BÂTISSES & ARTIFICES : LES TRANCHÉES !

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli black-book-éditions.fr

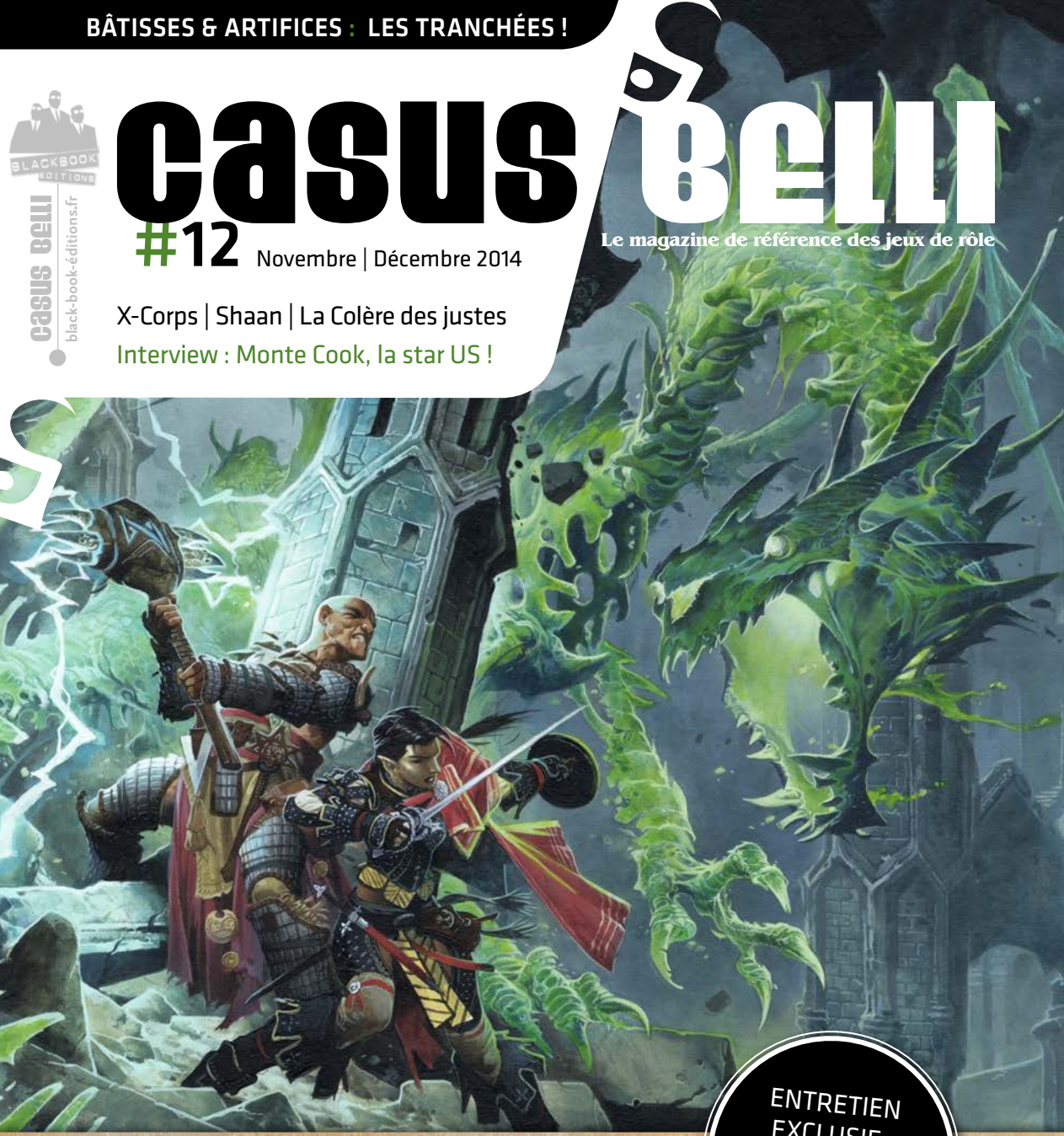
casus belli

#12 Novembre | Décembre 2014

Le magazine de référence des jeux de rôle

X-Corps | Shaan | La Colère des justes

Interview : Monte Cook, la star US !



ENTRETIEN EXCLUSIF : **MARC NUNÈS** SIROZ, IDÉOJEUX, ASMODÉE...

NEW YORK GIGANT

UNIVERS + SCÉNARIO

CO CONTEMPORAIN

SCÉNARIOS : D&D5 & Pathfinder, Nephilim 4, Wastburg, Savage Worlds Celtique

TRANSMETTEZ LA FLAMME DU JDR AVEC LE HORS-SÉRIE CASUS BELLI



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

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

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

ÉDITO

Il y a peu, à la fois pour la convention Octogônes de Lyon et pour le dos de couverture du 1er *Hors-série Casus*, *Chroniques Oubliées (CO)*, David et Damien m'avaient demandé un crapougnat sur le thème « *transmettez la flamme* ». Le crapou en question y a donc répondu avec son ton un peu caustique habituel… Mais derrière le slogan et l'ironie, il y a une vraie mission et un vrai donj' à se fritter : grâce à tous les auteurs, éditeurs, promoteurs et blogueurs qui ont trouvé de la motivation et des directions nouvelles, dans le fond et sur la forme, le jeu de rôle s'est remis du tsunami d'adversité qui l'a laminé à la fin des années 90, a repris du terrain par rapport à des jeux proches et plus faciles d'accès, a trouvé de nouvelles approches éditoriales, a continué de progresser en *PeX-appeal* malgré les budgets bornés par des ventes – loin de celles des années 80'.

Sauf que ces temps-ci – vous l'aurez senti si vous êtes dans des activités liées aux ados – arrive en force une génération dont les parents ont sur leurs étagères du *AD&D* première édition, du *Runequest*, du *Cthulhu*, du *INS*, du *Vampire*… Et, que ces parents les aient initiés ou pas, ils sont carrément curieux de trouver des gens et des lieux pour jouer. Un de nos rédacteur, qui enseigne le jeu dans de grandes écoles, a conseillé la semaine dernière à ses étudiants d'aller assister à une « *petite réu d'info* » organisée par des rôlistes de l'école. Surprise, dans la salle, pas de loin de 120 personnes étaient venues pour les même raisons !



Comme le dit Croc par ailleurs (et Marc Nunès dans ces pages), le JdR n'est pas mort, il a juste, un bon moment (vingt ans quand même), été moins visible, moins fréquent chez ceux qui le pratiquent. Mais entre les jeunes joueurs curieux qui en veulent et les vieux briscards qui n'ont besoin que d'un ou deux joueurs de plus pour recréer un groupe, il y a une grosse vague qui se pointe et, celle-là, il suffit de bien la prendre pour faire le show, esbaudir les gens là-bas sur la plage et faire grimper le JdR d'un ou deux niveaux. Ou plus.

En résumé, soyez-en… Tiens, baladez-vous toujours avec un p'tit jeu vite mis en place à la CO, quelques scénario d'une paire d'heure et *teasez* autour de vous : vous allez forcement trouver des amateurs à qui filer le virus. Et si vous avez l'opportunité de faire vivre un local, même quelques heures par semaine, prenez votre revanche sur Mireille Dumas, l'Attila des clubs des années 90… Gygax vous le rendra !

Didier Guiserix



RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 7 à 12, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à tourner la page et à découvrir dès maintenant notre offre et l'opération cadeau qui, nous l'espérons, vous séduiront !

sommaire

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

Actualité - Nouvelles du front 10
Actualité - À l'ouest du nouveau 22
Actualité - Avant-première & portfolio : *Antika* 30
Actualité - Évènement : Octogônes 2014 34
Actualité - Rencontre : Olivier Garde 35
Actualité - Salon : Essen 38

Critiques - Interview : Monte Cook 42
Critiques - First contact : X-Corps 52
Critiques - Shaan Renaissance 56
Critiques - Monster Manuel D&D5 (VO) 60
Critiques - La Colère des justes 64
Critiques - Terreur sur l'Orient Express 68
Critiques - City hall 70
Critiques - Firefly (VO) 73
Critiques - Guide de la Plaie du monde 74
Critiques - Fleur de purge 75
Critiques - Titan 75
Critiques - Echoes of war : Thrillin' heroics (VO) 75
Critiques - Bird of a feather (VO) 76
Critiques - Les portes des ténèbres 76
Critiques - The Island of purple (VO) 76

L'étagère du rôliste - Hyperborea 78
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 80
L'étagère du rôliste - Jeux narrativistes 82
L'étagère du rôliste - Beaux livres 84
L'étagère du rôliste - Jeux de cartes 86
L'étagère du rôliste - Hyrule Warriors 88
L'étagère du rôliste - Inspis 100

Scénario : Ce brave Titus (*D&D5 / Pathfinder*) 92
Scénario : La Jubilation de la vierge (*Nephilim*) 110
Scénario : Écoutez-moi les gardoches (*Wastburg*) 124
Scénario : Jouvence (*Savage Worlds* Celtique) 136

Univers Chroniques Oubliées - New York Gigant 148
Univers Chroniques Oubliées - Histoire 148
Univers Chroniques Oubliées - Les héros 151
Univers Chroniques Oubliées - Les géants 156
Univers Chroniques Oubliées - Les monstres 161
Univers Chroniques Oubliées - La brigade NYX 163
Univers Chroniques Oubliées - Prométhée 165
Scénario Chroniques Oubliées - Le Nombril du monde 166
Univers Chroniques Oubliées - Feuille de personnage 171

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°12 : Les tranchées 172
Aide de jeu - B&A n°12 : Des poilus à Morvache 192
Aide de jeu - B&A n°12 : Synopsis 201
Aide de jeu - MJ Only : Du sexe en JdR 206
Aide de jeu - Technique : « Initiative ! » 214
Aide de jeu - Papy Donjon : Évolution du voleur 220
Aide de jeu - Dessine-moi... n°3 : le dragon-scorpion 222

Rétro - Interview : Marc Nunès 224
Rétro - Portrait de famille : Légendes... 234
Rétro - Archéo-rôlisme : 35 ans de 'zine 240

Culture JdR - Les plus vieux dés du monde 244
Licence OGL 3.5 247
Carnets de voyage - Splendeurs d'Écosse 248
Gamedesign - 10 ans de 3.5 252
Prochainement - Dans CB#13... 254
BD - Casus Club 256

Abonnement & réabonnement 4-5

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°12, novembre/décembre 2014. **Directeur de la publication** David Burckle David Burckle **Comité de direction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Géraud Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Tête Brulée **Secrétaire de rédaction** Tête Brûlée **Création graphique et maquette** Damien Coltice **Relecture** Loïs Emmanuel Meyer

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Farid Ben Salem, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Vincent Carluer, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Yohann Delalande, Nicolas Dessaux, Eric Dubourg, Julien Dutel, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Stéphane Gallot, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Hézèques, Romain d'Huissier, Jérôme Brand Larré, Tristan Lhomme, Ghislain Morel, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Roucaille, Marc Sautriot, Tête Brulée, Kristoff Valla, Léonidas Vespérini.

Image de couverture Wayne Reynolds. Tous droits réservés Black Book Éditions sous licence Paizo Publishing. 2014.

Illustrateurs, cartographes et photographes Augustin, Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Jérémy Bouzerna, David Chapoulet, Dorian Collet, Damien Coltice, David Demaret, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Fred Lipari, Olivier « Akae » Sanfilippo, Syl, Grégoire Veauléger.

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

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, Di6dent et le Fix, Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Julien Pirou de Nolife, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard de Edge, Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe Metaluna, le 7e Cercle, Gary Gygax, Genséric Delpâture, Département des Sombres Projets, Les XII Singes, Erik Mona, Game Fu, JdR éditions, Les Ludopathes, Les éditions du Matagot, Shane Ensley et Les Sorciers de la Côte, les gars de Tric Trac.

Impression Imprimerie Loireoffset **Diffusion boutiques** Millennium

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

Abonnements voir page 4-5 de ce numéro **Tarifs abonnement** 54 € pour la France métropolitaine. Autres pays : nous contacter.

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

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

Imprimé en France.

ISBN 978-2-36328-143-2 Dépôt légal : Novembre 2014.

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

AVIS AUX BOUTIQUES SPÉCIALISÉES !



Le magazine ***Casus Belli*** lance une campagne de partenariat les boutiques afin de soutenir le jeu de rôle et tous les acteurs professionnels qui travaillent sur le terrain !

Nous proposons à toutes les boutiques physiques de devenir une **BOUTIQUE RELAIS CASUS** moyennant un engagement modique de 60€ pour les 6 prochains numéros (soit 10€ par numéro), en contre-partie de quoi *Casus Belli* s'engage à indiquer vos coordonnées complètes sur une page **Boutique relais Casus** de la revue (et sur une page Internet dédiée) dans les 6 numéros prévus en **2015** (du n°13 au n°18). Cette page permettra à nos lecteurs de trouver la boutique près de chez eux (ou dans la ville qu'ils visitent). Notez également que chaque participant au programme recevra un *sticker officiel* **Boutique relais Casus** pour l'année **2015**, à coller sur la devanture afin de signaler que la boutique propose le magazine et soutiend plus généralement le jeu de rôle.

Pour vous inscrire dès maintenant au programme **Boutique relais Casus**, rendez-vous sur la **page Internet Boutique relais Casus** du site de Black Book Éditions ou envoyez un chèque de 60€ par la poste en renseignant toutes vos coordonnées via le compte que vous créez (ce sont elles qui figureront sur les pages **Boutique relais Casus**).

Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à nous contacter !

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :

www.black-book-editions.fr

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES ABONNÉ À PARTIR DU NUMÉRO 7...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 7 à 12 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 13 à 18**.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

** Tarif valable our la France métropolitaine uniquement.*

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

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

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

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

☐ **JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€**

(offre réservée à la France métropolitaine)

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

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

LE COURRIER DES LECTEURS

Réactions en chaîne !

Comme le dit régulièrement un de nos pigistes, « 2015 sera l'année du JdR ». Certes, certes ! Mais 2016 et les années qui suivent également. C'est ce que l'on l'espère et c'est ce à quoi s'emploie toute la rédaction, qu'elle travaille aux articles du magazine, fasse des démonstrations en convention ou qu'elle enregistre des émissions vidéos chez le cousin Tric Trac *!*

Dungeons & Dragons 5

Mon CB11 *est bien arrivé et, mise à part cette seconde critique sur DD5 qui tombe comme ça juste pour nous rappeler que* Pathfinder *est mieux… bref je m'en serais passé !*

Menerst (forum Casus/BBE)

Perso, ça m'a bien fait regretter que CB *ne soit plus publié par un éditeur indépendant - sans que cela n'enlève rien à d'autres de ses qualités, mais il n'a plus tout à fait (selon moi, je précise bien) celle de la totale objectivité.*

Chakdepalar (forum Casus/BBE)

ON A REÇU ÇA ! MERCI !!!



Cher tous,

Il est toujours plus difficile d'assumer ses contradictions (être éditeur d'un magazine généraliste en même temps qu'un éditeur des jeux critiqués dans ce magazine) que de mentir ou contourner les problèmes.

Comme il a pu vous être répondu sur le forum, le second avis de Damien C. se voulait être un contre-point argumenté (mais c'est un peu court sans doute) de l'avis clairement enthousiaste de David Burckle, tous deux membres de *BBE*. À la rédaction de *Casus*, les avis sont finalement partagés sur *Do-D5* et, par souci critique, il a été décidé de proposer ce second avis pour décrire une réalité qui ne concerne pas tous les joueurs, loin s'en faut, mais ceux qui se sentent proches de la filiation *OGL3.5/Pathfinder*.

En revanche, nous sommes étonnés, Joe et moi, que vous pensiez qu'il s'agit d'un conflit d'intérêt car, à cette heure, selon nos informations, *Black Book Éditions*, comme nombre d'éditeurs du secteur, serait intéressé par la traduction du vénérable *Do-D* en français.

Nous en concluons au contraire que les reportages sur la Gencon et cet article sur *Do-D5* se veulent justement critiques,

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !



Casus continue son tour du monde et, pour cette 12ème étape, il s'est arrêté en deux endroits pour le moins étonnants, dans les mains de notre globe-trotter Pascal Allochon aux Émirats Arabes dans la ville de Jumairah et sur la table d'un bar pas comme les autres puisqu'il s'agit du *Lovecraft Bar* de New York (merci à David Spring pour ce cliché mémorable) !



sans tourner au conflit stérile qui ferait de *Dungeons & Dragons 5ème édition* un jeu dont on ne doit dire que du bien ou un jeu dont on ne doit dire que du mal !

Nous pensons que le rôle de la critique est d'apporter des points de vue différents pour permettre à chacun de se situer et d'avoir une idée de ce qu'il peut trouver dans les jeux critiqués.

Bien à vous !

Annabella Belli

Du scénario dans Casus

Si c'est agréable d'avoir des scénarios longs ou en plusieurs épisodes ou des scénarios qui se terminent avec des pistes pour jouer plus longtemps, ce que j'aimerais trouver, de la part d'auteurs confirmés, c'est aussi des scénarios courts. Pas courts en nombre de signes, mais courts en durée de jeu.

Cela a toujours été pour moi l'exercice le plus difficile lorsque je bricole mes scénars. J'ai toujours trouvé plus facile de jeter des idées pour une campagne que de réussir à trouver une histoire sympathique et jouable en une seule séance de jeu.

Dude (forum Casus No)

Cher Dude,

C'est effectivement très difficile de proposer un scénario court à jouer, et c'est pourquoi Kegron et Damien C. nous ont fait part de leur envie de proposer des scénarios courts et clés en main dans les prochains numéros. Reste à savoir si la Kommandant… si la Direction du journal va accepter. Réponse dans le prochain numéro !

Joe Casus

Du lapin blanc

Voilà trois numéros qui arrivent à peu près à l'heure. C'est inadmissible !

Mon voisin de palier

Cher voisin,

Tu nous en vois désolé et, pour prolonger la grande tradition de retard du magazine, nous avons décidé de sortir le Hors-série sur les 40 ans de *D&D* en retard. :)

Annabella Belli

La Rédac

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

À l'heure de boucler ce numéro, le jeu de rôle fait le buzz sur la toile, et notamment sur le site des jeux de société Tric Trac ! On ne va pas s'en plaindre, non ?

Audience assurée !

Pour faire du clic sur Internet, rien de tel que le chat, mis à toutes les sauces jusqu'à l'indigestion la plus totale. Après avoir résisté pendant onze numéros, *Casus* craque. On compte sur vous pour ne jamais tomber aussi bas !



VIDÉO 100% casus belli

Le magazine de référence des jeux de rôle

Émission Casus Belli et partie de Chroniques Oubliées en vidéo sur Tric Trac !

À l'heure où vous lirez ces lignes, une émission d'une heure et demie en compagnie de Didier Guiserix, retraçant l'histoire de notre magazine préféré des années 80 à nos jours, sera disponible (gratuitement) sur le site de *Tric Trac* (**trictrac.tv**).

Trois autres vidéos concernant *Chroniques Oubliées Fantasy* suivront, proposant une explication des règles du jeu, la création des personnages et une partie complète (l'aventure en PDF gratuite *L'Auberge noyée*), le tout dans la bonne humeur qui caractérise la *Tric Trac TV*. Nous espérons que cela participera au regain d'intérêt pour notre passion commune et que, avec la partie de *Chroniques Oubliées* en 45 minutes, les rôlistes vont arrêter d'entendre les arguments de dénigrement habituels du jeu de rôle (« *ça prend trop de temps* », « *c'est trop compliqué* », etc.). Non ! Le JdR n'est pas long (pas avec les scénarios courts de CO, en tout cas), pas forcément compliqué et il est possible de passer une soirée jeu en semaine autour du JdR comme on le ferait avec n'importe quel jeu de plateau !





Incroyable Lucca !

