre de côté par tour. Il peut affecter l'acier et tous les autres métaux ordinaires, mais pas certains alliages high-tech très résistants conçus grâce à la voie du Génie (à la discrétion du MJ).

VOIE DU MANIPULATEUR (PER)

Un Manipulateur déplace des objets par télékinésie.

1. Contrôle : au prix d'une action de mouvement, le personnage peut déplacer dans les airs un objet dont la taille est limitée par le rang atteint dans la Voie jusqu'à une portée de 20 mètres par rang. L'objet peut être projeté sur une cible par une action d'attaque. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige des DM selon la taille de l'objet. Rang 1, un tout petit objet ou 100g, (pièce de monnaie), 1d6 DM. Rang 3, un petit objet ou 1 kg (un pistolet), 2d6 DM. Rang 5, un gros objet ou 50 kg (une machine à laver), 3d6 DM. S'il s'agit d'un objet naturellement dangereux (couteau, pique, etc.), les DM augmentent de +1d6.

2. Manipulation (L) : le personnage peut actionner à distance (portée 20 mètres) des mécanismes (porte, serrures, pièges, etc.) et les ouvrir ou les

bloquer. Il obtient un bonus égal au rang atteint dans la Voie à tout test de compétence effectué de cette façon. Son Mod. de PER remplace le Mod. habituellement utilisé (DEX ou FOR). Il peut aussi tenter de subtiliser un objet porté par une créature, il doit pour cela réussir un test d'attaque magique opposé. Il peut le faire discrètement en réussissant un test de PER opposé (en plus du test d'attaque magique).

3. Manipulation défensive : une fois par tour, s'il n'est pas surpris, le personnage peut utiliser son pouvoir pour bloquer un projectile qui lui est destiné : balles (une rafale), flèches et autres autobus volants ! Il réduit les DM de cette attaque de 5 points par rang. A partir du rang 5, il peut bloquer plusieurs attaques en même temps (par exemple un groupe d'individu qui lui tire dessus à la même initiative).

4. Contrôle multiple (L) : le personnage peut contrôler plusieurs objets à la fois (capacité de rang 1). Faites un seul test d'attaque et augmentez les DM de +2d6 s'il s'agit d'une cible unique. Sinon, jusqu'à 4 cibles différentes peuvent être affectées. Effectuez des tests d'attaque séparés pour chacune d'elles en utilisant un d12 en attaque.

5. Retour à l'envoyeur : si le personnage réussit à bloquer complètement les DM d'une attaque en utilisant la capacité Manipulation défensive, il peut renvoyer le(s) projectile(s) à l'auteur de l'attaque. Il s'agit d'une action gratuite qui nécessite un test d'attaque magique réussi. S'il renvoie des projectiles à plusieurs cibles à la fois, chaque test utilise un d12 en attaque au lieu d'un d20. ➔

MUTANTS PSYCHO-ACTIFS

VOIE PSYCHOGÈNE

Voie Première

1. Perception extra-sensorielle : le personnage possède une perception surnaturelle de son environnement qui lui permet de dresser une sorte de carte mentale de ce qui l'entoure. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de PER et il voit dans le noir comme s'il s'agissait de pénombre à une portée de 30 mètres.

2. Bouclier psy (L) : lorsqu'il active ce pouvoir, le personnage protège un maximum d'une personne par rang plus lui-même de toute intrusion mentale (domination, lecture des pensées, etc.). Toutes les cibles doivent être dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Une fois qu'il a été initié par une action limitée, le bouclier mental peut être maintenu par une action de mouvement à chaque tour. De plus, le personnage obtient en permanence un bonus de +5 à tous les tests de volonté ou pour résister à des pouvoirs mentaux (+5 en DEF contre les attaques mentales, tests opposés, etc.).

3. Attaque mentale (L) : arrivé à ce niveau de pouvoir, tous les mutants psy-actifs sont capables de produire une attaque mentale par surcharge massive des stimuli neurosensoriels de la victime. Le personnage fait un test d'attaque magique (portée 30 mètres) contre le score d'INT de sa victime et inflige [2d6 + Mod. d'INT] DM en cas de réussite.

4. Don surhumain : le joueur choisit une des paires de Carac. suivantes, [PER & INT] ou [CHA & INT] ou [CHA & PER]. Désormais, lorsqu'un test est demandé pour l'une ou l'autre des Carac. choisies, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

5. Attaque finale (L) : à chaque fois qu'il réalise une attaque magique – succès ou échec, attaque simple, capacité limitée, etc. – contre une créature, le joueur note un point de combo sur celle-ci. Lorsqu'il réalise une attaque finale, le personnage obtient un bonus de +1 en attaque et +1d6 aux DM par point de combo accumulés sur cette créature. Une seule attaque finale peut être infligée à une créature pendant un combat.

VOIE DU BROUILLEUR (INT)

Un Brouilleur utilise son don psychique pour disparaître de la conscience des créatures présentes.

1. Furtif : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour passer inaperçu, se faire oublier ou se cacher. De plus, il sait parfaitement masquer ses pensées et en formuler des fausses pour induire en erreur un sondeur. Si son niveau est supérieur ou égal à celui du sondeur, il réussit automatiquement. Sinon, il a droit à un test d'INT opposé.

2. Transparent : le personnage a une nette tendance à disparaître de la mémoire de ceux avec qui il interagit. Les gens oublient à quoi il ressemble ou même son nom 2d6 tours après qu'il se soit éloigné. Il leur faut réussir un test d'INT de difficulté égal à l'INT du personnage pour se souvenir de ce genre d'informations si quelqu'un les questionne par la suite ou s'ils le rencontrent à nouveau. La plupart des gens oublient tout simplement l'avoir rencontré. Toutefois, les personnes qu'il fréquente tous les jours sont immunisées à cet effet.

3. Disparition (L) : le personnage 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 mutant attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible. Au bout de 5 tours, s'il n'a rien fait pour se faire remarquer, le personnage disparaît de la mémoire des personnes présentes qui ne se rappellent plus qu'il est là : elles font comme si le personnage était parti depuis longtemps.

4. Invisibilité majeure (L) : le personnage se rend invisible pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le mutant attaque ou utilise une capacité limitée, il ne redevient pas visible, mais il est possible d'essayer de le viser au tour suivant en réussissant un test de PER de difficulté $[10 + \text{Mod. d'INT}]$. En cas de succès, l'attaque subit malgré tout un malus de -5 en attaque et aux DM.

5. Invisibilité de groupe (L) : le personnage rend invisible un nombre de personnes égal à son Mod. d'INT. Cette invisibilité est équivalente à celle de la capacité Disparition. Toutes les cibles doivent rester dans une zone de 20 mètres autour du personnage.

VOIE DU DOMINATEUR (CHA)

Le Dominateur utilise sa force mentale pour contrôler ses victimes.

Si une victime résiste à un pouvoir de contrôle, elle y est immunisée pour 24 heures.

1. Convaincant : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de CHA pour convaincre, influencer ou séduire. De plus, il gagne une réduction des DM de toutes les attaques mentales de 2 points par rang atteint dans la voie.

2. Injonction (L) : le personnage donne un ordre simple (mais pas suicidaire)

que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit faire un test d'attaque magique opposé (portée 20 mètres) et, s'il réussit, la victime passe son prochain tour à l'exécuter. Un personnage à qui on ordonne de se suicider résiste automatiquement au sort.

3. 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 contre elle. Si l'action est dangereuse ou diamétralement opposée à ses intentions du moment, la victime reçoit un bonus de +5 ; si elle 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 $[10 + \text{Mod. de CHA}]$ toutes les 5 minutes pour se débarrasser de l'influence du mutant (avec le même bonus).

4. Attaque mentale de masse : le personnage fait un test d'attaque magique et inflige $[2d6 + \text{Mod. d'INT}]$ DM à toutes les cibles de son choix dont il a au moins atteint le score d'INT dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Les mutants psycho-actifs peuvent tenter un test d'attaque magique opposé pour résister à ce pouvoir.

5. Domination (L) : le personnage concentre son pouvoir sur une créature pour en faire un pantin sous ses ordres, la victime obéit sans discuter au mieux de ses possibilités. Le personnage doit réussir un test d'attaque magique opposé (portée 20 mètres) et il ne peut dominer une cible dont le niveau est supérieur à la moitié du sien. Plusieurs créatures peuvent être dominées en même temps, mais la somme des niveaux des victimes doit rester inférieure à la moitié du niveau du personnage. Si elle reçoit une blessure grave, la victime peut faire un test d'INT difficulté $[10 + \text{Mod. de CHA}]$ pour se libérer de l'emprise. ➔

VOIE DU MYSTIFICATEUR (PER)

Le Mystificateur est un spécialiste des illusions.

1. Chimère (L) : le personnage crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de $[1d6 + \text{Mod. de PER}]$ tours. Le volume maximum de l'illusion est de 5 mètres de coté par rang dans la voie (portée 10 m par rang). A partir du rang 3, l'illusion peut être animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

2. Leurre (L) : le personnage crée un double illusoire de lui-même parfaitement crédible mais immatériel pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. de PER}]$ tours. Le double peut agir de façon indépendante selon l'envie du personnage (portée 50 mètres), mais il disparaît s'il est attaqué avec succès. Un personnage ne peut avoir qu'un seul double en service. A partir du rang 4, il suffit d'une action de mouvement pour initier cette capacité.

3. Invisibilité (L) : le personnage se rend invisible pour une durée de $[1d6 + \text{Mod. de PER}]$ minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le mutant attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

4. Imitation (L) : le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 1 mètre) qu'il connaît pour une durée de $[5 + \text{Mod. de PER}]$ minutes. Toucher le mutant (une attaque ou non) met fin au pouvoir.

5. Réalité virtuelle (L) : le personnage modifie complètement la perception que les cibles ont de leur environnement, il peut modifier l'apparence des créatures, des objets et même des bâtiments à volonté allant jusqu'à tromper l'ensemble des 5 sens, faisant passer un taudis pour un palace et des ordures pour un festin. Le pouvoir affecte une zone d'une taille maximum de 50 mètres de rayon pendant $[5 + \text{Mod. de}$

PER] tours. Toutefois, la taille approximative des lieux, des objets et des personnes doit correspondre, sans quoi la victime a droit à un test d'INT difficulté 12 pour s'apercevoir de la supercherie. Le personnage est le seul à voir la vraie nature des choses et cet avantage lui donne un bonus de +2 en Initiative, en DEF et à tous ses test. En passant une heure à créer cette illusion, le personnage peut augmenter sa durée à une heure par niveau.

VOIE DU PHASEUR (INT)

Un Phaseur joue avec le temps et les dimensions. On appelle aussi ce mutant un Joueur quantique ou encore un Clignoteur.

1. Discontinuité : en combat, le personnage disparaît parfois un quart de seconde, le temps d'un clignement de paupières, pour éviter une attaque. Il gagne un bonus de +2 en DEF et ce bonus augmente de +1 par rang (+6 au rang 5).

2. Bond quantique (L) : le personnage « saute » dans le futur de $[1d6 + \text{rang}]$ tours au maximum. Il disparaît et réapparaît au même endroit le moment venu. Le joueur n'a pas besoin de choisir à l'avance la durée du pouvoir, il fait réapparaître son personnage au tour de son choix dans la limite de la durée maximum définie. Si un objet ou un être occupe l'espace où il doit arriver, il se matérialise au plus proche espace disponible et subit 1d6 DM. A partir du rang 4, il suffit d'une action de mouvement au personnage pour utiliser cette capacité.

3. Accélération (L) : le personnage accélère son métabolisme, il gagne une action supplémentaire par tour (au choix, une action d'attaque ou de mouvement) pendant $[1d6 + \text{Mod. d'INT}]$ tours. A partir du rang 5, il gagne de plus un bonus de +2 en Initiative et en attaque pour toute la durée du pouvoir.

4. Arrêt du temps (L) : le personnage arrête le temps pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Lui seul peut agir à sa guise pendant cette période, utiliser des capacités, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant (à part lui-même) ou n'interagit pas avec lui. Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.

5. Faille quantique (L) : une fois par jour, le personnage peut disparaître dans le passé ou le futur, dans une dimension alternative. Il y reste assez longtemps pour guérir complètement. Lorsqu'il réapparaît, il est à son score maximum de PV et, s'il souffrait d'une blessure grave, celle-ci est effacée. Le personnage est propre, bien nourri et il peut même ramener (dans la limite de ses moyens) de menus présents pour ses amis ou une pièce d'équipement manquante ! S'il réussit un test d'INT difficulté 15, il peut réapparaître après 1d6 tours, sinon il se trompe un peu sur la fenêtre de retour et réapparaît au bout de 1d6 heures. Utilisez les règles du bond quantique pour les aléas du retour.

VOIE DU SUPPRESSEUR (CON)

Un Suppresseur, aussi appelé Nullifieur, empêche les pouvoirs mutants ou magiques de fonctionner.

Le personnage ne peut jamais annuler un pouvoir d'un rang supérieur à celui atteint dans la voie du supprimeur.

1. Nulle zone (L) : en se concentrant, le personnage peut empêcher tout pouvoir magique, mutant ou extraordinaire de fonctionner dans une zone autour de lui de 2 mètres de rayon par rang pendant un tour complet.

2. Résistance : à chaque fois qu'un pouvoir est utilisé contre lui, quel que soit son rang, le personnage peut faire

un test opposé d'attaque magique contre l'agresseur. En cas de succès, il annule le pouvoir.

3. Ouverture : le personnage peut faire cesser l'effet de la Nulle zone au moment de son choix dans le tour. Par exemple après l'action d'un ennemi pour permettre à ses alliés d'agir. De plus il peut utiliser la capacité de rang 1 : Nulle zone au prix d'une action d'attaque chaque tour.

4. Zone discriminante (L) : le personnage peut créer une Nulle zone qui laisse une catégorie de pouvoir fonctionner au choix parmi : la magie, les pouvoirs psychogènes, les pouvoirs endogènes, les pouvoirs psychogènes. Tout ce qui n'est pas un pouvoir mutant est considéré comme un pouvoir magique.

5. Immunité : le personnage ne peut être affecté par aucun pouvoir magique ou de mutant de façon directe. De plus, il peut utiliser la capacité de rang 1 : Nulle zone au prix d'une action de mouvement chaque tour.

VOIE DU SONDEUR (PER)

Un Sondeur peut lire les pensées, améliorer ses attaques mentales et détecter les mutants.

1. Détection des mutants (L) : en réussissant un test de PER difficulté 15, le personnage détecte le nombre de mutants dans un rayon de 10 mètres par rang. Il ne sait pas de qui il s'agit, ni leur localisation exacte. A partir du rang 3, il peut déterminer la Classe de chaque mutant (le rang de la plus haute capacité). A partir du rang 5, il peut déterminer la catégorie de mutant (endo-actif, exo-actif ou psycho-actif).

2. Détection des êtres pensants (L) : en réussissant un test de PER difficulté 15, le personnage détecte le nombre de créatures pensantes dans un rayon de 10 mètres par rang. Il détermine leur nature (animale, humaine, surhu- ➔



CASSEUR DE SCÉNARIO

Les sondeurs ne sont pas des mutants plus puissants que les autres, mais leur pouvoir les rend particulièrement pénibles pour les scénarios d'enquête. Aucun secret invouable ne leur échappe et une simple utilisation de leurs pouvoirs peut résoudre une intrigue qui aurait du nécessiter un long cheminement et faire capoter tout le scénario que vous avez préparé avec amour...

Vous pourrez autoriser les sondeurs si vos scénarios laissent la part belle à l'action, mais si vous souhaitez baser vos parties sur les intrigues et les secrets, c'est un type de mutant qu'il serait plus sage d'éviter. Bien entendu, vous pourriez trouver plein de bonnes raisons pour protéger certains protagonistes des pouvoirs inquisiteurs du personnage, mais c'est une ficelle à ne pas utiliser trop souvent, elle n'engendrerait que de la frustration pour le joueur.

maine ou monstre) et leur localisation exacte (distance et direction).

3. Lire les pensées (L) : le personnage peut lire les pensées superficielles d'une créature jusqu'à une portée de 30 mètres, il ne peut pas rechercher un renseignement particulier mais seulement « écouter aux portes ». Il doit réussir un jet opposé d'attaque magique et toute créature de niveau supérieur au sien à droit ensuite à un test d'INT de difficulté 15 pour résister. Une créature espionnée a droit à un test de PER de difficulté [15 + Mod. d'INT] pour détecter l'intrusion.

4. Puissance mentale : le personnage peut utiliser un d12 au lieu du d20 en attaque mentale (ou en attaque mentale de masse) et obtenir un bonus de +2d6 aux DM.

5. Inquisition mentale (L) : le personnage peut lire les pensées profondes d'une créature à une portée de 30 mètres, il peut rechercher un renseignement particulier de son choix. Il doit réussir un test opposé d'attaque magique et toute créature de niveau supérieur au sien à droit en plus à un test d'INT de difficulté 15 pour résister. Le personnage doit ensuite réussir un test d'INT dont la difficulté dépend de la nature de l'information : de notoriété publique 10, secrète ou douloureuse 15, vitale ou enfouie dans l'inconscience 20. La victime s'aperçoit automatiquement de l'intrusion mentale et obtient un bonus cumulatif de +5 pour résister aux tentatives suivantes dans les prochaines 24 heures.

VOIE DU TRUQUEUR (CHA)

Un Truqueur affecte les probabilités, il bénéficie sans cesse d'une chance absolument incroyable.

1. Chanceux : le personnage gagne 2 Points de chance supplémentaires par rang atteint dans la voie (si vous jouez

des *Super-héros*, distinguez ces Points de chance des Points de célébrité).

2. Modifier les probabilités : le personnage peut relancer un dé de son choix une fois par tour après avoir pris connaissance du résultat. Il garde ensuite le résultat de son choix. A partir du rang 4, il peut relancer deux dés par tour (ce ne peut toutefois pas être deux fois le même dé). Le joueur peut choisir de sacrifier chaque dé supplémentaire contre un bonus de +5 en DEF pour un tour.

3. Défier les probabilités : chaque 1 obtenu au dé est remplacé par le score maximum possible pour ce dé (20 pour un d20, 6 pour un d6, etc.).

4. D'un cheveu : une fois par tour, le personnage peut complètement échapper aux effets d'une attaque ou d'un pouvoir en réussissant un test de CHA difficulté 15.

5. Modifier les événements : le personnage est capable d'influencer le hasard de façon à produire des événements ou des non-événements qui lui sont favorable en payant 1 point de Chance. Par exemple, s'il commet un larcin, il peut éviter qu'une patrouille ne passe juste au moment où il le commet. S'il ouvre la porte d'une maison au hasard, il peut dépenser 1 PC pour qu'elle ne soit pas verrouillée. Des faits ou des événements prévus par le scénario nécessitent 2 PC pour être modifiés et les faits ou événements cruciaux à sa bonne marche ne peuvent pas être modifiés. Dans tous les cas, le joueur ne peut pas changer un événement dont il connaît déjà l'issue. Par exemple, si les personnages savent qu'une porte est fermée, il ne peut pas décider qu'elle est ouverte. Par contre, il peut provoquer la venue d'un garde qui va l'ouvrir pour se dépêcher d'aller aux toilettes en la laissant ouverte derrière lui... ➔



Mathieu a découvert son pouvoir à onze ans, quand il a sauvé son chat enfermé dans la salle d'école en flammes de sa mère institutrice...



GENIES ET HIGHTECH

Les Génies sont des mutants très différents, ils n'ont pas de super-pouvoir si ce n'est celui de concevoir des gadgets high-tech pour pallier leurs faiblesses. La Voie du Génie décrite ci-dessous ne correspond à aucune des 3 catégories de mutant, elle peut être utilisée de façon indépendante. Si cette voie est utilisée en conjonction avec une autre voie de mutant, la catégorie de cette dernière détermine la nature de la voie Première (endogène, exogène ou psychogène).

Toutefois, la Voie du génie est souvent choisie deux fois pour obtenir le profil de mutant suivant : Voie première, Voie du Génie, Voie du Génie. Dans ce cas, le joueur peut choisir sa Voie première, mais par défaut, nous vous conseillons la Voie exogène.

Surhumain simple : si vous créez un Surhumain simple, le profil du Génie est le suivant : Dé de vie = d6, attaque au contact +0, attaque à distance +1, attaque magique +1. Le Génie bénéficie d'un bonus de 2 points de capacité au premier niveau comme un profil appartenant à la famille réflexion.

Surhumain complexe : si vous créez un Surhumain complexe, le personnage doit obligatoirement avoir dans son profil les voies du Scientifique et de la Mécanique. La voie du Scientifique limite la voie du Génie : le rang atteint dans la voie du Génie ne peut être supérieur au rang atteint dans la voie du Scientifique.

L'avantage *Récupération exceptionnelle* est remplacé par la règle suivante. Un personnage humain ne régénère normalement qu'un seul point de Récupération par nuit mais, pour un génie, le rang atteint dans la voie de la Méca-

nique détermine le nombre de points de Récupération (rang 4 pour récupérer 4 points). Il ne s'agit pas pour le personnage de dormir, mais de consacrer du temps à réparer son matériel !

Intelligence : la Carac. associée à la voie du génie est l'INT. Lorsque le joueur choisit une capacité de mutant, si celle-ci fait appelle à un Mod. de Carac., il faut systématiquement le remplacer par le Mod. d'INT. Un coup de poing, par exemple, ne dépend pas de la force du génie, mais de la puissance développée par son exosquelette.

Effets et descriptions : la Voie du Génie permet de choisir des capacités dans des voies variées, mais il ne s'agit pas de faire un patchwork de pouvoirs incohérents : l'origine de l'effet n'a pas besoin d'être fidèle à la capacité originale. Seul l'effet est important, la description et les causes de cet effet sont à adapter à un dispositif high-tech et laissées à l'imagination du joueur. Par exemple, un personnage qui construit une armure choisit de dupliquer la capacité Pyromorphose de la voie de l'Incendieur pour la doter de la fonction de vol. Cette capacité ne le transforme pas en feu, mais il obtient des boosters pour voler, une résistance au feu et au froid par revêtement isolant et enfin un dispositif électrique pour électrocuter ceux qui touchent son armure.

VOIE DU GÉNIE (INT)

1. Génie en herbe : le personnage découvre et apprend à maîtriser une source d'énergie surpuissante. Il peut alimenter un dispositif primitif qui lui donne un bonus de +2 en attaque ou aux DM (choisir au contact, à distance ou magique). Alternativement, il peut obtenir une

armure avec une DEF de +5 (pénalité -3). Ce bonus passe à +3 en attaque ou au DM et l'armure à une DEF de +7 (aucune pénalité) à partir du rang 3.

2. Prototype : le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 1 ou 2 d'une voie de mutant. Lorsque le personnage obtient un échec critique sur un test d'action (attaque, test de FOR, DEX ou CON), le dispositif high-tech rencontre un dysfonctionnement et le personnage utilise 1d12 à tous ses tests pendant les 1d6 prochains tours. S'il utilise déjà 1d12 (blessure grave), un dysfonctionnement grave survient : il ne peut plus faire d'action limitée pendant la même durée.

3. Modèle opérationnel : le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de

rang 2 ou 3 d'une voie de mutant. Un dysfonctionnement ne pénalise plus le personnage que pendant un seul tour.

4. Mise à jour système : le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 3 ou 4 d'une voie de mutant. Il peut aussi remplacer définitivement une capacité de rang 1 à 3 acquise précédemment par une nouvelle capacité de même rang.

5. Options et adaptations : le personnage crée un dispositif qui lui permet d'obtenir au choix les effets d'une capacité de rang 4 ou 5 d'une voie de mutant. De plus, en travaillant à modifier son invention pendant un jour par rang, le personnage peut, une fois par aventure, remplacer n'importe quelle capacité de mutant par une autre de même rang pour le reste de l'aventure.

SUPER-HEROS

« Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. »

– Benjamin Parker, *Spiderman* (2002)

Outre les costumes moulants (!), la principale différence entre un jeu de mutants et un jeu de super-héros tient à la létalité des combats. Un super-héros ne meurt pas. Au pire il est assommé et prêt à repartir quelques temps plus tard. Les blessures graves n'handicapent pas un super-héros, à moins qu'il soit à l'article de la mort... Et puis, surtout, contrairement à un mutant qui lutte souvent pour sa propre survie, un super-héros sauve des vies. A la pelle, à tour de bras !

Les super-héros bénéficient des avantages suivants, ce qui les classe définitivement au-dessus des simples mortels et même des Surhumains.

Carac. extraordinaires : lorsque vous créez un super-héros, utilisez la méthode de Carac. par répartition, mais assignez 15 points pour obtenir les Mod. de Carac. C'est plus du double d'un personnage humain ! Le MJ devra décider s'il donne une limite haute au bonus qui peut être assigné à une Carac. mais +10 semble déjà bien.

Capacités extraordinaires : si un joueur le souhaite, il peut échanger un point de Mod. de Carac. contre 2 points de capacité à la création du personnage. Les super-héros n'ont pas de limite au rang des capacités acquises à la création du personnage.

Niveau de départ : il est rare qu'un super-héros débute au niveau 1. En général, le niveau 3 est un bon début.

Points de vie : ajoutez +10 PV au maximum de PV de tous les super-hé- ➔



Yvan a découvert son pouvoir à sept ans, en voulant à tout prix pénétrer dans la chambre de son frère pour lui dérober ses K7 vidéos de films d'horreur...

ros dès le niveau 1. Un super-héros obtient à chaque passage de niveau une augmentation des PV égale au résultat **maximum** de son Dé de vie plus son Mod. de CON.

Voies : un profil de super-héros est constitué d'une voie Première de mutant (endogène, exogène ou psychogène) et de 2 autres voies de mutant de la même catégorie.

Expertise : si vous voulez jouer un super-héros complexe (voir les *Surhumains complexes*), les capacités des Voies ordinaires de CO Contemporain coûtent exceptionnellement un seul point par rang (oui, jusqu'au rang 5).

Points de célébrité : le super-héros remplace les Points de chance par des Points de célébrité qui ont la même fonction. Toutefois, le nombre de points de célébrité est égal au niveau du personnage plus son Mod. de CHA. N'oubliez pas d'utiliser toutes les options de chance correspondant aux règles pulp.

Sauver des vies : à chaque fois qu'il sauve une vie, un super-héros récupère un point de célébrité. S'il en sauve plusieurs d'un coup, il ne gagne pas autant de points que de vies sauvées : utilisez la table ci-dessous. Si plusieurs super-héros se sont entraînés, chacun d'eux reçoit le nombre total de points indiqués.

- 1 vie = 1 point
- 2 à 5 vies, une voiture = 2 points
- 6 à 50 vies, un bus = 3 points
- 100 vies, un train ou un avion = 4 points
- Un quartier entier = 8 points
- Une ville entière = 12 points
- Un pays entier = 20 points
- La planète ! 25 points et augmentation définitive du maximum de PC d'un point.

Blessure grave : un super-héros ne reçoit pas de blessure grave s'il subit des DM supérieurs à sa CON. Il ne reçoit une blessure grave que lorsqu'il tombe à 0 PV (voir ci-dessous).

0 PV : lorsqu'il atteint 0 PV, un super-héros tombe au sol et reçoit une blessure grave. Toutefois, s'il réussit un test de CON difficulté 8 (d12), il reste conscient, peut se relever et continuer à agir. Par la suite, pour chaque test réalisé alors qu'il est à 0 PV, s'il obtient un résultat de 1 à 2 sur le dé (d12), il sombre dans l'inconscience. Il doit aussi réaliser un nouveau test de CON à chaque fois qu'il subit à nouveau des DM. Là encore, un résultat de 1 ou 2 sur le dé signifie qu'il perd conscience.

La perte de conscience a une durée de 2d6 tours et le personnage se réveille à 1 PV.

Mise à mort : il est possible de tuer un super-héros en s'acharnant sur son corps une fois qu'il est inconscient et à 0 PV en prenant 1 tour complet par niveau qu'il a atteint.

DM massifs : un super-héros qui reçoit en une seule attaque des DM supérieurs ou égaux à son score maximum de PV est automatiquement inconscient pour 2d6 minutes. Un super-héros qui reçoit en une seule attaque des DM supérieurs ou égaux au double de son score maximum de PV est automatiquement mort (enfin, en théorie)...

Récupération : à chaque fois qu'un super-héros dépense un point de Récupération, ses PV remontent à son score maximum. Cela lui demande 5 minutes de repos.

VOIE DU SUPER-POUVOIR

Lorsqu'un super-héros a complété une Voie de pouvoir jusqu'au rang 5, le joueur peut faire l'acquisition d'une nouvelle Voie de pouvoir de son choix ou opter pour la Voie de prestige du super-pouvoir. La Voie de super-pouvoir s'applique à la Voie de mutant complétée, nommée Voie Support dans la

description ci-dessous. Chaque rang de cette Voie de prestige coûte 2 points de capacité pour être acquis.

1. Super Carac. : le personnage augmente le score de la *caractéristique mutante* correspondant à la Voie Support choisie de +1 par rang acquis dans la Voie du Super-pouvoir. Il obtient aussi un bonus de +1 Point de célébrité par rang.

2. Super capacité : le joueur choisit une capacité issue de la Voie Support ou de sa Voie Première. Lorsqu'il l'utilise, il peut choisir une des trois options suivantes : ajouter +1d6 aux DM produits, obtenir un bonus de +5 en attaque ou utiliser une action d'attaque pour l'activer au lieu d'une action limitée.