En termes de jeu et de jeu de rôle en particulier, l'Italie ne fait guère parler d'elle en Europe face aux géants Allemands, Français et à l'Espagne émergente. Pourtant, le jeu existe bel et bien et tous les ans, dans la petite ville pittoresque de Lucca (à côté de Livourne), se tient une manifestation d'une ampleur phénoménale !
Lucca Comics & Games rassemble l'ensemble des activités liées aux univers des geeks (pop culture, japanimation, jeux vidéos, jeux, séries télé, etc.) mais, tout de même, les images de cette année montrent bien que cette convention n'a aucun équivalent ailleurs en Europe !
De la folie, tout simplement !

Crédits photos : comicbookresources.com







Cthulhu existe !

Et Augustin Rogeret, l'auteur du *Club Casus* et de BD délirantes pour *Lanfeust Mag* l'a croisé au détour d'une fête foraine ! Si, si, le vrai !





De vraies oreilles d'elfe !

On appelle ça du body-mod et Kimberleigh Roseblade, alias Kimmie, s'est offerte des oreilles d'elfes. Des vraies, pas des trucs kitchs en latex ! Ouch !

La rédaction

NOUVELLES DU FRONT

Bienvenue dans les actus, l'endroit où vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur les sorties à venir et les rumeurs du moment dans la production française. Pour les sorties anglo-saxonnes, nombreuses après la pause pré-Gencon, nous vous proposons d'aller voir quelques pages plus loin renvoyons quelques pages pour les sorties anglo-saxonnes, nombreuses après la pause pré-GenCon !

EDGE

La fin du monde

Début septembre, *FFG* a annoncé la publication de *The End of the World*, traduction américaine d'un jeu espagnol publié par *Edge* Espagne, *El fin del Mundo*. Son thème, comme son nom l'indique, est la fin du Monde. Il se décline en fait (pour l'instant !) en quatre jeux : les zombis, la colère des dieux, l'invasion extraterrestre, et la révolte des machines. Des thèmes classiques de la SF et du Fantastique, qui ont déjà été traités en JdR d'une façon ou d'une autre. Pourtant, une fois n'est pas coutume, c'est un jeu européen qui traverse l'Atlantique, c'est qu'il cache quelque chose.

La grande originalité de ce jeu, c'est qu'au lieu d'incarner un personnage imaginaire, les joueurs jouent leur propre rôle dans un de ces quatre univers apocalyptiques. Ils doivent simplement déterminer ce qui les caractérise et leur personnage débute le jeu avec l'équipement qu'ils ont réellement sous la main, comme si la fin du monde commençait là, tout de suite, maintenant !



La bonne nouvelle, c'est que *Edge* est en train de préparer la sortie de ce jeu en France : *La Fin du Monde* devrait être pour la mi-2015, contrairement à ce qu'annonçaient les Mayas !

SANS-DÉTOUR

En direct de R'lyeh



Cthulhu dort profondément et ça se ressent chez *Sans-Détour*. La fin de l'année est calquée sur le rythme de la nature et, en attendant 2015, tandis que *Terreur sur l'Orient Express* est arrivé en ~~gare~~ boutique, la seule sortie prévue pour la fin de l'année est *Le musée de Lhomme* dont la précommande est actuellement en cours sur le site de l'éditeur.



RAISE DEAD ÉDITIONS

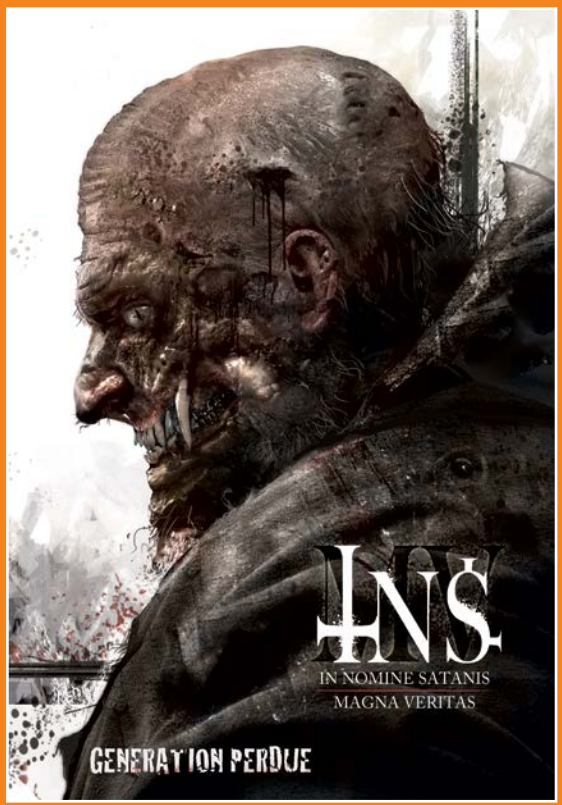
Anges et démons s'affichent au grand jour !

Alors que l'équipe derrière *Raise Dead* - des gars de chez *Asmodée* et *Space Cowboys* - se dévoient peu à peu, on en apprend également plus sur les contributeurs qui apportent leur soutien à la nouvelle édition de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*.

Outre le retour aux affaires de Croc, CE Ranne (oui, vous avez bien lu !) et Christophe Swal aux illustrations, Sandy Julien (traducteur pour Edge, notamment) et Jérôme Brand Larré participeront à l'ouvrage qui sera financé via un crowdfunding.

Et, comme *Casus* entretient des liens privilégiés avec la team, nous avons le bonheur de vous révéler en exclusivité la couverture de *INS/MV Génération perdue*, qui tranche nettement avec l'édition précédente et son style BD, ce qui n'est pas pour nous déplaire...

Mais, mais, ce n'est pas tout. Au gré de ces interviews, Croc a révélé que *Raise Dead* travaillait sur une nouvelle édition de *Bitume*, le jeu de rôle post-apo à la *Mad max*. Contrairement à *INS*, l'auteur le plus célèbre de la ludosphère ne participera pas à l'écriture de cette résurrection et se contentera d'apprécier, tel le joueur lambda, le résultat final. On en reparlera prochainement, assurément.



BLACK BOOK ÉDITIONS

Montée des eaux !

Alors que la *République du corail* et la réddition (légèrement augmentée) de *Créatures* ne devraient plus tarder à sortir en boutiques, *BBE* vient de dévoiler la couverture d'*Alliance polaire*, le prochain supplément de background à paraître. Il y sera question de technologie, de Cyborg et de pôle nord.







EDGE

Star Wars

S'il y a un un jeu de rôle qui a un programme chargé, c'est bien *Star Wars* et, pour l'instant, on peut dire qu'il avance au rythme de la Marche Impériale : *Au cœur de l'Inconnu*, le prochain supplément pour *Aux confins de l'Empire*, devrait partir très prochainement chez l'imprimeur. *Étoiles de la providence*, autre supplément pour *ACE*, ainsi que le nouveau jeu dans l'univers de *Star Wars*, *L'Ère de la Rebellion* et son *Kit du MJ* sont en cours de validation par *FFG*. Enfin, la mise en page du *Joyau de Yavin* (*ACE* toujours !) devrait être en cours de réalisation à l'heure qu'il est, tout comme celle de nombreux suppléments en impression à la demande pour *Star Wars* (les arbres de spécialités).



Mais *Edge* ne s'arrête pas là puisque l'éditeur se lance dans la traduction de quatre nouveaux suppléments : *Far horizons* et *Lord of Nal Hutta* pour *ACE*, et *Onslaught at Arda* et *Stay on target* pour *L'Ère de la Rebellion*. Enfin, les efforts actuels portent sur une sortie de Force & Destiny pour Noël 2015.

JEU DE SOCIÉTÉ

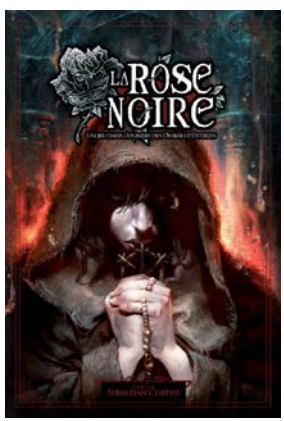
Quand le JdR fait société !

Vous l'avez remarqué, depuis le succès du jeu de cartes *Pathfinder*, nombre d'éditeurs aux USA comme en France songent de plus en plus à décliner leurs univers favoris en jeux de cartes ou de plateau.

Alors que les licences *Shadowrun* (*Shadowrun : Crossfire*, chez Black Book) et *Deadlands* (la réédition de *Doomtown*, chez AEG) ont été de grosses réussites aux US, ce sont les frenchies d'*Agate édition* qui frappent les premier en création française avec la *Rose noire* pour les *Ombres d'Esteren,* une sorte de cluedo moderne (critique dans notre prochain numéro). Du côté de *7e Cercle*, le jeu de plateau *Z-Corps*, chez la filiale anglais *AKA Games* est annoncée depuis un an et on espère que le projet est toujours en cours !

JdR éditions, eux, viennent de lancer une souscription (en cours) pour *Quintus Tenebrae*, un jeu de cartes inspiré d'un univers de JdR... à paraître chez *JdR éditions* dans quelques mois. Il sera lui aussi financé via la plateforme Ulule !

Enfin, le jeu de cartes *Metal Adventures* est toujours en gestation chez *Matagot*, un poid lourd du jeu de plateau en France et *BBE* a annoncé plancher sur un jeu de plateau *Polaris*, écrit par Philippe Tessier.







GAME-FU

Du coeur !

Après avoir transformé *Pulp Fever* en *Game-fu*, Laurent Rambour et ses équipes sont maintenant de retour dans les affaires et *Wulin*, leur JdR asiatique avec katana inclu (pour la collector tout du moins !), est bientôt prêt à partir à l'impression. Encore quelques illustrations à finir et c'est l'écran qui pourra être lancé.

Du côté de *1%*, les choses avancent doucement mais ce JdR dans l'esprit de la série US *Sons of Anarchy* (jouez une bande de motards violents plongés dans des trafics illégaux) pourrait être prêt début 2015.

BLACK BOOK ÉDITIONS

Crowdfunding en attente

En cette fin d'année, *BBE* a décidé de proposer une news hebdomadaire pour tenir informés les participants de leurs crowdfundings. Il en ressort que *Pavillon Noir 2* est un très gros morceau et que, si le travail avance bien - avec notamment des illustrations à tomber - il faudra encore être patient !

Du côté de *Deadlands* par contre, l'éditeur est plus optimiste puisque seuls quelques illustrations manquent à l'appel (elles aussi sont superbes, d'ailleurs) pour boucler les deux écrans et la campagne *Stone Cold Dead*. On espère pouvoir critiquer tout cela dans le prochain numéro !



BLACK BOOK ÉDITIONS

Destruction des stocks !



Après avoir changé son fusil d'épaule pour proposer les prochaines *Campagnes Pathfinder* en compilation cartonnée financée via leur plateforme de crowdfunding, les hommes en noir viennent d'annoncer la destruction de tous les stocks des *Campagnes* et autres ouvrages à couverture souple de la gamme pour le 30 décembre 2014 !

L'annonce a fait couler beaucoup d'encre sur le net puisque les clients auraient préféré bénéficier d'un destockage à bas prix plutôt que de voir des centaines de bouquins brûlés, mais l'éditeur a expliqué que, mis à part pour les associations (qui peuvent se procurer une campagne complète moyennant le prix des frais de port seulement), il n'y aurait pas de promotion. D'après *BBE*, l'expérience, qui avait été tentée sur les deux premières Campagnes, s'est révélée néfaste, les gens attendant une hypothétique promotion plutôt que d'acheter les ouvrages neufs.

Si vous souhaitez compléter votre collection, il vous faudra avertir votre boutique préférée avant le 30 décembre, date à laquelle les stocks restants chez le distributeur seront détruits !

Voici la liste des ouvrages concernés : *L'Eveil des Seigneurs des runes*, volumes 2 à 6 ; *La malédiction du trône écarlate*, volumes 1 à 6 ; *Le guide de Korvosa* (Univers) ; *Le Retour des ténèbres*, volumes 1 à 6 ; *Descente en Ombreterre* (Univers) ; *Kingmaker*, volumes 1 à 6 ; *Le Guide des Royaumes fluviaux* (Univers) ; *L'Héritage de feu*, volumes 1 à 6 ; *Le Guide de Katapesh* (Univers) ; *La Couronne putréfiée*, volumes 1 à 6 ; *Le Guide d'Ustalav* (Univers) ; *Bestiaire : les classiques revus et corrigés* (Univers) ; *Atlas* (Univers) ; *La Couronne du roi Kobold* (Module) ; *Les 7 épées du péché* (Module) ; *La conquête du val sanglant* (Module).

Espérons pour l'éditeur comme pour le hobby qu'une telle opération ne se répètera pas régulièrement, tant il est rageant de voir jeter à la benne des ouvrages de JdR !

BOÎTE À HEUHH

Calme plat

Depuis que Monsieur Heuhh travaille chez Iello dans le jeu de société, les projets de la Boîte avancent très doucement, mais sachez qu'un supplément *Apocalypse world* est en production et que Jérôme Brand Larré y participerait !

XII SINGES

De supplément en supplément



Bien sûr, ce sont de petits recueils à chaque fois mais, néanmoins, les *XII Singes* continuent de sortir des ouvrages à bon rythme, en témoignent ces suppléments, parus ou à paraître très prochainement :

Pour *Tenebrae,* une campagne est en cours d'écriture et elle parlera de la bohème et de la ville de Prague. Un autre supplément est également prévu et s'attardera sur le cas de Malte.

Chaussez vos collants, *Hexagon Universe : Strangers volume 2,* se profil pour 2015. Il s'agit de la suite de *Entités cosmiques* (le volume 1 donc), qui sera critiqué dans le prochain numéro, d'ailleurs.

Du côté de *Wastburg*, une campagne intitulée *Droit dans leurs bottes* ne devrait pas tarder, tandis que pour *Krystal*, *Fille de l'hiver* (une campagne également) est disponible derrière une très belle illustration (ci-contre).

T-SHIRTS

De quoi vous tenir chaud sous le pull-over





Comme tous les ans, le *7e Cercle* vous propose sa collection de T-shirt inspirés de ses JdR. Cette année, dans toutes les tailles, retrouvez un t-shirt Cthulhu dessiné par Jérôme Huguenin. C'est disponible en boutique mais attention, chaque tirage est limité, il va falloir faire vite...

Même chose pour Black Book Éditions, qui s'y met également et proposera d'ici noël un tirage limité de t'shirt *Shadowrun* arborant fièrement le symbole de la corporation (pas gentille du tout) Aztechnologie.

VERSION 3.5 *par Syl*



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS

De l'équilibre



Après quelques mois d'attente, *Good Old Ingland* est désormais disponible et sera critiqué prochainement dans nos pages ! Il décrit l'Ingland et prolonge la campagne *Le Chemin des cendres*.

Du côté de *Mournblade*, *Au pays des sombres puissances* (titre provisoire ?) s'attachera plus précisément au sort des élus et des puissances qui les dirigent, incluant la possibilité de jouer des élus de la balance !

LUDOPATHES ÉDITEURS

Du suivi



Alors que *Antika,* le jeu de rôle dans l'Antiquité arrive (voir notre Avant-première et portfolio page 30), débarque *Secrets* pour *Subabysse*, 24 scénarios synthétisés en fiches pour se lancer sans attendre dans la partie.

Pour *Aventures dans le Monde Intérieur,* L'*Almanach arcadien 3 est* en cours d'écriture et s'annonce comme une bonne grosse campagne.

L'auteur d'*Anoë* vient d'annoncer publiquement que le dernier supplément de la gamme est bouclé, (textes, maquette et illustrations) et que les *Ludopathes* lanceront une campagne de financement participatif pour lui faire voir le jour.

Dans le royaume des ombres de *Shade, Confidenza 2*, le prochain supplément, fera 300 pages et vient de passer en maquette. Il s'agit d'une campagne révélant des secrets du jeu. Prévu pour faire 70 pages initialement, les auteurs ont complètement explosé le signage ! Qui s'en plaindra, si la qualité est au rendez-vous ?

EDGE

Doux automne



Si les temps sont calmes pour certains éditeurs, le programme de fin d'année de *Edge* est chargé. Pour commencer, le nouveau supplément pour *Anima*, *Gaïa* II, devrait être en boutique à l'heure qu'il est ; de même, le jeu de cartes *Histoires de hobbits* est enfin arrivé ! Critiques à suivre dans *Casus Belli N°13*. Toujours du côté de la Terre du Milieu, le Père Noël pourra déposer *Ténèbres sur la Forêt Noire* sous le sapin des fans de *L'Anneau Unique*, et *Rivendell* est en cours de traduction.

L'éditeur attend toujours une validation pour publier *Chroniques Impériales*, pour *L5R* et le dernier supplément pour *Warhammer*, *L'ennemi intérieur*. Bonne nouvelle en revanche du côté de Westeros : *Green Ronin* vient de se voir réattribuer la licence pour le jeu de rôles du *Trône de Fer*. Désormais, *Edge* est sur la brèche pour traduire au plus vite *Dragon's hoard* !



ARKHANE PUBLISHING

Vampire, vous avez dit Vampire...

Critiqué dans les pages de *Casus* il y a déjà deux numéros (!), *Vampire 20e anniversaire* devrait surgir dans les bacs en décembre... La Collector paraîtra sans doute un peu plus tard... Cela étant, le nouvel éditeur a annoncé que le jeu bénéficierait d'un suivi avec le *Compagnon v20*.

Nous attendons tout cela avec impatience et espérons que l'attente initiale ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir !

ÉCRAN DU MJ

Accessoires pour embellir le MJ !

Ce bimestre, les éditeurs nous annoncent la sortie de nombreux et magnifiques écrans du MJ, pour notre plus grand bonheur. Cela devrait commencer par la sortie de l'écran *Antika*, épique, sanglant et de toute beauté.

L'écran *Vivere* (voir notre critique dans CB#11) devrait être disponible sous peu avec le scénario qui l'accompagne et celui pour le *Loup solitaire*, aussi chez les éditions *Le Grimoire*. Attention, il est étonnament petit (mais illustré par Gary Chalk) et s'accompagne de cartes géographiques.

Suivront prochainement les écrans 3 volets format paysage pour le jeu *X-Corps*, qui s'accompagnera d'un scénario intitulé *Opération échec et mat*, et *Shaan*, qui n'est malheureusement qu'un fondu enchaîné de 5 illustrations indépendantes (mais le résultat n'est pas si mal).

Écran Antika



Écran Shaan



Écran Vivere



Écran X-Corps



Du côté de *Shadowrun 5e édition*, *Fragmentation* est un scénario de 72 pages qui accompagne 8 feuilles volantes d'aides de jeu pour les joueurs et le nouvel écran de cette édition. Ce dernier présente sur 4 volets rigides une illustration du célèbre club l'Inferno et la précommande (avec PDF gratuit) devrait être ouverte à l'heure où vous lirez ces lignes.

Écran Shadowrun





Enfin, l'illustrateur Akae, membre éminent de l'association de fans du *Livre des 5 anneaux*, la Voix de Rokugan, a fait savoir qu'il préparait un écran pour *Sunda Mizu Mura*, vous savez, ce supplément amateur (réussi) officialisé par l'éditeur. Un livret parlant des communautés de pêcheurs du village de Sunda et doté d'un scénario complètera l'illustration ci-dessous !

Écran Sunda Mizu Mura



GAME-FU

Éditeur sauvage !

Après *Acthung Cthulhu !* chez *Sans-Détour*, le système générique *Savage Worlds* de *BBE* va de nouveau être proposé pour un univers d'un éditeur tiers puisque *Game-fu* a annoncé publiquement qu'ils avaient reçus l'aval des *men in black* (la licence n'est pas payante mais nécessite de prévenir l'éditeur) reste à savoir pour quel jeu et univers, les spéculations vont bon train...

AMBIANCE CELTIQUES

Du nouveau en terres celtes

Si *Agate édition* a annoncé la nouvelle édition de *Vampire le Requiem*, elle ne s'attèle pas moins aux *Ombres d'Esteren* et notamment à la finalisation de la maquette du 3e volume de la campagne *Dearg*. Notez également que la réédition augmentée du *Livre 2 Voyage* (contenant l'écran) est disponible. Rendez-vous dans 2 mois pour plus d'infos à ce sujet !