3. Super variante : le joueur choisit une capacité de rang 1 à 3 de son choix de n'importe quelle Voie de CO (Surhumains, Fantasy, etc.). Il doit faire ce choix en accord avec le MJ ou sur une suggestion de celui-ci, afin de trouver une capacité qui correspond au concept de son super-héros.

4. Mutation X : le mutant ajoute +1d6 à tous les DM qu'il inflige avec un type d'attaque ou de pouvoir qui dépend de sa Voie première : endogène +1d6 aux DM des attaques de contact, exogène +1d6 aux attaques à distance, psychogène +1d6 aux attaques magiques. Alternativement, il peut choisir à nouveau *Super capacité* : il peut l'appliquer à une autre capacité ou à la même (ce qui lui permet de choisir 2 options à la fois à chaque utilisation).

5. Hyper variante : le joueur choisit une capacité de rang 1 à 5 de son choix de n'importe quelle Voie de CO (Surhumains, Fantasy, etc.). Il doit faire ce choix en accord avec le MJ ou sur une suggestion de celui-ci, afin de trouver une capacité qui correspond au concept de son super-héros. →

MUTANTS EN PATCHWORK

Toutes les voies d'un personnage mutant doivent normalement appartenir à la même catégorie mais, en accord avec le MJ, le joueur peut faire une entorse à la règle pour coller à un concept particulier de mutant. Si vous créez des mutants inspirés des super-héros de comics américains, les exceptions et les super-pouvoirs étranges sont légion et nous sommes conscients des faiblesses de la nomenclature proposée dans certains cas de figure. N'hésitez pas à utiliser d'autres ressources, comme par exemple les voies de CO Fantasy. Ainsi, l'homme à la bannière étoilée aura naturellement accès à la Voie du bouclier du profil de guerrier. Il faudra simplement remplacer la capacité de rang 4 par « Bouclier boomerang ». Vous pourriez aussi être amenés à créer de toutes nouvelles Voies, après tout, il serait tout de même étrange de prévoir une voie juste au cas où un personnage se ferait piquer par une araignée radioactive...

OPTIONS

GROUPES DE CRÉATURES

Qu'il s'agisse de mutants déjà puissants ou de super-héros, le MJ sera amené à leur opposer des groupes importants d'ennemis plus faibles. De véritables hordes seront parfois nécessaires. Pour jouer un groupe de créatures similaires sans ralentir le jeu, vous pouvez gérer ce groupe comme une seule et unique entité.

Lorsque le groupe de créatures attaque une cible, lancez un seul dé en attaque, mais ajoutez un bonus égal à la moitié du nombre de créatures attaquantes. Si l'attaque est un succès, le NC des créatures multiplié par la moitié du nombre de créatures sera ajouté aux DM. Arrondissez toujours le nombre de créatures à l'entier inférieur.

Exemple : un groupe de 15 soldats vétérans (NC2, attaque +4, DM 2d8+2) fait feu sur deux héros. Dix d'entre eux choisissent le PJ le plus proche pour cible. Le MJ fait un seul test d'attaque à +9 (+4 de base et +5 pour le nombre de gardes), en cas de succès, il inflige [2d8+12] DM. Les cinq autres tirent sur le second PJ. Le MJ fait un test d'attaque avec un bonus de +6 pour [1d8+4] DM.

RECU

Prendre une baffe pour [1d6+18] points de DM n'est pas tout à fait pareil que prendre un coup de poing pour [1d4+1] DM... Si vous jouez en ambiance super-héros, traverser la scène en vol plané après avoir reçu un coup particulièrement brutal fait partie du jeu.

Lorsque les DM contondants* subis par une créature sont supérieurs à son

score de FOR, elle encaisse un recul de 1d6 mètres. Le recul augmente de 1d6 mètres supplémentaires par tranche de 10 points supplémentaires au-delà de la FOR de la cible.

Si la victime percute un obstacle solide, elle encaisse 1d6 DM supplémentaire et, si la distance restant à parcourir au moment de l'impact est supérieure à la *Résistance* de la structure, elle la traverse. La distance restante est alors réduite de cette valeur de *Résistance*. Pour rappel, la *Résistance* de quelques structures est la suivante (porte simple ou cloison de plâtre 5, mur de brique 10, mur de pierre ou béton 20).

Exemple : Keops subit une attaque finale (capacité de rang 5) de Titania, un monumental coup de poing. Celle-ci, un cogneur de rang 5, lui inflige [1d12 + 12] DM + 5d6 d'attaque finale pour un total de 42 DM ! Keops possède un score de FOR de 17, il subit donc un recul de 3d6 mètres (17+/1d6m, 27+/2d6m, 37 et + 3d6m). Le joueur lance 3d6 et Keops s'envole pour 12 mètres ! Au bout de 3 mètres, il percute une cloison et subit 1d6 DM. Il la traverse (Résistance 5) et poursuit son vol plané sur encore 4 mètres. Suffisant pour percuter la cloison suivante de l'autre côté du couloir ! Il subit encore 1d6 DM supplémentaires et arrête sa course sur celle-ci...

*Les DM contondants sont ceux qui utilisent la force du choc pour produire des DM, sans couper ni perforer : une masse, mais aussi un coup de poing ou encore le souffle d'une explosion. Certains pouvoirs de rayon ou d'énergie peuvent produire le même effet à la discrétion du MJ.

TABLE DE SURPUISSANCE

Classe	Super-héros mineur	Super-héros majeur	Divin ou extraterrestre	Cosmique
Bonus DM/RD	+5	+10	+20	+50

SUPER-PUISSANT

Comme nous l'avons énoncé en préambule, les règles de CO Contemporain n'ont pas été conçues pour gérer les affrontements de créatures aux pouvoirs de puissance divine ou cosmique. Toutefois, il est possible de simuler des échelles de puissance plus importante en utilisant un simple système de bonus et de réduction des DM.

Le MJ pourra utiliser cette règle pour développer des PJ et des PNJ plus puissants que les règles de super-héros de base. Si vous décidez de l'appliquer aux personnages des joueurs, il est conseillé de créer un groupe homogène. Jouer des héros de classe différente dans un même groupe est possible, mais très délicat. Il faudra compenser par une différence de niveau conséquente (au moins 3 niveaux entre un super-héros mineur et un super-héros majeur).

Utilisez le tableau ci-dessous selon la classe du super-héros (ou de super-vilain, pour un PNJ) que vous souhaitez jouer : le bonus indiqué s'ajoute à tous les DM infligés par le super-héros et se retranche à tous les DM qu'il subit.

Lorsque deux créatures appartenant à la même classe s'affrontent les bonus s'annulent mutuellement. Si deux créatures de classe différente s'affrontent, faite la différence des bonus et n'appliquez le résultat qu'à la créature la plus puissante.

SUPER-NARRATIF

S'il le souhaite, le MJ peut développer une façon de jouer beaucoup plus souple et intuitive que celle qui

consiste à suivre les règles imposées par les capacités. Il peut autoriser, voire encourager, les joueurs à improviser d'autres utilisations de leurs pouvoirs que celles proposées pour chaque Voie. Cette utilisation devra bien entendu parfaitement coller au thème de la Voie utilisée et la puissance de l'effet dépendra du rang atteint.

Pour le MJ, la démarche consiste à déterminer ce qu'il autoriserait au rang 5 de la Voie selon son cadre de campagne, puis à décliner l'effet obtenu par le personnage en fonction du rang.

Exemple : Le joueur d'un mutant exo-actif de type givreur souhaite geler la surface d'un lac pour marcher dessus. Il maîtrise la Voie du givreur au rang 3. Le MJ commence par se demander ce qu'il accepte pour un pouvoir de rang 5. Il joue avec l'option super-héros et il estime que geler la surface d'un lac de quelques kilomètres est la limite au rang 5. Pour une plus grande surface, il exigerait des rangs dans la Voie de prestige du super-pouvoir. Il estime qu'au rang 3, le PJ peut donc geler une surface correspondant à un pont de glace sur le lac et ainsi le traverser sans encombre en compagnie de ses camarades. Au rang 1, le PJ n'aurait pu geler qu'un petit radeau sur lequel il aurait pu naviguer. Au rang 2, le personnage aurait gelé une surface suffisante devant ses pieds pour progresser, tandis qu'elle fondait à nouveau immédiatement derrière ses pas...

Laurent Kegron Bernasconi
Illustrations Dan Iorgulescu

Écologie d'un ual • suite •

Le château des Montepin

Cette famille habite dans un trou paumé, ces gens là ne font pas de manières. Ils passent toute l'année à creuser des sillons, à retourner des hectares de terre. On n'a jamais eu grand-chose à leur dire. En fait, on dirait que ça gêne de marcher dans la boue, on dirait que ça gêne de dîner avec eux...*

Suite et fin ?

Cette rubrique fait suite à la région développée dans le *Bâtisses & Artifices* du précédent numéro (CB#10).

Quand on parle de château, bien souvent, on imagine une puissante citadelle taillée dans la masse d'un impenable éperon. Bien à l'abri derrière les remparts, une garnison observe sereinement l'impudent (et bien imprudent...) ost qui assiège les lieux. Ça en jette, visiblement on n'est pas là pour passer la serpillère !

Robert de Montepin, seigneur de Bourbeviel (voir B&A CB10) ne joue pas franchement dans la même catégorie. Chez les Montepin, on a plutôt une mentalité de paysan obtus, bourru, proche de ses sous et l'on préfère investir ailleurs que dans le clinquant et le confort. Eux, ce qui les intéresse, c'est la terre et, dans une moindre mesure, leurs gens. Alors, forcément, quand on arrive chez eux, on est plus dans le genre bicoque croulante aux courants d'air que dans le style citadelle de Sedan.

Mythe ou réalité ?

Parti de sinople et d'argent ; une guivre issante de carnation et à l'œil en escarboucle de gueules de l'un à l'autre, telles sont les armoiries des Montepin.

Robert Ier, le fondateur de la lignée, a reçu son fief du Duc de l'époque

en remerciement de sa fidélité en une période fort troublée. Le calme revenu, il a été éloigné de la cour du fait d'un comportement à l'emportepièce et d'un caractère de chien. Quelque mois après son arrivée à Bourbeviel, on raconte qu'il aurait eu une union féconde (le futur Robert II) avec une vouivre. Nous parlons ici de la vouivre des légendes

franc-comtoises reprise par Marcel Aymé : une jeune sauvagionne, arborant sur sa tête un diadème ceint d'un énorme rubis, capable de se transformer en monstre serpenteaire et protégée par une armée de vipères surgissant au moment où l'on s'avise de dérober le bijou.

Libre à vous de tenir pour réelle cette légende. Si c'est le cas, il vous faut considérer les éléments suivants :

- Du fait de l'union contre nature, la lignée des Montepin subit la « malédiction » suivante : toutes les mères meurent systématiquement dans l'année après avoir donné naissance à un garçon. C'est un simple constat, la nature des décès restant dans la « normalité » pour qui n'est pas parano. La malédiction n'agit pas lors de la naissance d'une fille. Si décès il y a, c'est lié à l'environnement ou la faute à pas de chance.



* Toute ressemblance avec une célèbre chanson de Michel Delpech n'est pas fortuite...



- Les Montepin développent tous et toutes une résistance naturelle aux venins qui s'atténue au fil des générations.
- Seules les filles de la lignée directe sont susceptibles de développer une altération physiologique et physique les transformant en vouivre. Ce processus violent ne peut avoir lieu que pendant leurs vingt premières années, mais ce n'est encore jamais arrivé. En revanche, elles vivent jusqu'à un âge avancé.
- Il existerait quelque part près du Mont du Troll une très ancienne colonie yuan-ti. Seule la Reine des Feys pourrait apporter quelques

informations sur ce sujet qu'elle considère comme un mythe. A vous de décider si la vouivre est membre de cette race ou s'ils pourraient « aider » à comprendre ce qu'il se passe.

- Chez Jeanne, la fille du Baron (voir plus bas), les premiers symptômes de la mutation se sont récemment déclarés. Si cette curiosité venait à être connue, la Reine des Feys mais aussi le Roi du Lac feraient tout pour l'enlever et la transformer en rat de laboratoire.
- Jeanne quand à elle, devra psychologiquement s'adapter, ce qui ne sera une sinécure pour personne.



Ci-dessus, le château de Bourbeviel.

Les Montepin

La famille du **Baron Robert** est composée de son fils **Robert** (héritier de l'alleu), de sa fille **Jeanne**, de sa grand-tante paternelle **Rose**, de son demi-frère **Jeahan** et de sa belle-sœur **Blanche**, mariée à **Arnold**.

Robert de Montepin est le cinquième Baron de Bourbeviel. Il n'a jamais connu **Anastasie**, sa mère, morte en lui donnant naissance. Cauteleux, astucieux et rusé, il est d'un avenant plutôt agréable et laisse généralement une impression de sympathique individu mal dégrossi un tantinet geignard. Adorant la vie de plein air, grand chasseur, il est en outre capable de tenir une longue conversation sur n'importe quel sujet touchant à l'agriculture et à la gestion d'un domaine. D'aucuns pourraient être tentés de le manipuler tant il apparaît comme un seigneur-bouseux inoffensif. Il s'agit d'une grave erreur. Sa rouerie n'a d'égale que son intelligence machiavélique dès lors qu'il s'agit de protéger les intérêts de Bourbeviel et il très chatouilleux sur le respect dû à la maison. En privé, Robert ne se remet toujours pas de la perte de sa femme **Brunchauld**, morte huit mois après la naissance de **Robert VI**, il y a de cela dix ans. Dépressif chronique, il boit beaucoup pour oublier, ce qui le conduit à être acariâtre, acerbe, grossier et de très mauvais poil les lendemains de cuite.

Robert VI est un petit garçon de dix ans des plus ordinaires. Comme tous les gamins de son âge, il préfère largement courir par monts et par vaux en compagnie de **Cunégonde**, la fille de **Génévote** la cuisinière qui se verrait bien en train d'élever un petit bâtard dans quelques années. Quand on vous dit qu'on est pragmatique et calculateur dans le coin !

Jeanne est la fille aînée du Baron. Âgée de 17 ans, elle est plutôt jolie et bien faite malgré la légère tache brune sur son

Ambiance

On est vraiment dans la campagne profonde. Insistez sur les sensations : la brise dans les branches, le chant des oiseaux, le glougloutement d'un ruisseau, un meuglement lointain. Le climat transforme les routes en bourbier l'hiver et en chemins poussiéreux en été. Personne n'a le temps ni même l'envie de les entretenir plus que nécessaire. Tout au plus comble-t-on les grosses ornières par un ou deux seaux de cailloux bien tassés recouverts d'un peu de terre. Le passage des cours d'eau se fait à guet ou par des ponts se résumant à quelques planches de bois. On passe à côté de labours ou de champs de blés qui ondulent doucement. Des vaches et des moutons paissent dans des prés gardés parfois par un gamin et son chien. N'espérez évidemment pas emprunter un chemin bordé de haies taillées ou une majestueuse allée d'arbres pour atteindre le château. Plus on s'en approche plus le silence reposant fait place aux bruits soudainement assourdissants des activités humaines.

Le domaine est par ailleurs l'endroit idéal pour vous amuser à placer un taureau soudainement agressif ou quelques animaux plus improbables issus du *Bestiaire du Monde de Troy* tels que le buffle musqué tirant son imposante charrette de foin, le chapon pansu dans les basse-cours, une colonie d'estrovoilles « minant » le passage ou le charmant mais dangereux spitulek pelucheux. Non, pas de Trolls !

Cheval lié seruant

Robert a récemment adoubé chevalier **Irthan G'Rhu**, un jeune centaure, en le chargeant de surveiller sa fille. Celle-ci prend un malin plaisir à le faire tourner en bourrique (sic !) en disparaissant sans crier gare. Rien que cette année, il l'a retrouvée en train de bivouaquer avec les forestiers de son père puis dans les montagnes du Nord en compagnie de la horde de Durig le demi-orc. Étrangement, Jeanne répugne sans trop savoir pourquoi à traîner du côté de la forêt de Seleigh.

Les dames des larmes

La douce **Brunehauld** est donc morte peu de temps après la naissance de son fils, tout comme **Anastasie**, **Cyrielle** et **Cunégonde**, les femmes des précédents Barons. Il en est de même pour **Bathilde**, la défunte belle-mère de Robert et pour les mères des Bâtards de la lignée (**Blanche**, **Domitille**, **Adalarde**, **Brunissende**, **Clotsende**, **Flo-doberte** et **Marie**). Et cela sera encore le cas pour les suivantes si vous tenez pour vraie la Légende. En résumé, ça commence à faire du monde. Élocubration de barde ou véritable assemblée fantomatique aux agissements à définir, à vous de décider...

front. Hardie, indépendante, autoritaire et dotée d'un charisme certain, elle ne se plie guère aux règles qui conviendraient à son rang. N'allez surtout pas lui parler de broderie ou de mariage. D'ailleurs, toute tentative de sérénade finirait, à minima, par un vigoureux soufflet et quelques paroles glaciales. Seule Rose parvient, de temps en temps, à lui faire entendre raison, et encore...

Les premiers symptômes de son ascendance vouivrique se sont déclenchés dernièrement lors d'un face à face inopiné avec des loups. Beaucoup plus intriguée par la volte-face soudaine de la meute et le nombre inhabituel de serpents dans la zone pendant les quelques heures qui ont suivies, Jeanne n'a guère porté attention à ces quelques plaques écailleuses apparues sur ses bras et dans le bas de son dos. Imaginant une réaction allergique quelconque, elle croit s'être soignée par quelques plantes et par un bon bain prolongé dans une source d'eau chaude des Monts Ahkzars. Le prochain stress pourrait bien déclencher un processus beaucoup plus specta-



culaire, surtout si Jeanne a un coup de foudre pour un de vos aventuriers....

Rose est l'aïeule des Montepin, la grand-tante du Baron. Son exceptionnelle longévité (elle n'a pas « muté ») alimente bien des ragots. Généralement assise dans la cour en train d'écosser des légumes ou de plumer une volaille, il est aisé de la prendre pour une vieille domestique. Elle parle peu et observe beaucoup. Sa tête de turc, parmi les membres du personnel, est **Amelyne**, une petite servante rondouillarde qui galope de corvée en corvée en rêvant du prince charmant. En réalité, Rose l'adore et la forme à la dure dans l'espoir d'en faire un jour une intendante acceptable.

Jeahan est le demi-frère cadet de Robert (Robert IV s'étant remarié avec **Bathilde**, morte de fièvres peu de temps après sa naissance). ➔

Mais encore ?

Outre les chaumières et le château, le site comporte aussi un certain nombre de bâtisses liées aux activités agricoles qui ne sont pas traitées ici faute de place. À vous de développer l'étable, l'écurie (chevaux de traits), la fromagerie, les granges, la forge, le vivier à poissons et tout ce que vous jugerez utile d'ajouter.

D'esprit aventureux, il est devenu chevalier d'Azur Croix (voir CB8). Ce qu'il a vu et fait durant toutes ces années reste un mystère, mais une chose demeure : il souffre désormais de sévères troubles de stress post-traumatique. Son attitude étrange, son comportement brusque et changeant, son absence de souvenir globalement cohérent (il se rappelle d'anecdotes, mais pas de choses plus importantes) commencent à faire douter de sa réelle identité. Mettez-le en scène à la façon d'un *Martin Guerre* puis embrayez sur les diverses manifestations du trauma. Jeahan est sur le point d'être considéré comme un déserteur par son Ordre qui a envoyé quelques camarades à sa recherche. Ils viennent d'arriver à la Saline. Son pire « ennemi », au château, est Arnold, qui se montre fort désagréable à son égard tout en alimentant dans son dos le doute quant à son identité.

Blanche, sœur de Brunehaul, est la belle-sœur du Baron et fait office d'intendante du château. La cinquantaine bien tassée, elle dirige gaiement son petit monde d'une main de fer dans un gant de velours. Elle a compris il y a longtemps que Rose était la vraie patronne et s'en accommode intelligemment. Rose, de son côté, apprécie cette attitude. Comme on dit, les deux font la paire. Blanche s'est mariée sur le tard avec Arnold. Le retour de Jeahan a ravivé les doux souvenirs d'un flirt aussi bref qu'intense. Tout ceci reste purement platonique, d'autant que Jeahan ne s'en souvient pas et que la Dame a quelque peu « évolué » physiquement. En revanche, les allusions de moins en moins voilées d'Arnold et son attitude commencent sérieusement à l'agacer.

Le site

L'endroit est situé au bord d'une reculée de terre. Plus exactement, il se trouve à l'aplomb d'un cirque en-

touré de parois verticales d'environ 160 m au pied duquel réapparaît un cours d'eau résurgent qui s'éloigne en direction de Bourg-le-Château, quelques six kilomètres plus loin. Les premiers Montépin, profitant d'un château abandonné, dont on ignore tout des précédents occupants et, à plus forte raison, des bâtisseurs, s'y sont installés il y a de cela cinq générations. Plus ou moins restaurée à l'époque, la bâtisse en elle-même n'a guère changé, même si le site s'est considérablement développé.

Nous sommes ici au cœur de la réserve de Bourbeviel, l'ensemble des terres (au sens large, bois, cours d'eau et cailloux des chemins inclus) que le Baron exploite pour son propre compte (le reste étant exploité en tenures). Contrairement aux usages, les employés du Baron travaillent sur la réserve à plein temps en échange d'une modeste rétribution financière, du gîte, de nourriture, d'une protection directe et de quelques autres passe-droits (chasse, pêche, ramassage du bois mort), ainsi que d'une dispense de certaines taxes. En résumé, « *Les Ceusses du Château* » ne possèdent pas grand-chose en propre hormis quelques effets personnels, mais ne sont pas trop à plaindre. Ils vivent dans une quinzaine de maisons à pièce unique en torchis et toit de chaume. Ils sont bien évidemment méfiants, taiseux avec les étrangers, ont des mœurs simples et des centres d'intérêt oscillant entre la météo et le récent vélage de la Dédée. Vous pouvez leur donner l'accent et les manières que vous voulez, mais n'en faites pas pour autant des caricatures à la Kaamelott.

Le moulin à uent

Il est géré par **Mathurin** et par son fils **Bertin dit Roustons** qui ressemble suffisamment au Baron pour

que nul n'ignore l'évidente filiation. Que Robert ait cocufié Mathurin jadis ne semble plus guère affecter ce brave bonhomme débonnaire qui a tout de Jacques Villeret. Après tout, la Marie est morte peu après la naissance de Bertin et ne plus payer de redevance pour l'exploitation du moulin n'est pas une mauvaise compensation. Bertin, quant à lui, est un grand gaillard calme et posé, âgé de quinze ans. Il est parfaitement au courant de sa bâtardise. Il n'a jamais manqué de rien, il a un métier tout tracé et il a même appris à lire sur ordre du Baron. Quant à ses relations avec sa demi-fratrie, elles sont plutôt bonnes. Bref, ne pas être tout à fait un Montepin est bien le cadet de ses soucis.

Les Deux Épis

L'endroit sert à la fois de taverne, de collecteur à rumeurs et d'hôtel pour les voyageurs ou les sujets attendant une audience du Baron. Le tenancier, **Gaspard dit Gorgeon**, est au cœur d'une histoire tragique liée à la réputation de coureur du Baron avant son mariage. Quelques jours après sa naissance, une violente dispute tournant autour de la paternité a eu lieu entre ses parents, Bertille et Briac. Ce dernier a assassiné sa femme avant de s'enfuir après avoir mis le feu à sa chaumière. Sauvé *in extremis* du brasier, Gaspard fut confié à Ansegusèle (une brave femme qui n'a désormais plus toute sa tête) et à Bertrand, nommé pour le coup Connétable (comprenez palefrenier personnel du Baron) par un Robert pas très fier puisqu'il qu'il n'a jamais frayed avec la Bertille... Subsiste la rumeur... Gaspard, 22 ans désormais, n'en a cure. Plein de bon sens et doté d'un sens aigu du commerce, il songe sérieusement à prendre femme. À condition que l'**Amelyne** soit d'accord, ce qui n'est pas gagné puisqu'il ne lui a jamais dévoilé ses sentiments.

Le lieu de culte

Du fait de l'imposante reculée, les falaises, tout comme une bonne partie de la région, sont littéralement truffées de grottes formant un impressionnant réseau plus ou moins interconnecté. Quelques-unes d'entre elles, voisines du château, ont été aménagées en entrepôts, caves à vin ou salles d'affinage d'un excellent petit fromage à pâte dure. Le petit réseau le plus proche du château a été très tôt aménagé en lieu de culte de la communauté et une sorte de nef a été construite en avancée de l'entrée originelle. Le reste du réseau sert de demeure au **Père Clément**.

Ce dernier est le fils d'un négociant de Bourcroix confié aux Dieux dès son plus jeune âge. Contre toute attente, il est revenu à Bourbeviel une fois ordonné et est devenu la plus haute autorité spirituel du fief. Clone de Paul Preboist pour ce qui est de l'aspect et du caractère, Clément est un faux naïf plutôt souple pour ce qui est de la Foi et des Commandements. Il est aimé et respecté de tous, même s'il reste fondamentalement un manipulateur hors pair. Ce qu'il veut, il l'obtient toujours. Politiquement parlant, il n'a aucune envie de faire de l'ombre à Robert avec qui il s'entend d'ailleurs fort bien. Il sait qu'il peut compter sur les Dieux et surtout sur les confessions que lui remontent les grenouilles de vasque sacrée pour se tenir parfaitement informé de ce qui se passe dans le fief.

Sa grande passion reste la spéléologie et la cartographie du dense réseau cavernicole de l'Alleeu et il n'est pas rare de le voir partir en expédition équipé de pied en cap. Il lui est même arrivé d'embaucher quelques aventuriers pour l'aider et le protéger en échange de quelques fioles d'eau bénite. ➔



Un mal pour un bien ?

Briac a fuit Bourbeviel et ruine depuis sa vengeance. Il y a six ans, il a embauché l'assassin **Ekard** qui, contre toute attente, a tout simplement demandé audience au Baron pour lui dévoiler sa mission. Robert, après mûres réflexions, lui a alors confié deux-trois menues affaires de recouvrement de dettes en souffrance avant d'en faire définitivement sa « main de justice ». Ekard n'est pas souvent au château, allant de bourgs en villages. S'il fait peur et s'il est impitoyable dans ses sentences, il s'agit surtout d'un excellent et perspicace enquêteur. Taciturne et secret, il est plus ou moins sentimentalement lié à la **Sorcière rousse** (comprenez rebouteuse) qui vit au cœur de la forêt domaniale.



La faute du Père Clément

Les réseaux qu'explore Clément n'ont, pour le moment, guère été sources de contrariétés hormis quelques animaux et monstres solitaires qui y avaient élu domicile. Néanmoins, il a récemment découvert une entité mycoidienne sournoise et dangereuse. Pour le moment, ce qu'il a ramené n'est encore qu'un étrange et fascinant champignon d'un vert phosphorescent non répertorié dans les livres et qui ne cesse de grossir.

À terme, et il sera alors trop tard, l'entité commencera à disperser ses spores, provoquant une envahissante lèpre myxomycétique ravageant l'environnement et s'attaquant aux êtres vivants en les transformant en *fungi-zombies*.

Les bois de justice

Le long du petit chemin escarpé conduisant au cimetière se trouve l'échelle patibulaire, une colonne de pierre gravée des armoiries des Montépin. Robert a en effet droit de basse, moyenne et haute justice sur ses terres. Et s'il préfère de loin les deux premières qui sont beaucoup plus lucratives en amendes et redevances, il n'hésite pas à recourir à la peine de mort ou la mutilation lorsque cela s'avère nécessaire. Se dresse donc ici un gibet et deux cages suspendues (dont une actuellement occupée par **Colin**, un vagabond accusé de vol de poule). Quand, à **Doat**, un paysan une fois de trop retrouvé ivre mort dans un fossé, il ne va tarder à se réveiller pour découvrir qu'il subit pour une semaine une peine de carcan.

Par ailleurs, une petite bâtisse faisant office de prison est construite de l'autre côté de la route. **Bettolin**, le gardien, vit là avec sa femme, ses deux enfants et deux corniauds plus souvent utilisés pour la prospection truffière que pour traquer les fugitifs. Il ne se plaint vraiment pas de son métier. Le boulot est tranquille, d'autant plus qu'Ekard est plutôt tolérant sur les petits à côté qu'il se fait en améliorant (dans la limite du raisonnable) le quotidien de ses rares prisonniers enfermés au sous-sol dans des cellules individuelles.

Le cimetière

Y sont enterrés cinq générations de paysans ainsi que quelques anciens chevaliers et conseillers n'appartenant pas à la famille des Montépin, qui dispose d'un caveau familial dans les sous-sols du château. Le cimetière est en bordure de falaise, offrant un vaste panorama sur la région et un lieu idéal pour une tentative de suicide.

La glacière

La glace est une source de revenus non négligeable. Son utilisation est multiple. Tout d'abord, elle est nécessaire à la conservation des aliments périssables avant consommation ou lors de leur transport. Ensuite, ses effets antalgiques, anti-inflammatoires et hémostatiques sont bien connus des médecins. Enfin, elle sert tout simplement à rafraîchir les boissons, voire permet la confection de « sorbets » de glace pillée aromatisée aux fruits ou aux fleurs, petit luxe très prisé des bourgeois. Flairant le bon coup, Robert II a donc réglementé l'activité et ordonné la construction d'une glacière.

Frajou et ses deux frères **Rainon** et **Egfroï** exploitent une excavation cylindrique d'environ 15 m de profondeur pour 6 m de circonférence entièrement maçonnée et surmontée d'un toit de pierre recouvert de terre. On accède à la glacière proprement dite en empruntant une volée d'escaliers et en suivant un tunnel débouchant dans la cuve à 4 m de profondeur, une échelle permettant ensuite d'atteindre le fond. La glace est récupérée en hiver sur les plans d'eau de la région et entreposée sur des lits de fagots et de paille ralentissant la fonte (l'eau perdue s'écoulant via un petit canal d'évacuation au fond de la glacière). Les murs épais, la couche de terre sur le toit et les deux portes volumineuses qui ferment le tunnel confèrent une isolation thermique très efficace à l'endroit, ce qui permet une conservation sur plusieurs années. La glace est vendue sous forme de pains plus ou moins gros selon la demande. Petite précision utile, la glacière n'a jamais été complètement vidée depuis sa création. Bien malin qui pourrait dire ce qui se trouve sous ces quatre bons mètres de glace (un gros rubis, par exemple...).

Le marché

Les Montepin accordent audience à qui le souhaite une fois par semaine. Si l'on ajoute les événements particuliers (procès ou exécution d'une sentence, hôte de marque, décision attendue de tous, récoltes, foire annuelle), on comprend évidemment tout l'intérêt qu'ont un nombre variable de marchands à investir la place du marché ces jours-là. **Bernon**, le garde-champêtre, en est le responsable. Cette montagne hirsute à la barbe noire et aux manières expéditives accorde les places, perçoit les taxes, s'assure que les denrées alimentaires ne présentent pas trop de risques sanitaires et fait office d'agent de police.

Le château

Le château est une bâtisse massive de quatre étages avec un donjon en angle qui a visiblement connu de lointains jours meilleurs. De nombreuses lézardes plus ou moins contenues zèbrent une façade lépreuse mangée par le lierre, tandis que bon nombre de tuiles vagabondes font le bonheur des oiseaux qui nichent dans la charpente du toit. Cette année, le Baron s'est quand même décidé à embaucher la famille **Masson**, des tailleurs de pierre itinérants, pour s'occuper de la lézarde menaçant la poterne.

La protection du château est du ressort d'**Arnold**, le beau-frère par alliance du Baron. Ancien chevalier errant, il est marié à **Blanche**, la belle-sœur du Baron. C'est un grand gaillard chauve à la petite barbiche de mousquetaire, à la jalousie maladive facilement contrebalancée par un gros cœur d'artichaut. Très à cheval sur l'étiquette, il prend à cœur son rôle de Capitaine de la Garde. Sur ses conseils, Robert a institué un « service militaire obligatoire » pour

quelques jeunes de l'alleu tirés au sort lors des Jeux du Cercle de Pierres. Ils sont formés durant deux ans tout en assurant la garde du château. De retour au bercail, les jeunes savent théoriquement lire et deviennent miliciens. La « promotion » actuelle est composée de **Gauthier**, **Anthelme**, **Gaultier** et **Anselme** (mettez en scène les Charlots, les acteurs des années 1970). Ils sont fainéants, gaffeurs, inutiles à tout et propres à rien, et surtout très doués pour ne rien faire en ayant l'air particulièrement occupés. Bref, de bons gars appréciant très moyennement de manier la pique en se faisant gueuler dessus.

Pas de douve remplie d'eau autour du château. L'eau c'est bien quand on est à côté d'une rivière ou quand on peut creuser un canal. Et puis l'eau croupie, ça puire et ça a une fâcheuse tendance à s'infiltrer dans les sols sans la maçonnerie adéquate pour la retenir, tout en en bousillant au passage les fondations. Bref, un simple fossé fait tout aussi bien l'affaire pour peu que l'on prenne soin de l'entretenir. Ce qui n'est bien évidemment pas le cas ici puisque cela fait des années qu'il s'est plus ou moins comblé. Tout au plus se contente-t-on désormais de le débroussailler tous les dix ans au grand dam des lapins, des serpents et des amateurs de mûres.

De même, pas de pont-levis ou de herse pour accéder à l'intérieur. Une solide et massive porte à doubles vantaux en bois renforcée est ouverte de l'aube au crépuscule, laissant apparaître un puits au milieu d'une cour en terre battue. Dans un coin, sur le tas de fumier de l'étable et de l'écurie personnelle du Baron, un coq règne sur une basse-cour picorant librement tandis qu'un chien aboie furieusement en présence de toute nouvelle tête.

Le reste de la demeure est du même tonneau : des pièces au mobilier ➔

Une bien étrange découverte

Le fils Masson a fait une surprenante trouvaille en remplaçant quelques moellons bien abimés de la façade : un squelette coincé dans le remblai. Très intéressé par sa chevalière, sa bourse bien remplie et sa petite sacoche contenant d'étranges documents, il s'est bien gardé d'en parler et a remplacé les pierres comme si de rien n'était. À vous de décider s'il s'agit du corps d'un maître-architecte datant de la construction du château (très certainement un étrange rite funéraire corporatiste) ou d'autre chose.

4eme Etage



3eme Etage



2eme Etage



1er Etage



Rez-de-Chaussée



Cave



Sous-Sols



rustique et fonctionnel, sans décoration ostentatoire, généralement assez vastes et sans cheminées, hormis la grande salle et quelques chambres. Les fenêtres étroites sont dotées d'un châssis de toiles verrines en plus ou moins bon état et sont occultées la nuit par des panneaux de bois et de lourdes tentures aux couleurs passées pour protéger du froid. Seules la chambre du Baron et la grande salle où ont lieu les audiences et les « banquets » (le reste du temps, on mange à la cuisine) sont dotées de verre potassique et d'un ameublement un peu plus cossu. Comme il a déjà été dit, le toit n'est pas particulièrement en bon état. De nombreuses tuiles manquent et il n'est pas rare de tomber sur un nid de frelons agressifs lorsque l'on se promène dans les combles. En résumé, c'est le moment de recycler sans vergogne les décors de *Kaamelott*.

Un vaste sous-sol court sous le bâtiment. Ici aussi, pas de floriture ni même de passage secret : on y entasse des fûts de vins, de l'huile, du sel, des céréales, du matériel, etc. Seule une petite zone sert de caveau ancestral pour les défunts de la famille qui, par tradition, sont incinérés, Robert Ier ayant apparemment eu une mauvaise expérience avec des morts-vivants.

Une petite porte discrète ouvrant sur un escalier s'enfonçant profondément sous terre permet de déboucher sur une gigantesque grotte, une merveille de la nature souterraine avec ses stalagmites et ses stalactites. C'est ici le royaume d'**Igor le docte**, clone de Salvatore, l'ex-hérétique dolcinien du *Nom de la Rose*. Jadis, ce savant voyageur a eu le malheur de sauver une jeune fille d'une « maladie divine » dans une contrée qui ne plaisait pas avec les Dieux. Torturé, mutilé, brisé tant physiquement que mentalement par les Gardiens du Dogme, il a miraculeusement échappé au bûcher pour être vendu comme

esclave, devenant un *freak* de cirque faisant peur aux gosses et encaissant les immondices diverses et variées jetées par les foules hilares. Igor a fini par s'évader pour bêtement tomber dans une des fosses à ours du Baron. Recueilli, la pitié a peu à peu fait place au respect puis à la considération au regard de ses capacités intellectuelles et de son savoir hors normes. Depuis, il a élu domicile dans un coin de la caverne aménagé en laboratoire-dortoir-bibliothèque, apparaissant furtivement lorsque l'on a besoin de lui. Bien que difforme, boiteux, paralysé d'une main, muet, incapable de manger autre chose que de la bouillie et très agité voire carrément agressif s'il se sent menacé, il s'agit juste du monstrueux résultat de l'intolérance et de l'ignorance crasse.

Depuis un an, un petit libraire de la capitale du duché publie les œuvres d'un mystérieux Mestre Lhoustalos qui esbaudissent les plus doctes des sages. Qu'**Antonius** vende en douce les écrits d'Igor n'est jamais que son dernier coup en date. Car l'homme est une canaille, une vraie, une pure, une dure, une tatouée. Arrivé il y a quatre ans dans la région suite un irrésistible besoin de changement d'air, ce mestre ès arnaques a fini dans les rets d'Ekard pour une banale histoire de paris truqués dans le championnat de soule de Bourbeviel. Beau parleur, Antonius réussit alors l'admirable tour de force de se faire nommer Grand intendant. Et le pire, c'est que personne ne s'en plaint depuis ! C'est un bon gestionnaire, habile dans le « pressage fiscal mais pas trop » des masses et un visionnaire de génie pour ce qui est du développement de l'Alleu. L'or rentre, le niveau de vie des habitants s'élève doucement, bref, tout va bien. Pour le moment...

Philippe Rat
Plans Fred Lippari
Illustrations Jidus



Omega d'la balle !

Le Château reçoit régulièrement la visite d'artistes en tout genre. Non pas que les Montépin soient de grands mécènes, mais plus prosaïquement parce que les artistes se doivent d'acquitter une taxe et un spectacle seigneurial pour pouvoir ensuite circuler et exercer librement leur métier dans le fief. Ce matin est donc arrivé un couple de dresseurs de monstre, **Jean et Annabelle**. Que le monstre ai marmonné en arrivant « *tout ça pour un abruti de Ganymédien encore égaré* » est totalement passé inaperçu...



PROFESSION MJ

Les techniques surréalistes

Mentez, mentez, il en restera toujours quelque chose...

Si le MJ Only de CB8 vous amenait au Fight Club, les combats ne constituent qu'une partie minime de l'intérêt du film. Pour un meneur, il est beaucoup plus intéressant de regarder comment il remet en question la nature même de la réalité. Vous savez, comme quand on vous servait toutes ces phrases cryptiques subitement devenues à la mode au milieu des années 90. D'un coup, le futur n'était plus ce qu'il était, la mort que le commencement et la vérité ailleurs...

“ La réalité,
c'est ce qui
continue
d'exister
lorsqu'on cesse
d'y croire. ”

– Philip K. Dick

Traditionnellement, dans une partie, le meneur est ce qui se rapproche le plus des sens des personnages. Lorsqu'un joueur veut avoir la confirmation de ce qui se passe en jeu et que la réponse ne se trouve pas sur sa feuille, soit il demande au meneur, soit il se sert des règles. Très souvent, les deux à la fois. Tout ceci contribue au fait que presque tout ce qui est dit par les joueurs relève de l'hypothèse ou de la déclaration d'intention, alors que presque tout ce qui est dit par le meneur ou confirmé par les règles est considéré comme concret et bien réel.

Dans le *MJ Only* de CB3, nous vous proposons déjà de jouer avec cette règle non-écrite de la plupart des JdR en partageant la narration avec les joueurs. Ceci leur permettait d'avoir eux-aussi la possibilité d'établir des faits qui se révèlent directement vrais en jeu. **Il s'agit encore de jouer avec cette même règle, mais presque de façon inverse, en faisant du MJ un narrateur non fiable.**

Il ne s'agit pas de tenter des choses que vous n'avez jamais faites. Juste de partir du principe que certaines de celles que vous faisiez, certes sans doute rarement, peut-être en prenant des précautions, font désormais partie intégrante du jeu. Cela revient à dire aux joueurs que la partie va comporter des contradictions apparentes et qu'ils doivent non seulement les tolérer, mais y être particulièrement vigilants. **En retour, vous vous engagez à ce qu'il y puisse y avoir une ou plusieurs explications, à ce que cette ambiguïté ne soit pas gratuite et à ce qu'elle rende la partie bien plus intéressante.**

Ceci tourne surtout autour de quatre grandes idées :

+ **Perception** : le MJ ne dit pas aux joueurs ce qui se passe, mais ce que perçoivent les personnages. Il y a une multitude de facteurs qui peuvent empêcher ces derniers d'y voir clair, comme, par exemple, lorsqu'ils sont victimes d'hallucinations ou se mentent à eux-mêmes.



+ **Sensation** : le PJ n'est plus de la seule responsabilité du joueur. Le MJ peut tout à fait décrire ce que les personnages ressentent, leurs pulsions, etc. Par contre, il ne peut interférer sur les décisions conscientes du personnage. Celles-ci restent l'apanage du joueur.

+ **Confusion** : le MJ peut dire des choses différentes et apparemment contradictoires aux joueurs. Le plus souvent, leurs personnages ne perçoivent tout simplement pas la même chose.

+ **Révélation** : Il peut tout à fait broder sur les PJ (passé, etc.) en créant des événements les concernant durant la partie, mais ne peut dissimuler des informations aux joueurs qui les incarnent que si les personnages eux-mêmes les ignorent.

Ces techniques dites surréalistes sont particulièrement indiquées

pour recréer des histoires où les protagonistes en viennent soit à douter de la réalité, soit à lutter contre une part d'eux-mêmes : leur corps, leur esprit, leurs sens, etc. Elles amènent généralement les joueurs à se demander ce qui est en train de se passer et à partager une partie des doutes de leurs personnages.

Elles sont donc particulièrement indiquées pour les jeux se basant sur l'étrange, la folie, l'horreur, etc. Toutefois, celles qui suivent peuvent aussi être utilisées avec des jeux qui n'ont pas a priori été conçus pour cela.

Les grands principes

La plupart de ces techniques ne poseront guère de problèmes aux vétérans. De fait, il s'agit surtout d'un mode de jeu et d'un coup à prendre. Toutefois, voici quelques principes à bien garder en tête pour ceux qui se sentiraient moins à l'aise. ➔

Exemple vécu...

... celui de jouer depuis un an dans une campagne futuriste, en bâtissant la conduite et les réactions de nos personnage en partie en fonction de leur jeunesse où s'est forgée leur vision du monde, pour apprendre brutalement avoir été créés en cuve avec des souvenirs implantés. Le coup est rude **pour le perso comme pour le joueur**, et l'attitude de certains personnages à changé **du tout au tout**, tant vis à vis des autres PJ que du monde environnant. L'animisme décalé mais bienveillant de l'un basculant dans un cynisme punk, l'autorité militaire de l'autre, censément gagnée sur les champs de bataille, ayant cédé la place à un statut de bodyguard techno-geek. À l'inverse, les PJ plus portés à suivre leurs pulsions - psychopathe professionnel focalisé sur la partie d'échec en cours ou placide pilote carpe diem - ont été peu touchés cette révélation...

DGx



1. Vous connaissez déjà l'essentiel : vous avez sans doute déjà décrit une illusion à un joueur sans lui expliquer de quoi il en retournait réellement, ou n'avez pas dit à un joueur qu'un PNJ mentait. Tout ce qui suit n'est qu'une variation sur le même thème. Rien ne vous empêche d'y aller petit à petit, par exemple en testant une ou deux techniques avec votre jeu d'horreur préféré.

2. Faites comprendre ce que vous attendez : vous n'êtes pas obligés d'être explicite, surtout si vous jouez à un jeu où il est probable que des choses étranges se produisent (*Unknown armies*, *Kult*, *Cthulhu*, etc.), mais il est important que les joueurs comprennent que les contradictions apparentes n'en sont pas forcément et, surtout, ne bloquent pas la partie si les choses ne vont pas dans le sens qu'ils avaient prévu.

3. Restez cohérent : vos joueurs doivent pouvoir agir et ont donc besoin qu'il y ait une certaine forme de logique, même hallucinée. Vous leur demandez de chercher à comprendre ce qu'il se passe et il est normal qu'ils soient récompensés pour leur attention accrue : indices potentiels, fin mot de l'histoire, etc. La meilleure façon de rester cohérent est sans doute de vous laisser suffisamment de portes ouvertes pour avoir plusieurs explications possibles. Évitez à tout prix de rattraper une erreur en multipliant les éléments surréalistes et les diversions. C'est le meilleur moyen de se laisser dépasser (Cf. *Lost*). Il n'y a rien de honteux à revenir sur quelque chose qui vient d'être joué. Le faire après plusieurs heures, par contre, peut annihiler toute immersion.

4. Les réponses ne doivent venir que du jeu : il s'agit sans doute du point le plus important. Vos joueurs vont se poser des ques-

tions. Ils pourront même râler, vous accuser de manquer de logique, vous interroger directement, exiger des réponses, etc. C'est tout sauf une mauvaise chose. Ne commentez pas ce que vous faites et justifiez-vous encore moins. Expliquez au joueur que son personnage perçoit telle ou telle chose, qu'il n'en sait pas plus, et demandez-lui ce qu'il fait. En revanche, il devrait avoir toutes les réponses à la fin de la partie.

5. Rendez les règles rassurantes : si le fantastique est l'apparition de l'étrange dans une cadre ordinaire, utiliser les techniques surréalistes, du point de vue des joueurs, revient à jouer de façon étrange dans une partie ordinaire. Les règles habituelles, utilisées *by the book*, deviennent alors un terrain familier. Une zone de confort. Connaissiez-les assez bien afin de ne vous en écarter que pour signaler que quelque chose ne tourne pas rond. Non seulement les joueurs le remarqueront, mais ils amplifieront vos effets en se mettant eux-mêmes en condition.

6. Devoir improviser est une réussite, pas un échec : se mettre à la place des joueurs et prévoir leurs décisions est d'autant plus difficile que vous cherchez à les déstabiliser. Adaptez-vous et improvisez. Prenez leurs décisions en compte. Comme souvent, la dernière chose à faire serait de leur reprocher ce que vous vous êtes évertué à mettre en place, ou de ne pas tenir compte des conséquences de leurs choix.

7. N'hésitez pas à casser le rythme et à zoomer : vos descriptions ne sont pas limitées à votre vocabulaire. Il existe bien d'autres façons de souligner ce que perçoivent ou ressentent les PJ : ralentir votre flot et détailler longuement une action autrement anodine ou rapide (se relever après un coup, deux mains qui se frôlent, ce qui passe par la tête

de quelqu'un qui chute, etc.), insister sur un point particulier (la douleur, un regard tendre, un manque), etc.

8. Laissez les personnages aux joueurs : cela semble une évidence, mais la différence entre décrire les envies et instincts d'un PJ et dire comment le jouer peut être ténue. Ne cédez jamais à cette facilité ! Même si le personnage ne se souvient pas avoir été Jack l'Éventreur et que ses pires pulsions reviennent, cela reste au joueur de décider de son comportement.

Gardez un filet de sécurité

Non pas que cette façon de jouer soit particulièrement pénible ou *borderline*, mais il est facile pour un meneur mal assuré de se laisser déborder. Ou de confondre « sortir les joueurs de leur zone de confort » et « provoquer un malaise », surtout si ces derniers ne bénéficient plus de la distanciation qu'offrent les personnages.

9. Rien n'oblige à surenchérir dans le glauque ou le gore : même si vous jouez à jeu d'horreur, il vous est tout à fait possible d'obtenir un effet tout aussi troublant jouant sur des codes qui vous conviennent davantage, par exemple avec une atmosphère plus onirique que sombre, qu'elle soit positive, baroque à la *Twin Peaks* ou envrée et bestiale à la *Vampire*...

10. On peut déstabiliser les joueurs en faisant briller leurs personnages : modifiez vos descriptions pour insister sur leurs points forts ou leurs évolutions. Faites-leur peur en leur révélant les mauvais côtés de leurs points forts ou en les tentant. Dites à un artiste martial le nombre de mouvements dont il a besoin pour sortir d'une pièce en tuant tous ceux qui s'y

trouvent, surtout si celui-ci est plutôt pacifique. Donnez à un droïde de protocole la probabilité que tel PNJ vienne en fait de Zorlun V en fonction de son dialecte, mais aussi une liste de préjugés sur son peuple. Pour un PJ, décrivez à quel point il s'est endurci ou a progressé en jouant sur le contraste entre sa nouvelle façon de percevoir une situation (ou un adversaire) et l'ancienne.

Si vous craignez de ne pas être à l'aise, vous pouvez encore utiliser des techniques comme les **lignes**, les **voiles** ou la **carte X** (voir en marge).

Quelques techniques

Toutes les techniques qui suivent tournent autour des quatre grandes idées présentées au début de cet article : **perception, sensation, confusion et révélation**.

Elles servent principalement à introduire :

- Des **obstacles** liés aux efforts de volonté du personnage pour lutter contre lui-même, ce qu'il a été, ce qu'il risque de devenir, etc.
- De nouveaux **rebondissements**.
- Un **sentiment de progression** dans l'étrange, l'horreur, la folie, la bestialité, l'euphorie, etc.

La description

Comme expliqué précédemment, **décrire au joueur ce que ressent le personnage plutôt que ce à quoi il est confronté** est la seule vraie technique de base. Tout meneur l'a déjà utilisée pour mettre en jeu un subterfuge (illusion, déguisement, furtivité, etc.). La seule différence est ici qu'il faut faire en sorte que le joueur lui-même doute et que l'adversaire du personnage ne soit pas un intrigant, un ninja ou un illusionniste, mais bien lui-même. →

La partie fine, t'étais obligé ?

Voici trois astuces pour éviter de s'appesantir sur les scènes gênantes (sexe, violence, politique, religion, etc.). Tout d'abord, en discutant avant la partie, on peut établir des **lignes**, des choses qu'on ne veut même pas mentionner durant celle-ci, ou des **voiles**, qui ne peuvent être qu'évoqués, mais ni décrits ni joués. Pour donner un exemple extrême, il est facile d'imaginer la différence entre mentionner un viol et jouer ou décrire la scène. Surtout dans un jeu comme **COPS**. La **carte X**, enfin, consiste à donner un bout de papier avec un «X» aux joueurs. Quand il la lève en jeu, on refait immédiatement la scène qui l'a dérangé de façon à ce que cela ne soit plus le cas. Il n'a pas à se justifier.

Les paranoïaques remarquent toujours quelque chose

Que le PJ le soit réellement ou que son joueur soit convaincu de trouver quelque chose au point de ne pouvoir envisager le contraire, donnez-leurs ce qu'ils veulent. Si le test est réussi, il aura eu raison de se montrer méfiant. S'il est raté ou qu'il n'y a rien à trouver, n'hésitez pas à dire quelque chose comme «*cela dit, vu que tu t'y attendais, tu aperçois quand même des gens qui ont l'air aussi louches que très occupés à ne pas croiser ton regard*», puis décrivez des ombres qui filent le PJ, de mystérieux indices potentiels, etc. Le PJ ne voit que ce qu'il a envie de voir.

Concrètement, cela veut dire que vous allez devoir déterminer trois choses, peu importe dans quel ordre ou avec quelle priorité :

- Quelle est la nature de ce conflit interne ? Le personnage lutte-t-il contre son esprit, ses pulsions, son propre corps, ses capacités, etc. ?
- Comment est-ce que cela introduit un obstacle, un rebondissement ou une progression ?
- Comment décrire la situation et ce conflit au joueur sans tout lui dire ?

Corps+esprit : vous voulez faire comprendre à vos joueurs que les personnages sont perdus. Insistez sur les problèmes de l'un d'entre eux à se déplacer (âgé, obèse, blessé, encombré, citadin, etc.). Décrivez comment il doit chercher son souffle, ignorer la douleur, essuyer la sueur qui lui coule dans les yeux, etc. Sinon, au contraire, faites-leur rencontrer des PNJ donnant systématiquement des distances en journées de marche, mais qui ne correspondent jamais. Ils perdront vite tout repère.

Pulsions+corps : vous menez à **Vampire** et voulez faire jouer la première frénésie. Décrivez le monde en termes d'odeurs, de muscles qui se tendent, de proie, de prédateur et d'instincts comme celui de dominer. Faites que les personnages se nourrissent sans réussir à se contrôler, puis redonnez-leur l'usage de leurs sens humains, voire surhumains, alors même qu'ils font leur première victime. Si vos joueurs se demandent s'ils jouent à **Loup-Garou**, vous avez sans doute déjà gagné.

Pulsions+esprit : un personnage de votre table a l'habitude de taire sa sexualité (nonne, moine, paladin, etc.) et/ou vous avez un PNJ dont il serait très gênant de s'amouracher (Uther, Guenièvre, une Bene Gesserit, n'importe quel Lannister, etc.). Dites au premier qu'il ne peut s'empêcher de remarquer le second, des réactions physiologiques

inattendues, qu'il est le seul à prendre sa défense, est injustement traité, etc. Lors d'un face-à-face, détournez l'attention du joueur en décrivant autre chose (un détail anatomique, des mains qui s'effleurent, etc.) et refaites parler le PNJ en montrant que le personnage n'écoutait plus. Multipliez enfin les réactions ambiguës qui feront que le joueur ne saura que très difficilement si son personnage prend ses désirs pour la réalité ou si le PNJ lui fait des avances. Concentrez-vous sur l'évolution de la relation plus que sur cette dernière.

Les choix à l'instinct

Une fois que les joueurs ont conscience qu'il leur manque des informations capitales, **créez des situations qui les forcent quand même** à prendre des décisions et à devoir les assumer. Idéalement il peut s'agir de choisir entre agir et ne rien faire, ou de choix réflexifs (qui changent la vision que le personnage a de lui-même ou le joueur du personnage, même s'ils n'ont pas de conséquences).

Ainsi, si dans le troisième exemple, le simple fait de prendre les devants suffit, dans le deuxième, un personnage peut connaître sa première faim dans un lieu où sont ses proches, mais peut également devoir se nourrir pour pouvoir les protéger. Est-il prêt à tuer quelqu'un pour sauver les siens ? N'est-ce pas l'un d'entre eux qu'il va tuer en se nourrissant vu qu'il est incapable de les reconnaître tant qu'il est en frénésie ?

Jouer sur l'ironie dramatique

En jeu de rôle, l'ironie dramatique repose sur le décalage créé par le fait que les joueurs en savent plus que leurs personnages, mais doivent les jouer comme si de rien n'était. Un exemple ? Menez un scénario

Le montage alterné

Technique très utile pour amener les joueurs à réagir à l'instinct et jouer de l'ironie dramatique, il consiste à juxtaposer deux scènes différentes et à constamment passer de l'une à l'autre. Si possible en multipliant les interruptions et les *cliffhangers*. Ce procédé est déjà efficace pour des scènes simultanées, surtout si elles ont un impact l'une sur l'autre (par exemple avec un groupe de PJ séparé en deux), ou s'il s'agit de deux façons de percevoir une même scène. Il l'est encore plus avec des scènes asynchrones, que ce soit parce qu'on veut faire croire l'inverse, créer le doute, ou pour forcer la comparaison entre deux événements similaires. Interrompus au bon moment, les joueurs auront tendance à amplifier vos effets et à être désorientés par ce qu'il se passe dans la scène jouée en parallèle.

de **Star Wars** se passant sur Aldorande et annoncez qu'une base spatiale impériale de la taille d'une petite lune vient d'apparaître...

Ici, la technique de base est de raconter la même chose plusieurs fois tout en apportant des variations et vous assurant que les joueurs en soient bien conscients. Par exemple, décrivez l'exploration d'une maison hantée en racontant les choses différemment aux joueurs dont les PJ perçoivent les fantômes et aux autres. Le tout non seulement sans faire d'aparté, mais également en prenant un malin plaisir à décrire aux premiers comment les seconds n'ont pas la moindre idée du danger qu'ils sont en train de courir.

Naturellement, même si vous devez vous efforcer de prendre en compte les actions des PJ dans la seconde version, les éventuelles modifications dépendent surtout des effets que vous souhaitez produire.

Ainsi, entre autres très nombreuses choses, si vous voulez insister sur l'utilisation de pouvoirs de persuasion, la naïveté d'un personnage ou au contraire sa capacité à ne pas se laisser mener par le bout du nez, vous pouvez rejouer un dialogue classique avec un PNJ en surinterprétant ses mensonges (surtout ceux

où il y a un enjeu important), décrivant comment il se touche nerveusement l'avant-bras ou la goutte qui perle sur son front. Si vous voulez au contraire indiquer que c'est un PJ qui ne trompe personne, manque de volonté ou ne sait pas se contrôler, faites jouer le dialogue en faisant dire autre chose au PJ qu'exactement ce que formule le joueur qui l'incarne. Cela marche aussi quand un PJ couard raconte des exploits imaginaires. Faites en sorte que les autres joueurs soient bien conscients de ces décalages.

Si vous voulez faire ressortir le caractère particulièrement lugubre d'un PJ ou créer une tension supplémentaire autour d'une scène, vous pouvez en décrire le début à un joueur, par exemple via des prémonitions, et lui donner un tour tragique. Idéalement, choisissez un joueur qui a du mal à s'empêcher de faire du métajeu. Indiquez-lui clairement que s'il avertit les autres, il n'aura aucun moyen d'empêcher ce qu'il a vu de se réaliser. Il y a fort à parier que le joueur sera tellement peu discret, surtout s'il ne peut pas agir, qu'il mettra naturellement la pression à ses camarades. Là encore, il existe de nombreuses variantes. Rien ne vous empêche de vous tourner vers son personnage au mo- ➔



ment où vous prononcez la phrase fatidique qui précède le drame et de lui demander : «*Est-ce que tu fais quelque chose ?*».

Enfin, pour créer un décalage similaire, vous pouvez également incorporer un morceau de musique qui ne puisse être ignoré, parce qu'il fait passer une information (compte à rebours, bombe, etc.) ou parce ses paroles interpellent directement un personnage. Dans des genres très différents, essayez *Samantha* (Eths) ou *Marie Douceur*, *Marie Colère* (Marie Laforêt) avec des PJ s'appelant ainsi et pas forcément très équilibrés.

Entrées / sorties

Voici un florilège de techniques avancées. Elles ont toutes été utilisées en jeu et partent d'un principe unique : faites sortir un joueur très peu de temps, et profitez-en pour donner une instruction aux autres. Seule la suite de la partie déterminera qui divague le moins entre le joueur sorti et ceux qui sont restés...