Chez *Icare éditions*, *Pendragon* fait son petit bout de chemin, l'air de rien, et sera de nouveau bientôt sur la plateforme de financement participatif Ulule pour valider la publication de La *Rose et l'épée*, un supplément sur la chevalerie contenant un scénario bonus et *Les Chroniques saison 2*, un recueil de scénarios à l'image de la saison 1 parue il y a peu.



Ars Magica ne propose pas à proprement parler une ambiance celtique, mais vous nous pardonnerez cette incartade qui permet de placer les dernières news à son sujet ! Ainsi, *Alliances* est disponible (il sera critiqué dans le prochain numéro) et le prochain supplément se nommera *Les Vraies Lignées* et décrira 4 des 12 maisons de magiciens du jeu.

PDF GARTUITS !

Du matos pour les braves





Ce bimestre, voici quelques PDF tout beau tout chaud pour satisfaire les papilles rôlistes en attendant les étrennes de noël !

On débute avec le 6e numéro du= bulletin officiel de *Shaan Renaissance*, le Rézo. Comme toujours, des instantanés, des infos *in-game*, c'est bien foutu et très court. En ligne sur *Shaan-rpg.com*

Ensuite, sachez que *L'Auberge noyée*, un scénario d'une heure à peine pour *Chroniques Oubliées Fantasy* (celui-là même qui a été joué pour la partie de démonstration vidéo sur Tric Trac (voir *Buzz mon rôliste* page 8) est dispo sur le site de Black Book Éditions/Casus. Parfait pour transmettre... vous connaissez le refrain désormais !

Enfin, sachez que La Boîte à polpette reprend du service, puisque l'éditeur associatif a mis en ligne un Kit d'initiation pour son futur jeu *Ynn Pryddein : la terre des Forts*, Vous êtes curieux ? ça se passe dans le dernier numéro du zine *Les Songes d'Obéron* : *couroberon.com/site2/gens-de-lombre-chapitre-1/*

7E CERCLE

Campagne et vampire font bon ménage



En attendant la critique dans nos pages, la campagne *Quatuor Zalozhniy* pour *Night's Black Agent* (le jeu Gumshoe où l'on joue des espions luttant contre des vampires) est sur les étals. Les premiers retours sont excellents et promettent une virée en Europe qui vaut son pesant de cacahuètes !

VERSION 3.5 *par Syl*



BLACK BOOK ÉDITIONS

Pathfinder tape le carton !

Alors que la *Boîte d'initiation Pathfinder* et ses pions cartonnés est de nouveau dans les bacs après quelques mois de rupture, une nouvelle boîte de pions est prévue. Après celle du *Bestiaire 4* (alors que ce dernier ouvrage n'est toujours pas paru mais est toujours annoncé en Pack Préco pour bientôt...), c'est la *Boîte à PNJ 2* qui s'annonce et devrait sortir pour Noël ou juste après.

La campagne *La Colère des justes* et tout son matériel financé par crowdfunding sur le point de sortir, on peut s'attendre au lancement d'un nouveau crowdfunding pour financer *Le Conseil des voleurs (Council of thieves)*, choisi par les fans.



ZINES

Magazines, prozines et zines



À la course aux numéros, *Casus Belli* vient donc de dépasser son éminent confrère *Di6dent*, dont le numéro 11 propose un très intéressant article sur l'état du JdR en Allemagne, pays de l'*Œil noir*.

Mais la nouveauté du moment, c'est le retour de *JdR Mag* (en kiosque toujours) via un numéro 28 qui correspond à la reprise du titre par *Titam*, plus connu sous le doux nom du *Département des sombres projets*. Sous la houlette de Sébastien Célerin (*Les XII Singes*) et Isabelle Perrier (auteur des *Lames du cardinal*), on aurait aimé voir un magazine moins centré sur les publications de ce *triumvirat* mais, d'ores et déjà, le changement de maquette est plus conforme à ce qu'on peut attendre d'un mag disponible en kiosques ! Bonne réussite à eux !



Mentionné par ailleurs dans les news, les *Songes d'Obéron*, e-zine de la célèbre *Cour d'Obéron*, est dispo en téléchargement et le jeu de rôle *Ambre* sera au centre du numéro.

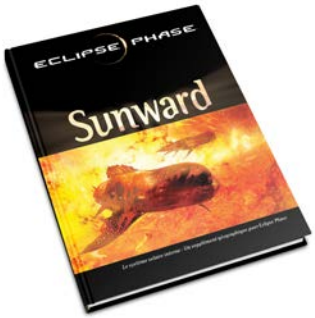
Enfin, on ne résiste pas à vous parler des *Chroniques d'Altaride n°30*, qui est donc le doyen en numéro des revues de JdR (devant le *Maraudeur*, e-zine gratuit dont le numéro 15 devrait arriver en décembre). Bonne lecture à tous !

SCIENCE-FICTION

La tête dans les étoiles

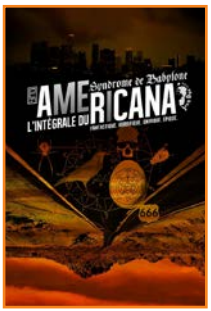
Le *Studio 09* est toujours en mode *interstellar* et travaille sur *Arsenal*, un supplément pour *D6 Galaxies* et *LA2045* (reprise de *LA2035*, si, si), dont la maquette est en cours actuellement. Le *Studio* est également en phase de rédaction de *D6 Galaxies : épilogue*, ouvrage conclusif de pour cette gamme (et m...).

Pour rester en apesanteur, sachez que la VF de *Sunward*, le premier supplément pour *Eclipse Phase* chez *BBE,* est en cours de maquette. On nous dit par ailleurs que les traductions des deux suppléments suivants sont achevées donc, si les délais veulent bien se raccourcir un peu, *Gatecrashing* et *Panopticon* pourraient voir le jour en 2015. Ou pas !



EN BREF

Dernières news en stock !



C'est calme du côté de *John Doe* en ce moment malgré un *Compagnon Oltrée !* et le jeu *Americana* de Yno Combrexelle bientôt prêts. Malheureusement, une des raisons de cette pause est l'état de santé de Emmanuel Gharbi. Nous profitons donc de ce petit mot pour lui souhaiter un bon repos et un prompt rétablissement !



Chez *JdR éditions*, ça bosse dur pour sortir *Homeka*, le jeu futuriste de mecha financé sur Ulule, tandis que *Steamshadows*, lui, est maintenant disponible, ainsi que son écran de jeu !

Chez les petits nouveaux *Ageektion*, un artbook sur le *Dernier bastion*, *Tout l'art de Folosia*, propose 124 pages d'illustrations (paru).

Et avant de conclure, sachez que la *Voix de Rokugan* prépare un 4e recueil d'une quinzaine de scénarios qui en comportera 15. Et ce n'est pas tout puisque, avec l'autorisation des ayants-droits, elle souhaite proposer pour *L5A* 4e édition les scénarios officiels français de la 1ère et 2e édition tirés des « Voies de ». Pour 2015 !



LES ÉCURIES D'AUGIAS

Crimes de sang

Avec la réimpression de *Aube de sang*, la campagne pour *Crimes*, les travaux sur la 2e édition de *Crimes* et la sortie en décembre de *Within*, le jeu d'horreur de Benoît Attinost, on peut dire que les Écuries ont l'âme sombre en ce moment... pour le plus grand plaisir des joueurs.

XII SINGES

Deux nouveaux jeux !



Avec la sortie de *Dieux ennemis* d'un certain John Wick (auteur du *LIvre des 5 Anneaux* et de l'ouvrage *Dirty MJ*), les *XII singes* proposent une traduction remaniée d'un jeu qui n'était pas passé inaperçu auprès des fans. *Dieux ennemis* se présente sous la forme d'un recueil de 4 petits livrets de 32 pages, d'un petit écran et d'une carte du monde en couleur (somptueuse).

L'éditeur a également annoncé vouloir sortir une nouvelle édition du JdR adapté du jeu de combat avec figurines *Alkemy*, mais qui ne sera pas basé sur les règles de *D&D*. Affaire à suivre !

ASMODÉE RACHÈTE FFG !!!

Non, non, vous ne rêvez pas ! Asmodee, *l'entreprise française fondée par Marc Nunès (voir notre interview page 224) vient d'annoncer le rachat de* FFG, *le leader du jeu de plateau américain et partenaire privilégié de* Edge France *et* Edge Espagne *! Déjà reconnu internationalement,* Asmodee *devient désormais un géant du secteur américain.*

C'est Christian T. Petersen, le fondateur de *Fantasy Flight Games,* qui l'a annoncé sur le site de l'éditeur américain. *Asmodee* a racheté *FFG,* mais pas dans son intégralité, ce qui signifie que l'auteur de *Twilight Imperium* restera aux commandes pour le moment, tandis qu'*Asmodee,* sûrement et rapidement, étend sa toile sur le marché mondial.

Quels changements pour *FFG* ?

Si on en croit le rachat récent de *Days of Wonder* ou encore d'*Ystari Games* par *Asmodee* il y a quelques mois, l'entreprise ne souhaite pas faire disparaître les entités qu'elle achète mais plutôt les aider à continuer leur développement grâce notamment à son savoir-faire en matière de distribution. A priori donc, les choses ne vont guère évoluer au niveau éditorial et toutes les licences et jeux prévus vont sortir. Il n'y a guère de souci à avoir (surtout pas pour le portefeuille de Christian T. Petersen, car gageons qu'*Asmodee* a du mettre le prix pour accaparer un tel mastodonte !).

Quels changements pour *Edge* ?

Pour l'éditeur français, qui dispose également d'une filiale espagnole, l'avenir est moins clair. *Asmodee* et *Edge* ayant toujours eu de bons rapports et des partenariats de distribution (notamment pour le petit jeu *Citadelle*), difficile de penser qu'*Asmodee* va tout simplement rayer *Edge* de la carte. Les premières déclarations des uns et des autres tendent à confirmer cela. Bien sûr, à plus long terme, de nombreuses questions vont se poser, notamment pour la distribution, mais il y a fort à parier que pour les clients, il n'y aura pas de bouleversements à prévoir. *Star Wars : Armada* et *Star Wars : Imperial Assault* devraient donc sortir comme prévu en 2015, chez *Edge*.

OH MY GAME

Le monde brisé en approche



Après un financement participatif réussi sur la plateforme de BBE, *Broken World* est en passe d'arriver dans les chaumières. Contrairement au PDF qui était adapté à la lecture écran (au format paysage donc), la mquette, elle, a été réadaptée au format portrait qui sied à tout ouvrage classique de JdR. Le résultat est toujours aussi beau (si ce n'est plus !) et on vous renvoie à notre critique dans CB#09 pour tous ceux qui seraient passés à côté de ce qui est le premier univers de création française *Pathfinder Compatible*.

La suite, c'est l'arrivée du *Livre des origines*, sorte de bible du monde décrit par ses habitants, les cartes du monde, les dés d'Entropie (un d1000 en fait !) l'écran et le *Guide du maître de jeu*. Tout cela est prévu pour la fin d'année ou le début de l'année suivante.

LA LOUTRE RÔLISTE

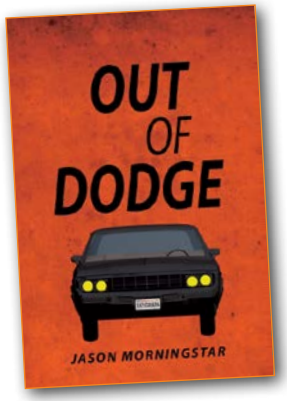
Nouvel éditeur !

La Loutre Roliste arrive avec, dans sa besace, un certain nombre de choses : romans, livres dont vous êtes le héros, goodies, animations autour du jeu de rôle, mais également de nouveaux jeux de rôle. Deux ont d'ores et déjà été présentés : *Naë*, un jeu de Christophe Dénouveaux où vous incarnerez une Soeur aux pouvoirs étranges, et *Archivistes*, un jeu d'Emilien Jacqmin où les PJ incarnent la libre pensée des écrivains d'autrefois en « absorbant » leurs écrits et en combattant pour la liberté intellectuelle de l'Homme ! À suivre...

ACTUALITÉ USA + UK

À L'OUEST, DU NOUVEAU !

La rentrée est généralement un période propice pour sécuriser les nouvelles gammes de jeux fraîchement présentées quelques mois plus tôt lors de la GenCon. Et, bien que le rythme de publication semble toujours ralentir un peu, de nombreuses annonces sont tout de même faites, principalement pour les fêtes de fin d'année.







Bully Pulpit Games

Comme annoncé dans le numéro 10 de notre magazine, *Bully Pulpit Games*, créateur des très célèbres *Fiasco*, *Grey Ranks* et *Durance*, a récemment lancé une souscription *Kickstarter* pour son tout nouveau jeu de rôle, *Night Witches*. Ici, les joueurs incarneront des pilotes du 588ème NBAP, un régiment de bombardement soviétique de nuit durant la Seconde Guerre mondiale uniquement composé de femmes. Surnommées les '*Nachthexen*' par l'ennemi nazi, elles seront envoyées en mission de nuit et, de jour, elles devront faire face aux épreuves quotidiennes subies par les femmes dans l'armée soviétique à cette époque. Ce JdR est motorisé par le système *Apocalypse World* avec toutes les modifications nécessaires pour une expérience de jeu unique. Sortie prévue début 2015.

Parallèlement à cela, cet éditeur, toujours à la recherche de modes de jeu innovants, a sorti en septembre dernier ***Out of Dodge***, un jeu de rôle Grandeur Nature de type American Freeform. Disponible sur RapideJdR, ce manuel de 7 pages donne tous les outils nécessaires pour jouer en voiture sur des sessions d'environ deux heures. Parfait pour les longs trajets, les joueurs pourront incarner une bande de criminels en fuite sans destination précise. Attention tout de même aux radars et aux contrôles de police.

Enfin, *Bully Pulpit Games* annonce la sortie prochaine de *The Warren*, par Marshall Miller. Dans ce jeu de rôle, le tout premier dont la conception est laissée à quelqu'un d'autre que Jason Morningstar, les joueurs incarneront des lapins confrontés aux dangers inhérents à leur environnement, et ce sur différentes périodes historiques, c'est à dire partout où les humains ont posé le pied. Ce jeu, motorisé par le système *Apocalypse World*, est conçu pour convenir à tous les âges. Sortie prévue printemps 2015.

Catalyst Game Labs

En cette fin d'année, *Catalyst Game Labs* reprend le concept de la boîte d'initiation pour *Shadowrun* avec non pas un, mais deux produits qui vont ravir les fans du très célèbre jeu cyberpunk et qui permettront aussi d'amener de nouveaux rôlistes à l'univers du 6ème Monde.

Tout d'abord, l'éditeur annonce le ***Shadowrun Beginner Box Set***, outil parfait pour initier ou débuter avec ce JdR. Cette boîte contiendra un livret de règles simplifiées, des personnages pré-tirés, des PNJ, un scénario prêt à jouer ainsi qu'un scénario solo destiné à être joué par un seul personnage, des concepts de scénario et, enfin, plusieurs d6. Date de sortie prévue le 19 novembre 2014.

Mais ce n'est pas tout ! Afin d'amener les nouveaux maîtres de jeu vers la 5ème édition du livre de base, l'éditeur propose une deuxième boîte tout à fait irrésistible, le ***Runner's Toolkit : Alphaware*** composé de livrets de personnage détaillés avec caractéristiques, stratégies préférées et scénario solo pour chacun, d'un livret de règles sur les

sorts, d'armes et d'options de combat pour pimenter vos parties, de plusieurs scénarios, d'un grand nombre de PNJ, de huit cartes double-face, et de plusieurs d6. Date de sortie prévue le 3 décembre 2014.

Enfin, toujours pour rester sur *Shadowrun* et pour vous faire patienter jusqu'à la mise en vente de ces deux boîtes, il est possible de se procurer *Shadow Spells* sur RapideJdR en pdf uniquement. Ce supplément de 24 pages propose de nouveaux sorts, ainsi que des organisations et des traditions magiques.

Du côté de *Battletech*, l'éditeur continue d'étoffer la gamme JdR avec la sortie de trois suppléments en pdf. Tout d'abord, ***Operational Turning Points : REVIVAL Trials***, qui propulse les personnages en plein cœur d'un moment crucial dans l'histoire du Clan du Loup, le refus de l'invasion de la Sphère Intérieure.

Ensuite, l'éditeur nous propose le *BattleTech* ***Record Sheets : Vehicle Annex, Industrial Mechs & Exoskeletons***, 90 fiches qui viennent en complément du supplément *BattleTech Technical Readout : Vehicle Annex*.

Enfin, *BattleTech Adventures : Empires Aflame* amène les joueurs dans la Sphère Intérieure 10 ans après la Jihad, à l'époque de la République de la Sphère. Ce supplément de contexte disponible gratuitement, utilisable avec *A Time of War : The BattleTech Role-Playing Game,* fournit de précieuses informations au MJ sur cette période, des compléments de règles, la description de personnages clés, ainsi que plusieurs scénarios.

Chaosium

L'après-GenCon s'avère plutôt calme chez *Chaosium*, le calme avant la tempête tandis que la 7ème édition de *The Call of Cthulhu* se rapproche. Et, pour filer la métaphore maritime, l'éditeur nous gratifie d'un nouveau supplément pour *Basic Roleplaying* du doux nom de *Blood Tides : Black Sails & Dark Rituals*. Comme vous l'aurez sans doute deviné, les pirates sont à l'honneur cette fois-ci. Dans ce supplément complet de 240 pages, tous les outils vous sont donnés (jusqu'aux cartes au trésor !) afin de jouer dans l'âge d'or de la piraterie.

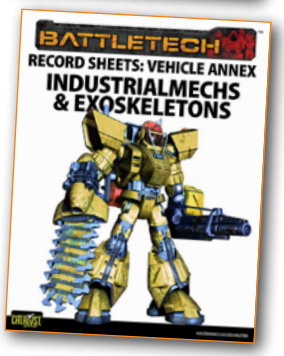
Cubicle 7

Les sorties et les annonces reprennent une bonne vitesse de croisière chez le prolifique éditeur britannique *Cubicle 7*. Tout d'abord, la gamme *The Laundry* s'est enrichie en septembre dernier d'une collection de six scénarios avec ***Unconventional Diplomacy***. Dans ce tout nouvel ouvrage, nos agents seront envoyés et malmenés à travers le monde afin d'empêcher que six différentes apocalypses potentielles ne se produisent.

Au niveau de la gamme *Doctor Who : Adventures in Time and Space*, nous pouvons noter une avancée linéaire sur le flux temporel avec les sorties en boutique de *The Fifth Doctor Sourcebook* et *The Sixth Doctor Sourcebook*, ainsi que la mise en précommande de ***The Seventh Doctor Sourcebook***. Qui a dit que voyager à bord du TARDIS empêchait toute continuité chronologique ? En outre, l'éditeur a mis gratuitement à disposition le scénario ***Arrowdown*** sur Drivethrurpg. Originalement incluse dans la boîte de base de l'édition précédente, cette aventure a été revue afin de se conformer à la nouvelle édition en date, celle du 50ème anniversaire de la série TV.

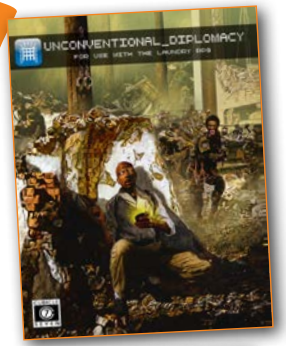
De son côté, la nouvelle édition de *The One Ring* est enfin disponible depuis fin septembre. Cette édition révisée, rappelons-le, clarifie les règles ainsi que la mise en page pour tout rassembler en un volume unique et reste entièrement compatible avec les suppléments préalablement sortis. Notons au passage la mise en précommande de *Rivendell*, premier supplément écrit pour →

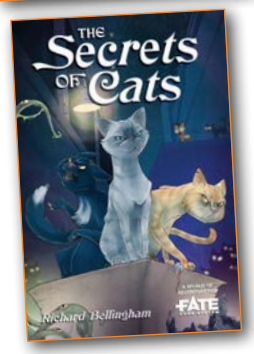
















cette nouvelle édition, qui détaille la région de Fondcombe et qui propose aussi de nouvelles règles supplémentaires.

Enfin, pour la gamme *Rocket Age*, JdR rétro-sf pulp, *Cubicle 7* a récemment publié un pdf de 24 pages, *The Asteroid Belt*, un supplément de contexte complémentaire à *Blood Red Mars,* qui décrit ce qui se trouve entre Mars et Jupiter avec les endroits, organisations, extraterrestres et PNJ clés. Avec cela, l'éditeur annonce aussi la sortie prochaine de *The Trail of the Scorpion*, une série de scénarios palpitants qui enverront nos valeureux personnages en mission aux quatre coins du système solaire.

Evil Hat Productions

Très peu de nouvelles en cette période de fin d'année chez l'éditeur au chapeau maléfique, ce qui n'empêche pas la publication de deux suppléments pour la gamme *A World of Adventure for Fate Core* au format pdf et au tarif « *payez ce que vous voulez* ».

Le premier, ***The Secrets of Cats***, fournit tous les outils pour jouer des chats aux pouvoirs magiques. Lorsqu'un mal ancien est éveillé, le Parlement des Chats dépêche nos héros poilus pour venir à la rescousse et sauver les humains grâce à la magie des noms et des sacrifices.

Dans le second supplément, *Save Game*, seuls les héros de vos jeux vidéo préférés pourront sauver le monde de Tendoria d'un ignoble virus informatique. De nouvelles règles d'utilisation des Points Fate ainsi qu'un générateur aléatoire de personnages sont proposés dans cette aventure qui permet de mélanger les genres sans complexe.

Fantasy Flight Games

Bien que l'après GenCon 2014 pour *Fantasy Flight Games* soit surtout synonyme de sorties jeux de plateau et jeux de cartes, le JdR n est pas mis sur la touche pour autant, avec notamment la mise en vente de la version bêta du tout nouveau jeu *Star Wars* dont nous vous annoncions la sortie dans le numéro précédent, ***Force and Destiny***.

Toujours dans un futur très très lointain, bien plus sombre celui-ci, l'éditeur annonce la sortie du tout premier supplément pour *Dark Heresy 2nd edition*, intitulé ***Forgotten Gods***. Cette campagne, qui fait suite au scénario d'introduction du livre de base, enverra les Acolytes à travers le secteur Askellon afin de mettre fin à un gigantesque trafic de reliques hérétiques.

Enfin, parmi les nouveautés, *Fantasy Flight Games* annonce une toute nouvelle gamme de jeux, *The End of the World*. Cette série de quatre JdR d'horreur permettra aux joueurs d'incarner des survivant lors d'une apocalypse zombie dans *Zombie Apocalypse*, lors d'une incursion d'un panthéon composé de créatures surnaturelles bien décidées à détruire l'humanité dans *Wrath of the Gods*, lors d'une invasion extraterrestre dans *Alien Invasion*, et enfin lors de la prise de pouvoir par des intelligences artificielles dans *Revolt of the Machines*. Ces quatre jeux, publiés à l'origine par la branche espagnole d'Edge Entertainment, verront leurs règles développées plus en avant pour l'édition américaine. Sortie prévue du premier tome, *Zombie Apocalypse*, pour la fin 2014.

Green Ronin

Alors que le *Dragon Age Set 3* que nous vous annoncions dans le numéro précédent arrive en boutique et complète enfin ce passionnant triptyque rôlistique, *Green Ronin* publie enfin son projet *Kickstarter* de 2013, le très attendu *Advanced Bestiary* pour *Pathfinder* qui met à jour ce célèbre bestiaire vieux d'une décennie. Sortie prévue mi-novembre 2014.

Parallèlement, l'éditeur étoffe la gamme *A Song of Ice and Fire* avec la sortie d'un supplément générique pour

le *Chronicle System* intitulé ***A Chronicle of Sorcery***. Ce pdf de 48 pages, qui n'a pas pour vocation d'être utilisé spécifiquement dans l'univers de Westeros, propose des règles de magie plus subtiles, peu spectaculaires, afin de correspondre à la mécanique « low fantasy » du système de règles. Ce supplément propose en outre de nouvelles règles sur les Points de Destinée, sur les sorciers et la magie en général. De plus, l'éditeur annonce plusieurs autres suppléments dans cette même veine : *Blood Magic*, *Wortcunning* et *Spirit-Whispering*.

Margaret Weis Productions

Les '*Browncoats*' parmi nous (car nombreux sont les fans de la série TV *Firefly*) se réjouiront à l'annonce de la sortie toute prochaine de *Things Don't Go Smooth*, un supplément qui promet de rendre la vie de votre équipage plus palpitante, si ce n'est plus dangereuse. Au programme : quatre types d'antagonistes différents, des alliés, des idées de scénarios, des lieux, des vaisseaux, des règles sur les Ravageurs, et enfin un générateur d'épisode. Ce supplément risque fort de devenir un outil indispensable à tout MJ qui souhaite pimenter ses parties. Sortie annoncée pour fin 2014.

À un niveau plus générique, la licence *Cortex Plus* s'enrichit d'un supplément du nom de ***Fantasy Roleplaying : An Omnibus of Opponents*** publié par l'éditeur tiers *Blackwing Productions*. Ce pdf de 82 pages propose plus d'une centaine de monstres et d'antagonistes pour vos parties médiévales fantastiques. Le *Cortex Plus Hacker's Guide* est toutefois nécessaire à l'utilisation de ce bestiaire.

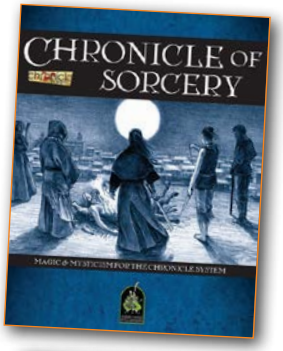
Modiphius

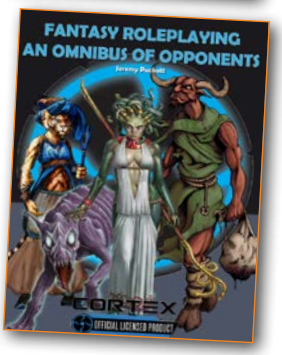
En très peu de temps, l'éditeur britannique *Modiphius* a réussi à s'imposer sur le marché ludique international par sa diversité, mais aussi à surprendre grâce à l'annonce de licences toujours assez inattendues. Ces mois-ci, la toute première concerne ***Mutant : Year Zero***. Traduction du célèbre jeu suédois, il se situe au tout début de la chronologie que constitue la franchise *Mutant Chronicles*, juste après l'Apocalypse. Ce livre de règle complet ravira les aficionados de cet univers et offre un excellent complément à la 3ème édition de *Mutant Chronicles*, dont la sortie est annoncée pour décembre 2014, en même temps que *Mutant : Year Zero*.

Autre annonce de taille qui ravira les rôlistes amateurs de jeux de figurines : la sortie du JdR ***Infinity***, adapté du très célèbre jeu d'escarmouche éponyme de l'éditeur espagnol *Corvus Belli*. Ce jeu utilisera le système 2d20 créé pour *Mutant Chronicles 3rd edition* et promet d'entraîner nos personnages à la découverte d'innombrables secrets et de nouvelles races extra-terrestres. La sortie du livre de base est annoncée au printemps 2015, puis suivra une souscription Kickstarter pour la publication de suppléments.

Mongoose Publishing

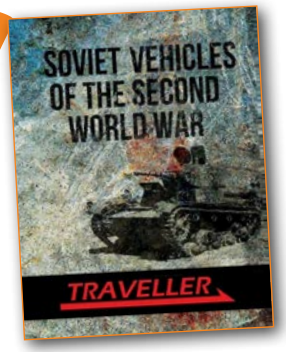
La rumeur était donc fondée : le jeu de rôle culte ***Paranoia*** revient avec une toute nouvelle édition mise au goût du jour. La souscription *Kickstarter* de ce jeu emblématique de la fin des années 80, qui s'achèvera début décembre 2014, propose une nouvelle mouture sous forme de boîte contenant des livrets de couleurs différentes correspondant à l'accréditation nécessaire à leur lecture. Prévu pour l'été 2015, ce '*reboot*' situe toujours l'univers à l'intérieur du Complexe Alpha, sous l'œil bienveillant de notre ami l'Ordinateur, mais sur une perspective satirique cohérente avec la deuxième décennie du XXIème siècle, la menace communiste laissant la place à la menace terroriste. Mais je vous en ai déjà trop dit. Si vous le permettez, je vais me rendre de →





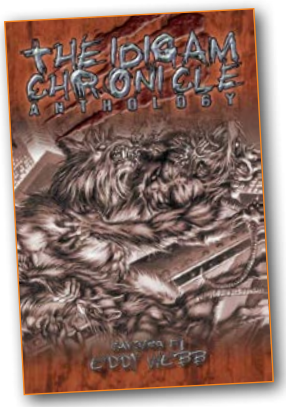












ce pas au centre d'extermination le plus proche…

Du côté de la gamme *Traveller*, plusieurs périodes sont à l'honneur ces mois-ci. Commençons tout d'abord avec la Seconde Guerre mondiale et la sortie de *Italian Vehicles of the Second World War*, ***Soviet Vehicles of the Second World War*** et *Japanese Vehicles of the Second World War*. Ces suppléments sont utilisables tout autant sur des reconstitutions historiques que pour équiper militairement des mondes primitifs sur des scénarios de science-fiction.

Retour vers les étoiles avec deux suppléments pour *Traveller 2300 AD*. Le premier, *The Grendelssaga*, décrit le monde de Grendel et propose un scénario dans lequel les personnages devront effectuer la traversée entre Beowulf et Grendel dans un système menacé par des maraudeurs humains et kaefers. Le deuxième, *Ships of the French Arm*, l'édition révisée du supplément publié en 1987, propose 280 pages de descriptions et des plans de vaisseaux avec lesquels les personnages pourront interagir. De plus, nous pouvons aussi noter la sortie de *Supplement 15 : Powers and Principalities* pour la gamme générale, qui donne tous les outils nécessaires à la création de mondes et de planètes pour rendre vos campagnes bien plus passionnantes.

Enfin, comment ne pas parler de *Land of Ice and Stone*, ce supplément pour *Legend* qui, tout au long de ses 183 pages, nous offre tous les outils nécessaires à la création d'une femme ou d'un homme de l'Âge de pierre, mais aussi d'aventures périlleuses face à des mammouths enragés, à des lions des cavernes et au plus dangereux des ennemis: le Grand Froid.

Monte Cook Games

La sortie de *The Strange* en août dernier semble déclencher une frénésie de suppléments pour cette nouvelle gamme, ce qui ne sera pas pour déplaire à nos voyageurs dimensionnels. À noter tout d'abord la sortie de *When Worlds Collide : Converting Numenéra and The Strange*, un petit supplément de 18 pages qui permet d'importer des éléments d'un jeu à l'autre grâce à leur dénominateur commun, le système Cypher.

Ensuite, *Monte Cook Games* nous propose, en pdf, *The Strange GM Screen* ainsi qu'une campagne, *The Dark Spiral*, dans laquelle les personnages devront démanteler un trafic de drogue étrange, la « *spiral dust* », ce qui les mènera vers de nombreux mondes différents.

Toujours pour *The Strange*, le scénario GenCon 2014, ***Eschatology Code***, proposera à nos personnages d'enquêter sur de biens étranges miracles accomplis par un pasteur, Père Foss. Ce scénario d'introduction est accompagné de six personnages pré-tirés, permettant ainsi de démarrer de suite votre partie.

Quant à *Numenéra*, l'éditeur poursuit le développement de cette gamme avec la publication du *Cypher Deck 2*, un paquet de 120 cartes illustrées à imprimer qui vous permettront de générer des cyphers à la volée. Parallèlement, l'éditeur publie aussi le scénario GenCon 2014 pour *Numenéra*, *Into the Violet Vale*, qui constitue un excellent scénario d'introduction dans lequel les personnages devront explorer une bien étrange vallée aux redoutables secrets. Cette aventure inclut six personnages pré-tirés afin de pouvoir la jouer de suite.

Onyx Path

Ça ne chôme décidément pas chez *Onyx Path*. Alors que les secondes éditions de *Werewolf : the Forsaken*, *Mage : the Awakening* et *Promethean : the Created* prennent forme de manière de plus en plus concrète, l'éditeur nous propose deux anthologies de nouvelles, l'une pour *Werewolf : the Forsaken*, intitulée ***The Idigam Chronicle Anthology,*** l'autre pour *Demon : the Descent*, intitulée *Demon : Interface*.

Pour rester sur *Demon : the Descent*, l'éditeur nous propose aussi deux suppléments. Le premier, *Demon Seed Collection*, décrit cinq villes d'un point de vue démoniaque : Baltimore, Istanbul, Hollywood, Prague et Sydney. Un scénario est inclus pour chaque ville ainsi que de nouveaux mystères occultes et factions secrètes. Le second supplément, ***Splintered City : Seattle***, se focalise sur cette ville, propose de nombreuses trames de scénarios pour vos démons et dévoile aussi de nombreuses pistes utilisables avec les autres créatures du Monde des Ténèbres.

Cependant, l'annonce majeure de l'éditeur demeure la souscription Kickstarter du *Deluxe V20 Dark Ages* qui bat de nouveaux records de participation. Cette toute nouvelle édition de *Vampire : the Dark Ages,* annoncée pour l'été 2015, base sa période de jeu autour de l'année 1242, en pleine Guerre des Princes. Le *Deluxe V20 Dark Ages* se veut plus qu'un simple livre de base capitalisant sur un 20ème anniversaire. Les règles de magies seront revues et améliorées, et de nouveaux personnages iconiques représenteront les clans. De quoi raviver la flamme de ces anciens jeux de pouvoir autour d'une délicieuse coupe de sang…

Paizo

Paizo, l'un des éditeurs de JdR les plus prolifiques quantitativement et qualitativement, continue sur sa politique de parutions régulières avec de nombreux titres *Pathfinder* tous plus alléchants les uns que les autres.

Démarrons tout d'abord par le produit phare de cette rentrée, l'***Advanced Class Guide***. Dix nouvelles classes de personnage, de nouvelles capacités et de nouveaux archétypes pour chacune des 29 classes de base, une centaine de nouveaux dons avec inclus des dons sur les actions de groupe et les Tirs Coordonnés, des centaines de nouveaux sorts, d'objets magiques, des nouveaux équipements et tant d'autres choses encore ! Ce livre semble donc s'imposer d'emblée à quiconque désire sortir des sentiers battus et varier ses personnages.

Parallèlement à cette sortie, la série *Player Companion* propose un supplément intitulé ***Advanced Class Origins***, un complément de règles aux dix nouvelles classes présentées dans l'*Advanced Class Guide*. Ce livre inclut des archétypes supplémentaires, de nouveaux dons, sorts et équipements et des conseils pour les classes de prestige mais, surtout, de nombreux outils pour les intégrer au mieux dans l'univers de Golarion.

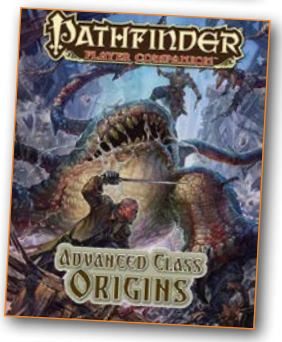
Toujours dans la série *Player Companion*, l'éditeur nous propose aussi *Champions of Corruption*, un supplément destiné à l'exploration des alignements mauvais par le biais de nouveaux archétypes, de traits, de dons, de sorts, d'objets magiques et d'autres options qui permettront à vos personnages mauvais de devenir bien plus cruels et sanguinaires qu'ils pouvaient déjà être.

Au niveau de son *Adventure Path* de second semestre, *Iron Gods*, l'éditeur *Lords of Rust* et *The Choking Tower*, respectivement le deuxième et troisième volet de cette passionnante série de scénarios, emmènent nos aventuriers à Scrapwall pour empêcher les Seigneurs de la Rouille d'accéder à un pouvoir sans commune mesure. Nos héros feront la découverte des secrets de la Technic League et de périls bien plus grands encore.

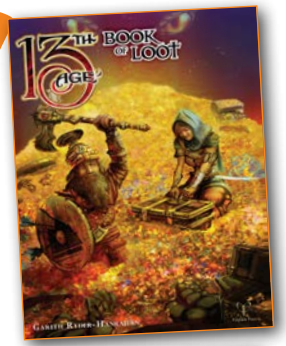
Enfin, dans la série *Campaign Setting*, *Paizo* vient de publier ***Ships of the Inner Sea***, un supplément indispensable pour toute aventure qui se déroule en mer, telle que la campagne *Skulls & Shackles*. Sept navires y sont décrits en détail, avec leur histoire, leur équipage, et des cartes de leur pont sont également fournies. Alors souquez, moussaillons, et hissez les voiles vers de nouvelles aventures !



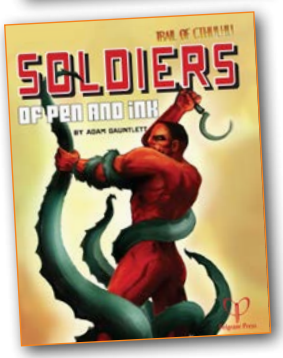














Pelgrane Press

En cette fin d'année 2014, l'éditeur britannique *Pelgrane Press* se focalise sur quelques-unes de ses gammes avec la publication de suppléments très attendus.

Pour la gamme *Trail of Cthulhu*, tout d'abord, nous pouvons noter plusieurs sorties avec ***Soldiers of Pen and Ink***, un scénario qui se déroule en 1936, en pleine Guerre Civile espagnole. Les investigateurs venus à Madrid pour tourner un documentaire aux sympathies républicaines perdent un membre de leur équipe. Arriveront-ils à retrouver leur ami dans ce pays en plein chaos?

Toujours pour la gamme aux tentacules, *The Mythos Expeditions* propose d'emmener nos investigateurs vers dix destinations différentes, toutes plus reculées les unes que les autres. Du désert de Gobi à l'Arctique, Des Bermudes à l'Inde, ces scénarios ne constituent pas en eux-même une campagne avec un fil directeur commun, bien que des outils soient fournis pour les jouer à la façon *Affaire Armitage*. Dépaysement garanti !

Enfin, l'une des campagnes les plus attendues pour *Trail of Cthulhu*, *Dreamhounds of Paris*, est annoncée pour janvier 2015 et elle sera accompagnée du *Livre des Fourmis*, un descriptif du Paris des années 1920 et 1930 vu par les yeux d'un jeune artiste surréaliste. Cette campagne propose de jouer 19 artistes surréalistes tels que Tristan Tzara, Kiki de Montparnasse, Luis Buñuel ou Salvador Dali dans leurs explorations des Contrées du Rêve.

À noter aussi la sortie de *The Seventh Circle*, un scénario pour *Fear Itself*, facilement adaptable à *Trail of Cthulhu*, qui met en scène une équipe de télévision pour une émission sur le paranormal envoyée sur l'île écossaise de Eilan Mor pour enquêter sur l'étrange disparition de Nathan Glaas il y a sept ans de cela.

Laissons l'horreur de côté un instant pour des aventures plus épiques avec *13th Age* qui connaît lui aussi son lot de sorties. Outre le succès fulgurant de la campagne Kickstarter *13th Age in Glorantha*, qui portera le plus vieil univers de JdR sur l'une des moutures les plus récentes du système d20, la gamme a enfin finalisé une ancienne souscription avec la sortie de *13 True Ways*, un supplément qui rajoute de nouvelles classes, de nouveaux monstres, qui décrit de manière précise les villes principales de l'Empire du Dragon, et qui fournit au MJ un grand nombre de conseils pour alimenter ses parties et les rendre plus héroïques.

En complément de cela, ***The Book of Loot*** propose de nombreuses idées de trésors et d'objets magiques répartis par Icônes, ce qui facilitera grandement la tâche au MJ lorsqu'il sera contraint d'improviser ce genre de détails. Enfin, *The Shadows of Eldolan* est un scénario d'introduction pour aventuriers de niveau 1. Trois écoles de magiciens s'affrontent à Horizon, ce qui commence à poser certains problèmes aux autorités de la ville. Sans parler de ces disparitions mystérieuses...