Faites sortir un joueur 30 secondes et dites aux autres :

- Comment la scène vient de se passer selon leur point de vue à eux.

Généralement de façon très différente.

- Que le PJ absent n'est pas là et ne l'a jamais été. Les joueurs peuvent se parler, mais pas les personnages.
- Qu'à chaque fois qu'il parle avec quelque chose qu'il croit contrôler par télépathie, il parle en fait à haute voix et que c'est extrêmement gênant pour eux.
- Qu'à chaque fois que le PJ absent fait quelque chose de spécifique et d'assez fréquent, il fait quelque chose d'autre de beaucoup moins ragoutant.
- Que le PJ absent vient de vomir sans s'en rendre compte ou parle avec une voix d'outre-tombe.
- Que le PNJ auquel il fait si souvent allusion n'existe pas, mais qu'aucun d'entre eux ne veut lui faire remarquer trop brutalement qu'il parle souvent de lui à la troisième personne.
- Qu'ils ne comprennent pas pourquoi il tient tant que ça à se faire appeler Bob alors qu'il s'appelle John.
- Qu'ils ne verront pas le prochain PNJ dont il sera question dans le scénario.

Le médium est le message

Rien ne convainc plus un joueur d'une information que de croire que vous la donnez malgré vous, parce qu'ils l'ont mérité. Idéalement, suite à une bonne idée, un combat éprouvant, etc. Un joueur lui donnera donc en général plus de poids si elle obtenue suite à un jet réussi que si vous la donnez spontanément. Jouez-en. Demandez des jets qu'ils vont réussir en vous assurant de savoir quoi faire s'ils ratent ou placez un monstre bien plus laid que méchant afin de valoriser ce qu'ils trouveront sur sa dépouille. Et si vous faites semblant d'être contrarié par leur réussite (juron étouffé, grimace, etc.), vous êtes presque sûr de les aiguiller où vous voulez. Attention, convaincre un personnage au travers de son joueur reste acceptable dans un mode de jeu très immersif, mais certains pourront se sentir trompés. Assurez-vous d'avoir bien cadré les choses.

- Que tel familier ou pouvoir lancé par le PJ absent est en fait utilisé par un autre PJ depuis toujours, mais qu'il semble refuser de voir la vérité en face.
- Qu'ils ont tous bien compris qu'il mentait (fort mal) quand il a dit telle chose de spécifique.
- Lequel d'entre eux sera blessé la prochaine fois que le PJ absent croira tirer sur un ennemi.
- Absolument rien, mais la prochaine fois que le PJ absent dit pour la troisième fois qu'il craint quelque chose ou qu'il ne veut pas que cela se produise, cela arrive.
- Absolument rien, mais la prochaine fois que les PJ captureront un ennemi important le PJ absent le libérera sans même en être conscient...

Autres techniques diverses

Quelques dernières techniques un peu plus ardues :

+ **Jouer sur la symbolique** en associant certains éléments de la partie (lieux, PNJ, PJ, pouvoirs) avec d'autres objets lorsque les PJ discernent autre chose que la réalité. Dans le *Trône de fer*, la vision de la mer submergeant Winterfell comme prémonition de l'attaque des Greyjoy peut être un très bon exemple. Luke Skywalker se voyant en Dark Vador sur Dagobah aussi. Ces symboles permettent d'en apprendre davantage sur ce qui se passe. Cette technique est assez facile avec des joueurs réceptifs et quand on se limite à un ou deux éléments. Elle vire vite au numéro d'équilibriste sinon.

+ **Opposer les délires** via des visions déformées de la réalité incompatibles entre elles. Il peut s'agir par exemple de deux PJ voyant les traits de personnes différentes dans une même apparition, parce qu'une

entité leur ment aux deux, qu'un est empathique et l'autre fou ou parce qu'ils sont aussi atteints l'un que l'autre.

+ **Créer des scénarios entièrement irréels** : après quelques sessions de jeux et des joueurs habitués aux PJ, faites-les brutalement commencer sur des lits d'hôpital, sans aucun souvenir de ce qu'il s'est passé depuis la fin de la dernière séance. Connaissant leur but d'alors, ils doivent essayer de deviner ce qui s'est passé depuis la dernière fois en proposant certaines scènes. Lorsqu'une vous plaît, décrivez-la en insistant surtout sur les ressentis plus que sur les faits concrets et précis. Rappelez qu'il ne s'agit que des souvenirs embrumés des personnages, probablement dans le désordre, et non forcément de la réalité. Vers la fin, laissez les joueurs sortir de leur chambre d'hôpital et laissez-les se faire une idée de l'endroit où ils sont. La séance suivante, reprenez la campagne là où vous l'aviez interrompue et faites jouer la vraie situation en faisant se rejoindre les deux lignes de temps, en vous basant sur ce qui aura été proposé et en faisant bien attention à prendre vos joueurs à contre-pied.

En résumé

Ces techniques ne sont ni révolutionnaires ni, à l'exception peut-être des dernières, bien difficiles à mettre en place. Avec de la pratique, il est facile d'en éviter les principaux inconvénients. Comme les techniques de narration partagée, elles constituent un outil de plus à votre disposition. Commencez petit. Rapidement, vous ne pourrez plus vous en passer. Prenez simplement garde à ne pas en abuser.

Jérôme « Brand » Larré
Illustrations Gotto
Crapous Didier Guiserix



POUR MJ DÉBUTANTS

IMAGINER...

... sa seigneurie

L'allen de Bourbeviel (voir les B&A dans CB 10 et dans ce numéro) est l'occasion de vous proposer quelques pistes de réflexion sur la création d'une seigneurie, sujet essentiel mais complexe dès lors que vous souhaitez favoriser l'immersion dans la toile de fond de vos aventures.

Néanmoins, la prolifique littérature ainsi que les nombreuses pages internet montrent bien que ce vaste sujet ne peut que difficilement se résumer en quelques pages de magazine. Cette aide de jeu est donc volontairement simple (voir simpliste) quant aux concepts décrits et ne reflète que très peu la réalité historique, quand elle ne s'en éloigne pas. Après tout, le JdR est un jeu, pas une thèse de doctorat.

Entité territoriale et historique

La première chose à faire est de réfléchir à sa situation géographique par rapport au reste de votre monde. Même si vous envisagez de ne jouer qu'au sein même de la seigneurie, il est important de déterminer si l'endroit est éloigné d'un quelconque pouvoir centralisateur fort ou, au contraire, parfaitement intégré au cœur dudit pouvoir au point d'être relativement bien connu de tous. Une seigneurie proche de la capitale économique ou politique sera évidemment très différente d'une autre placée sur ce qui ne sera qu'une minuscule tâche sur une carte. Et ceci par le simple fait que les dirigeants de votre monde n'y porteront pas la même attention, car ils ne

s'y rendront jamais et que l'endroit sera négligeable pour eux. Plus on s'éloigne du pouvoir central, moins l'influence pyramidale de la féodalité se fait sentir. Les dirigeants locaux auront plus de pouvoir et d'autonomie, et très certainement moins de moyens en ce qui concerne le rayonnement politique, économique ou culturel. Les affaires, quelles qu'elles soient, seront réglées au niveau local et sans grande interaction avec le reste du monde. Tout au plus quelques représentants du pouvoir central agiront en se débrouillant « *au nom de...* ».

Il convient ensuite de réfléchir à son aspect territorial géographique. Pas question pour vous de tout prévoir dans le détail, il s'agit de broser l'environnement général. Rappelez-vous vos cours de géo : la France c'était la Beauce, la Brie, les Alpes, le Massif central, etc., le tout irrigué par quelques fleuves et rivières (l'implantation humaine se fait principalement à proximité des cours d'eau). Quelques reliefs permettent aussi de caractériser l'environnement, concernant la faune, la flore et les endroits constructibles. Nul besoin d'en définir plus. Donner trop de précision à l'ensemble peut considérablement freiner le déroulement cohérent d'une aventure.

L'histoire des lieux est tout aussi importante. Si la population s'est



implantée là et que les édifices ont leur structure actuelle (villages et bourgs, hameaux et fermes, ruines et châteaux, *etc.*), c'est que votre seigneurie a eu une longue vie, non seulement urbaine, mais aussi administrative, politique, économique et, surtout, humaine. Prenez le temps de faire une frise chronologique des événements marquants. Cela pourra même vous aider à construire votre campagne en vous donnant des idées de scénarios possibles : une bonne vieille légende, un parchemin retrouvé dans les archives du château, un Ancien qui se souvient que le père de son père lui avait raconté que..., une tradition séculaire concernant un lieu tabou, autant d'amorces potentielles. De même, un seigneur qui s'est jadis rebellé avant d'être chassé de la seigneurie peut avoir des descendants revendiquant l'endroit, par exemple.

Enfin, le seigneur se doit d'être attentif au (relatif) bien-être de ses

vassaux. Ces derniers ont en effet un moyen beaucoup plus efficace que de se révolter : quitter la seigneurie, tout simplement. Les grandes villes sont remplies d'individus « en rupture de ban » et le seigneur voisin est généralement fort joyeux d'accueillir un nouveau venu et sa petite famille.

Entité politique et judiciaire

Dans les modules d'aventure, on se rend vite compte que la structure politique des environnements proposés s'arrête souvent au nom du bled et à quelques lignes rapidement évoquées évoquant le titre et l'attitude générale du potentat local. La question des devoirs et obligations du seigneur ne se pose véritablement que lorsque plusieurs entités administratives et/ou politiques sont en conflit dans l'aventure, et encore. Il ➔

Pas facile de partir de zéro...

Gérer facilement son fief (et son stress)

Afin de créer une seigneurie vivante et dynamique, nous vous proposons de tenir un tableau d'état des lieux, en début/fin de chaque saison.

Ce tableau regroupe les éléments essentiels de votre domaine et leur évolution au cours de l'année, en les chiffrant de 0 (ressources vides, insurrection, commerce interrompu, etc.) à 10 (tous les feus sont au vert). Les indicateurs sont divisés en deux parties : ressources et relations. Les ressources sont : alimentaires, minières, forestières, technologiques (ponts et chaussées, génie civil, innovations technologiques), santé (état de santé de la population et ressources médicales). Les relations sont : échanges commerciaux intérieurs, échanges commerciaux extérieurs (importation/exportation), militaire offensif (armée), militaire défensif (police), diplomatie, fidélité au seigneur, religion (tensions religieuses et équilibre superstition/religion).

Suite en marge page suivante...
Suite...

est pourtant nécessaire de définir la structure politique de la seigneurie. Qui est qui et qui fait quoi ? Très schématiquement, une seigneurie se décline sous deux formes (vision volontairement simplificatrice, que les spécialistes nous pardonnent) :

- *Seigneurie foncière* : le seigneur n'a de droits que sur les terres ou des biens spécifiques, tels qu'un moulin, un pressoir ou une halle de marché. Il les exploite pour son propre compte avec des serveurs (la réserve) ou en tenures exploitées par des paysans en échange de taxes : cens (loyer), champart (part d'une récolte), taxes sur les animaux et corvées (travail obligatoire pour le compte du seigneur).
- *Seigneurie banale* : le seigneur acquiert en plus des droits administratifs et judiciaires sur les habitants.

L'idéal, si vous débutez ou que le sujet ne vous intéresse que moyennement, est de mettre en place une seigneurie intégrant ces deux aspects entre les mains de votre seigneur. Ce sera beaucoup plus simple à gérer. À moins de vouloir mettre une grosse louche de subtilité dans votre histoire : un village appartenant à un seigneur, mais pas le moulin, voire la moitié du village appartenant à un vassal et le reste à un autre, ce qui entraîne de fréquentes frictions, par exemple.

De la politique de gestion de la seigneurie (voir encadré) découle le mode judiciaire en place. Plus la seigneurie est vaste, plus la justice est décentralisée. Les grands ensembles urbains (bourgs et villes) ont souvent un magistrat rendant la justice pour le seigneur : l'échevin. La justice est également présente dans les petits villages. Qu'elle passe par un conseil de villageois, par une justice des sages ou des anciens, par un « juge » unique, par un devin qui interprète la volonté des Dieux, elle existe toujours. En parallèle, on retrouve évidemment une

instance policière, même si les crimes ou, plutôt, les délits dans ces villages sont principalement constitués de problèmes de voisinage (vol de poules et autres conflits majeurs). En cas d'affaires plus graves, un représentant du seigneur se déplace généralement sur les lieux.

Historiquement, la justice seigneuriale dans notre Moyen-Âge occidental se composait de trois niveaux :

- La basse justice : cela concerne l'ensemble des droits et devoirs dus au seigneur (cens, rentes, etc.) et les petites affaires délicieuses sans grande importance. Cela se règle généralement par des perceptions d'amendes de faible valeur clairement définies (les « forfaits ») ou de simples emprisonnements de courte durée (à ce propos, pour sortir le prisonnier se doit d'acquitter un droit de géolage pour sa nourriture et son « logement »). Un sergent s'occupe généralement de cette justice au nom de son seigneur.
 - La moyenne justice englobe une bonne partie du droit civil et administratif (y compris les successions, la protection des mineurs et les affaires commerciales). Le seigneur peut aussi y juger les rixes, les injures et les vols, étant entendu que le justiciable ne peut être puni de mort.
 - Dans le cadre de la haute justice, le seigneur a pratiquement tous les droits sur toutes les affaires et peut prononcer toutes les peines qu'il souhaite, y compris la peine de mort. Cette sentence ultime ne peut cependant pas être appliquée sans l'approbation d'un juge agissant au nom du pouvoir centralisateur. Théoriquement, bien entendu.
- Les vassaux peuvent se voir confier sur leur territoire les droits de basse et moyenne justice (jamais de haute justice), mais doivent en référer aux représentants de leur seigneur.

Fief ou alleu ?

Dans le cas d'un **fief**, le seigneur est le vassal d'un suzerain (homme ou institution) à qui l'on a confié un domaine en échange de « redevances ». Parfois, il s'agit simplement de l'entretien et de la protection des terres, bien que, généralement, ce soit une somme fixe annuelle, un pourcentage sur les revenus et les taxes perçues sur le domaine ou une obligation politique ou militaire envers le suzerain (ou tout cela à la fois). Le suzerain garde un contrôle sur la transmission d'un fief, qui n'est pas automatiquement héréditaire, contrairement à ce que l'on pense généralement.

Dans le cas d'un **alleu**, le seigneur n'a d'obligations qu'envers ses gens, sur lesquels il a également tout pouvoir. L'alleu ne revient au suzerain initial qu'en cas d'extinction de la lignée du seigneur donateur ou en cas de félonie avérée. Chose intéressante, ce système peut aussi être utilisé par le seigneur local pour permettre à certains de ses sujets d'exploiter des terres. Bien entendu, ce cas est rare (on préfère le plus souvent le système de la tenure), mais il peut être utile pour récompenser un aventurier, d'un point de vue strictement local. L'alleu étant d'une simplicité biblique, 99% des univers locaux en JdR en sont, de fait.

Dans les deux cas, le seigneur est en droit de nommer des vassaux, les fameux vavasseurs, en leur accordant une partie de ses propres droits. En intégrer quelques-uns dans votre seigneurie ouvre d'intéressantes perspectives d'aventures ou de complications, les uns et les autres étant généralement très à cheval sur leurs prérogatives et parfois très susceptibles.

Enfin, il est important de réfléchir aux différentes forces politiques à l'œuvre dans votre seigneurie. Même si vous optez pour le plus simple, un seigneur avec éventuellement quelques vassaux, il y a toujours au moins trois autres pouvoirs politiques qui sont forcément présents dans une seigneurie :

- Le pouvoir religieux, quelle que soit sa forme, reste dans la plupart des jeux médiévaux un élément important. Définir un panthéon est vital, et ce même s'il n'est pas nécessaire d'entrer dans les détails. La plupart du temps, il est plus utile de mettre en scène des religieux qui parlent « au nom des Dieux » sans trop s'appesantir sur un dieu en particulier. Ceci n'est intéressant que si vous souhaitez vraiment insister sur un conflit idéologique ou mettre en scène les intérêts souvent bien terrestres des clergés. Dans tous les cas, le prêtre a largement plus de pouvoir

que celui qui consiste à lancer un sort de soin ou à provoquer un miracle. Les Dix Commandements ne sont finalement que des règles de vie en société que les religieux inculquent et font respecter à leurs fidèles. De même, leurs avis et « jugements » ont bien souvent force de loi pour le peuple. Souvenez-vous aussi de l'adoration de la dixième molaire de Sainte Gudulle, des Croisades, de Luther et des Chouans...

- Les guildes et autres corporations forment aussi un pouvoir important qui débouchent bien souvent sur des « conseils », des « assemblées », voire dans les grandes seigneuries sur des « parlements ».
- La plupart du temps, la seigneurie n'est pas humano-centrée dans les univers de *fantasy*. Il existe d'autres races qui cohabitent et qui ne sont pas forcément inféodées au seigneur. Que ce ➔

N'oubliez pas que ces éléments sont tous liés et qu'en modulant le niveau de certains, vous influez sur les autres. Ainsi, vous aurez une vue d'ensemble de l'état de votre seigneurie, vous permettant de fait de lier des événements entre eux plus facilement. Un raid orque ? Sur quoi va-t-il jouer ? Les ressources alimentaires, peut-être forestières ? La capacité militaire sera affectée, en tout cas, ainsi que les échanges commerciaux (marchands qui évitent la seigneurie). En partant d'un événement banal, vous allez pouvoir créer une dynamique dans toute la seigneurie et générer des scénarios facilement.

Qui est qui ?

Avoué : laïc exerçant des fonctions judiciaires, militaires et fiscales pour le compte de l'Église.

Bailli : officier domanial rendant la justice.

Bourgeois : homme libre vivant du commerce dans une agglomération et ayant certains privilèges.

Burgrave : commandant militaire d'un bourg.

Chancelier : chef du service des actes et du sceau d'un seigneur (i.e. « archiviste »).

Concierge : commandant de la garde du château seigneurial.

Doyen : chef d'une communauté religieuse.

Échevin : magistrat élu par les bourgeois et approuvé par le seigneur dirigeant un bourg.

Homme libre : individu ne dépendant pas d'un seigneur, mais cependant soumis aux taxes.

Hôte : colon participant à la mise en valeur d'une terre jusqu'alors non exploitée.

Intendant : régisseur du domaine.

Juge Mage : juge assistant le Bailli.

Maire : agent seigneurial choisi par les villageois, chargé de faire respecter les droits du seigneur.

Suite en marge page suivante...

soit des nains, des elfes, des feys, ou même des orques, posez-vous toujours la question des relations politiques entretenues par la seigneurie avec toutes les formes de vie communautaire structurées.

Entité urbaine

Il est temps maintenant de réfléchir à l'implantation humaine. Tout dépend évidemment de sa localisation et de la densité de population souhaitée. Les voies de communication (routes et rivières) sont essentielles et plus l'on s'en éloigne, plus les implantations deviennent rares. De plus, réfléchissez bien aux moyens de subsistance. Concentrer une population sans tenir compte de son approvisionnement en vivres au quotidien n'est pas crédible et trop souvent oublié, à la fois dans les implantations et dans les descriptifs.

L'urbanisme se divise en villes, bourgs, villages, hameaux et fermes isolées.

- **La ville** (5 000 à 10 000 habitants, protégés par une enceinte). À l'extérieur des remparts, les plus importantes d'entre elles disposent de faubourgs qui peuvent, avec le temps, être englobés dans la ville par la construction d'une nouvelle muraille, sans destruction de l'ancienne. Pour satisfaire la population, on y trouve à peu près de tout, l'ensemble de la gestion communale étant traité par un conseil dirigé par le bourgmestre.

- **Le bourg** (800 à 2 000 h.). Le seigneur ordinaire demeure généralement dans un château auquel vient s'accoler le bourg, une grosse agglomération rurale où se tiennent les marchés des villages environnants. Y résident des commerçants, des artisans et la plupart des services administratifs et religieux du coin : un officier de police, quelques gardes, une

prison, un service de messagerie et, bien entendu, un centre de collecte de l'impôt. La gestion locale s'organise comme pour la ville.

- **Le village** (20 à 800 h.). Il n'offre que des services de première nécessité (une forge, un four à pain communautaire et, parfois, une auberge/halte de voyageurs). Surtout, il dispose d'une forme de vie communautaire marquant son identité (le fameux « esprit de clocher »), le plus souvent lié à la présence d'un lieu de culte et d'un cimetière, en plus d'une zone d'exploitation agricole ou artisanale fixe et pérenne (les champs cultivés d'année en année, une poissonnerie, etc.). Communauté oblige, un villageois est nommé maire et représente la population.

- **Le hameau** est souvent une concentration plus ou moins familiale autour d'une ferme fortifiée. On n'y trouve généralement pas grand-chose, un puits commun et quelques granges collectives, tout au plus. Administrativement, le hameau dépend souvent d'un village, à l'exception des endroits très reculés vivant en quasi-autarcie.

- **Les fermes isolées** : généralement peu nombreuses et fortifiées, à moins que la seigneurie soit considérée comme sûre.

Entité économique

Les ressources alimentaires

Le travail de la terre reste l'élément fondamental de l'économie d'une seigneurie. Outre les besoins alimentaires des habitants, la majeure partie de la richesse d'une seigneurie vient de son exploitation sous toutes ses formes. Trop souvent négligé dans nos aventures et descriptions, le cheptel est aussi un élément majeur de son économie. Posséder



en propre du bétail est un signe d'aisance. Les moyens de transformation, que ce soit le moulin, le pressoir ou le four à pain, restent la propriété du seigneur qui nomme des employés pour effectuer le travail. Ces derniers peuvent acheter ou louer une charge au seigneur pour travailler. Ces outils sont très contrôlés, la fraude étant fréquente.

Très surveillée, la vente des denrées alimentaires se déroule sur les marchés des bourgs, avec un semblant d'encadrement de l'hygiène et la perception de taxes diverses (l'entrée en ville d'un animal est rarement gratuite). Les professions sont souvent regroupées en corporations agréées par le seigneur, suivant des règles strictes.

Enfin, la chasse est sévèrement contrôlée, surtout dans les seigneuries à forte densité de population. Bien que violemment réprimé, le braconnage est fréquent, d'où le recours à des forestiers (ancêtres des gardes champêtres).

Les ressources diverses

Le bois et la pierre sont des ressources stratégiques. S'il existe une tolérance pour le ramassage du bois mort, la coupe d'un arbre est souvent un délit. La pierre reste rare et est placée sous le contrôle strict du seigneur qui décide de son extraction, de son utilisation et de sa vente. Le charbon de bois existe mais est relativement marginal. Ce sont des entrepreneurs spécialisés qui se chargent du travail.

Les mines ne sont exploitées que sur ordre du seigneur. De faible rendement, il n'est pas rare de voir leur exploitation par les entrepreneurs spécialisés ne durer qu'un an ou deux. Pour rappel, un seigneur préfère largement exploiter une mine de fer (utile localement), plutôt que de courir après l'argent, l'or ou les diamants (compliqués à exploiter).

Les voies de communication

Stratégiques et assez rares, les routes sont des voies de com- ➔

Suite...

Manant : paysan, vilain ou habitant d'un village par opposition à l'habitant d'un bourg.

Maréchal : responsable des écuries du seigneur.

Officier : détenteur d'un office, ayant souvent un caractère public.

Péager : fonctionnaire percevant les péages.

Prévost (ou Baile) : agent domanial exerçant des pouvoirs financiers, judiciaires, administratifs et militaire.

Prieur : dignitaire dirigeant un monastère.

Procureur : représentant du Roi en justice.

Sénéchal : officier contrôlant l'administration territoriale.

Serf : Individu jouissant d'une liberté réduite dont le statut, en principe héréditaire, implique une étroite dépendance juridique, sociale, voire économique vis-à-vis d'un seigneur.

Sergent : agent (pas forcément militaire) de l'administration seigneuriale suborné au Prévost.

Tenancier : exploitant, mais non propriétaire d'une tenure (terre concédée par le seigneur qui en garde la propriété).

Vavasseur : vassal d'un vassal.

Vilain : paysan dépendant d'une seigneurie et soumis aux coutumes (terme défini en opposition à ceux de « nobles » et de « bourgeois »).

Quelques droits et taxes dans la seigneurie

Amarrage : droit d'accostage dans un port.

Aunage : droit sur les tissus.

Ban : droit de vente exclusive et temporaire d'une marchandise.

Banalités : droits sur l'utilisation du moulin, du four ou du pressoir.

Banvin : droit seigneurial sur la consommation de l'alcool.

Cens : redevance en nature ou en argent donnant le droit d'exploiter une terre.

Champart : redevance proportionnelle à la récolte, généralement en nature.

Change : taxe prélevée sur les bancs des changeurs de monnaie.

Conduit : protection accordée aux voyageurs sur les terres du seigneur moyennant un droit.

Corvée : prestation en travail obligatoire pour les sujets du seigneur.

Coutumes : toutes les taxes seigneuriales.

Dîme : impôt à destination du clergé séculier.

Eavie : part de pêche revenant au seigneur.

Éclusage : droit de passage d'une écluse.

Entretien routier : droit pour l'entretien des routes.

Forfait : amende judiciaire.

Suite en marge page suivante...

munication essentielles. Le déplacement sur les rivières et les fleuves est plus rare et n'est pas régulé. L'entretien des routes est laissé à l'initiative du seigneur, hormis pour les grands axes royaux qui sont une obligation pour lui. Les chemins sont rarement pavés, les paysans de corvée se contentent d'éliminer la végétation parasite des quelques axes usités.

Ainsi, la circulation des biens (par les marchands ambulants qui font du troc au niveau local), des services et, souvent, des idées (par les colporteurs) sont restreintes la plupart du temps. Les distances entre les villages y sont pour beaucoup. Bien souvent, un villageois n'entreprendra un voyage que pour se rendre au bourg le plus proche, plus rarement au chef-lieu de la seigneurie. Le transport des biens se fait par convoi, parfois escorté de gardes. Un service de transport en commun par tout type de moyens (y compris extraordinaires) peut exister dans les seigneuries plus organisées.

Entité militaire

La seigneurie doit pouvoir répondre à toutes formes d'agression. Pour cela elle dispose :

- D'effectifs : la soldatesque, composée de locaux ayant la vocation, de mercenaires et de chevaliers errants, forme le ban. Les milices (recrutées parmi les habitants) forment l'arrière ban. En temps de paix, la soldatesque assure les tâches de police et d'escorte. Les milices ne sont pas actives, à l'exception des bourgs où elles sont chargées de surveiller les lieux (« période de garde » des habitants encadrés par un sergent de métier).
- De protections : les remparts, tours de guet, forts, etc. L'investissement étant élevé, de nombreux

villages n'ont pas de protection et les palissades de bois sont plus fréquentes que les imposantes murailles. Les engins de siège (offensifs et défensifs) restent rares.

- De renseignements : l'information et sa circulation rapide est primordiale. En combien de temps et comment le seigneur est-il informé d'un raid à l'autre bout de son territoire ? Par ailleurs, quelques espions judicieusement placés dans et à l'extérieur de la seigneurie évitent bien des surprises.

Entité relationnelle

La seigneurie se définit par ses caractéristiques intérieures et extérieures. On pense souvent – et c'est primordial – à décrire l'interne, l'organisation administrative, les différentes guildes et corps de métiers, les populations non-humaines et les créatures, tous ces éléments qui ont une influence notable sur la vie de la seigneurie. Toutefois, ses rapports avec l'extérieur sont souvent négligés, alors qu'ils sont un enjeu capital pour la politique et l'économie.

En premier lieu, le positionnement hiérarchique de la seigneurie va impliquer des obligations du seigneur envers son suzerain. Il est donc important de définir correctement son titre, afin de permettre à vos intrigues de prendre place sans que le pouvoir supérieur (parfois une Église) ne vienne y mettre son nez. De plus, il est plus facile d'impliquer des aventuriers dans des crimes locaux dans le cadre d'une baronnie que dans le cadre d'un duché où la justice est mieux organisée.

Deuxièmement, à moins de vivre en autarcie complète, la seigneurie entretient des rapports économiques (exportation comme importation) et politiques (comme les alliances) étroits avec ses voisins, directs et

parfois éloignés. Prenez le temps de réfléchir à ce tissu politico-économico-religieux. Là encore, de nombreuses idées de scénarios germeront de vos réflexions.

Entité technologique et scientifique

La technologie et les sciences sont les grandes oubliées des bacs à sable. Bien souvent, pour exploiter les ressources comme pour faire la guerre ou maintenir la tranquillité des habitants, les seigneurs font appel à des ingénieurs et des savants de tout bord. Souvenez-vous de ce qu'un Léonard de Vinci était capable de réaliser au XVI^e siècle. Gardez aussi à l'esprit que la science est souvent l'ennemie de l'Église, qui va chercher à maintenir un certain obscurantisme (d'autant plus important que l'Église est puissante dans la seigneurie). Dans ce cas-là, la plupart des savants sont des théologiens.

Les savants sont en général des hommes rares, isolés, parfois soutenus dans leurs recherches par le seigneur local ou par des Églises (beaucoup de savants travaillent sur la position des astres). Dans les capitales, des universités peuvent même voir le jour, s'axant sur une étude plus fondamentale. Dans tous les cas, la science repose sur des techniques empiriques et se veut avant tout expérimentale. L'alchimie est une des sciences les plus développées et se mêle à des disciplines plus académiques telles que la physique et la géométrie.

L'ingénierie est plus libre, car elle est dans un champ d'application qui ne remet pas en cause les grandes connaissances ecclésiastiques. Les innovations technologiques peuvent être très importantes, comme dans l'exploitation minière et surtout

dans les engins de guerre (à l'origine du mot), dans le génie civil (y compris la construction des places fortes) et les ponts et chaussées, ainsi que dans la marine (pour la construction des navires).