Pour revenir à *Gumshoe*, à l'heure où vous lirez ces lignes, la souscription Kickstarter pour ***The Dracula Dossier,*** une campagne pour *Night's Black Agents* au format *Affaire Armitage*, sera soit en cours, soit achevée. Les agents, qui détiennent la toute première ébauche du Dracula de Bram Stoker, annotée par le MI6, devront se mettre à la poursuite du plus célèbre des vampire afin de mettre fin à ses agissements.

Pinnacle Entertainment

Le système Savage Worlds a toujours le vent en poupe grâce à un suivi constant et un renouvellement toujours

audacieux de cette licence par *Pinnacle Entertainment*.

Tout d'abord, l'éditeur nous annonce pour avril 2015, avec précommandes à l'appui, les sorties, d'une part, de *Hell on Earth Companion*, qui fournit de nouvelles options de personnage et plus d'équipement, des règles de combats de véhicules et plein d'autres choses bien irradiées, et, d'autre part, de *Hell on Earth : The Worm's Turn*, une campagne entière pour découvrir cet ancien mal tapi sous terre.

À noter aussi le grand succès de la souscription *Kickstarter* pour *The Last Parsec*, un JdR de science-fiction, d'aventures et d'explorations spatiales à la recherche des mystères de l'univers, qui semble déjà bien parti pour devenir un jeu de rôle incontournable de toute la gamme *Savage Worlds*. Décollage prévu pour l'été 2015.

Posthuman Studios

L'éditeur d'*Eclipse Phase*, qui travaille en ce moment sur une adaptation de son célèbre jeu phare au système Fate, continue tout de même à étendre sa gamme de jeu petit à petit avec, dernièrement, ***Million Year Echo***, un scénario dans la zone de quarantaine TITAN où nos personnage devront se mettre à la poursuite d'un scientifique qui possède un terrible secret. Six personnages pré-tirés accompagnent ce scénario qui fonctionne parfaitement avec le supplément *Zone Stalkers*.

Void Star Studios

Toujours d'une rapidité efficace pour un petit éditeur de cette envergure, *Void Star Studios* publie l'adaptation de son jeu phare, *Nova Praxis*, pour le système *Savage Worlds* et ce quelques mois seulement après le bouclage de leur campagne de souscription *Kickstarter*. Le *Nova Praxis : Savage Worlds Edition* bénéficie en outre de quatre structures de campagne, d'un univers plus détaillé que dans la version originale, notamment au niveau des Grandes Maisons et des factions.

Mais que les fans de la première heure n'aient d'inquiétudes, un supplément pour l'édition originale, motorisée par le système *Strands of Fate*, a été publié. *Machinations : The Nova Praxis GM's Companion* approfondit l'univers de jeu avec de nouvelles options de jeu, des idées de campagne, ainsi qu'un scénario d'introduction. Les Grandes Maisons ainsi que le gouvernement de Coalition sont décrits en détail, de nouvelles factions sont présentées et de nombreuses règles pour gérer les séquences d'action ou pour créer des personnages hauts en couleur sont prodiguées au MJ. Ce supplément recèle au final d'excellents conseils pour enrichir vos parties et les rendre bien plus palpitantes.

Wizards of the Coast

Comme prévu par leur planning presque impeccable, *Wizards of the Coast* a publié fin septembre le *Monster Manual*, l'un des trois livres de base pour la 5ème édition de *Donjons et Dragons*. Plus de 430 monstres classiques sont proposés dans ce magnifique volume, avec leurs caractéristiques mais aussi avec des paragraphes de description afin de les rendre plus vivants et plus intéressants. Chaque monstre possède aussi une série de mots-clés qui décrivent leur nature afin de faciliter la tâche au MJ.

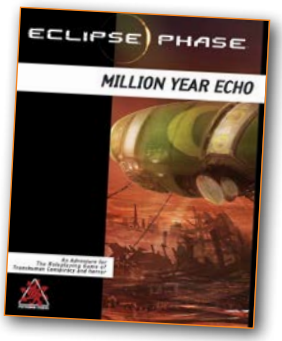
Originalement prévu fin octobre mais repoussé à début novembre, ***The Rise of Tiamat***, la suite et fin de *The Hoard of the Dragon Queen*, fera évoluer nos personnages du niveau 7 au niveau 15 au travers de neuf aventures dans les Royaumes Oubliés. Nos aventuriers devront empêcher que Faerûn ne tombe sous le joug de la tyrannie draconique représentée par Tiamat elle-même.

Yohann Delalande

D&D DUNGEONSCAPE

Dungeonscape, c'est fini ?

Les Sorciers de la côte et Trapdoor Technologies ont annoncé avoir mis fin à leur partenariat pour développer ensemble *Dungeonscape*, la plateforme de jeu et de ressources en ligne pour *Dungeons & Dragons 5*. Que va-t-il advenir de cet ambitieux programme déjà partiellement annulé pour D&D4, nul ne le sait pour le moment...





AVANT-PREMIÈRE

ANTIKA

Le spectaculaire, c'est son affaire

À l'occasion de la convention OctoGônes 5, l'équipe Casus *a eu la chance de mettre la main sur une rareté inattendue, un document de travail interne des Ludopathes présentant les grands traits de leur prochaine sortie :* Antika.



Fiche technique
Éditeur • Les Ludopathes
Matériel • livre de 130 pages couleur, couverture souple
Prix constaté • 20,00 €



La bonne nouvelle, si vous êtes un collectionneur invétéré ou un curieux désireux de découvrir ce jeu en avance, c'est que ce document tiré à quelques dizaines d'exemplaires est en vente libre. La mauvaise nouvelle, si vous attendez le livre de base de pied ferme comme nombre de souscripteurs, c'est que cette avant-première est parue notamment dans le but de vous faire patienter. Pas de livre solide à se mettre sous les lunettes avant novembre/décembre, même à en croire les plus optimistes haruspices.

Antiquoi ?

Rien à voir avec une arme anti-Néphilim, les templiers ne sont pas derrière ce coup-là. *Antika*, c'est du JdR héroïque qui n'a pas choisi pour décor le med-fan. Petit frère spirituel d'*Oikouménè* avec lequel il partage un éditeur, *Antika* vient jouer sur le terrain trop peu exploité de l'antiquité grecque. En tant que descendant plus ou moins lointain d'une divinité hellène, vous voici parti pour jouer de la cnémide et du bouclier afin d'écrire votre nom en lettres de sang dans les coulisses de la guerre de Troie, de la Quête des Argonautes ou de nouveaux récits mythiques à faire pâlir d'envie les plus bravaches aèdes.

Si vous avez aimé *Le Choc des titans* (on parle du premier, celui de 1981), si vous êtes fan de *300*, si vous tentez désespérément de faire jouer *Scion* aux heures glorieuses de l'âge du bronze, *Antika* est fait pour vous. Bon, évidemment, si vous aviez trouvé votre bonheur avec *Agôn* (paru l'an passé en VF chez *La Boîte à Heuhh*), ce petit dernier vient un peu tard. N'en déplaise cependant aux premiers arrivés, cette période sous-exploitée et le genre du péplum méritaient bien un nouveau challenger.

Herméneutique

Ces 130 pages permettent un premier tour du propriétaire, un feuilletage avancé comparable à celui que ferait un acheteur du livre de base avant de potasser à fond tous les chapitres. Les six rhapsodies, qui sont autant de chapitres de l'ouvrage, détaillent successivement le monde connu, la création de personnages, la religion et les panthéons (théogonie incluse), l'équipement (à peine esquissé pour le moment), le système de règles et la magie.

Le contexte est présenté succinctement mais efficacement, avec des focus sur la période historique, les us et coutumes, les tabous… L'ensemble se lit facilement et joue habilement la carte de la vulgarisation sans pêcher par un trop plein d'informations. La création de personnage est simple sans être simpliste : trois caractéristiques, des compétences pour partie liées au choix d'une carrière, quelques pouvoirs, avantages et défauts et, bien sûr, le choix d'une ascendance divine. Les auteurs ont même prévu trois races non-humaines afin de contenter les psychopathes pour qui le statut de demi-dieux ne suffirait pas (il en existe, j'en ai à ma table). Les profils de cen-



taure, satyre et silène sentent à plein nez les complications, mais ont le mérite d'exister et de répondre à une question qui sera immanquablement posée.

En ce qui concerne la forme, les *Ludopathes* poursuivent l'effort après *Subabysse* et *Ars Magica*. Le livre est beau, abondamment illustré – espérons que ce ratio par page soit conservé dans le livre final – et la qualité est au rendez-vous, particulièrement du côté des archétypes couleur.

Mécanique antique

Le moteur tourne entièrement au D10 et dans un style *old-school* (l'intertitre n'est pas là que pour le fun !). Les compétences octroient un nombre de dés, les caractéristiques un bonus au lancer et le but est d'atteindre ou de dépasser des seuils de difficulté fixés par le MJ. Pas idéal pour des débutants, mais une base fonctionnelle. Sur le plan des surprises, le combat incorpore d'emblée des notions liées aux groupes et aux troupes, avec une initiative qui peut être tirée sous la compétence de Commandement et des tours s'étendant sur une minute au lieu de l'habituelle séquence de quatre à dix secondes.

Autre élément moteur important, des points bonus bouleversent l'équilibre des forces en faveur des Héros. Gare cependant à qui en abuserait, car si les points d'*Aristeia* sont une voie prisée vers l'excellence, l'*Ubris* entraînera les personnages vers des sommets normalement inaccessibles aux mortels, au risque de froisser les dieux et d'attiser leur *Némésis*.

Enfin, le jeu ne se contente pas de transposer le med-fan héroïque dans un contexte cher aux classiques, il émule le genre de la saga épique et de la tragédie mythologique, proposant de se faire le récit de gloires funestes et de destins cruels. En jouant avec l'*Ubris*, les héros entreront dans la légende mais hâteront aussi leur fin, une fin dont ils seront auteur autant qu'acteur. Afin d'augmenter le potentiel tragique et de créer du méta-jeu, *Antika* encourage d'ailleurs les MJ à user d'oracles et de prédictions (forcément sibyllines) dans les aventures, avec des outils malins à employer des deux côtés de l'écran, notamment via la compétence Divination. Le concept est chouette sur le papier, il reste à voir s'il prendra réellement autour des tables.

De bons augures

L'ensemble fleure bon le JdR à l'ancienne, le poutrage de monstre mythique, l'aventure aux quatre coins de la Méditerranée et de l'Olympe aux Enfers. On attend toutefois le produit final, relu, débuggé, avec sa couverture rigide, 94 pages supplémentaires et, espérons-le, de nouvelles raisons de se réjouir… Quant au reste de la gamme, outre les éléments parus avant le livre de base (voir en marge), il s'annonce sérieux et important. Ainsi, à en croire l'auteur d'*Antika*, Bruno Guerin, qui s'exprimait récemment dans le numéro 28 des *Chroniques d'Altaride*, trois suppléments seraient déjà écrits, d'autres en préparation. Le début d'une œuvre homérique.

Stéphane Gallot

Sous le patronage d'Eris

Une avant-première qui paraît quelques mois avant le livre de base, c'est plus que rare, c'est exceptionnel. Mais là où les *Ludopathes* se sont surpassés, c'est avec le reste de la gamme ! La cruelle Eris s'est à l'évidence amusée avec leur calendrier de publication. Ainsi, sur leur stand à OctoGônes, le curieux pouvait découvrir et acheter *Mythologika*, le bestiaire d'*Antika*, d'ores et déjà disponible. Et la déesse de la discorde n'en a apparemment pas fini avec eux puisque, à l'heure où vous lisez ces lignes, l'écran doit être imprimé et en vente, devançant lui aussi l'ouvrage majeur de la gamme, ce qui est probablement une première mondiale.

PORTFOLIO

antika



Illustrations par Simon Labrousse, tous droits réservés Ludopathes éditions. 2014



Illustrations par Simon Labrousse, tous droits réservés Ludopathes éditions. 2014

ÉVÈNEMENT

OCTOCÔNES 2014

Lyon joue !

La cinquième édition de la convention lyonnaise s'est tenue début octobre dans le cadre habituel (et classe) de l'Espace Tête d'Or à Villeurbanne. La réussite de cet événement fédérateur pour les acteurs de la région dépasse largement le cadre local et devient peu à peu un moment fort de l'année pour les rôlistes et autres figurinistes. La rédaction de Casus *y était et a aimé !*



Charles Trécourt, gérant de la boutique lyonnaise Trollune, qui organise Octgônes avec le concours des associations locales.

Comme chaque année, les organisateurs d'Octogônes ont mis les petits plats dans les grands et essayé d'améliorer l'accessibilité de l'événement. Cette fois, un nouveau billet découverte, à un tarif défiant toute concurrence, permettait de se laisser tenter l'espace d'une heure pour inciter les curieux à découvrir la convention. Résultat des courses, un monde considérable s'est entassé pendant les trois jours et deux nuits non-stop qu'a duré l'événement.

Avec des allées bondées et des stands plus nombreux que jamais, dédiés à tous les jeux (plateau, figurines, cartes, de rôle, grandeur nature, etc.) et toutes les cultures de l'imaginaire (romans, illustration, etc.), il devient urgent de penser à un agrandissement malheureusement impossible dans cet Espace Tête d'Dr qui offre pourtant un écrin classieux, propre et fonctionnel.

Du jeu de rôle

Si *Black Book Editions*, partenaire privilégié depuis quelques années déjà, est venu en force avec un grand stand et des tables de démo lorgnant du côté du jeu de société (*Pathfinder le jeu de cartes, Shadowrun : Crossfire* ou les bêta-tests d'un jeu de plateau *Polaris* de Philippe Tessier), la présence de la rédaction de *Casus Belli* presque au grand complet n'en manquaient pas moins à l'appel.

Laurent Bernasconi a pu faire découvrir au public la dernière incarnation de *Chroniques Oubliées* publiée en hors-série *Casus*, et la présence de Didier Guiserix et de Tristan Lhomme n'ont pas laissé les fans indifférents.

L'autre gros stand JdR était celui de *7e Cercle*, qui présentait en exclusivité le très beau *X-Corps* (critiqué dans ce numéro) à grands coups de dédicaces du talentueux Jérôme Huguenin.

Les *Ludopathes* présentaient *Antika* en avant-première et, non loin, les stands des *Ombres d'Esteren* et de *Broken World* proposaient comme à leur habitude un très beau stand.

JdR éditions avait fait le déplacement avec *SteamShadows* (critiqué dans le prochain numéro) et *Ankama* avait un petit stand excentré pour présenter *City Hall*. Les habitués de l'étape étaient là, des amis du magazine *Di6dent* à ceux du *Grog*, bien sûr, en passant par *Rôliste.tv* évidemment et Kerlaft le rôliste (le blogueur magicien directement arrivé de la planète des bisounours rôlistes).

La suite ?

On pourrait parler aussi de tous les petits éditeurs ou auteurs indépendants venus pour l'occasion ainsi que des magnifiques stands de figurines, par exemple. Mais le mieux pour vous faire une idée est encore de venir l'année prochaine, en espérant que le futur salon du jeu organisé par la grosse machine marketing *GL Events* ne viendra pas porter préjudice à cette magnifique convention.

RENCONTRE

OLIVIER GARDE

« Il faut que les gens sachent qu'une boutique comme ça existe »

Alors que l'équipe de Casus *fait le tour des stands à* Octogônes*, nous reconnaissons par hasard Olivier Garde, un pétillant rôliste bi-classé collectionneur qui s'est fait connaître il y a quelques mois en diffusant une vidéo* Youtube *nous invitant à découvrir une vieille boutique de JdR à Genève en Suisse,* Au Vieux Paris*. Il nous raconte toute l'histoire et nous parle de ses projets actuels. Une belle rencontre !*

Casus Belli : Bonjour Olivier ! Le grand public n'a peut-être pas encore visionné la vidéo qui t'a fait remarquer sur Internet. Tu peux nous raconter l'histoire de cette vidéo ?

Olivier Garde : En fait, tout commence il y a dix ans à peu près. J'étais allé à Genève et je savais que, là-bas, il y avait une boutique de JdR. À cette époque-là, dès que j'allais dans une ville, j'allais voir la boutique de JdR locale pour fouiner. Et donc, à Genève, je tombe sur une boutique… Je n'avais jamais vu ça ! Il y avait des jeux jusqu'au plafond, il fallait prendre des échelles pour aller voir !!! Enfin bref, j'avais été marqué par cette boutique, qui s'appelle *Au vieux Paris*, et j'avais toujours dit à mes frères qui jouent aussi au JdR qu'un jour j'allais les emmener. Cet été, on était du côté de la Suisse donc je leur ai dit : « *On se retrouve là-bas*. » On a visité cette boutique, qui est juste fabuleuse ! En dix ans, rien n'avait changé ! Les échelles étaient toujours là, la partie *Donjons & Dragons* était toujours au même endroit, et même la poussière était toujours là. Quand on fouillait, qu'on enlevait quelque chose, on découvrait autre chose, un trésor… enfin bref, il nous est venu l'idée de faire une vidéo…

CB : Pourquoi filmer ça ?

OG : Je me suis dis que ce n'était pas sûr que dans dix ans cette boutique soit encore là, parce que le propriétaire avance en âge . Le plaisir de venir dans cette boutique… Il faut que les gens sachent qu'une boutique comme ça existe ! C'est obligatoire ! Je voulais m'adresser un peu à tous les passionnés de JdR, mais c'était modeste, une petite vidéo qu'on allait montrer à trois ou quatre potes rôlistes. Cela dit, on a quand même voulu faire ça sur le mode reportage télé. Le matin, on avait regardé un peu la disposition, où se trouvaient tel ou tel jeu, et puis on s'est lancé à l'aventure avec mon frère à la caméra.

CB : Mais toi, tu as un background dans la télé ? Tu as un certain talent de commentateur dans cette vidéo !

OG : J'ai fait un peu de radio c'est vrai, mais je suis professeur, cela doit aider à présenter des choses. Surtout je pense que c'est la passion qui s'exprime. Se retrouver dans cette boutique-là, avec des produits d'il y a vingt ou trente ans, qui datent de l'époque où je jouais au JdR… c'est la magie de cette boutique ! C'est vrai que cela a fait le buzz de manière inattendue. On a été très très surpris parce qu'elle a été partagée par énormément de monde.

La vidéo !

A l'heure où vous lirez ces lignes, le lien de la vidéo sera sans doute posté sur les réseaux sociaux *Casus*, mais voici pour ceux qui la cherchent l'adresse de celle-ci :
https://www.facebook.com/video.php?v=10203209333008983&l=2850470968143028185

> « Il y a des jeux jusqu'au plafond ! Il faut prendre des échelles pour aller voir !!! »

CB : Je crois même qu'il y a des gens qui se sont organisés dans la foulée pour aller dans la boutique pour ramener des objets de collection !

OG : Il paraît ! Il faudrait que j'appelle le monsieur pour savoir s'il a eu des retours…

CB : Tu n'as rien négocié avec le patron ?

OG : Rien du tout ! Je voulais juste lui faire de la pub et partager notre enthousiasme, c'est tout ! Des gens croient que c'est notre boutique, mais pas du tout, elle appartient au monsieur qui est là-bas et qui est aussi un passionné.

CB : Autant de boîtes neuves, de jeux neufs, encore emballés comme ça, c'est exceptionnel. Trois boîtes de l'Ultime épreuve 3ème édition neuve, c'est fou ! Tu as trouvé quoi comme rareté là-bas ?

OG : Comme rareté, on a trouvé du *Maléfices*. Mais je suis fan de *Maléfices*, donc je crois qu'il ne doit pas rester grand-chose là-bas ! On avait hésité à acheter du *Last Crusade*, mais on a laissé quand même 1200 € dans la journée, alors on a du reposer une ou deux boîtes. Après, il faut dire que ce ne sont pas véritablement des raretés que nous sommes allés chercher. On souhaitait surtout compléter nos collections de *Do-D*. Donc on a pris beaucoup de 1ère et 2nde édition de *Do-D*. On a aussi trouvé la boîte *Do-D : The Haunted Tower* pour jouer contre des zombis et des liches, par exemple. Mais je pense qu'elle restera sous cellophane pendant les quinze prochaines années ! On a également fait tomber une étagère. On ne le voit pas sur la vidéo, mais on s'était mis à quatre pattes pour escalader jusqu'aux boîtes de *Torg*, qui étaient très cachées et on a fait tomber deux ou trois trucs !

CB : Le propriétaire ne vous en a pas voulu ?

OG : Ah non ! Et puis, quand il a vu pour combien on en laissait !!! De toute façon, on ne pouvait pas du tout accéder là où on allait, donc il fallait forcément déplacer quelque chose ! [Rires]

Olivier Garde's Digest

Olivier est né en 1975 à Avallon (!) dans le 89, est professeur de mathématiques et fréquente les sites de ventes d'occasion sous le pseudo Bradialov.



CB : Il y a un lien entre cette vidéo et le fait qu'on tombe sur toi sur un stand à Octogônes, à vendre des vieilleries ?

OG : En fait pas directement ! Notre stand à Octogônes était prévu depuis longtemps. L'an dernier, je suis venu avec mon frère et on avait décidé qu'on reviendrait l'année prochaine avec un stand pour vendre nos nombreux doublons depuis que nous avons regroupé nos collections. Par contre, c'est clair que quand on était *Au Vieux Paris*, on a tout de suite pensé aux choses qu'on pourrait vendre ici.

CB : Ça fait donc un an que tu prépares le salon, tu peux nous raconter comment ça s'est passé ?

OG : Oui. Un an qu'on prépare et trois mois qu'on recense les choses, à fouiller partout chez nous. Mais, pour la petite histoire, je voulais faire un salon beaucoup plus modeste la semaine d'avant Octogônes, pour se faire la main, et on a décidé de charger la voiture la veille. Or, à huit heures du matin, je me lève et les carreaux de ma voiture étaient cassés ! On nous avait volé six cartons de JdR. Pour 2500€ de marchandises, dont des trucs qu'on avait lâchés de notre propre collection, donc ça faisait vraiment très mal au cœur. En cherchant, on s'est vite aperçus que le voleur avait abandonné les cartons dans un parc juste à côté. En fait, une voiture est passée au moment où il volait dans ma voiture et il a dû arrêter. Après, il a dû ouvrir les cartons et tomber sur des JdR ! Il n'a pas dû comprendre ce qui lui arrivait et il a tout laissé dans le parc ! On a tout retrouvé à huit heures du matin dans le parc ! (Olivier nous montre les photos de l'épisode !)

CB : La morale, c'est qu'il ne faut pas voler du JdR !

OG : Exactement !

CB : Et tu comptes refaire d'autres salons comme ça ?

OG : Oui, on espère en refaire et se faire connaître par ce biais là. On n'a pas tout amené faute de place, donc on va essayer de faire d'autres stands, d'autres salons, Octogônes l'an prochain je pense, et sans doute d'autres dans la région de l'Oise, en Bourgogne.

CB : Et du coup, parlons JdR : vous jouez encore ?

OG : Oui ! On a commencé, je devais avoir quatorze ans je crois. Mes parents m'y avait obligé ! Moi je ne voulais pas jouer.

CB : Comment c'est possible, ça ???

OG : En fait, ils m'expliquaient qu'on allait être autour d'une table à plusieurs, qu'on jouait un personnage et que le maître de jeu faisait un tour de table de chacun, etc. Moi, je m'imaginais que ce serait comme l'école ! Donc ça ne me plaisait pas. Mes parents m'ont obligé et j'ai fait une première partie de *Do-D* 1ère édition. J'ai vu tous les tableaux sur l'écran du maître de jeu et ça m'a fasciné ! J'ai été piqué tout de suite. On a joué pendant dix ou quinze ans trois fois par semaine. Les résultats scolaires s'en sont ressentis un petit peu ! Aujourd'hui, on essaie de se voir plusieurs fois dans l'année et j'initie de nouveaux joueurs à *Do-D* et *L'Appel de Cthulhu*. Avec le temps, on est devenus plus collectionneurs que joueurs. On a vécu une belle époque pour le JdR, sauf les années 95 et 96, qui furent plus compliquées.

CB : Des années compliquées pour pas mal de monde (voir l'interview Rétro de Didier Guiserix dans *CB11* où il explique comment la télé a essayé de tuer le JdR)...

OG : C'est clair.

CB : Et bien merci à toi. C'était un plaisir de te rencontrer !

OG : Tout le plaisir est pour moi !

Propos recueillis par Damien Coltice et Géraud G.

> « Mes parents m'ont obligés à jouer au JdR. »

Internationale Spieltage SPIEL '14

SALON

ESSEN

Pèlerinage au salon mondial du jeu

Tous les ans, pendant quatre jours d'octobre, une bonne partie des joueurs de notre bonne vieille Terre se retrouve en Allemagne, non loin de Düsseldorf, pour un énorme salon public consacré aux jeux de table sous toutes ses formes. Évidemment, une majorité d'Allemands peuple les différents halls mais ils sont de plus en plus dérangés par les autres. Surtout par une colonie de français de plus en plus importante. Casus *était là !*



Ci-dessus : Degenesis Rebirth, le magnifique JdR allemand bientôt traduit par Edge. Ci-dessous : Richard Garfield sur le stand de iello.



Éditeurs

Si vous n'êtes jamais allé à Essen, attendez-vous à être surpris par la présence française dans le plus grand salon du monde. Dès votre entrée dans le Messe, vous serez frappés par les immenses enseignes supportant les noms d'éditeurs comme *Iello*, *Asmodee*, *Funforge*, *Matagot*, *Gigamic*, *Days of Wonder* ou *Repos Prod* face aux non moins illustres *Hasbro*, *Mattel*, *Ravensburger*, *Pegasus Spiele*, *Kosmos*, *Haba*, etc. Face à ces monstres, de petits éditeurs de toutes origines complètent les halls de stands surbondés, du fait d'une surface plus réduite par rapport aux années précédentes. Cela ne vous empêchera pas de devoir parcourir plusieurs kilomètres si vous être désireux de tout découvrir.

La tradition veut qu'un éditeur réserve un ou plusieurs produits inédits en avant-première pour le célèbre salon. C'est pour cela que les mois qui précèdent, il est difficile de les contacter ou de les rencontrer.

Les éditeurs sont souvent confrontés à des difficultés de dernière minute tant au niveau de l'édition que de la production, voire de l'acheminement des produits.

Il semble que cette année soit à marquer d'une pierre blanche d'une façon générale, en raison de la qualité des produits présentés. Je n'ai jamais été autant surpris pas l'aspect graphique et la ligne éditoriale de la plupart des jeux. Comme si la majorité des éditeurs mettaient un point d'honneur sur la qualité artistique de leurs productions.

Même pour des jeux qui semblent être un énième remix d'un jeu référence, le plateau et les pions poussent à l'achat et, lorsqu'il est accompagné d'une « *Companion App* » (une application dédiée), les arguments consuméristes sont plus forts du fait de la démocratisation des smartphones et des tablettes.

D'ailleurs, les jeux hybrides - jeux tangibles mitigés à du dématérialisé - commencent à faire leur trou et à rester dans la mémoire de la foule, comme *Alchemists*, *World of Yo-Ho* ou *Golem Arcana*. On sent que les *game designers* les plus réputés s'intéressent à ce mariage et constatent les possibilités hors normes.

Pour les plus classiques, *Iello* a mis le paquet pour la sortie de *King of New York*, qui reprend l'esprit de *King of Tokyo*, avec un invité d'honneur qui a magnétisé les foules : Richard Garfield (papa de *Magic : L'Assemblée*). Le jeu est plus étoffé et renouvelle l'expérience ludique.

Asmodee présentait ses plus grands hits et, comme d'habitude, abritait de plus petits éditeurs comme *Ystari*, dont

le jeu *Witness* a apostrophé les curieux et se veut être un jeu d'ambiance en costume *Blake & Mortimer*. Du plus lourd était présent avec *Conan* de *Monolith* ou *Hyperborea*, dont vous trouverez la critique dans ce numéro de *Casus*, page 78.

Matagot a fait le buzz avec ses derniers jeux, *AquaSphère* et *Korrigans*.

Évidemment, j'ai tenté de retrouver les collègues de votre magazine préféré dès le jeudi matin. J'ai logiquement commencé par aller dans le hall où se trouve une majorité d'éditeurs de jeux de rôle : rien. Pas de trace de la *Casus team*. J'ai tourné en rond dans le labyrinthique dédale des allées du Messe sans la moindre trace de ma proie. Je finis par recevoir un texto de la Direction qui m'indique le numéro du stand, j'y retourne. Repasse plusieurs fois au même endroit en m'interrogeant sur le fait que j'ai du me tromper de hall, pourtant non. Et tout d'un coup, je suis surpris par l'attaque verbale de Damien C. en provenance d'un stand qui m'avait interloqué. Damien, dans une armure d'apparat au milieu de tables pour *gamers* de très belle facture. Et oui, l'éditeur *BBE* se lance dans une nouvelle aventure : *Legacy Games*. Ils sont arrivés la veille, juste à temps, avec leurs énormes colis. Ils ont été sans conteste une des curiosités du salon et les grands noms du jeu et de la geekitude sont venus leurs rendre visite.

Auteurs

Cette année, les auteurs et les illustrateurs de jeu ont été mis à l'honneur, surtout chez les francophones. C'était déjà le cas les années précédentes, mais un effort supplémentaire a été consenti et ces derniers deviennent de plus en plus des stars incontestables. Lorsque vous êtes reconnu et que vous vous rendez à un salon, votre planning est désormais minuté, surtout si vous avez des jeux produits avec différents éditeurs. De plus, si vous avez prévu quelques rendez-vous avec sous le bras des prototypes d'un nouveau jeu, il ne va pas falloir perdre de temps. Imaginez un Bruno Cathala qui jouit aujourd'hui d'une notoriété mondiale et qui, cette année, présente *Five Tribes* chez *Days of Wonder*, *Abyss* chez *Bombyx*, *Dragon Run* chez *Blue Orange*, *Haru Ichiban* chez *BlackRock*, l'extension *Titans* pour *Cyclades*, *Desperados of Dice Town* chez *Matagot* et *Madame Ching* chez *Hurrican*. Oui, c'est impressionnant. Heureusement, il est régulièrement co-auteur avec Ludovic Maublanc, Charles Chevalier et d'autres. À titre indicatif, *Abyss* a fait un carton avec ses boîtes dès sa sortie malgré un des plus gros tirages de départ pour un jeu *core*.

Un énorme stand spécifique dédié aux dédicaces avait été mis en place afin d'entretenir l'égo de ces messieurs-dames. Et tant mieux. Une bâche cyclopéenne les représentait - plusieurs fois pour certains, en fonction du nombre de jeux à leur actif - et un emploi du temps permettait aux visiteurs de les retrouver au bon moment.

Conclusion

Si vous êtes *gamer* ou même joueur occasionnel, il vous faudra au moins une fois dans votre vie faire le pèlerinage au Messe d'Essen et repartir avec une valise de jeux. C'est la tradition. Mais, surtout, vous pourrez y tester des jeux en exclusivité parce que tous les éditeurs réservent une majorité de leurs sorties pour cette convention. Vous aurez aussi la possibilité de discuter avec tous les acteurs du monde ludique. Ils sont très ouverts et s'entretenir avec un Cyril Demaegd, un Croc, un Hicham de *Matagot*, une Marie Cardouat, un Cédric Littardi… est chose aisée. Ce sont des joueurs, et une partie de leur métier est de partager avec vous leur passion.

Farid Ben Salem, à Essen







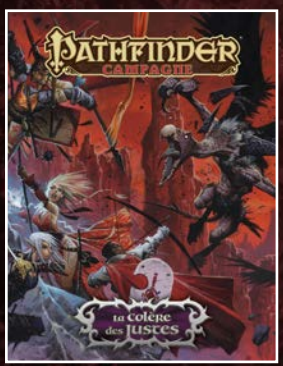
Ci-dessus (de haut en bas) : La table Legacy Game, *le prototype du jeu de plateau* Conan *et* Dragon wing, *le jeu de combat de dragon sous licence D&D.*

La Colère des Justes

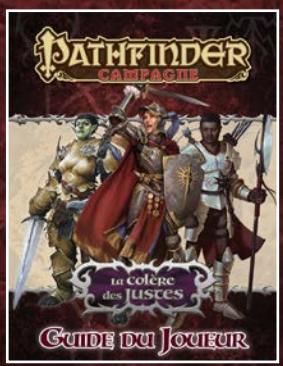
Pathfinder® Campagne

NOUVELLE FORMULE : 74,90 € LA CAMPAGNE COMPILÉE AU LIEU DE 137,40 €

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 !

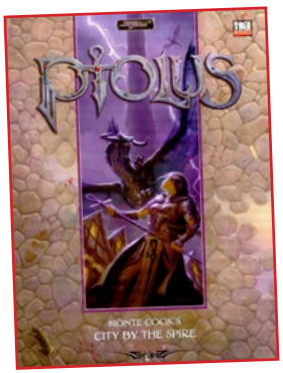
INTERVIEW AUTEUR

MONTE COOK

« Numénara excite ma créativité d'une manière que je n'avais pas ressentie depuis Planescape »

Est-il vraiment nécessaire de présenter Monte Cook ? Joueur depuis plus de trente-cinq ans, créateur de jeu depuis plus de vingt ans, fondateur de deux maisons d'éditions de jeux de rôle à succès, multi-récipiendaire de Ennie Awards, dont neuf reçus en 2014 juste pour la gamme Numenéra*, Monte est avant tout un passionné du jeu sous toute ses formes. Son imagination débordante a donné naissances à de nombreux livres et suppléments qui ont marqué l'histoire du jeu de rôle :* Planescape, Donjons & Dragons 3e édition, Book of Eldritch Might *et, plus récemment,* Numenéra. *Ce sympathique quarantenaire a accordé à* Casus *une longue interview depuis son domicile à Seattle.*

> « Les idées de base pour Numenéra me sont venues il y a environ vingt ans. »



Casus Belli : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux avec des produits-clés, lesquels seraient-ils ?

Monte Cook : Et bien… C'est une bonne question ! Le premier produit-clés serait le premier ouvrage que j'ai réalisé, un livre pour Iron Crown Enterprises (I.C.E) vers la fin des années quatre-vingt, intitulé *Creatures and Treasures II*. J'étais encore à l'université, et c'était pour *Rolemaster*. Ensuite, j'irais en marche rapide jusqu'à *Planescape* pour D&D pour le compte de TSR, avec le *Planewalker's Handbook*. Ce supplément a vraiment lancé ma carrière, avec une philosophie qui consistait à ne pas simplement se concentrer sur les mécaniques de jeu, mais aussi sur l'histoire, l'imagination, les idées, et aider les maîtres du jeu à se focaliser aussi sur ces aspects. Ensuite, la 3e édition de D&D, pour des raisons évidentes. J'ai travaillé dessus pendant trois ans, et c'est en fait une des meilleures expériences de ma carrière. Puis nous avons écrit le *Book of Eldritch Might*, le premier livre que j'ai sorti de façon indépendante lorsque j'ai fondé ma première société, Malhavoc Press. Il y a ensuite eu *Ptolus*, qui est en quelques sortes la dernière gamme que j'ai sortie avec cette société. C'était selon moi un produit phare, qui définissait comment ce type de supplément devait être fait (NdT: *Ptolus* est un livre de 800 pages décrivant une ville médiévale-fantastique dans ses moindres détails). Cela nous amène au présent avec *Numenéra* et *The Strange*.

CB : Science-fiction ou médiéval-fantastique, comment classeriez-vous *Numenéra* ?

MC : Et bien, c'est un peu des deux. Je dirais que c'est du « science-fantastique ». Techniquement, c'est un jeu de SF avant tout, mais ce qui m'excite le plus avec *Numenéra*, c'est que c'est un univers où l'on croit que la technologie est magique. Les habitants de ce monde considèrent comme des sorciers les individus qui savent maîtriser la technologie. C'est un concept qui m'intrigue depuis très longtemps, et je suis content d'avoir enfin pu l'exploiter.

CB : *Numenéra* donne l'impression d'être un jeu dont la période de gestation a été très longue. Quel a été le processus de création de ce jeu ?



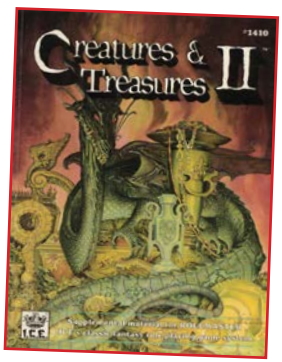
MC : En fait, les idées de base pour l'univers et pour le système de jeu me sont venues il y a environ vingt ans. Le monde repose sur l'idée d'un lieu où les gens prennent la technologie pour du surnaturel. J'imaginais ces individus encapuchonnés et portant des robes, assemblés dans un cercle et chantant des litanies tout en manipulant un appareil. Mais avant de toucher l'écran tactile, ils pensaient devoir réciter des incantations, etc. C'était donc un mélange de rituels et de technologie. C'était très fortement influencé par le cycle du *Livre du Second Soleil de Teur,* de Gene Wolfe. Dans ce livre de SF, on a tout d'abord l'impression d'être dans un univers médiéval-fantastique avant de se rendre compte que tout repose sur la technologie. Pour moi, l'élément central du système de jeu est de donner le pouvoir aux joueurs. Ceux-ci peuvent contrôler la quantité d'effort qu'ils investissent dans une tache donnée, qui à son tour influence le déroulement de l'histoire en fonction de l'importance qu'ils donnent à tel ou tel élément. Cette idée était très importante pour moi et, pour tout dire, elle a commencé à se développer il y a bien longtemps, au moment où, étrangement, je travaillais sur *Rolemaster*. Ce jeu contenait une petite règle qui permet de transférer une partie ou la totalité de son Bonus Offensif vers son Bonus Défensif, pour parer par exemple. J'aimais tellement cette mécanique de contrôle donné aux joueurs - bien que ce terme ne fût pas utilisé à l'époque - que cela me donna envie de créer un jeu où ce genre de choix serait possible sur tous les types d'actions. Mais, à la même époque, j'ai été engagé par TSR, ce qui m'a obligé à mettre toutes ces idées de côté pour développer *Dungeons & Dragons* à la place.

CB : Comment le nom *Numenéra* vous est-il venu ? A-t-il un sens caché ?

MC : Ce nom comporte une grande variété de sens différents pour moi. Il tire son origine de l'adjectif « numineux », souvent utilisé comme synonyme →

Monte Cook's Digest

Monte Cook est un des auteurs américains de jeux de rôle les plus importants du moment. La liste des jeux sur lesquels il a travaillé est longue comme le bras, et lui correspond un palmarès aux ENnies tout aussi impressionnant. Ses productions les plus connues sont l'édition 3.5 de D&D et de nombreux suppléments, le livre sur la cité de Ptolus, mais aussi des adaptations D20 pour Cthulhu ou une version perso du Monde des Ténèbres. Il est aujourd'hui l'auteur et l'éditeur de Numénara.



À propos de The Strange

CB : Voici maintenant quelques questions à propos de *The Strange*. Comment expliqueriez-vous ce jeu en quelques mots ?

MC : The Strange met en scène des personnages de notre époque, sur notre planète Terre, qui ont découvert qu'il existe, au-delà de ce nous connaissons, un royaume inconnu dans lequel l'imaginaire de notre monde devient réalité. Ces personnes sont donc en mesure d'y voyager et d'explorer ces mondes que nous croyons fictionnels. Ils y découvriront les menaces qui pèsent sur notre monde mais peut-être aussi comment créer leur propre univers.

CB : Par leur mécanique de jeu, est-il possible pour des personnages de *Numenéra* et *The Strange* de se déplacer d'un univers à l'autre ?