Enfin, posez-vous la question du poids de la magie dans votre seigneurie. Avez-vous remarqué que, la plupart du temps, nous ne la mettons en scène qu'à travers d'individus (un PJ ou un PNJ allié ou ennemi) qui n'interagissent que très peu sur l'environnement quotidien en dehors des nécessités du scénario ? Pourtant, avec les sorts détournés, il y a largement de quoi faire. De même, une expérience magique ou alchimique peut parfaitement mal tourner.

Entité spirituelle et mystérieuse

Le dernier point, celui sur lequel on prend le plus de plaisir à réfléchir, est son creuset spirituel, les légendes et les mythes qui l'enrobent. C'est un ciment liant l'ensemble, les lieux et leur histoire, les créatures et les habitants. C'est également ses orientations religieuses, avec ses églises et ses lieux de cultes, parfois invisibles et secrets. Bien souvent, la religion s'efface devant la superstition et plus vous vous enfoncez dans les terres, plus les habitants rencontrés prêtent attention aux rumeurs et aux légendes locales, au détriment des institutions religieuses. Rappelez-vous votre enfance, les histoires que vous racontait votre grand-mère, et dites-vous que pour eux, ce sont des vérités absolues. *Les Évangiles du diable* de Claude Seignolle sont une mine d'or à ce propos.

Géraud « myvyrrian » G. & Philippe Rat

Illustrations Tous droits réservés Paizo Publishing. 2014

Suite...

Gabelle : droit sur le sel.
Garenne : droit de chasse du petit gibier.
Géolage : droit sur la nourriture et le logis d'un prisonnier.
Gîte : droit du seigneur à être hébergé partout sur ses terres.
Glandée : taxe sur le nourrissage des porcs.
Gruerie : droit sur les coupes de bois et produits de la forêt.
Mainmorte : droit prélevé sur les héritages.
Minage : droit sur les mesures des grains et du vin vendu sur le marché.
Pacage : droit de faire paître des animaux sur les terres du seigneur.
Panage : droit des bestiaux à paître dans les bois.
Péage : droit de passage sur les voies publiques et les ouvrages d'art tels que les ponts.
Pêche : droit de pêche et d'exploitation des produits d'un cours d'eau.
Pelage : droit sur le transport par voie d'eau des marchandises.
Portage : droit de transport d'individus par animal ou barque.
Rouage : droit sur le transport du vin.
Taille : contribution pécuniaire inégalitaire ordinaire ou extraordinaire.
Terrage : champart.
Tonlieu : taxe perçue sur les marchandises vendues au marché.
Voirie : droit de justice sur les grands chemins.



PRÊT-À-JOUEUR

Jouer une scène autrement

Entrevue à la cour

Combien de fois vos PJ ont-ils rencontré un important PNJ et combien de fois, dans leur toute puissance (« c'est nous les héros ! ») ont-ils ruiné ce qui aurait dû être une difficile discussion de roleplay ? Voici une petite aide de jeu clef en main pour vous aider à jouer ce genre de scène de manière crédible, en s'inspirant librement de ce qui se passait à la cour du roi Soleil, Louis XIV.

Jouer une scène autrement

Cette nouvelle rubrique, « *Jouer une scène autrement* », a pour objectif de vous aider à jouer certaines scènes communes à tous les JdR d'une manière plus pointue, en ayant les armes pour lutter contre le « rouleau-compresseur » des groupes de joueurs ayant trop pris leurs habitudes avec votre manière de maîtriser le jeu. La scène suivante pourra s'adapter aisément à toutes les situations de jeu reposant sur une étiquette stricte, comme lors d'une rencontre avec un dirigeant de la noblesse (un rendez-vous avec le baron de Machinchouette à l'époque moderne, avec un dirigeant d'une planète indépendante, etc.).

Placer le décor

Avant de commencer l'entrevue avec le monarque, sa cour et ses plus proches conseillers, il convient de placer le décor. C'est grâce à l'environnement que vous allez amener vos joueurs à comprendre qu'ils ne vont pas pouvoir s'autoriser à parler aux puissants de votre univers comme à des enfants ou à des vulgaires faire-valoir. Pour cela, inspirez-vous des descriptions suivantes, que vous pourrez modifier à loisir pour les faire correspondre à votre univers de jeu. Nous partons du principe que les PJ ont besoin de poser une question (ou qu'ils ont une demande particulière à formuler) à un monarque et qu'ils se rendent donc à son palais pour obtenir une entrevue. La scène débute sur le parvis du palais royal.

Autour de vous, une multitude de pages, scribes, comptables, cuisiniers, poètes, danseurs, artistes et autres serveurs s'affaire au milieu des nombreux invités du monarque, des bourgeois provenant de toute la capitale et même de province, arborant de magnifiques tenues rehaussées de bijoux aux formes fines et élégantes.

Plusieurs regards, dont ceux des gardes royaux engoncés dans leurs armures massives et agrippés à leurs longues lances affûtées, se fixent sur vous.

Notez que si vos PJ ne se sont pas habillés pour l'occasion en prenant des renseignements précis auprès de marchands connaissant la mode actuelle sévissant à la cour, leur apparence doit engendrer immédiatement des réactions de gêne, de dégoût et/ou de colère dissimulée derrière des regards désapprobateurs ou haineux.

« *Messires ?* », demande un jeune serviteur du roi au regard intimidé dont les joues glabres lui donne un air très adolescent.

« *Votre demande a bien été prise en compte. Nous vous demandons donc de bien vouloir attendre dans le hall des invités ce matin. Si vous avez besoin de quoi que ce soit pour votre confort, il vous suffit de vous adresser aux serveurs du hall. Si besoin, vous pouvez me faire mander. Je m'appelle Gondrant.* »

« *Si notre bon roi accepte de vous voir, vous serez alors conviés au déjeuner. Et si vous avez cet insigne honneur, que sa Majesté n'accorde pour ainsi dire jamais à des gens de votre rang, retenez bien ces quelques recommandations :*

- *Ne jamais contredire sa Majesté en public.*
- *Ne jamais lui couper la parole.*
- *Ne jamais hausser le ton.*



- *Toujours baisser le regard quand sa Majesté pose les yeux sur vous.*
- *Ponctuer vos phrases de « Votre Altesse », « Votre Majesté », « Monarque » et ses autres titres de noblesse. Bien. Je vous invite à suivre Élora dans le hall des invités et de patienter, maintenant. »*

Créez de l'attente...

Cette première scène passée, les mises en garde ont été formulées et devraient mettre la puce à l'oreille des PJ : ça ne va pas être une partie de plaisir ! Ensuite, le fait de les faire à nouveau patienter avant de savoir si le roi accepte une rencontre permet de rappeler à tous où se situe le pouvoir et qui a l'ascendant puisque, habituellement, vos joueurs ont certainement le sentiment d'avoir toujours la position dominante. Attention à ne pas ennuyer vos joueurs non plus en multipliant les scènes d'attente : pour cela, suivez nos indications et pensez que chaque scène d'attente doit proposer un challenge, une description utile à l'ambiance ou un moment permettant aux PJ d'avoir accès à de nouvelles informations.

Élora vous invite alors à la suivre en direction d'une haute porte en bois finement sculptée de silhouettes dorées

dansant autour d'un vigoureux chêne, le tout rehaussé de symboles religieux. Pour vous laisser passer, deux gardes aux armures étincelantes ramènent à eux leurs hallebardes massives dont la pointe est brillante comme de l'or. Vous voilà dans un long corridor dont les murs sont couverts de tentures pourpres sur lesquelles pendent de longues bannières de tissu brodé évoquant la vie au palais. Ici, le roi chasse le sanglier, là, il mène l'armée royale sur le champ de bataille, etc.

Bientôt, la servante s'arrête et vous fait pénétrer dans un gigantesque hall dont le parquet vernis renvoie avec force les rayons du soleil qui traversent l'immense baie vitrée du palais. À travers cette baie, vous découvrez une vue magnifique sur la capitale baignée de lumière.

Dans le hall, une quarantaine de convives, tous des courtisans apprêtés, viennent d'interrompre leurs discussions et vous observent d'un œil réprobateur, étonné ou, le plus souvent, haineux. Des bancs en osier recouverts de coussins pourpres molletonnés font le tour du hall et permettent aux invités de s'asseoir, pendant qu'un orchestre à cordes entonne une musique douce dont la beauté vous rappelle les plus beaux paysages de votre enfance...

L'attente se met donc en place, ainsi que le sentiment que la scène fi- ➔

Jets de compétence ou roleplay ?

En fonction de vos habitudes de jeu, vous pouvez régler chaque éventuel manquement à l'étiquette par un test, par du roleplay ponctué par des tests ou par du pur roleplay, comme indiqué plus généralement dans notre MJ Only Roleplay vs technique paru dans *Casus#9*. Bien sûr, cette scène a été pensée pour vous aider à inclure le plus de roleplay possible.

nale de la rencontre avec le monarque va être cruciale. Tout cela devrait faire monter le sens de la responsabilité de vos joueurs face à leurs actes (enfin, normalement. Si ça ne fonctionne pas, pensez à trouver d'autres groupes de joueurs plus réceptifs pour vous donner l'occasion de vous amuser autrement de temps en temps !).

PRÉPARER L'ENTREVUE

Une fois dans le hall, le calme revient et les PJ peuvent commencer à réfléchir à ce qu'ils doivent faire, puisque Élora prend une dernière fois la parole pour leur expliquer :

- Qu'ils doivent **mettre par écrit la requête** qui sera lue (en privé) au monarque avant le déjeuner afin que celui-ci décide s'il accepte d'y répondre. Leur lettre sera également lue devant la cour à l'heure du déjeuner.
- Que, s'ils sont conviés au déjeuner, ils doivent **offrir un cadeau à la reine**, cadeau qui sera emballé par les servantes avant le repas.
- Que, s'ils sont invités au déjeuner, les PJ devront évidemment **se présenter selon l'étiquette**. C'est à dire en honorant d'abord le monarque de *ses titres royaux* (c'est à vous, le MJ, de le leur fournir ou vous pouvez également décider de les laisser les demander à Gondrant ou aux PNJ présents dans le hall dans toute cette séquence), puis en lui faisant *trois compliments* et enfin en *se présentant* (c'est-à-dire en donnant son nom, ses éventuels titres et en nommant succinctement deux hauts faits véritables. Une fois tout cela préparé, cette période d'attente est également idéale pour essayer d'en savoir plus sur le déroulement d'un repas royal et les usages à table. Attention toutefois : laissez vos joueurs prendre des initiatives sans trop les encourager (mais dans ce cas, pensez bien à leur dire à la fin du scénario qu'ils auraient pu être actif à ce moment-là, cela les aurait aidé).

La requête

En fonction de la qualité de leur lettre, les PJ vont devoir attendre, une (le minimum – il faut toujours faire patienter, histoire de rappeler qu'on est chez le roi, pas chez mémé !), deux ou trois journées avant d'avoir la chance de partager un dîner avec le monarque.

- **Qualité de l'écriture de la demande** : En fonction du français utilisé, des formules de politesse, notez de 1 à 3 points.
- **Mise en forme intéressante** : Si les PJ se donnent du mal (en écrivant la lettre eux-mêmes sur du papier de qualité, avec une belle écriture, etc.), ajouter 1 à 2 points également.

Totalisez les points : 1 point = 4 jours d'attente ; 2 points = 3 jours d'attente ; 3 points = 2 jours d'attente ; 4 points = 1 jour d'attente, et enfin 5 points = invitation au déjeuner le jour-même !

Bien entendu, en fonction des besoins de votre scénario, vous pouvez modifier ce temps d'attente. Mais pensez que le monarque a bien d'autres tâches urgentes à accomplir avant de se demander s'il souhaite recevoir une bande d'aventuriers de plus ou moins bonne réputation ! De préférence, jouez donc cette scène sur un moment calme des aventures de vos PJ, histoire de pouvoir profiter pleinement des ressorts proposés ici. L'idéal, c'est que les PJ ne soient pas spécialement pressés, mais qu'ils aient totalement besoin de ce que le Roi peut leur dire au cours de cet entrevue.

C'est bien sûr Élora qui réapparaîtra dans le hall pour leur signifier au bout de quelques heures d'attente insupportable quel jour les PJ seront conviés au déjeuner royal.

Déjeuner avec le monarque

De retour au palais royal après avoir traversé de nouveau le parvis et son

cordon de gardes et de serveurs, trois servantes vous font signe de les suivre à travers le hall des invités. Dix minutes plus tard, vous vous retrouvez dans une petite chambre coquette où trône le portrait magnifique du monarque lui-même, entouré de sa famille.

« C'est ici que vous pouvez vous changer et que vous devez laisser toutes vos armes, objets ou animaux de compagnie indésirables en de tels lieux ».

Attention, danger. Il est toujours très délicat de demander à des joueurs de se séparer de leurs armes, surtout quand ils ont du mal à respecter l'autorité des institutions de votre univers de jeu préféré. Étant donné que nous nous efforçons de faire comprendre aux joueurs que l'enjeu ne se situera pas dans le combat mais l'étiquette, restez souple si vous pensez que vos joueurs n'accepteront jamais de se séparer de leurs « outils de travail ». Cependant, commencer par paraître intransigeant pour maintenir la pression et en remettre une couche au sujet de ce qui se fait ou pas dans le palais royal. Enfin, finissez par vous assouplir, mais seulement pour des armes qui ne se « voient » pas (dagues, bâton, armes dissimulées).

Une fois que les PJ ont laissé toutes leurs armes dans la chambre, les trois servantes les emmènent au hall des banquettes.

Vous pénétrez dans une pièce luxueuse dont la décoration surchargée évoque les plus grandes richesses qui soient dans ce monde : mobilier de bois précieux gravés de magnifiques motifs, chandeliers en or diffusant une lumière douce, fauteuils et canapés plus confortables que tout ce que vous auriez pu imaginer.

Quinze nobles de haut rang entrent dans la pièce et se dirigent vers un petit buffet où se trouvent quelques bouchées de confitures et des verres remplis d'un nectar pétillant. Que cela soit à cause de leurs tenues sublimes, de leurs visages fascinants, de leur port

altier ou de leur regard haineux à votre endroit, il émane de tous ces gens polichés à l'extrême une impression de puissance, d'autorité et de grandeur royale.

Ils se mettent à parler entre eux, calmement.

Les PNJ nobles présents sont soit des courtisans habitués à déjeuner avec le roi (certains peuvent être curieux de discuter avec les PJ pour tout savoir d'eux et de ce qui justifie leur présence ici) et d'autres des invités d'honneur (nobles venant d'une province lointaine, artiste jouissant d'une promotion, etc.)

Il est temps pour le MJ d'observer ce que font les PJ et de prendre note (discrètement) des éventuels manquements de ces derniers à l'étiquette (une croix par manquement observé). En effet, les nobles présents ne manqueront pas de faire savoir aux proches du roi les impairs des PJ qui influenceront sur la prise de décision de sa Majesté.

Notez les erreurs suivantes :

- Si les PJ élèvent le ton !
- S'ils avalent un aliment entier d'une bouchée !
- S'ils avalent un verre entier d'un coup !
- S'ils parlent aux nobles (les PJ ne sont pas d'un rang suffisant – sauf PJ noble, bien entendu – pour parler aux nobles et ne peuvent communiquer qu'avec les serveurs uniquement)

Peu après, lire ceci :

Au bout d'une demi-heure, la double porte restée fermée depuis l'arrivée des PJ s'ouvre en grand sur un couloir baigné des rayons du soleil, et une cohorte de serveurs accompagnant une silhouette royale.

Sa majesté porte un vêtement en dégradé de couleur allant du rouge profond à un bleu éclatant. Des opales de feu de la taille d'un poing brillent à ses poignets et à son cou, et sa couronne d'or et de pierres précieuses donne à sa che- ➔

Si le roi n'est pas content

Si les PJ dépassent vraiment les bornes et ne suivent aucunement l'étiquette, le roi coupe court à toute discussion :

« Nous allons prendre en compte vos considérations comme il se doit ». En se tournant vers sa garde personnelle : « Veuillez retirer ces invités de notre présence. L'atmosphère de la cour ne sied pas à leurs propos. »

Autant dire que les informations qu'ils sont venues chercher ici, il faudra les découvrir autrement désormais, le roi n'ayant pas apprécié l'attitude des PJ./

Informations accordées par le monarque

0 manquement à l'étiquette : c'est parfait, voire impossible à accomplir, donc bravo, le roi livre toutes les informations qu'il possède quant à la demande et offre un petit présent à chaque PJ (pensez à l'entrevue avec Galadriel dans *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson).

1 à 3 manquements à l'étiquette : le roi donne les informations qu'il possède relatives à la demande des PJ et les invite à revenir à la cour pour un futur bal. Bravo !

4 à 8 manquements à l'étiquette : le roi donne les informations qu'il possède quant à la demande des PJ, mais leur fait comprendre de ne pas revenir à la cour avant d'avoir appris les bonnes manières.

9 et + manquements à l'étiquette : les PJ ont été bien maladroits, parfois même pathétiques, mais ils ne se sont jamais autorisés à mettre le roi en colère (voir marge page 223), donc le roi envoie un de ses conseillers leur apporter la moitié des informations qu'il possède quant à leur demande.

velure et à son visage quelconque une stature tout à fait étonnante. La magnificence de sa tenue impose à tous la majesté de son titre et son arrivée stoppe toute conversation, imposant un respect teinté de peur. Cet homme possède en ce lieu tous les pouvoirs.

Le luxe, le raffinement et l'abondance du repas surpasse tout ce que vous avez jamais connu. La table ronde est couverte d'une nappe blanche satinée, ornée de fines broderies mates et sertie de perles éclatantes. Des tissus similaires, blancs et perlés, tombent des murs couverts de marquetteries de bois sombres, rehaussées de chandeliers d'or et de discrètes guirlandes dorées. Une impression d'espace et de clarté baigne l'atmosphère. Son Altesse a choisi de déjeuner dans des assiettes dorées, évoquant des soleils lumineux. Des coupes de cristal pur, cerclées de motifs argentés réfléchissent les rayons du soleil. Sur une longue table droite non loin de la votre s'étalent de nombreux mets odorants : soupes onctueuses agrémentées de petits éclats de noix enduits de miel, viande de cerf saignante farcie d'oignon et couverte de pétales de rose caramélisés, bols de baies violettes inconnues baignant dans une liqueur rose pâle...

La mise en place est terminée, mais gageons que vos joueurs ont compris que cette fois, l'entrevue avec le roi ne se passera pas à leur habitude et qu'ils vont devoir bien jouer pour arriver à leur fin !

*C'est maintenant que
tout se joue !*

À cet instant, nous allons introduire un test de conflit social qui imposera des contraintes aux PJ. En effet, ce qui est difficile à traduire dans le jeu, mais qui exerce une force incroyable dans la réalité, c'est la pression sociale qui s'exprime à travers les codes (l'étiquette) et le rang des individus. Si l'on souhaite un minimum de réalisme, il faut donc imposer en jeu par un test ces deux paramètres.

En fonction de votre jeu, déterminez ce qui vous paraît le plus conforme à un test d'étiquette opposé. Demandez-en un à chacun des PJ présent. Ce test devra donner lieu à trois types de résultat : soit **le PJ ne peut uniquement prendre la parole uniquement qu'à la demande directe du roi** (et donc se taira immédiatement à chaque fois que le roi le lui demandera), soit **le PJ peut prendre la parole quand il le souhaite mais sans jamais être agressif envers le monarque**, soit enfin, en cas d'échec cinglant ou critique, **le PJ ne peut en aucun cas prendre la parole en public** et se contentera de répondre par oui ou par non de la tête (il ne faudrait pas que tous les PJ se retrouvent dans cette situation !).

LE DÉROULÉ DU DÉJEUNER

La servante en chef apparaît et lance le déjeuner en appelant une servante qui apporte un vin qu'elle teste elle-même avant de faire servir les convives. Sa Majesté lève son verre, les invités se lèvent alors de leurs chaises comme un seul homme, lèvent leurs verres, puis le souverain porte un toast :

« À la cour de [précisez en fonction de votre univers de jeu], portons un toast à [précisez une personnalité ou un événement clef de votre univers de jeu]. »

Comment ont réagi les PJ ? Savaient-ils pour le toast initial ? Ont-ils été surpris ? En retard ? Demandez ensuite ce que font les PJ de leur verre rempli. Il faut boire une unique lampée et se rasseoir, ce que font les autres. Notez un manquement à l'étiquette (une croix) si les PJ font autre chose (boire tout leur verre par exemple) et un autre manquement s'ils réagissent avec trop de retard sur les autres (par exemple s'ils attendent de voir ce que font les convives pour agir, d'ailleurs n'hésitez pas à demander un test d'étiquette pour deviner ce qui doit être fait). Notez que vous pouvez remplir un verre à chacun à la table de jeu et mimer la

scène pour observer « en vrai » ce que font les joueurs et noter les éventuels manquements à l'étiquette ainsi. Cela peut-être amusant.

Après le vin, le repas est servi et les convives attendent que le roi commence à manger pour pouvoir faire de même et discuter. N'oubliez pas de noter d'éventuels manquements à l'étiquette là aussi !

Lors d'un changement de plat pendant le déjeuner, le monarque, à qui l'on a rempli le gobelet d'un nouveau vin, prend la parole :

« Vous voyez ce récipient ? Son cristal provient des montagnes de [précisez en fonction de votre univers], à une époque précédant l'invasion de ce territoire par [précisez en fonction de votre univers ; un ennemi du royaume]. Ce verre délicat me rappelle que ces territoires nous appartiennent mais que pour cela, nous devons rester vigilant face à nos ennemis, pas seulement pour nos terres, mais aussi pour nos arts et nos traditions. »

Silence. Les servantes reprennent le service du nouveau plat.

Si les PJ se comportent mal en voulant argumenter à ce sujet précis, voir « Si le roi n'est pas content, en marge ci-contre ».

Lors d'un autre changement de plat, la servante en chef s'approche du roi, tenant dans ses mains votre cadeau, puis pose le tout à la droite de sa majesté, qui fait semblant de ne rien voir. Silence dans les rangs. Regards inquisiteurs de certains convives.

Quelques minutes passent, et le roi finit par prendre le paquet et à l'ouvrir délicatement. À peine a-t-il ouvert le paquet qu'il repose le cadeau négligemment, presque sans l'avoir vu, à côté de lui. Une servante le récupère discrètement avant de quitter la pièce.

« Présentez-vous, étrangers. » dit le roi en s'adressant aux PJ.

- Si les personnages se trompent dans leur présentation (voir ce

que leur a dit Élora dans **Préparer l'entrevue**), assignez-leur un manquement de plus à l'étiquette !

Après leur présentation, le roi reprend la parole :

« Qu'avez-vous à raconter à la cour qu'elle ne sache pas déjà, et qu'avez-vous à lui demander qu'elle puisse bien vouloir vous offrir ? »

Là encore, en fonction de la performance des PJ dans leur réponse, notez tout manquement à l'étiquette que vous observerez.

Dans un premier temps, le roi écoute mais ne répond pas. La question des PJ reste sans réponse et les serviteurs envoient les plats suivants sur un geste de la main du roi ! Les PJ n'ont pas eu droit à une réponse immédiate (cela n'arrive presque jamais dans une telle situation) et il serait fort mal indiqué pour eux d'en demander une (comptez deux manquements à l'étiquette !).

C'est seulement à la fin du repas, quand Gondrant, le jeune homme qui les avait accueillis au palais, viendra les voir à la sortie du déjeuner, que les PJ prendront connaissance du sort qui sera réservé à leur requête. Comptabilisez tous les manquements à l'étiquette et déterminez les informations et les éventuels présents royaux offerts par le roi en fonction de ce total et en suivant les indications en marge ci-contre.

Si c'est le cas, Gondrant leur explique alors que le roi a accepté d'accéder à leur requête et que les PJ sont attendus sur le balcon, situé non loin et donnant sur la magnifique capitale, pour entendre sa réponse (à vous de décider si le roi en personne leur parle ou si il s'agit d'un de ses conseillers). Mission accomplie ! Et dans le respect de l'ambiance toute particulière que demande de telle scène d'étiquette en milieu monarchique !

Damien Coltice

Illustration Dan Iorgulescu



LE BON CONSEIL DE LA RENTRÉE

NE-VOUS-SÉ-PA-REZ-JA-MAIS !

On l'a tous fait et on l'a tous regretté, d'une manière ou d'une autre. Mesdames et messieurs les joueurs, il est temps de désintégrer une bonne fois pour toute la plus fameuse fausse bonne idée du JdR !

Et si on se séparait ? Comme ça, on... » STOP ! Je n'ai même pas envie d'entendre la suite. « Mais... » Pas de mais ! Je vais être clair. Il n'existe aucune situation où la séparation d'un groupe de PJ, de leur propre initiative, soit une bonne idée. Mais bon sang de bois, Hollywood va devoir sacrifier encore combien d'adolescents américains dans des séries B pour que ça rentre dans vos petites têtes ? Steve se fait toujours remodeler à la hache quand il part seul chercher du bois dans la grange. Et à moins d'aimer se faire étrangler avec une corde de piano, il faut être débile pour avoir envie de descendre à la cave sans les copains pour voir ce qui fait étrangement claquer la porte.

« *L'union fait la force* ». Qu'est-ce que vous ne comprenez pas dans cette phrase ? Le principe est tellement universel qu'il s'agit de la devise nationale de quatre pays répartis sur trois continents de la planète. Lesquels ? Dis donc, tu t'es cru à *Questions pour un champion* ? Bon, je reprends. Le JdR est une activité où le groupe de joueurs va faire face à des défis, quelle que soit la forme que prend ce challenge. Et, ne tournons pas autour du pot, dans 97% des parties, ce « défi » se résume à une grosse baston bien sanglante. Et quand bien même ce serait autre chose, 97% des jeux et de ce qu'ils proposent sont pensés pour un groupe de

joueurs. C'est comme ça. Les jeux sont écrits ainsi, le MJ pense son scénario, ses PNJ, ses monstres, ses adversaires, ses scènes de cette façon. Ça fait partie des présupposés mêmes d'une partie. Donc, dès qu'un plan commence par évoquer la possible séparation du groupe, même s'il est logique, brillant, génial... Vous pouvez passer au suivant. Ce n'est pas une option.

GAIN DE TEMPS ? NIET !

Partons que de quelques exemples. D'abord un grand classique. Il s'agit de la phase d'enquête du scénario. Après la scène initiale, souvent un peu pêchue pour rentrer dedans, plusieurs pistes s'ouvrent au groupe et s'annoncent assez tranquilles. En tout cas, il n'apparaît pas nécessaire que tout le groupe débarque sur les dents, à chaque endroit, pour interroger/faire ses recherches/vérifier quelques détails. Donc on se sépare. Logique. On gagne du temps. C'est plus réaliste. Faux, nul ! Déjà, oubliez le réalisme. Il s'agit d'une partie de jeu de rôle, le réalisme n'a pas son mot à dire. Des grands anciens avec des tentacules de cinquante mètres de long et des ventouses de la taille d'un pneu de tracteur, c'est réaliste ? Un guerrier qui se mange quinze coups d'épée et qui est toujours debout, c'est réaliste ? Bon, je reprends.



Je serais prêt à entendre l'argument du gain de temps. Dans la vraie vie, c'est effectivement exact. Parce que les scènes se jouent simultanément. Mais là, à moins de jouer avec plusieurs MJ à la table, les scènes vont forcément se jouer les unes après les autres. Donc, il n'y a aucun gain de temps. Pire, si vous jouez de façon « réaliste » et que les joueurs sortent de la pièce quand leurs personnages ne sont pas en jeu, il vous faudra ensuite laborieusement vous raconter les éléments importants de chaque scène. Si vous partez en solo et que le MJ accorde à peu près autant de temps à vos scènes qu'à celle du reste du groupe, sachez que vos compagnons de jeu vont vous détester pour monopoliser la séance. Ce sera d'ailleurs bien légitime. Alors que vous vous posez simplement la question, moi, je vous déteste déjà, c'est dire. À l'inverse, si le MJ vous expédie – et certains MJ sadiques ne manqueront pas de le faire, notamment si la table est nombreuse : un ou deux joueurs écartés, c'est déjà ça de gagné et c'est moins sadique que de tuer les persos –

alors, c'est vous qui allez vous ennuyer à cent balle de l'heure. Comme vous le constatez, il n'y a pas de bonne option. C'est perdant-perdant. Alors que si le groupe reste ensemble, vous allez gagner du temps et tout le monde sera content. Et moi aussi. Et j'aime bien être content.

UN ÉCLAIREUR ZÉLÉ EST UN ÉCLAIREUR MORT

Mais la question ne se limite pas à cet aspect-là. Plus grave, il peut toujours y avoir des surprises pendant ces satanés moments de séparation des PJ. Comment savoir que ce paisible retraité de l'éducation nationale à qui vous avez quelques questions à poser dans sa villa de banlieue n'est pas en fait le *serial killer* de l'histoire. Et comme, en plus, ses petits neveux rugbyman consanguins sont passés prendre le café sur la terrasse, la situation est plus tendue que ma ➔

DÈS QU'UN PLAN COMMENCE PAR ÉVOQUER LA POSSIBLE SÉPARATION DU GROUPE, MÊME S'IL EST LOGIQUE, BRILLANT, GÉNIAL... VOUS POUVEZ PASSER AU SUIVANT.

sous-ventrière après un repas chez maman. Si un ou deux membres du groupe de PJ se retrouvent au mauvais endroit au mauvais moment dans une scène centrale du scénario, ils sont foutus puisque la scène a été pensée pour le groupe entier. Un MJ sympa pourrait s'adapter et vous sauver la mise, mais sachez que j'en connais quelques-uns qui ne manqueront pas d'appuyer là où ça fait mal. Et vous ne pourrez plus venir vous plaindre que je ne vous ai pas prévenus.