MC : Tout à fait. Les règles pour ces deux jeux sont absolument compatibles. Les univers et les aventures diffèrent complètement. Cependant, nous avons publié un ebook du nom de When Worlds Collide qui apporte différents conseils sur la manière d'utiliser Numenéra et The Strange l'un avec l'autre ou bien de prendre une partie de l'un pour l'intégrer à l'autre. Oui, c'est donc possible.

pour tout ce qui touche au surnaturel, mais qui signifie en réalité « révélé par la lumière divine ». Et j'aime tout particulièrement cet aspect-là car il s'agit de la manière dont les habitants du neuvième Monde, l'univers de *Numenéra*, perçoivent la technologie. Celle-ci leur est révélée par ces choses qui pourraient bien être des dieux. Bien évidemment, il y a aussi d'autres petits sens cachés dans ce nom. Numen et Numenéra ressemble beaucoup au chiffre neuf. Et enfin, si vous prononcez ce nom très lentement, cela donne « new men era » (*NdT : l'ère des nouveaux hommes*).

CB : L'univers visuel de *Numenéra* est en lui-même époustouflant. Est-ce que les œuvres de vos illustrateurs vous ont influencé, où est-ce l'inverse ?

MC : Non, leurs illustrations m'ont grandement inspiré. Avant de poser quoi que ce soit par écrit, j'ai regardé de nombreuses œuvres d'art et j'ai été principalement influencé par des artistes français, comme Mœbius, Jodorowsky, particulièrement par tous leurs travaux dans la période des années 1980 avec *Métal Hurlant* et tout le reste. Ils sont parvenus à retranscrire une atmosphère tellement unique, et particulièrement Mœbius. Lorsque vous regardez ses décors de fond, cela peut ressembler au premier abord à une falaise. Mais si l'on observe plus minutieusement, il s'agit en fait d'un paysage urbain si ancien qu'il en est devenu érodé par le temps. C'est la direction que j'ai pointée à Kieran Yanner, notre principal artiste sur *Numenéra*, qui nous a rendu toute une série d'illustrations magnifiques. Lui et moi avons travaillé ensemble pour développer l'aspect visuel du jeu. Et lorsque nous avons lancé notre souscription Kickstarter, nous avions déjà de nombreuses illustrations fournies par Kieran. Il m'a grandement influencé. Il n'a pas simplement dessiné ou peint ce que je lui demandais de faire, il a intégré aussi ses propres idées. Par exemple, lorsqu'une de ses créatures me plaisait, je lui parlais des caractéristiques que j'allais lui donner et de la manière dont j'allais l'intégrer dans l'univers de jeu. Ma théorie est la suivante : lorsque vous donnez à un artiste un grand nombre de descriptions, celui-ci peut parfois se sentir réellement limité dans sa marge de manœuvre. Par contre, lorsque vous donnez une illustration à un auteur, cela constitue très souvent une très bonne source d'inspiration. Et donc, même aujourd'hui, avec une gamme de



jeu pour rôlistes avertis dotée d'un visuel très précis, nous demandons encore à quelques-uns nos illustrateurs d'inventer des créatures à l'aspect insensé et étrange, comme pour le *Ninth World Bestiary*. Nous leur donnons pour instruction de faire ce qu'ils veulent du moment que cela corresponde à l'univers de *Numenéra*. Ensuite, nous rajoutons tous les détails lorsque nous recevons leurs travaux. Cela commence donc souvent par l'illustration, parfois l'inverse. J'aime mélanger ces deux manières de travailler.

CB : Le système Cypher est souvent décrit comme une mécanique sans règle lourde, qui facilite énormément le « roleplay ». Pourriez-vous nous donner les principaux éléments de ce système de jeu qui correspondent à cette description ?

MC : Quelques éléments y participent. Le MJ n'effectue aucun jet de dés, ce qui a un impact psychologique énorme lorsqu'il convient de se focaliser sur l'histoire même du scénario. Les MJ n'ont aucun besoin de se préoccuper de tous les détails pourtant présents dans d'autres jeux. Avec *Numenéra*, ils ne passent pas leur temps à lancer des dés et à regarder des tableaux de règles. Je me suis aperçu que, dans la plupart de mes parties, moins je me souciais de tout cela, plus il m'était facile d'anticiper ce qui allait se produire dans l'aventure. Et c'est une mécanique de jeu en elle-même dans *Numenéra*, ce que l'on nomme « l'ingérence du MJ ». Le Maître de Jeu peut, à n'importe quel moment et sans en avertir les joueurs au préalable, inclure un rebondissement dans le scénario, un coup de théâtre qui donne une nouvelle tournure aux événements, indépendamment de toute mécanique de règles. Par exemple, « vous vous tenez au bord d'une falaise quand tout à coup celle-ci se met à s'effondrer sous vos pieds. Que faites-vous ? ». Toutes ces choses, qui apportent d'excellents éléments de scénario, font partie du système. Et, du côté des joueurs, nous avons cette mécanique qui permet d'utiliser l'Effort en tant que ressource finie lors d'actions particulièrement importantes, ce qui représente un « acharnement » de la part du personnage.

CB : En ce qui concerne *Torments of Numenéra*, quel rôle jouez-vous dans l'élaboration de ce jeu vidéo ?

MC : Je joue effectivement deux rôles dans sa conception. J'écris une petite partie du jeu, qui est divisé en différents secteurs avec un auteur attitré pour chaque secteur. À côté de cela, mon associée Shanna Germain et moi-même avons tous les deux un droit de regard final sur la totalité du jeu afin de s'assurer que le jeu vidéo respecte le jeu de rôle et son univers. Pour le moment, cela n'a posé aucun problème avec l'équipe de développeurs, qui est fantastique et comprend parfaitement l'univers de *Numenéra*. À ce jour, nous n'avons pas eu besoin d'utiliser notre droit de veto sur quoi que ce soit.

CB : Est-ce que ce jeu vidéo aura une quelconque influence sur l'univers du jeu de rôle *Numenéra* en lui-même ?

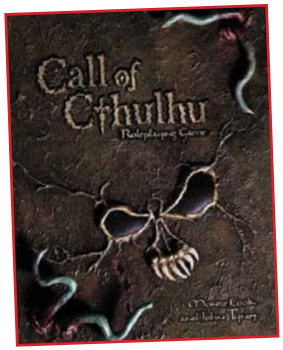
MC : Oui, tout à fait. Lorsque le jeu vidéo sortira, nous publierons un supplément qui décrira les secteurs, personnages, créatures et tout ce qui sera dedans. Ce jeu vidéo introduit aussi le concept de *Phases of Numenéra*, qui ressemble en quelque sorte à l'alignement. En réalité, ces *Phases* permettent de mesurer la progression d'un personnage par rapport à ses différents objectifs, comme l'altruisme ou bien l'héroïsme. Et nous réfléchissons à la manière dont nous proposerons cela dans notre supplément afin d'utiliser ce système optionnel avec le jeu de rôle.

CB : Parlons maintenant de votre carrière ainsi que de vous en tant que rôliste. Vous avez écrit les versions d20 pour *L'Appel de Cthulhu* et *Le Monde des Ténèbres*. Qu'est-ce qui a été le plus difficile dans ces adaptations, sachant que ces deux jeux avaient déjà de nombreux fans ?



« D&D 3.5 est le point culminant de ma carrière. »





> « Kickstarter est une véritable bénédiction pour le JdR. »



MC : Ces deux expériences furent très différentes l'une de l'autre. *L'Appel de Cthulhu d20* fut créé au tout début de la période d20. Wizards of the Coast me demanda un jour : si tu devais choisir n'importe quel jeu à convertir au système d20, ce serait lequel ? Je répondis *L'Appel de Cthulhu*, mon deuxième jeu de rôle préféré à cette époque. Mon idée consistait à montrer que le *Système d20* pouvait servir à autre chose que simplement D&D. L'autre objectif était d'amener les rôlistes qui n'étaient jamais sortis du cadre très confiné de *Dungeons & Dragons* à *L'Appel de Cthulhu* et de leur proposer une expérience de jeu entièrement différente. Cette conversion se voulait une sorte de pont entre les deux produits, mais cela n'eut jamais pour intention de supplanter le jeu de rôle traditionnel de *L'Appel de Cthulhu*. Nous voulions aussi que les rôlistes qui ne s'étaient jamais intéressés au *Système d20* y jettent un œil. Le *Monte Cook's World of Darkness* fut une toute autre expérience. Pour résumer, White Wolf me contacta un jour et me demanda ce que je ferais si j'avais la possibilité de créer un *Monde des Ténèbres* alternatif. Tout est parti de l'univers. Il y a toujours des vampires et des loup-garous, mais le monde en lui-même est complètement différent de la version normale du *Monde des Ténèbres*. Et, pour tout dire, le rendre compatible au *Système d20* était bien plus difficile. Il y avait tant d'aspects différents de cet univers à traiter, comme les personnages-joueurs vampires, loups-garous, mages… Il a fallu tous les équilibrer les uns par rapport aux autres afin de les rendre intéressants à jouer, tout en les différenciant du *Monde des Ténèbres* habituel. Mais au bout du compte, je suis plutôt satisfait du rendu final et, plus particulièrement, des mages. Le système de magie dans ce jeu est très intéressant et adaptable, et il pourrait même être intégré à d'autres jeux d20.

CB : Pour revenir à *L'Appel de Cthulhu d20*, est-ce que concevoir cette adaptation n'a pas représenté un véritable défi, notamment par rapport à l'évolution des personnages ? Dans le jeu originel, les personnages restent plus où moins tels qu'ils ont été créés, alors qu'avec D&D, c'est l'inverse, ils progressent ? Était-ce difficile de garder l'état d'esprit de *L'Appel de Cthulhu* tout en l'adaptant au *Système d20* ?

MC : En effet, c'était une tâche difficile. Mais nous nous sommes rendus compte très tôt que, si nous rendions l'opposition représentée par le Mythe totalement insurmontable, alors l'affronter au niveau 1 ou au niveau 9 n'avait plus d'importance et cela pourrait participer à conserver l'aspect horrifique de ce jeu. Généralement, lorsque l'on monte de niveau comme à D&D, on gagne en confiance, on se croit invincible… Jusqu'à ce qu'un byakhee vous fonce dessus et que vous ne puissiez rien y faire. Cela instille cet aspect nihiliste de l'œuvre de Lovecraft chez le joueur. Peu importe le niveau atteint par un personnage, le Mythe sera toujours plus puissant que lui.

CB : En 2001, vous sortiez *The Book of Eldritch Might*, qui fût le tout premier livre d'un éditeur de jeu de rôle professionnel à être publié uniquement au format PDF, chose banale de nos jours. Quelles sont les raisons qui vous ont poussé à prendre cette décision pour le moins révolutionnaire ?

MC : Je venais de quitter Wizards of the Coast et je voulais publier des jeux sous licence d20, qui venait tout juste d'être créée. Auparavant, je n'avais toujours travaillé qu'en tant que créateur et je ne connaissais pas vraiment les tenants et les aboutissants de l'édition de livres, tels que le stockage, les ventes, la distribution et tout le reste. C'est pour cette raison que je me suis demandé s'il ne valait pas mieux publier mon supplément uniquement sous format électronique. Je ne m'attendais pas à grand-chose et je croyais que peu de personnes s'y intéresseraient. Néanmoins, je pensais que cela en valait

la peine. Il a déjà fallu que je cherche sur Internet pendant un bon moment comment vendre ce genre de produits. Puis je suis tombé sur un service utilisé par les entreprises pour distribuer des mises à jour de logiciel. À cette époque, aucun moyen de distribution commerciale n'existait. Il était possible d'offrir un produit à télécharger, mais comment le vendre ? Aujourd'hui, cela semble normal, mais n'oublions pas qu'en 2001, *RPGNow, DriveThruRPG* et ce genre de sites n'existaient pas. Malgré mes faibles attentes, *The Book of Eldritch Might* fut un tel succès que White Wolf me contacta pour établir un partenariat afin de publier les jeux de Malhavoc Press en version papier. À ce moment, j'ai réalisé que l'édition allait devenir mon activité principale. C'était une période réellement passionnante.

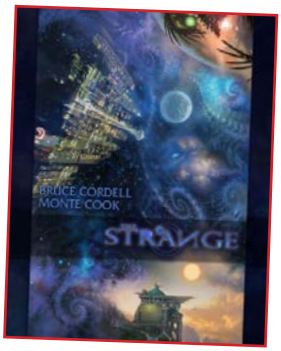
CB : Vous avez, à ce jour, lancé deux projets Kickstarter : *Numenéra* et *The Strange*, qui ont remporté un vif succès. Quelle est votre opinion sur cette plateforme de financement participatif ?

MC : Kickstarter est une véritable bénédiction, notamment pour le jeu de rôles. Lorsque j'ai créé *Numenéra*, il y a quelques années de cela, l'industrie du JdR n'était pas au beau fixe. Certains disaient que le jeu de rôle avait du mal à se vendre. Cependant, Kickstarter m'a permis de m'adresser directement à mon public en tant que créateur. 5000 personnes, par le biais de leur participation financière, ont approuvé ce projet. Cela m'a donné les moyens de créer une nouvelle maison d'édition, et pas uniquement pour *Numenéra*, mais pour inventer ensuite un tout nouveau jeu de rôle, avec un nouvel univers de jeu, ce qui est quand même différent de travailler sous une licence déjà existante ou bien de refaire ce qui avait été publié vingt ans plus tôt. Et tout le monde semblait très intéressé par cela. Cette communauté est très active et aime essayer de nouveaux jeux. C'est même ce qu'ils attendent en priorité.

CB : Quel a été, à ce jour, votre projet ou votre jeu préféré ?

MC : Il est toujours difficile de répondre à cette question. Avant, je répondais automatiquement *Dungeons & Dragons* 3e édition, qui représentait d'une certaine manière le point culminant de ma carrière. Cependant, nous sommes en 2014 aujourd'hui, et je répondrais *Numenéra*. Ce jeu excite ma créativité d'une manière que je n'avais pas ressentie depuis *Planescape*. *Numenéra* laisse vraiment le champ libre à toutes sortes de créations et à l'imagination. Ce jeu n'est pas limité par son système de règles et un scénario peut se préparer en dix minutes. Bien évidemment, *Numenéra* ne sera jamais aussi populaire que *Dungeons & Dragons*, mais lorsque je parle à des rôlistes qui sont passionnés par ce jeu, j'entends très souvent dire qu'ils ont enfin →







Toute l'équipe de Monte Cook Games

La découverte du JdR

CB : Comment avez-vous découvert et commencé le jeu de rôle ?

MC : J'avais neuf ans je crois, j'étais à l'école biblique et deux garçons, deux frères, discutaient de quelque chose en rapport avec du papier millimétré, une couronne magique et des pièges. Je ne savais pas de quoi ils parlaient, mais je voulais absolument essayer et je les ai rejoints. Ils jouaient à l'édition originale de Dungeons & Dragons, celle avec les livrets marron. Tout cela remonte à 1977. J'ai continué à jouer avec eux un certain temps avant de créer mes propres jeux avec d'autres personnes. Et, depuis, je n'ai jamais regretté une minute passée à jouer ou créer du JdR.



trouvé un JdR qui leur donne envie de devenir maître de jeu. C'est aussi le jeu que mon fils, qui est âgé de 11 ans, veut désormais maîtriser. Voilà pourquoi je me sens si fier de *Numenéra* ! Être maître de jeu, bien que cela ne soit pas toujours facile, est un rôle très important. Avoir un bon MJ est sûrement l'un des facteurs déterminants pour passer un bon moment lors d'une partie. Les autres joueurs, ainsi que le jeu en lui-même, sont vraiment importants, mais le MJ est l'épicentre. Si le MJ n'est pas bon, vous ne passerez pas un bon moment. S'il l'est, vous vous amuserez. Et donc le fait que *Numenéra* inspire de nouveaux maîtres de jeu, et la manière dont ce jeu intrigue les rôlistes comme c'est le cas pour moi est ce qui m'en rend si fier.

CB : À l'inverse, avez-vous été déçu par l'un des projets sur lequel vous avez travaillé ?

MC : Lorsque vous êtes créateur de jeu, vous regardez toujours en arrière et vous vous dites que si vous aviez eu quelques jours de plus pour travailler sur ceci ou cela, tel ou tel livre aurait pu être meilleur. Cela me fait toujours grincer des dents lorsque je reviens sur les tous premiers produits que j'ai écrits, il y a vingt-six ans de cela. J'espère tout de même avoir appris deux ou trois trucs entre temps. En revanche, je ne sais pas vraiment si je peux me dire entièrement déçu par l'un des projets sur lequel j'ai travaillé. Ce qui est décevant, c'est les projets sur lesquels j'ai travaillé mais qui n'ont jamais été publiés. À l'époque, TSR publiait le jeu *Marvel Super Heroes* et j'avais passé une année entière à travailler sur un gigantesque projet, *Marvel Space*, avec les Kree, les Skrulls, Captain Marvel, etc. Le projet était bouclé, tout devait partir chez l'imprimeur puis TSR a perdu la licence. Ce projet, qui n'a jamais vu le jour, a représenté une année de travail, une année de ma vie. Ça, c'est une déception..

CB : Quelle est votre opinion sur l'évolution du jeu de rôles ces dix dernières années ?



MC : Ces dix dernières années, il s'est produit ce que l'on pourrait comparer à un mouvement de balancier. De D&D 3e édition à la 4e édition en passant par la 3.5 et *Pathfinder*, nous avons connu une tendance vers des jeux tactiques, lourds en règles et mécaniques de jeu. Jouer à ces jeux, c'est jouer avec des règles avant de jouer une partie, selon moi. La création de personnage, l'optimisation de leurs caractéristiques pour créer le personnage parfait sont devenus réellement importants. Et aujourd'hui, je pense qu'avec les jeux de rôle indépendants ou à publication moins importante que les gros acteurs du marché, comme *Numenéra*, *Fate* et un grand nombre d'autres jeux, et avec la 5e édition de D&D, la tendance revient vers l'aspect ludique autour de la table. Le scénario plutôt que simplement l'aspect ludique qui consiste à créer et faire évoluer son personnage. Ce n'est en rien un jugement de ma part car j'aime ces deux types de jeu sur lesquels j'ai autant travaillé. Mais c'est la direction vers laquelle le JdR tend en ce moment, à mon avis.

CB : Hormis la tendance dont vous venez de parlez, pensez-vous que ces dix prochaines années, le jeu de rôle sera sujet à d'autres grands changements ?

MC : Je pense que nous verrons encore des tentatives pour intégrer des outils électroniques au jeu de rôle sur table, avec des applications pour téléphones et tablettes ou utilisables par Internet, etc. Sinon, si je le savais réellement, je serais déjà en train de travailler dessus en ce moment ! Néanmoins, je crois que nous nous éloignons de plus en plus de la volonté de toujours vouloir jouer au même jeu et de la même manière. Ce mouvement a déjà commencé au cours des dix dernières années avec la guerre des éditions autour de D&D. Cela signifie que nous allons voir de plus en plus de jeux différents qui répondent à des centres d'intérêts eux-mêmes différents. Et, si une tendance se crée, je pense que cela se manifestera avec des jeux qui proposent des aventures plus courtes, ce qui existe déjà avec des campagnes sur trois ou quatre sessions au lieu de jouer la même pendant dix ans. De toutes façons, je crois que les rôlistes se sont déjà mis à jouer de cette manière naturellement. Et des jeux conçus ainsi ont commencé à faire leur apparition, certains créés pour n'être joués que sur une seule session. De nombreux JdR indépendants vont dans ce sens. À mon avis, nous verrons de plus en plus de jeux de ce type dans le futur.

CB : Pensez-vous que ces nouveaux jeux, au format plus court et à faible préparation, proviennent du fait que les rôlistes ne peuvent plus consacrer autant de temps qu'avant à leur hobby ?

MC : Je pense effectivement que c'est la principale raison. Par exemple, si vos amis arrivent chez vous, que vous leur demandez ce qu'ils veulent faire ce soir, vous pouvez bien sûr leur proposer Les *Colons de Catane* ou *Pandémie*. Par contre, leur proposer une partie de D&D sera bien plus difficile, car personne n'aura préparé quoi que ce soit. Rendre cela possible est l'une des clés du problème.