Deuxième exemple, dérivé du même principe. L'éclaireur, le mec discret. A D&D, par exemple, ou dans tous ses dérivés, le jeu est effectivement conçu pour qu'un personnage ouvre la marche. La question de l'ordre de marche est en effet souvent cruciale à bien des tables. Le « *Qui passe devant ?* » amène parfois des débats enflammés où les couards trouveront toujours un argument pour envoyer votre noble paladin au casse-pipe. Historiquement, il s'agit de la tâche du Voleur ou de tout autre personnage dont les compétences de discrétion et d'observation sont au-dessus de la moyenne. Combien de personnages, à D&D ou tout autre jeu dans le même esprit ai-je vu se faire dessouder pour être allés trop loin ! Aller jeter un coup d'œil, oui, mais partir en éclaireur – donc se séparer du groupe – jamais !



LA PHRASE DE TROP

On oublie très souvent qu'une petite phrase anodine du type « *Je prends trois cent mètres d'avance* » ou « *Laissez-moi deux minutes d'avance* », lâchée dans un contexte de jeu calme – entendez « pas à un moment où on joue action par action » – vous sera fatal une fois le danger rencontré. Deux minutes, dans la plupart des jeux où un round correspond à dix secondes, c'est donc douze rounds. Trois fois le temps qu'il faut à des orcs noirs pour se faire un collier avec votre intestin grêle de ranger niveau 3. Trois cent mètres, quand votre perso en parcourt trente au maximum par round, même punition.

J'applique une règle simple. Évaluez combien de rounds de combat votre personnage peut tenir seul face l'ennemi que vous soupçonnez de vivre dans le coin. Disons six rounds. Divisez ce chiffre par deux ou trois selon le niveau de prudence que vous souhaitez respecter. Disons donc deux. Prenez donc deux rounds de déplacement d'avance sur le reste du groupe, mais pas plus. Au-delà, s'il se passe quoi que ce soit – et il se passe toujours quelque chose, on est là pour ça – vous mettez votre personnage inutilement en péril. Et même super équipé, invisible, silencieux, immatériel, bref, ce que vous voulez, il y a un risque. Déjà, si vous êtes très fort, il y a une forte probabilité que vos adversaires le soient aussi. Donc tout s'équilibre. Ensuite, il s'agit d'un jeu. Donc il y a bien souvent des jets des deux côtés de la barrière. Et un jet critique, réussite ou échec, est si vite arrivé...

ATTENTION AU POSITIONNEMENT DE COMBAT

Dans le même esprit, au moment du combat, attention au positionnement de votre personnage, notamment

pour les débutants si vous jouez sur un tableau blanc avec des figurines, configuration de jeu où la moindre erreur est sanctionnée par un aller simple au cimetière des PJ. Un groupe d'aventuriers, ce n'est pas une tortue romaine mais, quand les choses tournent mal - notamment sur des phases de repli ou quand les PJ sont pris au dépourvu - la survie de votre perso tient parfois à un déplacement ou à un oubli de déplacement. Dans un combat mal engagé, un personnage isolé voit ses chances de survie baisser à la vitesse de la cote de popularité de notre président. Le fait d'être côte à côte avec vos alliés vous garantit assistance, soin, protection. Rappelez-vous, le loup solitaire n'est pas grand-chose sans la meute. Même si c'est classe. Pour les personnages plus faibles - magiciens, voleurs et autres praticiens de l'amour tarifé - il s'agit d'une évidence, mais le conseil vaut aussi pour le plus balèzes des combattants.

Dernier exemple et dernière recommandation. Après, je vous laisse à vos mauvaises idées. Après tout, vous faites ce que vous voulez. Parfois, je le concède, la situation exige une séparation. Par exemple, vos personnages ont localisé le repaire du suspect et vous vous préparez à intervenir. Vous êtes des malins, aussi vous proposez qu'un des PJ passe derrière pour éviter toute fuite du vilain. Pourquoi pas, mais avec la même restriction que pour l'exemple de l'éclaireur. S'il s'agit d'une petite maison, pas de souci. Si le bâtiment est grand au point qu'un ou deux PJ sont à plus de trois ou quatre rounds des autres, pas question. Tant pis. Trop dangereux, surtout s'il s'agit du grand méchant de l'histoire (donc du boss de fin de niveau).

UTILISEZ DES PNJ

Il reste une solution. Utilisez des PNJ. Dans certains groupes de jeu, ce n'est pas si fréquent, il faut aussi

que votre MJ s'adapte et improvise parfois s'il n'en n'a pas l'habitude, mais c'est une solution, sinon réaliste, du moins vraisemblable. Vos personnages ont forcément des contacts, du charisme ou de l'argent. Ils peuvent engager ou mobiliser des PNJ pour jouer le rôle de la tenaille. Évidemment, ce ne sont pas eux qui interpellent le méchant à la place de vos PJ. Mais, seuls, un ou deux personnages n'y seraient probablement pas parvenus non plus. Ainsi, vous serez toutefois assurés d'être mis au courant en cas de fuite et vous aurez une piste solide pour le traquer à nouveau. Globalement, le recours ainsi à des PNJ pour des tâches que le groupe souhaite déléguer est une excellente option en cas d'envie de séparation. Et puis, s'il arrive une bricole à vos aides-de-camp, vous saurez ainsi qu'il se passe quelque chose.

Bien entendu, le MJ aura parfois aussi envie de séparer le groupe. Mais ça, c'est son problème. Laissez-le faire s'il le désire. Mais croyez-moi bien, cela ne cache jamais de nobles intentions. Pour vous en convaincre, je vous laisse lire la rubrique MJ Only de ce *Casus* page 204 (je vous donne l'autorisation, même si vous n'êtes pas MJ. Pour cette fois seulement. On ne dira rien. Mais oui, ça reste entre nous. Non, ce n'est rien. Non, vous êtes fous, arrêtez...) Constatez par vous-mêmes les saloperies que vous prépare l'enfoiré caché derrière son écran en cassant votre groupe. Normalement, si vous avez deux doigts de jugeote, ça devrait cimenter chez vous l'envie de rester groupés.

Maintenant je ne peux plus rien pour vous...

Tête Brûlée
Crapous Didier Guiserix

DOUZE ROUNDS,
C'EST TROIS
FOIS LE TEMPS
QU'IL FAUT À
DES ORCS NOIRS
POUR SE FAIRE
UN COLLIER
AVEC VOTRE
INTESTIN GRÊLE
DE RANGER
NIVEAU 3.

JRTM

Au pays de Bilbo

Avant le tolkienien Anneau Unique, avant l'opportuniste Le Seigneur des Anneaux – le JdR, avant l'amateur Tiers Age et avant l'inexistant Lord of the Rings Adventure Game, les rôlistes ont pu arpenter l'univers de JRR Tolkien grâce au légendaire Jeu de Rôle des Terres du Milieu, JRTM pour les intimes.

Si *Le Seigneur des Anneaux* n'est bien connu du grand public que depuis les films de Peter Jackson, qui ont favorisé la commercialisation des deux derniers JdR en date relatifs à cet univers, sans parler d'une pléthore de jeux de plateau et de cartes, l'œuvre de Tolkien est un classique de la littérature de *fantasy* depuis plusieurs décennies. À tel point qu'il a servi d'inspiration à *Donjons & Dragons*, à *Warhammer* et à d'autres jeux dans lesquels on retrouve hobbits, elfes, nains et trolls, quoique dans des versions quelque peu différentes et plus stéréotypées.

Le petit frère de Rolemaster

Au début des années 80, la société américaine ICE obtient la licence pour exploiter l'univers du *Seigneur des Anneaux* en jeu de rôle. Ainsi, en 1982-1983 apparaissent timidement quelques suppléments de JdR proposant de jouer sur la Terre du Milieu*, quel que soit le système de règles choisi, mais en mettant quand même en avant le système « maison », le légendaire *Rolemaster*, un jeu réputé pour sa lourdeur et sa fiche de personnage relevant de la feuille d'impôt. En 1984, ICE édite finalement une version allégée du système, dédiée spécifiquement à l'univers de JRR Tolkien : *Middle-Earth Roleplaying* (MERP), qui sort deux ans plus tard en France sous le titre *Jeu de Rôles des Terres du Milieu* (JRTM).

Si JRTM est une version simplifiée de *Rolemaster*, il en garde toute l'essence, à savoir une liste de compétences dont on calcule le score en fonction de bonus déterminés à partir des caractéristiques, et que l'on utilise durant les parties en ajoutant le score de la compétence (souvent compris entre 10 et 100 mais pouvant être supérieur !) au résultat d'un D100 qui a la particularité d'être « sans limite » (c'est-à-dire que sur un résultat naturel de 95 à 100 au dé, on le relance et on ajoute le résultat ; inversement, un résultat naturel de 06 entraîne un nouveau lancer dont on va déduire le résultat du total obtenu). Vous êtes toujours là ?

Autant dire qu'il faut être bon en calcul mental, et qu'une séquence de combat dure facilement une paire d'heures, d'autant plus que pour connaître le résultat d'une action, il faut reporter le résultat obtenu sur le jet de compétence dans une table appropriée (table des manœuvres et mouvements, des armes tranchantes, des projectiles...). Un score particulièrement élevé peut donner lieu à un coup critique, dont il existe plusieurs niveaux de gravité (de A à E), que l'on détermine par un nouveau jet de dé sur une nouvelle table, celle des coups critiques adaptée (manœuvre et mouvement, armes tranchantes...). Évidemment, sur un mauvais résultat, on obtient un échec critique qui donne lieu à... Vous m'avez compris, JRTM est un jeu où l'on passe





Ci-contre : la boîte de base en version française.

beaucoup de temps à faire du calcul mental et à feuilleter les nombreuses tables de résultat. Fort logiquement, cet aspect du système a calmé les ardeurs de beaucoup de joueurs. C'est bien dommage, car avec un peu de pratique, on s'y fait très bien !

Les ouvrages de base

JRTM a fait l'objet de deux éditions, qui ont toutes deux été traduites par *Hexagonal*. La première, en 1986, prenait la forme d'une boîte et contenait le livre des règles, un livret d'introduction et un autre de plans et des pions en carton à découper. La seconde édition (1994 pour la VO, 1995 pour la VF) n'apporte pas grand-chose sinon une évolution graphique, la VF adoptant un style très kitsch préfigurant les ouvrages de *D&D3*.

De façon fort surprenante, alors que la Terre du Milieu est un univers que Tolkien a longuement décrit au fil de nombreux ouvrages, JRTM n'en contient que fort peu d'éléments. On n'y trouve en fait que les descriptions des différents peuples et races qui peuvent être joués ; et le chapitre sur la magie évoque le Chant des Valar et explique vaguement qui sont Eru et ses enfants (et encore, de façon assez simpliste !) pour définir les deux types de magie qui existent, l'Essence et la Théurgie. Ceux-ci viennent cependant tout droit de *Rolemaster* et se déclinent en liste de sorts qui peuvent surprendre les fans du *SdA*, pour lequel il n'y a guère que les Istari qui fassent usage, très rarement, de sortilèges vraiment visibles. La Terre du Milieu est un monde empreint de magie, mais le système →



de magie de *Rolemaster*, très *high fantasy*, n'a malheureusement pas été un choix pertinent pour JRTM.

Toujours est-il qu'en dehors de ces deux références, la Terre du Milieu n'est pas décrite dans JRTM. Peut-être est-ce dû au fait qu'*ICE* a préalablement publié des ouvrages consacrés à cet univers :

- Une carte sous forme de poster (en VO comme en VF) reprend celle de Tolkien, mais en ajoutant largement des créations internes.
- Le **Campaign and Adventure Guidebook**, qui résume en une trentaine de page l'histoire, la géographie et l'évolution du monde de Tolkien. Sa réédition, sous le titre **Campaign Guide** (1993), est finalement traduite en français en 1998 sous le titre **Guide des Terres du Milieu**, peu avant que la gamme ne s'arrête.
- L'**Adventure Guidebook II**, publié en 1989, est en fait un mini-dictionnaire de langues elfiques plutôt sympathique. Il contient également une très jolie carte de la Terre du Milieu.

À la sortie de la seconde édition, la carte est complétée par un **Northwestern Middle-Earth map set** qui reprend dans un ouvrage des morceaux issus des cartes détaillées présentes dans les différents suppléments.

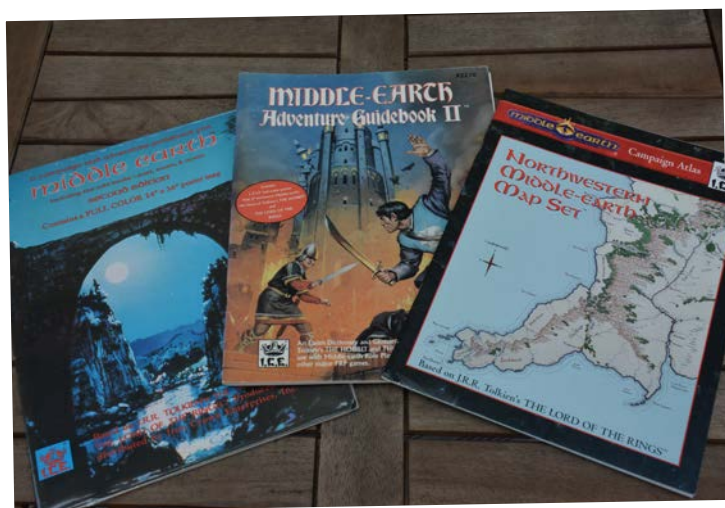
Le dernier ouvrage de base est l'écran, justement intitulé **Combat Screen** en VO puisqu'il contient essentiellement les tables nécessaires pour résoudre les combats. Indispensable, certes, mais sa première édition VF est probablement l'un des écrans les plus laids jamais réalisés !

Les indispensables

À l'exception de *Hands of the healer*, publié tardivement (1997), JRTM n'a pas connu de supplément technique. Ceux qui souhaitent un jeu plus complet du point de vue des règles sont encouragés à se tourner vers *Rolemaster*. La grande force de JRTM réside dans sa gamme de suppléments de contexte et de modules d'aventure : plus de quatre-vingt ouvrages en VO, y compris les éditions augmentées de certains d'entre eux, dédiés à la description des lieux clés de la Terre du Milieu et aux aventures que l'on peut y vivre. En France, *Hexagonal* n'a pas pu suivre le rythme de parution et n'a traduit que vingt de ces suppléments.

Les suppléments indispensables font partie de ceux consacrés à la description d'une région, qu'ils abordent systématiquement sous les angles de l'histoire, de la géographie, de la faune, de la flore, des personnages et des lieux importants.

• **Angmar, Rangers du Nord** et **Le Royaume Perdu de Cardolan** forment un triptyque qui permet de faire jouer de nombreuses aventures dans un cadre relativement peu



exploité par JRR Tolkien : le quart nord-ouest de la Terre du Milieu, l'Arnor. À l'époque, *ICE* a fait un véritable choix éditorial en développant notamment cette région, associée à la période de 1640 TA, durant laquelle le royaume dundadan du Nord est déclinant et sous la menace du Roi-sorcier d'Angmar. *ICE* a estimé qu'il y avait là un potentiel d'aventures à développer, même si cela se passe plus de 1000 ans avant les événements du Seigneur des Anneaux. Et il est vrai que la maison d'édition américaine a su développer à merveille cette partie de la Terre du Milieu à partir des quelques éléments disséminés par Tolkien à son sujet. Pour ceux que la VO ne rebute pas, je recommande ***Empire of the Witch-king***, qui reprend les textes d'Angmar tout en les complétant largement (le nombre de pages est presque multiplié par quatre !). De la même façon, deux ouvrages reprennent et développent tout ce qui concerne les royaumes dundadan du nord : ***Arnor : the Land*** et ***Arnor : the People***. Nettement plus dispensable, ***La Comté*** complète néanmoins les ouvrages précédents ; à réserver aux collectionneurs complétistes !

- ***Les Cavaliers du Rohan***, ***Les Ents de Fangorn*** et ***Isengard et le Gondor du Nord*** forment un autre triptyque utile pour jouer dans un secteur beaucoup mieux connu des lecteurs du *Seigneur des Anneaux*. Ces ouvrages sont complétés par les plus récents ***Southern Gondor : the Land*** et ***Southern Gondor : the People***, deux pavés consacrés aux terres situées entre l'Ered Nimrais et l'océan. Extrêmement riches, ces



deux livres vont largement au-delà de ce qu'a écrit Tolkien et n'entrent pas forcément dans l'orthodoxie du maître. Mais, dans le cadre du jeu, il y a là matière à exploiter.

Les utiles

Certains suppléments auraient pu faire partie des indispensables, mais la qualité de leur contenu fait qu'ils sont plus ou moins utiles selon vos besoins. Par ailleurs, il y a de nombreux suppléments de bonne qualité, qui ont souvent traités à des lieux spécifiques (cités, forteresses...), qui peuvent vous apporter beaucoup si tant est que →





vos intrigues s'y déroulent. Parmi ceux-ci, je mettrais plus particulièrement en avant les ouvrages suivants :

- **Mirkwood** est un supplément non traduit en VF. Cela peut paraître surprenant lorsqu'on considère aujourd'hui qu'il s'agit de la première

région développée dans le cadre de *L'Anneau unique*. Dans le supplément d'*ICE* figurent de nombreux plans - la spécialité maison - des différents hauts lieux de la forêt noire, mais aussi l'histoire de la région, des créatures... Utile, même si les ouvrages publiés cette année par *Cubicle 7* et *Edge* sont plus « tolkieniens ».

• **Lorien** n'est pas vraiment exploitable en jeu : une

moitié décrit en fait Ost-in-Edhil, avec de nombreux plans à l'appui, ce qui n'a pas vraiment d'intérêt. En revanche, on trouve dans ce supplément des informations intéressantes sur les peuples elfes, qui complètent largement ce qui est dit à leur sujet dans le livre de base.

- **Moria** s'inscrit dans la même veine : les nombreux plans et descriptions non exhaustives de la cité naine forment un donjon plutôt ennuyeux, mais les informations sur les nains et les données géographiques et historiques en font un bon complément au livre de base.
- **The Northern Waste** est une curiosité. Pour ceux qui ont envie d'explorer le nord du nord, et qui ne sont pas contre le fait de sortir de l'univers décrit par Tolkien, ce supplément décrit la baie glacée de Forochel et les terres qui se situent au-delà, plus au nord. Ce supplément permet de compléter la description du nord-ouest de la Terre du Milieu et pourra servir dans le cadre d'une grosse campagne s'y déroulant.
- **Minas Tirith** et **Lake town** sont deux gros suppléments qui décrivent avec force détails (y compris de nombreux plans) les habitations et habitants de ces deux cités, sans oublier les chapitres que l'on retrouve dans tous les autres suppléments sur la faune, la flore, l'histoire, etc.
- **Creatures of Middle-Earth** est le bestiaire de *JRTM*. Toujours utile !

À signaler

Si *JRTM* se distingue par un grand nombre de suppléments de background, j'ai toujours été étonné par le nombre peu important de bons scénarios proposés. Certes, la plupart des livres de la gamme contiennent des synopsis, voire de petits scénarios, mais les modules ou recueils de scénarios



sont peu nombreux et aucun n'est vraiment intéressant, à l'exception d'un ouvrage tardif dans la gamme, **Palantir Quest** (1994), une campagne se déroulant au début du Quatrième Âge dans laquelle le roi Aragorn envoie les PJ à la recherche d'un Palantir perdu en 1775 TA lors du naufrage du roi Arvedui. Cette quête les entraîne dans la lointaine Baie de Forochel...

Enfin, les ouvrages suivants sont à signaler :

- **Les Voleurs de Tharbad** est un module d'aventures centrées autour de la ville de Tharbad, vaguement évoquée dans le *Seigneur des Anneaux*. Si les scénarios sont anecdotiques (cf. ci-dessus), la ville est bien détaillée et peut constituer un point de passage intéressant pour les PJ dans le cadre d'une campagne.
- **Lords of Middle-Earth** est une série de trois ouvrages cataloguant les plus grands personnages ayant vécu au cours des trois Âges du Monde, depuis les Valar jusqu'aux hommes, le tout accompagné de leurs caractéristiques, comme c'était la mode à l'époque. Qui n'a jamais rêvé d'affronter Sauron et de lui défoncer sa tronche ? Mouaif... En VF, *Vaiaro-Maiar* correspond à la réédition américaine de la moitié du premier volume.
- **Angus McBride's Characters of Middle-Earth** est un recueil des magnifiques couvertures réalisées par McBride, accompagnées des textes de Tolkien qui les ont inspirées et des caractéristiques (dispensables !) des personnages concernés.

Le mot de la fin

Après avoir lu *Le Seigneur des Anneaux*, en 1986, j'ai été heureux de découvrir qu'il existait alors un JdR se déroulant dans l'univers du roman. Je me souviens des remarques de certains

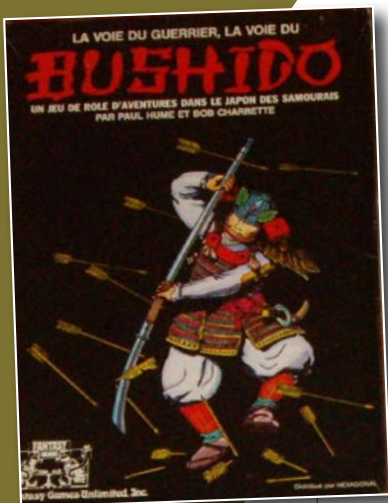


de mes amis sur l'aspect « comptable » du jeu, ce qui ne nous a pas empêchés de passer des heures inoubliables à parcourir la Terre du Milieu. Durant 15 ans, JRTM a été LE jeu permettant de jouer dans l'univers de Tolkien, développant une très belle gamme. Même si la temporalité n'est pas la même et que l'esprit est plus « donjonesque » que « tolkienien », ces suppléments gardent leur intérêt aujourd'hui face à un *Anneau unique* qui demande encore à s'étoffer côté univers.

Marc Sautriot

* À l'époque du JRTM, la traduction française parlait de « Terres du Milieu », au pluriel donc. Il y a une quinzaine d'années, j'ai écrit un article dans le fanzine *Terres de Brumes*, militant pour l'utilisation du terme au singulier, « la Terre du Milieu ». Depuis, celui-ci semble s'être imposé ; je l'emploierai donc dans cet article, sauf dans le titre du jeu bien entendu.





ARCHÉO-RÔLISME

BUSHIDO

Enfin du dépaysement !

1978. Depuis quatre ans, l'Europe médiévale s'impose comme référence absolue pour vire des aventures héroïques. Bob Charrette et Paul Hume offrent alors le premier jeu de rôle dédié à l'Empire du Soleil Levant. De quoi ravir toute une génération de fans d'Akira Kurosawa !

Bushido présente un univers médiéval oriental proche de celui d'un des films les plus célèbres de tous les temps. Au travers des six classes proposées, le jeu couvre toutes les possibilités d'aventures dans un tel univers, de l'enquête à la diplomatie en passant par la classique exploration de « donjon », transformée pour l'occasion en maison aux cloisons de papier. En effet, l'empreinte *D&D* est logiquement très présente à cette époque de naissance du JdR et le jeu a du mal à s'en détacher. Hop, dans la DeLorean, direction les années 70.

Un Japon fantasmé

Bushido prend vie dans un archipel imaginaire, le Nippon, dont la forme et la topologie ne sont pas sans rappeler un lieu bien connu des fans de manga. En plaçant leur jeu dans un univers dont la géographie et l'histoire s'inspirent fortement du notre, les auteurs proposent une base dans laquelle les joueurs retrouvent des repères concrets (le Japon médiéval) et permettent en même temps une certaine liberté d'interprétation fantastique de l'univers (à une période où *Donj'* orientait fortement les joueurs vers la fantasy).

Il faut dire qu'à la fin des années 70, le Japon n'était pas le lieu à la mode

qu'il est de nos jours, et les moyens de documentation étaient loin d'être aussi accessibles (merci internet). Et puis, ne nous le voilons pas non plus la face, les joueurs et les MJ de cette époque se moquaient bien de la réalité historique. La liberté primait avant tout. Ainsi, les anachronismes côtoyaient les inventions d'un Japon fantasmé sans déranger personne. Nous voulions jouer, nous amuser, éviter de trop se prendre la tête sur le nom de l'empereur au pouvoir ou de savoir si le *Daisho* existait déjà ou si le *shogunat* d'Ashikaga avait maintenu le *bakufu* de Kamakura à l'époque des personnages (j'ai vraiment écrit ça ?) D'ailleurs, le jeu se transformait souvent en du médiéval fantastique à la sauce orientale, un *Oriental Adventures (AD&D, 1985)* avant l'heure. On peut d'ailleurs s'interroger sur l'influence qu'a eue *Bushido* sur la sortie de ce supplément.

En définitive, même si un travail est nécessaire pour coller à l'air de notre temps, où l'on cherche à être le plus proche possible de la réalité, *Bushido* reste pertinent au niveau de l'ambiance japonaise. Le Nippon n'est toutefois décrit que très généralement, donnant juste quelques repères religieux et sociaux, avec une part de fantastique incontournable pour attirer le chaland. On ne se détache pas non plus des classiques : niveaux, classes et compétences. Néanmoins,

C'est qui le premier ?

Malgré les nombreuses sources du web mentionnant la sortie de *Bushido* en 1979 ou 1980, ce dernier fut publié par Tyr Games dès 1978 et est, de fait, antérieur à la sortie de *Land of the Rising Sun* (chez FGU). La faute à qui ? Sûrement à l'incroyable rareté de la première version, dissimulant ainsi aux premières sources une date exacte. Il est temps que de rendre à Akihito ce qui appartient à Akihito.



Transition copy

Anecdote pour collectionneur, le JdR *Aftermath* fut d'abord publié par *Phoenix Games* et les premières boîtes étaient ornées de leur logo. *FGU* récupéra le stock et continua à diffuser des boîtes avec ce logo avant de refaire une nouvelle impression.

Toutefois, pour éviter que l'on pense que *Phoenix Games* continuait leur activité, *FGU* colla un sticker avec leur logo par-dessus le logo *PG*. Cette version est extrêmement rare.

Bushido les traite dans une approche particulièrement novatrice.

Un peu de Game design

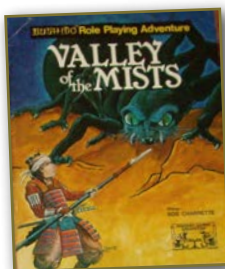
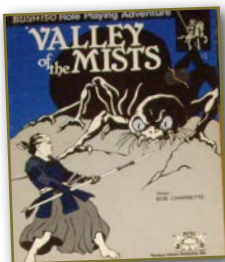
Pour un lecteur plus habitué aux jeux modernes, le système de *Bushido* rebute d'abord par sa taille, puis par une présentation austère couplée à une organisation du texte tout sauf intuitive ainsi que certaines complexités très dispensables (aptitudes secondaires, exceptions multiples, etc.). Pourtant, il se révèle aussi plein de trouvailles et d'excellentes idées pour quiconque l'apprivoise et, au final, est bien plus riche que la plupart de ses contemporains.

Ainsi, il fait partie de ces jeux qui n'ont jamais voulu choisir entre un système à classes et un système à compétences et, au final, a pris le meilleur des deux.

Vingt-cinq ans avant l'*Épique 6*, un PJ ne progresse que sur six niveaux, mais peut développer ses compétences de façon indépendante. Un Ninja niveau 6 sera plus résistant, plus efficace et connaîtra mieux les spécificités de sa classe qu'un Ninja niveau 1, mais rien n'empêche ce dernier d'être un maître du sabre ou du pinceau et de surpasser le précédent. Cette simple idée, couplée avec le fait d'avoir des niveaux basés sur l'expérience ET sur l'honneur (un PJ en disgrâce peut en perdre assez pour que son niveau baisse, mais n'en reste pas moins compétent), le tout avec des paliers faisant du sens, suffit à donner une réelle personnalité au jeu.

Celle-ci est renforcée par l'importance de la caste et des classes qui, si elles sembleront étranges à des spécialistes de l'histoire japonaise, sont néanmoins particulièrement typées : *Bushi* →





(guerrier japonais classique), *Budoka* (artiste martial), *Gakusho* (religieux), *Shugenja* (sorcier), *Ninja* et *Yakuza*. Toutes sont définies par un dé de vie par niveau, des pouvoirs de *ki* qui permettent de se dépasser et par deux listes de compétences : celles disponibles à la création et celles auxquelles la classe apporte un bonus.

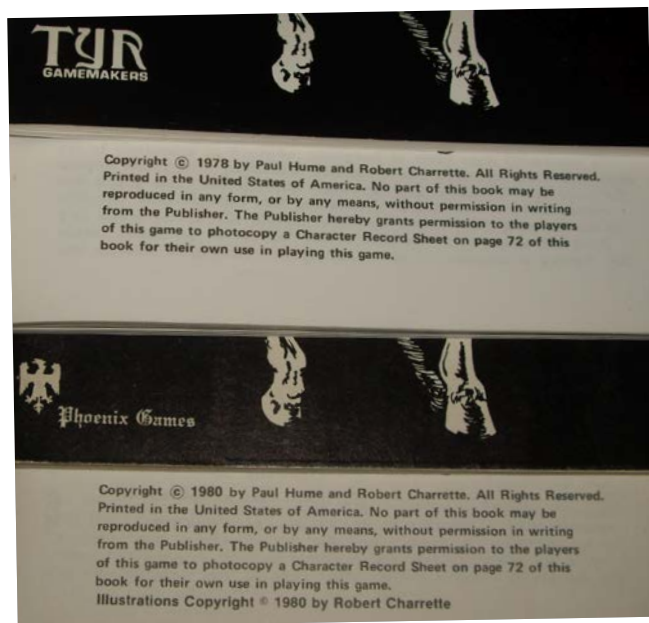
Même si elle passe dans les deux cas par une double comptabilité manquant d'élégance, la mécanique de base est extrêmement simple et vaut aussi bien pour les tests de caractéristique que de compétence : on jette un D20 et on doit faire moins qu'un seuil calculé en fonction du score dans le trait concerné (noté sur la feuille de personnage pour éviter de ralentir l'action). S'il s'agit d'une caractéristique ou d'une compétence correspondant à la classe de son personnage, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau. S'il est nécessaire de qualifier la réussite, on se sert alors de la marge obtenue.

Des idées bien pensées

À la fois par ses innovations techniques et son exotisme, *Bushido* a apporté une nouvelle façon de jouer et un vent de fraîcheur. Paradoxalement, s'il s'est surtout imposé grâce à son univers japonisant, celui-ci, très peu décrit, fait plutôt pâle figure aujourd'hui. Mais il faut sans doute se rappeler que le jeu date d'avant la diffusion de *Shōgun* aux États-Unis et de la vague d'orientalisme qu'elle a créée. Les auteurs n'ont sans doute pas osé noyer les lecteurs sous un trop-plein d'informations à propos d'une culture qui était encore très peu connue.

Pourtant, ce ne sont pas les idées qui manquent pour faire couleur locale. Généralement, celles qui se font par l'emploi de termes japonais ou par des conseils sont un peu maladroites, alors que celles qui passent par le *gameplay* sont diablement efficaces. Ainsi, l'importance de la caste dans la création de personnages et la limitation à six niveaux renforcent énormément le côté hiérarchique de la société japonaise. La prise en compte de l'honneur pour gagner des niveaux est aussi une vraie innovation qui a eu un impact concret sur tout un genre. On trouve également plein d'autres petites choses plus discrètes et pas moins intéressantes : règles de réincarnation, prix payés en fonction de sa caste, règles de combat de masse, système de magie se payant le luxe de résoudre nombre de problèmes avec lesquels d'autres jeux auront bien du mal à se dépêtrer pendant encore longtemps, etc. Bref, ce n'est sans doute pas un hasard si *Bushido* a eu une telle influence sur tous ses successeurs...

De la même façon, en déconnectant les compétences des niveaux, le jeu met l'accent sur la notion de temps qui passe (les semaines d'entraînement, au point que le verso de la feuille de personnage est occupé par un immense calendrier), d'apprentissage, de création de ses propres tech-



niques ou sorts et, au final, sur la gestion d'un fief, d'un temple ou d'une école, fut-elle mystique ou d'arts martiaux. Là encore, ceci fonctionne à merveille avec le faible nombre de niveaux possibles.

Pour finir, même si le jeu connaît certaines lourdeurs et imprécisions qui peuvent agacer et si les combats s'éternisent du fait d'armes relativement peu mortelles, sa première qualité, sans doute passée inaperçue, est son équilibre. Et donc la richesse que ce dernier autorise. Se consacrer à n'importe quelle compétence indépendamment de sa classe permet de voir les personnages évoluer comme on le souhaite et de faire que tous les choix soient viables et intéressants. Il n'y a pas de classe inutile ni d'opposition forcément gagnée ou perdue d'avance. Ni de rivalité entre magiciens et guerriers. Et encore aujourd'hui, cela reste quelque chose d'extrêmement rare. Même dans un jeu technique.

Un manque de suivi

La première version de *Tyr Games* (1978) comprend deux livrets A5 avec une feuille d'errata et une de personnage, le tout dans le célèbre sachet plastique zippé. Deux ans plus tard, en 1980, *Phoenix Games* (PG) ressort exactement les mêmes livrets, accolant leur logo sans rien changer d'autre que la date du copyright.

L'année suivante, *Fantasy Games Unlimited* sort une boîte contenant les deux livrets en format A4. FGU ajoute une carte du Nippon et un écran/fiche de référence avec des tables recto-verso. Pour éviter de perdre les droits, FGU sort une version livre compilant les deux ouvrages dans le courant des années 1990.

Du côté de l'hexagone, *Bushido* a connu deux versions identiques en tout point, si ce n'est la boîte : une boîte mince en carton fin, puis une boîte en carton rigide et plus épaisse.

Le reste du matériel se compte sur les doigts de la main :

- Un **GameMaster's Screen** (1980, *Phoenix Games*) : Des tables au recto et au verso, très dispensable si vous avez la boîte FGU.
- **Valley of the Mist** (1982, FGU), avec deux versions ne se différenciant que par la couverture (monochrome logo PG en plus et couleur). Cette aventure en trois scénarios envoie le groupe découvrir ce qui se cache au fond d'une vallée recouverte d'une énigmatique brume. Entre enjeux politiques et ambiance fantastique, ce scénario offre une belle initiation à *Bushido*, même si l'on sent que les auteurs ont du mal à se défaire des classiques explorations de « donjon »...
- **Takishido's Debt** (1983, *Games of Liverpool*). Cette mini-aventure propose une mission d'infiltration visant à remplacer la fille du *daimyo* local, retenue prisonnière par l'homologue voisin après des négociations ayant pourtant abouties. Le groupe va devoir pénétrer dans sa forteresse, localiser la jeune demoiselle et l'échanger par une autre jeune fille (volontaire celle-là). Ça pue le coup-fourré et les revirements de situation... et c'est tout à fait le cas !
- **Shadows over Nippon** (1984, FGU). Ne vous précipitez pas sur le net, je préfère vous le dire, elle n'a jamais été publiée...

En 1999, une nouvelle édition devait voir le jour sous la plume de Mark Arsenault (*Gold Rush Games*), mais les problèmes de droits transformèrent le projet en un autre JdR, *Sengoku*. Alors pourquoi ne pas rêver d'une nouvelle édition maintenant ? Après tout, *Bushido* reste une référence presque quarante ans après. Peu de jeux peuvent s'en vanter.

Géraud « myvyrrian » G.
et Jérôme « Brand » Larré



Le coin de l'antiquaire

Hormis l'écran de *Phoenix Games* qui se vend une quarantaine de dollars, les autres livres en VO sont disponibles à des prix corrects (moins de 10 € pour *Valley* et 15-20 € pour *Takishido*). En français, vous risquez d'avoir du mal à trouver la version boîte fine, même s'il n'y a pas de différence de prix lors des ventes (une trentaine d'euros pour une boîte en excellent état). La version livre de FGU est encore disponible sur leur site.



DIDIER GUISERIX RACONTE...

Quand un fait divers est utilisé par la télé pour tuer le JdR !

Il y a vingt ans, le numéro 82 de Casus Belli s'ouvrait sur un article écrit par Didier Guiserix et Franck Stora, décryptant un événement qui affectera profondément le paysage rôlistique. La télévision, à travers l'émission de Jacques Pradel Témoin n° 1 (sur TF1), avait désigné le jeu de rôle comme le principal responsable du suicide d'un adolescent. 20 ans après, Didier Guiserix nous livre son témoignage sur toute l'affaire, dont le point culminant sera l'émission truquée de Mirelle Dumas.

Le jeu de rôle mis en cause !



Ci-dessus, l'article du numéro 82 de *Casus* parlant de l'affaire. Ci-dessous, un article publié par la presse locale après l'émission *Témoin n°1*.

Casus Belli : Bonjour Didier ! Peux-tu nous rappeler le contexte de cette émission de Jacques Pradel Témoin n°1, diffusée en mai 1994 sur TF1 ?

Didier Guiserix : Cela faisait quelques temps que des lecteurs commençaient à nous dire qu'il y avait une histoire qui paraissait dans la presse écrite et qui concernait le JdR. Mais pour reprendre le contexte d'avant la diffusion de l'émission, il faut savoir que les parents, M. et Mme Maltese n'acceptaient pas les explications officielles du suicide de leur fils Christophe. Ce qui leur a mis la puce à l'oreille, c'est que même leur avocat n'arrivait pas à récupérer les effets personnels de leur fils qui était en internat. Ils se sont dit qu'il y avait là quelque chose que l'administration ne voulait pas révéler. D'autant que j'ai su après, quand on a vraiment discuté avec les parents, que l'enquêteur en question n'était pas du tout l'enquêteur théoriquement concerné par les faits de suicide dans la région. De

plus, il semblait être une relation personnelle du chef d'établissement. Pour les parents, cette conjonction d'éléments sentait le coup fourré.

CB : Vous avez parlé aux parents ? À quel moment ? Après la publication de votre article ?

DG : En fait, on a eu plusieurs fois contact avec les parents. On les a eus au début de l'affaire. Leur démarche, à ce moment là, c'est que puisqu'ils ont l'impression que les autorités du coin leur cachent quelque chose, ils ont décidé d'utiliser les médias pour faire parler de la mort de leur fils, de manière à savoir ce qui lui est réellement arrivé. Quoi qu'il lui soit arrivé, ils veulent savoir la vérité, avec confiance.

À ce moment-là, ils n'ont pas encore récupéré les affaires de leur fils. Comme ils savaient qu'il jouait au JdR à l'internat, ils pensent à n'importe quoi ! À un prof qui joue un peu les gourous, par exemple... Ils ne savent pas avec qui il joue, dans quel contexte. Ils connaissent bien un ou deux copains qui jouaient avec Christophe mais, à ce moment là, les parents des copains interdisent à leurs enfants de parler aux parents Maltese. Il y a une espèce de parano ambiante qui est créée par l'omertà globale. Cette parano se comprend de la part de ces parents mais aussi, après coup, de la part du chef d'établissement, puisqu'officieusement - et on en a discuté avec des enseignants de la région beaucoup plus tard - il y a eu effectivement à cette époque une vague de déprime qui a affecté les établissements scolaires. Il faut savoir qu'il y a toujours des suicides chez les adoles-



cents. Et avant les événements dont on parle, il y a eu une vague de suicides chez les ados d'internat du coin et, du coup, il y a peut-être une consigne ou au moins un non-dit de la part des institutions, qui vise à minimiser ou cacher les affaires de ce type. En somme, tout un engrenage expliquant pourquoi les parents n'ont pas d'information se met en place.

Les parents, donc, font jouer en premier lieu la presse écrite locale. Très vite, les chasseurs de sujet des émissions de télé repèrent l'affaire. L'équipe de Pradel y voit du bon « miam-miam » et fait venir les parents sur le plateau pour *Témoin n°1*. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'à l'époque, même pour un « vrai » journaliste qui veut faire son boulot, sur le jeu de rôle, il n'y a rien. Le seul bouquin qui s'appelle « jeu de rôle », c'est un *Que sais-je* sur les techniques de jeu de rôle en psychothérapie, écrit par Moreno dans les années 1920 (!). Il n'y aucune trace ! Rien. Pour Pradel, rien de plus facile que de tomber dans l'amalgame, le « *Qu'est-ce que c'est que ces ados qui font de la psychothérapie à l'intérieur de l'école ?* » Ils peuvent attaquer le sujet par n'importe quel biais, personne ne va leur apporter la contradiction. Seul le fameux Docteur Abgrall, le psychothérapeute invité pour l'occasion, est là pour apporter son regard d'expert. Lui-même essaie d'avoir un avis sur le sujet parce qu'il traite trois ou quatre patients adolescents ayant des problèmes et jouant au jeu de rôle. Par ailleurs, il est connu parce qu'il lutte contre la secte de la scientologie en essayant d'aider des gens qui veulent s'en sortir. Il faut se rappeler que le docteur Abgrall est, à cette époque, un peu dans un contexte parano, puisqu'il est victime des manigances de la scientologie, qui veut le briser. Il n'est pas menacé de mort, mais il est sous pression. Il a reconnu après l'affaire qu'il n'avait pas assez de connaissances pour parler du JdR. Mais, au moment de l'émission, il s'était fait une certaine idée du JdR puisque ses

patients lui en parlent, et pense donc en savoir assez pour pouvoir en parler. En vérité, il ne connaît le JdR ludique qu'à travers des ados qui ont des problèmes psychologiques et il a donc une vision extrêmement déformée, d'autant qu'il a aussi cette vision du jeu de rôle issue de la psychothérapie. Dans le cadre d'une émission de télé, on parle de tout ça vite fait, avec tous les amalgames et raccourcis possibles.

CB : Que s'est-il passé après *Témoin n°1* ?

DG : Les émissions télé se sont enchaînées rapidement ! Ce qui a été dit dans *Témoin n°1* provoque l'intérêt et des gens de la télé recontactent les parents Maltese. Quand on les a eus la première fois pour notre enquête, ils nous ont juste décrit les circonstances qui les ont poussés à agir par voie de presse (et on ne leur a rien demandé de plus). Sauf que le temps a passé et qu'il y a eu ensuite l'émission de M6, *Zone interdite*, un reportage un peu sensationnaliste avec beaucoup d'erreurs et d'approximations, mais pas véritablement à charge contre le JdR et, pour finir, *Bas les masques*, l'émission de Mireille Dumas.

CB : Celle dont on se souvient tous !

DG : Oui. C'est celle qui a le plus marqué les gens, parce que l'émission de Pradel a, certes, montré le JdR sous un mauvais jour, mais tout le monde savait que l'émission de Pradel était larmoyante...

CB : Et puis Pradel, c'est celui qui faisait les émissions sur les Petits Gris de Roswell !

DG : Oui. En y réfléchissant, son émission correspondait bien à l'attente initiale des parents pour sortir de l'omerté. L'émission consistait souvent à retrouver des gens, recueillir des témoignages. Il était naturel que les parents aillent chez lui. Mais ce qui a porté un grand coup au JdR, c'est bien sûr l'accumulation des émissions et surtout celle →



Didier Guiserix's Digest

Doit-on encore présenter notre Didier Guiserix national ? Co-fondateur de *Casus Belli*, rédacteur en chef de notre magazine préféré pendant des années, mémoire vivante du JdR en France, inventeur de nos fidèles Crapous et auteur de nombreuses illustrations mémorables de JdR, bien sûr, ainsi que d'un livre sur le jeu de rôle !

“ Puisqu'ils ont l'impression que les autorités du coin leur cachent quelque chose, ils ont décidé d'utiliser les médias. ”



“ Les parents nous ont révélé qu'ils n'avaient jamais dit ce qui était passé pendant l'émission... ”

Ci-dessous : Jacques Pradel, l'animateur de *Témoignage n°1*.



de Mireille Dumas, qui était truquée et à charge contre notre loisir. Après cette émission terrible, on a rappelé les parents Maltese pour leur demander comment ils avaient pu dire tout ça contre le JdR, et les parents nous ont révélé qu'ils n'avaient jamais dit ce qui était passé pendant l'émission...

CB : !!!

DG : Eh oui... En fait, il semblerait que Mireille Dumas ait eu une amie dont les enfants jouaient aux jeux de rôle et qui n'aimait pas du tout ça. La présentatrice a pris la balle au bond, programmant un sujet d'émission à charge contre le JdR dans le contexte du suicide de Christophe, histoire de bien démolir. Les parents ont servi de gibier, sans aucun respect pour leur histoire. Quand, dans l'émission, on parle de la façon de jouer de Christophe, Mireille Dumas demande : « *Est-ce que vous pensez que c'est à cause du JdR ?* », au moment de l'enregistrement de l'émission, la mère répond : « *Non, pas du tout* » mais, quand elle se voit dans l'émission, le monteur a remplacé sa réponse par une image d'elle en train de hocher de la tête, comme si elle acquiesçait à la question de Mireille Dumas ! Cela nous a permis d'apprendre qu'à la télévision, il existe un beau métier qui s'appelle « monteur-truqueur ».

CB : Et la suite ?

DG : Et bien, la mère était vraiment révoltée par ce qu'on lui avait fait dire et elle s'est insurgée violemment. C'était une émission à charge, avec toute la panoplie de la désinformation. À cette époque-là, le magazine était encore dans le wargame et on avait un gros bouquin sur les méthodes de propagande des nazis et des soviétiques pendant la deuxième guerre mondiale, et on s'est « amusé », à *Casus Belli* – enfin, ça nous a fait rire jaune – à pointer toutes les recettes qu'elle avait employé pour son émission. Résultat, les deux tiers des astuces employées par la

propagande pendant la guerre ont été utilisées dans cette émission...

CB : Heureusement, vous aviez eu la chance d'avoir les retours des parents pour comprendre comment l'émission s'était réellement passée !

DG : On les a eu après, et on est revenu là-dessus dans un autre article plus tard... Mais *Casus* n'est lu que par les lecteurs de *Casus*, donc ça n'a pas pu empêcher la double réaction primaire des gens qui n'y connaissent rien, du type : « *Ouhhala, c'est dangereux, Mireille Dumas l'a dit* », ni celle des gens qui étaient responsables dans les mairies et qui nous disaient : « *Oui, nous on sait bien que ce n'est pas dangereux, que c'est sympa, mais on ne peut pas braver tous les parents de la commune, et donc désolé, mais le club ferme* ».

CB : Si j'ai bien compris, l'impact sur les clubs n'était pas encore très sensible après la diffusion de *Témoignage n°1*, mais il l'est devenu après l'émission de Mireille Dumas, c'est ça ?

DG : Pour *Témoignage n°1*, c'est vraiment sensible auprès des joueurs, qui se sentent légitimement concernés, blessés et à qui cela pose déjà des problèmes. Mais effectivement, il n'y a pas encore de vague de fermeture de clubs. Cette vague, elle va être totale après *Bas les masques*. Parce qu'il existait à cette époque 15 000 petits clubs de dix copains environs dans les MJC de village et autres... Et tous ces petits clubs-là vont fermer ! Et ces 15 000 petits clubs qui ferment, c'est 150 000 joueurs qui n'ont plus de lieu où jouer parce que chez eux, ce n'est pas toujours pratique.

CB : On aurait vraiment pu imaginer que les parents Maltese n'ont pas essayé de comprendre le JdR, mais en fait, ça semble être l'inverse ?

DG : Oui, ils ont vraiment pris la peine de parler avec nous, et puis il faut dire quand même que nous avons essayé de montrer que nous cherchions à

savoir, à comprendre, et qu'on était ni contre eux, ni pour eux. Ce qu'on leur a dit clairement et ce qui, je crois, les a touché, c'est qu'il y avait 400 000 joueurs en France et que si, vraiment, il y avait eu des vagues de suicides, nous l'aurions su. Nous leur avons dit que tous ces gens-là étaient profondément blessés par cette émission. D'ailleurs, pour clarifier un peu l'histoire, la mère de la famille Maltese était en fait la belle-mère de Christophe. C'était une famille recomposée. C'est elle que nous avons eue un peu plus au téléphone. Après son remariage avec le père de Christophe, elle allait avoir un enfant et, rétrospectivement, ils pensent aujourd'hui que Christophe, déjà abandonné par sa mère, s'est senti abandonné par sa belle-mère, qu'il aimait bien. Il était très agité par tout ce contexte et les parents ne l'ont pas vu. Pour revenir à *Casus*, on a essayé de démonter les problèmes un par un, au moins pour nos lecteurs, pour qu'ils aient des arguments basés sur des faits pour leurs propres discussions.

CB : Mais face au pouvoir de la télé...

DG : Voilà ! L'émission a fait énormément de mal, mais elle a fait réagir les parents Maltese et le docteur Abgrall. Ce dernier habitait près de Toulon, où se tenait le *France Sud Open* au Fort Faron, qui réunissait 600 joueurs. Les gens qui organisaient cet événement travaillaient avec les institutions locales, avaient un peu pignon sur rue et ils se sont permis de l'appeler et de lui demander pourquoi il avait soutenu ces émissions-là. L'année après Mireille Dumas, ils ont carrément invité le docteur pour lui poser ces mêmes questions. Et bien il a eu le courage de venir et, ce qui est bien, c'est qu'il a discuté avec les organisateurs et les joueurs. Il n'est pas venu que pour sa conférence. Il a pris le temps de discuter avec les joueurs avant et après et il a expliqué pourquoi il était si raide à l'époque et pourquoi, dans les comportements autour de la table, il

avait vu des dérives (le souffre-douleur des joueurs, le maître de jeu qui profite de sa position...). Il avait conscience des problèmes autour de la fiction en général et de la différence qu'il y a entre s'évader et fuir la réalité, en fonction du degré de mal-être d'un individu. Mais, pour rester sur Toulon, l'histoire la plus étrange suite à tout cela, c'est que juste après, un éditeur de la région a envoyé des émissaires dans les clubs de la ville pour trouver des auteurs et créer un jeu de rôle. Les gens ont bossé assez longtemps là-dessus, des mois, et puis finalement, sans explication, l'éditeur a laissé tomber l'affaire. Les auteurs, qui n'étaient pas très contents, se sont un peu renseignés sur l'éditeur pour savoir ce qu'il s'était passé... Et ils se sont aperçus que l'éditeur était un des multiples avatars liés à la scientologie ! En repensant à tout le processus, les auteurs se sont souvenus que l'éditeur leur avait donné petit à petit tout un tas d'éléments de règles étranges. Par exemple, les caractéristiques des personnages et leurs intitulés correspondaient à la grille de lecture de la scientologie ! Bref, au final, les auteurs étaient contents de ne pas s'être faits avoir !

CB : On n'est pas passé loin de quelque chose de terrible, là !

DG : Oui ! Et en fait, en réfléchissant, la conclusion à laquelle l'éditeur semble être arrivé, c'est que les auteurs ne faisaient jamais ce que les mecs de la scientologie voulaient. Les tests autour de la table étaient effectués avec des rôlistes, bien sûr, et, quand les gens de la maison d'édition venaient les voir, ils voyaient que ça partait en vrille, en bordel complet (rires)... alors qu'eux, ce qu'ils voulaient, c'était manipuler les gens. Mais non, ça ne marchait pas ! Autour d'une table, les rôlistes font ce qu'ils veulent, et ça ne servait pas du tout leur démarche de faire passer la grille de lecture de la scientologie de Ron Hubbard auprès de ce nouveau public.

Propos recueillis par Damien Coltice



Ci-dessus : Mireille Dumas, l'animatrice de *Bas les masques*.

“ Cette vague de fermeture des clubs, elle va être totale après *Bas les masques*. ”



AUTEUR DE JEUX

Jay LITTLE

« Avec Warhammer 3, je voulais faire quelque chose de complètement différent. »

Jason « Jay » Little crée des jeux de plateau et de rôle depuis plus de vingt ans, et plusieurs titres phares portent désormais sa signature (Warhammer Fantasy Roleplay, Star Wars : Edge of the Empire, X-Wing, Mutant Chronicles). Il adore créer des systèmes de jeux originaux et partager son amour de notre passion avec les fans. Entre deux conférences, il a accordé un peu de son temps à Casus Belli lors de la Gencon 2014 à Indianapolis.



Le très populaire jeu de figurines dans l'espace, X-Wing, c'est Jay Little !



Warhammer Fantasy Roleplaying Game (FFG).

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

Jason Little : Je crée des jeux depuis un bon bout de temps maintenant, et une bonne moitié de ce temps en tant que professionnel. Mon premier contrat était particulièrement important pour moi. J'avais 18 ans, j'étais encore à l'université. C'était pour un petit jeu que j'avais créé pour une société nommée *Escape Ventures Inc.* à l'époque. Je suis néanmoins tombé amoureux de la création de jeux à ce moment. L'étape suivante fut lorsque *Wizkids* m'a engagé pour concevoir un jeu de plateaux avec figurines inspiré par le *Major League Baseball* et intitulé *MBL Sportclix*. Cela m'a permis de combiner deux de mes grandes passions : la création de jeux et le baseball. J'adore le baseball ! Travailler sur une aussi grosse licence était en soit un accomplissement. À l'époque, *Wizkids* commençait à être très populaire avec sa gamme *Heroclix*. Après ça, j'ai travaillé pour *Goodman Games* sur des scénarios D&D 3.0 et 3.5. Je me suis beaucoup amusé à faire ça, et le meilleur moment consistait à écrire l'aventure liée au film sur les joueurs de JdR intitulé *Dorkness Rising* par la troupe «*the Gamers*.» L'histoire du film était

centrée sur un magasin de jeux de rôle dont le propriétaire veut faire publier son scénario. Ils m'ont donné une copie du script et m'ont demandé d'écrire le module en question, qui allait servir dans le film. C'était très sympa et, définitivement, une expérience unique. Pour finir, être embauché par *Fantasy Flight Games (FFG)* fut très important pour moi, puisque j'ai pu travailler avec eux pendant cinq ans. Pouvoir travailler sur la franchise *Star Wars* est un peu le Graal pour de nombreux joueurs, car c'est une des plus grandes licences dans le monde entier. Pouvoir créer des jeux qui peuvent atteindre une audience aussi grande a été une expérience incroyable.

CB : A propos de Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) 3^{ème} édition. Aller d'un système centré sur des pourcentages à un système de dés spéciaux avec des composants de jeux de plateau était une décision particulièrement audacieuse. Pouvez-vous expliquer cette décision ?

JL : En effet, c'était un pari particulièrement risqué. Il y avait plusieurs raisons pour changer radicalement le système. Premièrement : si vous allez seulement répéter ce qui a été fait au-



paravant, cela en vaut-il la peine ? FFG venait tout juste de signer un accord avec *Games Workshop* pour développer cette gamme. FFG aime prendre des risques et repousser les limites en créant des gros jeux de plateaux, comme *Twilight Imperium 3rd Edition*. Ils essaient toujours de faire plus grand, plus « bruyant, » plus haut en couleur. C'était vraiment une bonne opportunité pour moi. Christian T. Petersen (NdT : le fondateur et PDG de FFG) m'a demandé de créer le jeu auquel j'aimerais jouer, en utilisant toutes les composantes à ma disposition. Je voulais faire quelque chose de différent de tout ce qui était disponible sur le marché, je

voulais que le jeu soit innovant et que les joueurs s'écrient tout de suite : « *je n'ai jamais vu ça dans un jeu de rôle !* » Le premier élément était l'ajout des dés personnalisés. Pour moi, ces dés narratifs forment probablement le meilleur concept que j'ai créé à ce jour. Quand des joueurs les utilisent pour *Warhammer* (et pour *Star Wars*), ils finissent par découvrir que les résultats ne sont pas simplement « binaires, » c'est à dire que les résultats obtenus ne sont pas simplement *réussite/échec/critique/maladresse*, mais qu'il est possible d'extrapoler les résultats bien plus loin. Les autres composants de *WFRP* sont là pour simplifier la vie des →

“ En tant que MJ, j'essaie d'être un « régisseur » de l'environnement de jeu, car je m'amuse plus si tout le monde s'amuse. ”

Ludographie

Voici une liste non exhaustive des jeux conçus par Jay Little.

Jeux de rôle :

Crypt of the Devil Lich
Career Compendium (pour WFRP 2e)
Warhammer Fantasy Roleplay 3rd edition et plusieurs suppléments
Black Crusade
Star Wars : Edge of the Empire

Jeux de Plateau :

Blood bowl : Team Manager
Chaos in the Old World : The Horned Rat Expansion
Cosmic Encounter : Cosmic Storm
MLB SportsClix
Star Wars : X-Wing Miniature Game

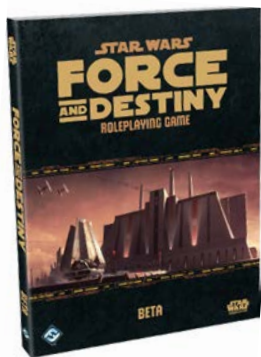




Aux Confins de l'Empire, le premier JdR Star Wars publié chez FFG.



Age of rebellion, le second JdR Star Wars paru l'an dernier.



Force and destiny, le prochain JdR Star Wars, centré sur les Jedi !

nouveaux joueurs. Il y a beaucoup de suppléments et d'expansions, mais quand les joueurs sont assis à la table, tout ce dont ils ont besoin est devant eux : leurs attributs, les actions qu'ils peuvent entreprendre, leurs sorts, leurs pouvoirs, etc. Ils ont accès instantanément à toutes leurs capacités spéciales : les sorts d'un mage, les attaques spéciales d'un tueur de trolls, etc. Je voulais que cela soit visuel et que cela contienne des illustrations immersives, car l'univers graphique de *Warhammer* est particulièrement évocateur. Combiner tous ces éléments était définitivement audacieux, car c'était une direction entièrement nouvelle mais, à la fin, lorsque la grosse boîte de jeu à 100 \$ est sortie, c'était vraiment quelque chose de nouveau. La boîte contenait tout ce dont ont besoin pour jouer un MJ et trois joueurs, avec une tonne de contenu. Certaines personnes étaient dubitatives et disaient : « *attendez, c'est complètement différent, c'est vraiment bizarre !* » Mais un grand nombre de joueurs ont apprécié les différentes couches d'information et de narratif que nous avons combinées. C'étaient les premières personnes à adopter ce système, ceux qui ont compris tout de suite ce que nous essayions de faire, et c'était très encourageant. Dave Clark de FFG et moi avons énormément travaillé sur le projet, et c'était génial d'entendre les retours des joueurs qui commençaient à découvrir ce qu'on avait mis derrière les rideaux.

CB : Quelle était votre intention quand vous avez conçu le système des dés narratifs de *Star Wars : Edge of the Empire* (NdT : Aux confins de l'Empire chez Edge) ?

JL : Nous avons beaucoup appris avec *WFRP*. Il y avait certaines choses que nous aimions beaucoup dans son système et que nous voulions conserver dans *Star Wars*. Il y avait d'autres choses que nous voulions modéliser différemment, car *Star Wars* est une licence particulièrement vaste. Il fallait pouvoir

simuler l'action des films, en particulier celle de la trilogie d'origine. La pensée derrière tout ça était de concevoir le jeu de façon très modulaire. De la façon dont les carrières sont structurées, il est facile de regarder la carrière d'un personnage et de comprendre comment celles-ci fonctionnent. Il en va de même pour les talents, qui sont très transparents. Il suffit de regarder tel ou tel talent et de voir rapidement s'ils conviennent à l'idée que vous avez de votre personnage. L'idée est de donner beaucoup de flexibilité aux joueurs. Pour assortir le système de jeu à ce système de création de personnage, nous voulions que les dés narratifs conservent ce qui, selon moi, était le meilleur élément du système *Warhammer* : des résultats en profondeur, avec plusieurs couches. Et je pense qu'on voit ces multiples strates dans les films. Par exemple, dans l'épisode IV, quand Luke et Leia tentent de s'échapper de l'étoile noire et que Luke tire sur le panneau de contrôle pour étendre le pont alors qu'ils sont poursuivis par des stormtroopers, il réussit à fermer la porte pour bloquer ses poursuivants, mais son «jet» a aussi un résultat négatif, puisque le pont ne s'étend pas et qu'il reste coincé du mauvais côté du précipice. Calculer une trajectoire hyperspace pour s'échapper et se retrouver au beau milieu d'un champ d'astéroïdes, c'est encore un mélange de succès et d'échec. Il y a de nombreux exemples similaires. Quand Han et Luke libèrent la princesse Leia de sa prison et qu'ils sont coincés dans un couloir et échangent des coups de feu avec les stormtroopers, ils découvrent un passage alternatif. Les droïdes ouvrent le passage, mais nos héros tombent dans une décharge, et ils n'y sont pas seuls... Nous voulions aussi compresser le pool de dés, c'est à dire qu'un plus petit nombre de dé devait donner autant ou plus de résultats possibles.

CB : Jusqu'ici vous avez créé pour FFG deux jeux complets dans l'univers Star Wars (NdT : *Edge of the Empire*

et *Age of Rebellion*). Pourquoi avez-vous choisi cette approche de publier un livre de base complet pour chaque gamme, plutôt qu'un livre de base et des suppléments de contexte ?

JL : À l'origine, lorsque nous parlions du JdR *Star Wars*, nous avons beaucoup discuté ce que *Star Wars* représentait. Tout le monde avait un avis différent sur ce qui rend *Star Wars* aussi significatif. Pour certains, c'était Han Solo, Chewbacca, être un filou et essayer de toujours avoir une étape d'avance sur Jabba le Hutt. Pour d'autres, c'était le combat de la rébellion contre un empire tyrannique : les intrigues politiques, les escadrons de chasseurs X se lançant à l'assaut de l'étoile noire. Pour d'autres, c'est les chevaliers Jedi, quelque chose de vraiment unique dans cet univers. Chacun de ces aspects de l'univers fascine certains joueurs, se joue très différemment et demande une attention particulière. Jouer un contrebandier est complètement différent de la façon de jouer un Jedi. Plutôt que de tout couvrir dans un seul livre, ce qui aurait été très difficile à faire selon moi, chaque livre permet d'explorer chaque aspect en profondeur. Maintenant que *Edge of Rebellion* et le livre *bêta* de *Force and Destiny* sont sortis, les joueurs commencent à apprécier les bénéfices de cette méthode. Chaque gamme de jeu a un suivi particulièrement complet, avec des suppléments de contexte, des aventures, des carrières et options supplémentaires pour la création de personnage. Mais pour revenir à la conception des mécaniques de jeu, tout reste modulaire : on peut introduire des personnages d'*Age of Rebellion* dans *Edge of the Empire*. Un contrebandier peut choisir de changer de profession et d'entrer dans une carrière décrite dans un des autres livres. Cela permet un maximum de souplesse et les joueurs peuvent vivre leurs aventures dans le cadre de *Star Wars* qu'ils préfèrent.

CB : Dans quelle mesure avez-vous été impliqué dans le développement de

la troisième édition de *Mutant Chronicles* ?

JL : Chris Birch, de *Modiphius Entertainment* (qui publie la gamme *Achtung! Cthulhu*, un jeu très populaire en ce moment), m'a contacté au début de l'année et m'a demandé si je voulais créer le système de jeu pour la nouvelle édition de *Mutant Chronicles*. J'étais très enthousiaste car j'adore cet univers, que je connaissais surtout via les jeux de plateaux tels que *Blood Berets* et *Siege of the Citadel*. Je ne connaissais pas bien le jeu de rôle, et j'ai donc dû passer pour rattraper cette lacune avant de commencer à travailler sur ce projet. Nous voulions nous concentrer sur un système cinématique, riche en actions d'éclat et rapide à jouer. Cela devait être du dieselpunk avec des fusillades à cent à l'heure et des combats qui peuvent être résolus rapidement et sans prise de tête. Des personnages hors du commun devraient pouvoir accomplir des actions tout aussi hors du commun. Ils ont donc accès à des ressources particulières telles que les *Chronicle Points* qui leurs permettent d'alimenter des effets spéciaux. Cela leur donne un avantage sur certains jets, ou leur permet de déclencher certains effets spéciaux en fonction de leur carrière. Cette ressource leur permet de se sentir vraiment uniques. Ce jeu repose également sur le principe de *Momentum* (NdT : inertie) : au fur et à mesure des actions entreprises, les personnages accumulent du *Momentum* pour eux-même, mais aussi pour le groupe. Ce *Momentum* peut à son tour permettre au groupe d'accomplir des actions spéciales. Par exemple, je peux accumuler du *Momentum* pendant mon tour de combat contre un ennemi, et tu peux l'utiliser pour améliorer ton attaque contre le même ennemi, car nous travaillons en équipe. Je pourrais aussi réussir un très beau tir accumulant suffisamment de *Momentum* pour pouvoir ensuite faire une acrobatie et me mettre à couvert, hors du danger. ➔



“ Calculer une trajectoire hyperspace pour s'échapper et se retrouver au beau milieu d'un champ d'astéroïdes, c'est encore un mélange de succès et d'échec. ”



“ Les dés narratifs à Warhammer forment probablement le meilleur concept que j’ai créé à ce jour. ”

CB : Quel a été votre projet de jeu préféré jusqu’ici ?

JL : Jusqu’ici, c’est définitivement la gamme *Star Wars*, car c’était la combinaison d’une des plus grosses licences (surtout pour ma génération qui a vraiment grandi avec cet univers) et la possibilité d’affiner un système que j’avais conçu pour *Warhammer Fantasy*. Avec ces années d’expérience et de recul, nous avons pu raffiner et ajuster les dés narratifs à *Star Wars* de façon spécifique. C’est probablement ce dont je suis le plus fier, et ce pour quoi je suis le plus connu. J’ai adoré travailler sur cette licence, pour laquelle j’ai pu travailler avec des gens formidables comme Sam Steward, Tim Flanders, Dan Clark et Andrew Fisher. Ces gars brillants ont depuis continué à travailler sur la gamme après mon départ et ont vraiment fait un excellent travail sur *Age of Rebellion* puis *Force and Destiny*. C’était donc un parfaite amalgame entre travailler sur un très bon produit et avec de très bonnes personnes.

CB : Que pensez-vous de l’évolution du monde des JdR pendant les dix dernières années ?

JL : Il est vraiment intéressant de constater que, alors que la majorité des joueurs a mûri, les jeux de rôle ont également mûri. Cela se voit surtout dans les dix dernières années, où l’on a vu l’émergence de nombreux jeux indépendants : des jeux plus petits, prévus pour être joués sur des périodes courtes, par opposition à des campagnes prévues pour être jouées pendant des mois voire des années. Ce que j’aime beaucoup avec ce nouvel aspect, c’est qu’un jeu peut être très spécifique et se focaliser sur un type d’action très spécialisé, en ignorant toutes les autres choses qu’un jeu plus généraliste devrait inclure. *Fiasco* est, par exemple, un jeu excellent qui implique les joueurs de façon très spécifique, en se concentrant sur leurs relations. Avec le système modulaire (utilisant les *playsets*), ce jeu peut s’appliquer à virtuellement n’importe quel thème ou univers. Mais comme ce jeu se concentre sur les relations et le développement de celles-ci, il n’y a pas besoin de règles sur l’encombrement, le combat, les armes, les ennemis, car ce n’est pas ce qui importe dans *Fiasco*. C’est le cas pour de nombreux autres jeux indépendants.



Mes préférés incluent *Inspectors* (un jeu à la *Ghostbusters*) qui se joue comme un *reality-show*. *My life with Master* permet d'incarner le serviteur d'un «génie du mal». *Best friends* se focalise sur les relations dans un groupe de jeunes écolières adolescentes. C'est un jeu qu'on utilise uniquement pour des aventures courtes, mais dont les règles simulent parfaitement ce cadre.

CB : Selon vous, comment le JdR va-t-il évoluer dans les années à venir ?

JL : Je pense qu'il va y avoir beaucoup plus de jeux virtuels, et donc de *Virtual TableTops* (NdT : logiciels pour simuler les tables de jeux de rôle). Cela permettra au JdR virtuel de se rapprocher du jeu sur table. Il n'y a pas de meilleur façon pour pouvoir assembler de nouveau un vieux groupe d'amis qui jouaient au lycée ou à l'université dix ans auparavant, quand ils se sont dispersés aux quatre coins du monde. Mais je crois que le jeu sur table existera toujours quand même. En effet, les joueurs apprécient le côté tactile de ces jeux : lancer les dés, bouger des figurines sur la carte, etc. Et il y a aussi l'aspect social, et rien ne remplace le fait d'avoir d'autres joueurs physiquement autour de soi. Les êtres humains font ça depuis l'Âge de Pierre, lorsqu'ils parlaient ou grognaient autour du feu.

CB : Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

JL : J'ai quelques projets de JdR personnels sur lesquels je travaille. *Tall Tales* se base sur le folklore américain et sur la conquête de l'ouest. On retourne au 19^{ème} siècle, où des personnages hauts en couleur comme Davy Crockett sont quasiment devenus la mythologie américaine (au lieu d'avoir des chevaliers, des dragons et un panthéon de dieux grecs ou romains). Ces héros du peuple étaient les super-héros de cette époque. Dans *Tall Tales*, Le grand méchant de cette histoire est Cornelius Vanderbuilt (surnommé *le Commodore*), qui veut

transformer l'Ouest sauvage en un univers de type steampunk. Un autre jeu sur lequel je travaille, *Catastrophy*, est un jeu de survie inspiré par des feuilletons comme *Lost* ou *The Walking Dead*. Plutôt que d'y jouer un individu spécifique, chaque joueur dirige une distribution entière, avec un acteur principal, des acteurs de soutien, et une pléthore de figurants. Cela permet de raconter une histoire sous la forme d'épisodes, comme dans un feuilleton.

CB : À la table de jeu, êtes-vous plutôt un MJ ou un joueur ?

JL : Je suis un MJ avant tout, et ce même lorsque je joue. Lorsque je ne suis pas derrière l'écran, j'essaie toujours de m'assurer que tout le monde s'amuse, j'essaie d'impliquer tout le monde dans l'histoire. En somme, j'essaie d'être un «régisseur» de l'environnement de jeu, car je m'amuse plus si tout le monde s'amuse. Traditionnellement, je suis maître du jeu 90% du temps car, typiquement, je suis le seul à lire les livres de règles. J'ai eu aussi l'occasion de jouer dans d'excellentes campagnes, surtout de *l'Appel de Cthulhu* ou du *Donjon & Dragons 3^{ème} édition*.

CB : Avez-vous un rêve que vous aimeriez réaliser dans le monde du JdR ?

JL : C'est une question difficile. Un jour ou l'autre, j'aimerais bien travailler sur *Donjons et Dragons*, car c'est un jeu particulièrement important dans l'histoire des jeux de rôle. Celui qui a tout commencé, en fait. J'aimerais aussi me concentrer plus sur les jeux indépendants, créer des concepts intéressants et introduire une nouvelle façon d'approcher les jeux. J'aimerais me focaliser uniquement sur les jeux de rôle. J'ai en effet créé plusieurs jeux de plateaux, mais au fond je suis avant tout un fan de JdR !

Propos recueillis à la Gencon d'indianapolis par Franck Florentin



PORTRAIT

TIM DUNCAN

Mégastar du basket et rôliste

En juin, il a gagné son cinquième titre NBA avec les San Antonio Spurs dans le championnat de basket américain. Il est le meilleur joueur de sa génération, celle qui a suivi le grand Michael Jordan. Mais il est aussi la seule superstar de l'histoire du basket qui soit également un nerd. Un vrai rôliste.

Le 24 juin, *scrapetv.com*, un site américain satyrique, titrait ainsi : « *Tim Duncan repousse sa carrière de joueur professionnel de Dungeons & Dragons en honorant sa dernière année de contrat optionnelle avec les Spurs.* » Le journaliste en rajoute une couche dans son papier. « *Il va rester dans l'équipe encore une saison, ce qui implique qu'il va devoir repousser d'un an la perspective de passer le reste de sa vie à jouer à D&D dans son sous-sol.* » Aux États-Unis, où l'univers social aime codifier, étiqueter et ranger dans des cases bien propres et surtout bien étanches, il n'existe pas deux univers plus éloignés l'un de l'autre que celui du basket professionnel et du jeu de rôle. Par exemple, au lycée - qui est un laboratoire féroce de la société américaine dans son ensemble, on oppose traditionnellement les *jocks* et les *nerds*. Les premiers, ce sont les mecs « populaires », généralement les beaux gosses qui sont les stars des équipes de foot US ou de basket de l'établissement. Vous savez, les blonds à mèches, musclés, sourire *ultra-bright* qui portent les blousons à gros flochage. Les winners cools. Les *nerds*, ce sont les mecs intelligents mais socialement paumés, boutonneux ou en surpoids, ignorés de l'autre sexe et qui compensent leur *loositude* en se retranchant dans des sous-sols pour jouer aux jeux de rôle ou à d'autres activités de contre-culture dénigrées par le simple

fait qu'elles sont l'apanage de ces exclus. Les films ou les séries US se sont longtemps gavés de ce cliché.

Duncan est un jock ET un nerd

Dans la très grande majorité des cas, c'est : *choisis ton camp, camarade*. Tu es soit un *nerd*, soit un *jock*. Désolé de te le dire cher lecteur, mais dans cette grille de lecture dominante des activités sociales, si tu lis ces lignes, c'est que tu es du mauvais côté de la barrière. Le métissage est interdit par la pression sociale, les deux groupes ne se mêlèrent pas. Ou du moins, c'était le cas au moment où Tim Duncan était ado. Aujourd'hui, le geek est devenu chic, la culture *D&D* a inondé la pop culture généraliste et le jeu de rôle perd un peu de son stigmat. Mais pas complètement. Les blagues autour de l'amour de Duncan pour le JdR le prouvent encore.

Le parcours rôliste de Duncan s'explique aussi par sa naissance dans les Îles vierges, un territoire plus ouvert que, disons, le Nord-Est du Wyoming. Il découvre *D&D* en janvier 1989 ; il a alors treize ans et, après la natation et le basket, il passe ses soirées avec ses potes à explorer des donjons, buter des monstres, amasser des PX et accumuler les trésors. Vous connaissez tout ça. Duncan fait ensuite le choix d'aller à l'université de



Wake Forest, une institution connue pour ses programmes sportifs compétitifs mais également pour la qualité de son enseignement. Une fac d'intello, quoi. Et Duncan, qui suit un vrai cursus contrairement à la très grande majorité des « athlètes-étudiants », continue à jouer au jeu de rôle tout en devenant le meilleur joueur universitaire du pays. Quelques semaines avant d'être choisi par San Antonio en premier choix de la draft 1997 - le système qui permet aux franchises NBA de piocher dans le réservoir des joueurs universitaires, et donc quelques jours avant de devenir millionnaire et une star de dimension internationale, Tim passe plusieurs jours en Caroline du Nord dans une convention de jeux de rôle. C'est là-bas qu'il se fera tatouer un magicien sur le torse. Un personnage - peut être un de ses PJ ? - dont on soupçonne qu'il se nomme Merlin.

« Appelez-moi Merlin »

A son arrivée dans la grande ligue professionnelle, quand ses coéquipiers tentent de lui attribuer un surnom, Duncan explique qu'il souhaite qu'on l'appelle Merlin. Mais ça ne prend pas. La référence est à l'opposé de la culture NBA. Les cadences infernales imposées par le championnat ont sans doute mis un frein à son activité rôliste. Le grand rôliste intérieur se console donc en collectionnant les couteaux et les épées. On dit qu'il possède quelques pièces d'exception : le fait d'avoir accumulé plus de 200 millions de dollars de salaire depuis 1997 permet bien des excentricités. Il se rabat aussi sur les jeux vidéos, notamment ceux de fantasy, évidemment.

Duncan partage toutefois un cliché du nerd classique. Il n'aime pas tellement être en pleine lumière. Le meilleur ailier fort de tous les temps est un personnage discret. Pourtant, pas facile d'éviter les médias dans une ligue comme la NBA. L'anecdote qui suit en dit long. Lang

Whitaker, journaliste pour *SLAM*, passe quelques jours à San Antonio en 2005. Il galère pour établir un contact avec la superstar. Dans le vestiaire, Duncan reste dos tourné à la presse. Notre confrère ne l'entend parler que de jeux vidéo avec un coéquipier. Un soir, avant le match, Lang achète un magazine de jeux. En arrivant au vestiaire, il se dirige droit vers Duncan et lui tend le mag : « *Je ne veux pas t'embêter, mais si ça peut t'intéresser...* ». Puis il repart. Quelques instants après, Duncan l'interpelle : « *Hé, toi, viens ! Alors, tu es un joueur ?* ». Depuis, Lang n'a plus eu aucun problème pour parler à Duncan.

L'amour de Duncan pour les jeux, notamment *DoD*, reste un mystère pour le grand public qui considère le JdR comme un hobby par défaut. Les rôlistes seraient forcément des frustrés de la vraie vie qui fuiraient la réalité pour des univers et des aventures virtuels. Le parcours de Duncan, qui vit une carrière fantastique au milieu du star-système du sport-business tord le cou à ce stéréotype. Il rappelle une vérité toute simple : le JdR est fun. Tout simplement. Pas fun uniquement quand la vie est pourrie. Et ce n'est pas parce qu'on possède cinq bagues de champion NBA autour des doigts qu'enfiler un anneau d'invisibilité ne devient plus excitant.

Tête Brûlée



Tim Duncan (à gauche) et Tony Parker, le meilleur joueur de l'histoire du basket français (à droite), jouent dans la même équipe NBA.

Tim Duncan's digest

Né le 25 avril 1976 à Sainte-Croix
2,13 m – 120 kilos
Cinq fois champion NBA avec San Antonio
Meilleur joueur de la saison NBA en 2002 et 2003
Meilleur joueur de la finale NBA en 1999, 2003, 2005.

CONCOURS

MINI-NOUVELLE SHADOWRUN

Ce bimestre, nous en appelons à vos plumes pour nous proposer une mini-nouvelle d'une page, située dans l'univers de Shadowrun.

Scène d'action, situation tendue, vie quotidienne de runner, discussion entre PNJ célèbres du 6e monde, nous faisons appel à vos plumes fertiles et à vos esprits acérés pour nous faire vibrer sur un format court, celui de la mini-nouvelle.

Le but : Présenter une mini-nouvelle respectant le background de *Shadowrun* (n'importe quelle époque, n'importe quelle édition !).

Les textes ne devront pas excéder un maximum de 3 500 signes (espaces compris). Des images d'illustrations (croquis, photos, etc.) seront un plus apprécié mais pas indispensable. Aucune donnée technique ne sera autorisée, il s'agit pour vous de nous faire vivre une histoire.

Le choix des vainqueurs du premier tour reviendra à un jury composé de membres de la rédaction de *Casus Belli*

et de l'équipe de *Black Book Éditions*, après quoi les trois meilleures mini-nouvelles seront publiées en ligne et le choix de l'ultime vainqueur incombera au public via un vote organisé sur le facebook *Casus Belli* et le forum de *Black Book Éditions*. Le vainqueur des votes gagnera une édition collector Maya de *Shadowrun 5*, le second une édition Deluxe de *Shadowrun 5* et le troisième une édition normale de *Shadowrun 5*. Enfin, les trois nouvelles seront publiées dans les pages de *Casus Belli* par la suite.

Vous avez jusqu'au **15 novembre 2014** inclus pour nous envoyer vos propositions, uniquement par mail, à concours@casus-belli-mag.fr

Le concours est ouvert à tous sans restriction*.

MJ, joueurs, auteurs amateurs ou expérimentés, à vos claviers !

La rédaction

Extrait du règlement

Consultable sur notre site :

black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « **Mini-nouvelle Shadowrun** » est ouvert à tous.

Chaque candidat s'engage à fournir des textes et éléments originaux dont il affirme sur l'honneur être l'auteur.

En cas de non-respect de ce point, leur responsabilité reste entière, et le statut de gagnant sera annulé.

En cas de co-écriture, tous les co-auteurs doivent être mentionnés en signature (au-delà de trois signataires, merci de trouver un nom de collectif).

Les envois se feront uniquement sous forme de pièce jointe envoyée par mail. D'autres pièces jointes peuvent être ajoutées, dans la limite de 5 mails au total clairement identifiés comme « partie de X mails » par un titre commun (le nom de votre setting).

Le corps du mail doit contenir les coordonnées complètes du candidat (nom, prénom, adresse, code postal, ville, un numéro de téléphone valide pour être joint).

La rédaction accusera réception des mails. Il appartient au candidat de contrôler ses accusés de réception, aucune réclamation ne sera prise en compte pour des textes non reçus et non signalés après le **15 novembre 2014**.

Casus Belli et *Black Book Éditions* s'engagent à ne pas faire d'autre utilisation que celle prévue dans ce concours sans autorisation de l'auteur.

L'auteur est averti que de menues modifications orthographiques ou de présentation peuvent lui être suggérées pour correspondre aux contraintes de la publication.

En cas de non-conformité aux critères du jury cité plus haut, *Casus Belli* et *Black Book Éditions* se réservent le droit de ne pas publier le texte gagnant.

** Les membres de la rédaction de Casus Belli et de Black Book Éditions ne sont pas autorisés à participer.*



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

DANS CASUS BELL N°12

Novembre | décembre 2014

Le train est lancé !

Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais la locomotive prend de la vitesse. Après avoir toussoté des volutes de cendres noires pendant un moment, c'est désormais des charbons ardents qui poussent au pilon la machine ! Depuis la sortie du *Casus 9*, l'équipe tient le rythme et fonce déjà vers le numéro 12, un véritable Juggernaut !

Le 12 est un nombre chargé en symboles et beaucoup lui attribuent des propriétés magiques. En tout cas, le nôtre ne devrait pas vous décevoir. Au niveau des scénarios, Tristan

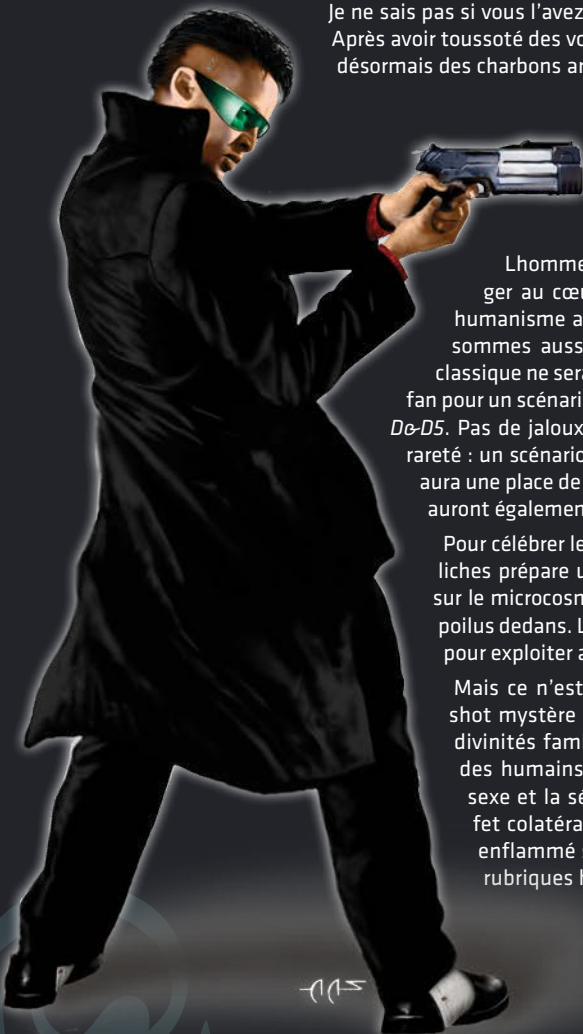
Lhomme, une de nos plumes les plus virtuoses, va plonger au cœur des intrigues sombres et des enjeux du trans-humanisme avec une aventure signée pour *Eclipse Phase*. Nous sommes aussi impatients que vous d'en savoir davantage. Le classique ne sera pas en reste, avec Julien Dutel qui revient au med-fan pour un scénario qui réconcilie les deux frères ennemis *Pathfinder/D&D5*. Pas de jaloux ! Pour les fans de rétro, attention, il s'agit d'une rareté : un scénario *Tunnels & Trolls*, biclassé en *Chroniques Oubliées*, aura une place de choix. Enfin, deux jeux français, *Keltia* et *Wastburg* auront également le droit à un scénario.

Pour célébrer le centenaire de la grande guerre, l'équipe de vieilles liches prépare un *Bâtisses & Artifices* qui s'annonce exceptionnel sur le microcosme d'une tranchée, avec de véritables morceaux de poilus dedans. Le petit bonus *Casus* ? Quatre synopsis de scénarios pour exploiter au mieux les lieux.

Mais ce n'est pas tout. Vous trouverez aussi un univers one-shot mystère contemporain, perturbé par les réincarnations de divinités familières poursuivant leur lutte millénaire au milieu des humains, un MJ Only classé XXX sur la façon de gérer le sexe et la séduction en jeu autour d'une table de JdR (un effet collatéral de *Bimbo* ?), des critiques en pagaille, un débat enflammé sur D&D5, des interviews exclusives et toutes nos rubriques habituelles.

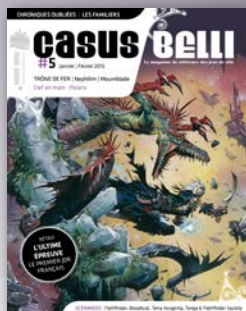
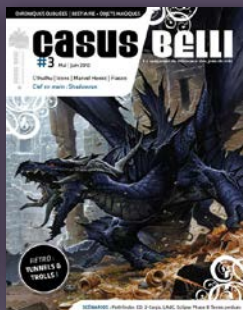
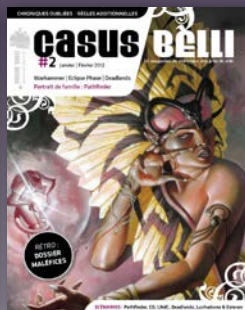
De quoi vous permettre de tenir patiemment jusqu'aux JdR soigneusement emballés qui ne manqueront pas de vous attendre sous le sapin de Noël.

Tête Brûlée



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE **CASUS BELLI** !

BIENTÔT
ÉPUISÉ



HORS-
SÉRIE !

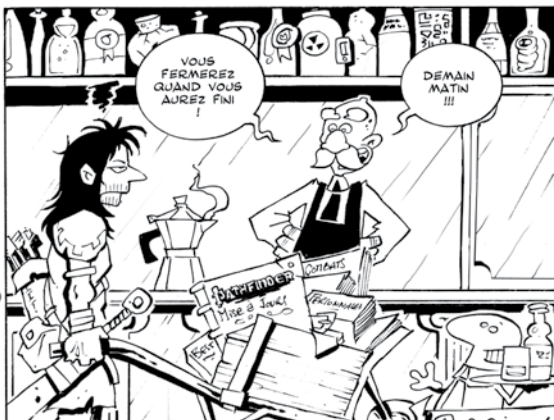
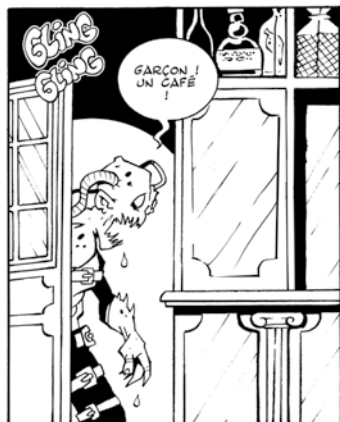
COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

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



www.black-book-editions.fr



NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN HORS-SÉRIE **CASUS BELLI**



TRANSMETTEZ
LA FLAMME DU
JDR AUX PLUS
JEUNES !

DISPONIBLE

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

SHADOWRUN

LA 5^e ÉDITION !

DISPONIBLE !
(EN VERSION PAPIER & PDF)

ISBN : 978-2-36328-140-1

Prix : 9,50€



CATALYST
game labs

TOPPS

BLACKBOOK
EDITIONS

www.black-book-editions.fr