CB : Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

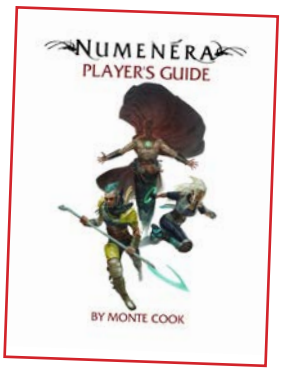
MC : En ce moment, j'écris un supplément de contexte pour *Numenéra*, *The Ninth World Guidebook*. Ce n'est pas le dernier livre de la gamme, juste le tout dernier supplément promis dans le Kickstarter. Il s'agit d'un supplément sur l'univers du jeu et le livre le plus épais de la gamme depuis le livre de base.

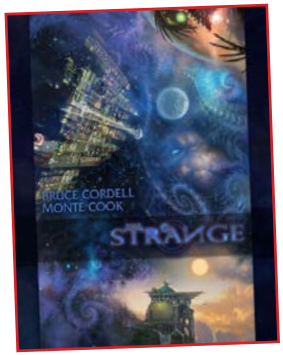
CB : En règle générale, qu'est-ce qui vous pousse à écrire ?

MC : La réponse est simple : ce que l'on peut ressentir lorsque l'on tombe sur une idée vraiment géniale. Cela m'arrive lorsque je lis une bande dessinée écrite par Grant Morrisson ou un roman de China Miéville, par exemple. Ces idées qui vous coupent le souffle, vous →



« La santé mentale à Cthulhu ? Plus vous êtes fous, plus vite vous allez mourir, c'est du pur génie. »





> « Nous allons voir de plus en plus de jeux différents qui répondent à des centres d'intérêts eux-mêmes différents. »

voyez ? Et être en mesure de créer ce genre de choses me pousse vraiment à écrire, afin de transmettre ce ressenti à d'autres personnes.

CB : En tant que rôliste, êtes vous plutôt joueur ou MJ ?

MC : MJ.

CB : Ces temps-ci, jouez-vous régulièrement et, si oui, à quels jeux ?

MC : Oui, tout à fait. Le mercredi soir est généralement consacré au JdR. Une fois sur deux, nous jouons à *Numenéra*, sinon j'ai repris les règles de *Numenéra* et de *The Strange* pour maîtriser en ce moment une campagne *space opera*. Sinon, j'ai un groupe d'amis qui viennent une fois par mois et nous jouons à la 1ère édition de *Dungeons & Dragons* !

CB : Justement, à propos de reprendre les règles de *Numenéra* et de *The Strange*, avez-vous dans l'idée de proposer un système générique Cypher que les rôlistes pourraient utiliser pour adapter ce qu'ils veulent, dans la lignée de *Savage Worlds* ?

MC : Oui, c'est effectivement une idée qui nous trotte dans la tête. Nous avons aujourd'hui deux jeux différents qui utilisent le système Cypher et nous sommes en train de voir comment le rendre plus flexible pour l'adapter à tous les genres. Nous sommes vraiment curieux de voir comment il pourrait fonctionner sur différents types de jeux.

CB : Comme vous l'avez confirmé plus tôt, vous êtes fan de *L'Appel de Cthulhu*, qui est aux antipodes de D&D. Qu'aimez-vous le plus dans ce jeu ?

MC : Qu'il soit justement tout l'inverse de D&D, qu'il propose une dynamique absolument différente. J'aime vraiment Lovecraft et ses œuvres. La sensation d'effroi, l'horreur qui grandit au fur et à mesure, sont des sensations complètement différentes de quand quelqu'un qui vous saute dessus avec un poignard. Le sentiment de terreur qui s'amorce lentement est quelque chose de formidable que le jeu de rôle parvient à restituer parfaitement, de manière au moins aussi efficace que dans un livre, si cela est mené correctement.

CB : Vous rendez-vous souvent dans des conventions et quelles sont vos préférées ?

MC : Oui bien sûr. J'adore la GenCon. Je m'y rends tous les ans. Je vais aussi à DragonCon, à Atlanta, et puis, généralement, je vais aussi à une ou deux autres conventions tous les ans. C'est une manière plaisante de voyager, un très bon prétexte, même. J'ai eu la chance de participer à de très nombreuses conventions un peu partout dans le monde, et l'une de celles que je préfère par-dessus tout est Lucca, en Italie. Cette convention gigantesque se déroule derrière les murs d'enceinte de la ville médiévale... c'est réellement exotique pour un Américain !

CB : Vous souvenez-vous du tout premier personnage que vous avez créé ?

MC : Je m'en souviens en effet, un guerrier du nom de Thad Le Courageux, mais il n'a pas fait long feu !

CB : Au niveau créatif, quelles ont été vos plus grandes influences, littéraires ou ludiques ?

MC : Une très grande partie des œuvres de Gene Wolfe, comme je l'ai déjà évoqué, mais aussi Stephen R. Donaldson avec ses *Chroniques de Thomas Covenant* que j'ai lues dans ma jeunesse et qui ont grandement influencées ma vision du médiéval fantastique et de la magie. Tolkien, bien évidemment, car n'importe quel professionnel du jeu de rôle qui prétendrait ne pas avoir été influencé par lui serait un menteur. À côté de cela, des artistes m'influencent aussi, comme Mœbius, dont j'ai parlé plus tôt, Brom (*NdlR : voir notre interview dans CB#10*) et tant d'autres. Lorsque je regarde une illustration, je me demande toujours ce qu'est ce monde et



qui sont ces personnages qui y sont représentés. Donc, lorsque j'écris quelque chose, je garde en tête quelques images qui n'auront peut-être aucun rapport avec le produit fini. Mais cela m'inspire, émotionnellement parlant.

CB : Jouez-vous à autre chose que le jeu de rôles ?

MC : Oui, absolument. Je joue à beaucoup de jeux différents. Cette semaine, par exemple, j'ai joué à *Guillotine*, *Formula Dé* et *Flashpoint*, un jeu coopératif à la *Pandémie*, que je recommande vivement.

CB : Avez-vous un rêve que vous souhaiteriez réaliser en JdR ?

MC : Oui, mais je ne peux pas trop en dire. En fait, je travaille dessus actuellement. Je n'en suis qu'au stade préliminaire, mais il s'agit d'un tout nouveau jeu qui repousse les frontières… Non, je m'exprime mal. Il s'agit d'un tout nouveau jeu qui englobe les différentes manières de jouer au JdR. Fréquemment, des créateurs de jeu conçoivent leur JdR d'une manière identique à la façon dont les autres sont conçus. Et, bien souvent, ces jeux ne correspondent pas à la manière dont les gens jouent au jeu de rôles. Cela représente donc un défi intéressant d'observer les différentes manières dont les rôlistes jouent, pour ensuite créer un jeu qui couvre tout ce spectre.

CB : Quel jeu déjà publié auriez-vous aimé avoir créé vous-même ?

MC : Je dirais *L'Appel de Cthulhu* pour deux raisons. Tout d'abord, le jeu en lui-même parvient à rendre tellement bien ce type d'horreur, et la seconde raison réside simplement dans ce système absolument génial de santé mentale avec cette descente vers une mort certaine intégrée à cette mécanique. Plus vous êtes fou, plus vite vous allez mourir, c'est du pur génie.

CB : Merci beaucoup pour cette interview, Monte Cook.

MC : Merci à vous.

Propos recueillis par Franck Florentin et retranscrits par Yohann Delalande





LIVRE DE BASE (VF)

FIRST CONTACT : X-CORPS

Roswell part à vau-l'eau

« Avant, j'affrontais des Zombies… Mais ça, c'était avant. » Vous en avez assez des zombies et des histoires de corporation à la Resident Evil *? Vous cherchez une autre catastrophe à exploiter et à abattre sur la tête de vos joueurs ? Il se pourrait bien que X-Corps soit fait pour vous, à condition que vous aimiez les petits hommes verts.*

Fiche technique

Éditeur • 7e Cercle
Matériel • Livre A4, 310 pages couleur, couverture rigide.
Prix constaté • 49,99 €



X-Corps, cela sonne tout de suite comme une sorte de *spin-off* de *Z-Corps*, un jeu dérivé exploitant une autre partie de l'univers contemporain d'apocalypse zombie créé par 7e Cercle. Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Si les deux jeux ont des points communs, il s'agit bien d'un autre univers, d'un autre postulat et d'inspirations bien différentes. Issu du cerveau créatif de Jose Emanuel Palacios, auteur espagnol peu connu sous nos latitudes, *X-Corps* propose un jeu militariste à la croisée de *Falling Skies* et de *X-COM*. Plongée dans un monde en guerre. (*Alerte spoiler : cette critique évoque certains secrets de l'univers de jeu. Futur joueur s'abstenir !!!*)

Le Cas Chandra

Tout commence par la découverte d'un objet céleste non identifié, sorte d'astéroïde en déplacement rapide, nommé *Chandra*. Tout aurait pu en rester là si ce dernier n'avait pas subitement dévié de sa trajectoire pour se diriger inexorablement vers la Terre. Face à la situation, les gouvernements paniquent puis réagissent, notamment lorsque la sonde en orbite autour de Titan disparaît sans explication après avoir transmis quelques données sur l'objet.

Rapidement, la nature véritable de Chandra est mise à jour : il s'agit d'un énorme vaisseau, œuvre d'une civilisation avancée, venue de par-delà l'espace. L'objet ralentit puis se place à l'abri derrière la face cachée de la lune, invisible aux yeux de Terriens. Une tentative pour entrer en contact avec le vaisseau est entreprise, sans succès. Une mission terrienne part ensuite secrètement en reconnaissance et est impitoyablement anéantie : l'acte est considéré comme une déclaration de guerre des Chandras. *Global Defense*, une entité militaire internationale sensée lutter contre la menace extraterrestre, est alors créée.

La réponse est violente : le monde perd contact avec certaines zones un peu partout sur Terre : les extraterrestres, désormais nommés Chandras - à défaut de connaître leur véritable nom - débutent leur invasion. Ils mettent en place partout des Zones Obscures : des lieux desquels plus rien, ni information, ni communication, ne filtre. Plusieurs interventions armées sont exigées par la population terrienne et des déploiement sont effectués sur place pour évaluer la situation, agir, et riposter. Ceci conduit à l'explosion d'une bombe à anti-matière de 40 mégatonnes dans la région d'Ostrava. Depuis, c'est le statu quo : les forces armées n'osent plus



mener d'incursion frontale, les Chandras continuent leur programme de conquête et les peuples réclament que les gouvernements et *Global Defense* prennent enfin les décisions qui s'imposent.

Survivant ou X-Corp ?

First Contact : X-Corps se présente de prime abord comme *Z-Corps* : le livre est divisé en plusieurs parties. La première permet de jouer des gens normaux pris dans la tourmente de l'invasion des Chandras, la seconde permet de jouer un membre du corps d'armée d'élite de l'initiative *Global Defense*, ceux que le public appelle les *X-Corps*.

Il devient cependant rapidement évident que, quoique la partie consacrée aux survivants demeure importante, notamment en raison de la présence du corpus de règles en son sein, le jeu se focalise principalement sur l'aspect militariste. Le jeu est conçu pour jouer des membres de *Global Defense*. À ce stade du développement de la gamme, l'aspect « survivant » est relativement anecdotique. Le premier des deux scénarios du livre va d'ailleurs dans ce sens. Il prend place lors de l'incident de San Francisco, événement majeur où un vaisseau Chandra est abattu et s'écrase en pleine ville. Il permet de jouer des personnages ordinaires dont la vie bascule, mais sa conclusion mène les personnages à se voir proposer une place dans *Global Defense*.

Si on manque une place dans encore d'informations sur les Zones Obscures, ces régions envahies par les Chandras, l'état du monde est esquissé de manière à pouvoir jouer où l'on veut. Le jeu ne se concentre pas sur les États-Unis ni même sur l'Occident et offre un décor de jeu assez large, qui permet d'installer ses parties dans la partie du monde qui nous inspire le plus ou de faire voyager les PJ aux quatre coins du monde. Et si l'on avait besoin de finir de se convaincre que l'option de jeu par défaut est le mode militaire, il suffit de se référer aux dizaines de pages consacrées aux listes d'armes, de véhicules et d'équipements divers.

Mais ce n'est pas la suite ?

Pour ceux qui se posent la question ; non, *First Contact : X-Corps* n'est pas la suite de *Z Corps*. Pauvre humanité, elle avait déjà assez souffert avec les zombies pour ne pas en plus subir une invasion d'aliens fous. L'univers du jeu, d'origine espagnole (édité par *Holocubierta Ediciones*), est indépendant de celui de *Z-Corps*. Les deux livres partagent toutefois une formule éditoriale : trois parties de plus en plus approfondies abordant chacune une vision de l'univers, la lecture de la troisième étant réservée au seul meneur de jeu.
Les similitudes s'arrêtent là. Les X-Corps sont des militaires surentraînés, là où les Z-Corps sont… un peu ce qu'on a trouvé de plus volontaire pour risquer sa vie contre des zombies. L'option survivant est finalement peu présente (et la place des scénarios leur étant destinés dans les futurs suppléments déterminera l'orientation définitive du jeu) et les aliens sont loin d'être des zombies écervelés.

L'Espagne, terre de JdR ?

L'Espagne est un pays riche en jeux de rôle, et ses auteurs sont des plus créatifs. Pour qui parle la langue de Calderón, c'est un véritable vivier de jeux et de scénarios disponibles. Certains parmi les plus emblématiques ont déjà trouvé un partenaire pour se faire traduire, comme *Aquelarre*, jdR médiéval mystique et fantastique. Malheureusement pour nous, c'est chose rare. Et comment ne pas parler du ratage que fut la version française d'*Aquelarre*, dont le livre était d'une qualité plus que médiocre ?

Quoiqu'il en soit, si vous lisez l'espagnol, ne vous en privez pas et allez voir ce qui se produit chez les gens d'*Holocubierta* et de *Nosolorol*. Espérons qu'un jour, leurs jeux nous parviendront, comme ce *First Contact : X-Corps* aujourd'hui.

Petits secrets entre Chandras

Le livre révèle d'emblée une partie des secrets de l'univers, même s'il ne fait aucun doute que les auteurs ont encore de la réserve pour les suppléments à venir. En cela, il s'émancipe du modèle de son grand frère, révélant *de facto* la raison exacte de la présence de ceux que les humains nomment Chandras. On aurait pu penser à une invasion, à la recherche de ressources, au désir de terraformer la terre pour qu'elle se conforme à leurs besoins. Rien de tout ça : il ne s'agit que d'une immense expérience scientifique mâtinée de fanatisme religieux.

Tandis que le jeu reprend les codes de l'invasion extraterrestre, il les détourne et donne aux ennemis de l'humanité une motivation bien plus intangible et tellement plus actuelle. Ces ennemis recherchent la trace de ceux qu'ils considèrent comme la Première Race, des êtres supérieurs qui auraient peuplé la galaxie. Les Chandras missionnaires qui débarquent sur Terre sont tout simplement les fanatiques les plus allumés de leur peuple, de ceux qui n'hésitent pas à sacrifier des planètes entières à leur foi, que ce soit la leur jadis… ou la nôtre aujourd'hui.

Lorsque l'on entame le chapitre qui leur est consacré, on découvre le résumé de l'histoire de ce peuple, aux antipodes de ce à quoi nous ont habitué la plupart des jeux de science-fiction. Pas d'histoires d'empires galactiques, de désirs de conquête et d'hégémonie, on découvre une société à la fois très humaine, très vivante et très extrême. Malgré ces bonnes surprises, on retrouve également dans cet univers l'idée d'une espèce alien uniforme à la culture unique, souvent critiquée en science fiction. Ce fait est heureusement expliqué et, surtout,



a un impact logique dans l'histoire des Chandras notamment pour ce qui est de leur vitesse de développement technologique et culturel, très largement supérieure à la nôtre.

Un d6 plus près des étoiles

Autant le dire immédiatement : le système de jeu de *First contact : X-Corps* fait exactement ce qu'on attend de lui. Les habitués de *Z-Corps* et ceux qui apprécient le système OpenD6 en général ne seront pas dépaysés.

Les personnages sont définis par leurs Caractéristiques ainsi que par leurs talents. Ces derniers ont une valeur exprimée en nombre de dés à six faces, et parfois accompagnée d'un bonus de +1 ou +2. Quand on veut entreprendre une action, on jette un nombre de dés à six faces égal à son talent et on fait la somme de leurs résultats (à laquelle on ajoute le bonus, le cas échéant). Quand on ne possède pas le talent approprié, on peut tout de même tenter le jet en jetant un nombre de dés à six faces égal au score de la caractéristique associée, minoré de 1. On compare ensuite le résultat à une difficulté et l'on sait si l'action est un échec ou une réussite.

Les points de *Cojones* de *Z-Corps* (qui permettent entre autres de retenter un jet de dés) sont toujours présents, mais ont été renommés *Points de Bravoure* pour mieux coller à l'ambiance du jeu. On retrouve aussi les points de personnage, qui permettent de donner un coup de pouce à un jet ou de créer un petit élément narratif à la volée (avec un droit de veto du MJ sur ce dernier). Ceux qui ne connaissent pas ce système de jeu mais qui désirent se faire une idée du système sans avoir lu *Z-Corps* pourront facilement se procurer la version gratuite de l'OpenD6. Il faudra cependant garder à l'esprit que le système a été adapté au jeu et que *First Contact : X-Corps* propose un système légèrement différent de l'original.

Mission réussie ?

First Contact : X-Corps ne ressemble pas vraiment à *Z-Corps*. Au-delà du système de jeu et du découpage interne, les deux proposent une ambiance radicalement différente, fort heureusement. On sent rapidement l'influence des jeux vidéo *X-COM*, avec une dimension conspirationniste encore plus développée. Mais pas de complot à la *X-Files*. Les personnages sont broyés par une invasion violente aux procédés incompréhensibles et coincés entre des gouvernements tentant de garder leur souveraineté, leurs secrets, voire désireux de profiter de la présence des Chandras pour améliorer leur propre technologie (et pour prendre une longueur d'avance sur les autres).

Tous les ingrédients sont réunis et le mélange est efficace. Que l'on apprécie ou non le système OpenD6, l'univers est riche et bien décrit. Les auteurs ne se perdent pas dans des pages d'histoires inutiles : tout le matériel est jouable, d'une manière ou d'une autre et il y a le nécessaire pour créer sa propre campagne. Les motivations des Chandras sont intéressantes, à la fois aberrantes et tellement humaines, et elles assureront bien des surprises aux PJ.

Il faut un peu de travail pour transformer l'ensemble en un *Falling Skies RPG* mais les éléments sont présents pour rendre une telle optique de jeu envisageable, surtout si le meneur décide de faire débuter les personnages au cœur d'une des fameuses Zones Obscures. *First Contact : X-Corps* est un jeu riche, rempli de possibilités et définitivement tentant !

Julien Dutel

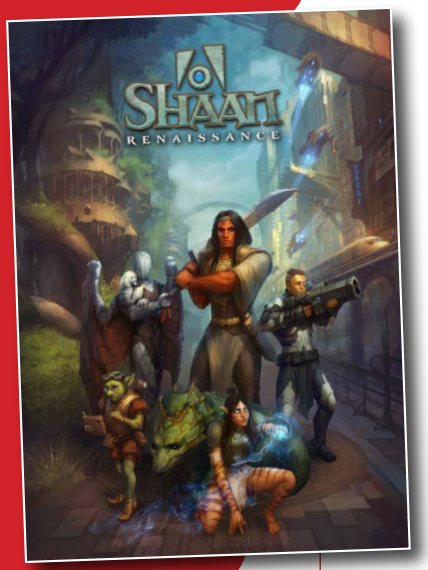


J'aime :

+ Le contexte global bien construit.
+ Un livre vraiment beau.
+ Des secrets largement révélés dès le livre de base.

J'aime moins :

- Le système OpenD6.
- Des pages et des pages d'équipement.



SHAAN 2ÈME ÉDITION | LIVRE DE BASE (VF)

Shaan Renaissance

Le changement, c'est maintenant !

à sa sortie en 1996, Shaan *est un jeu de science-fantasy atypique, dans la veine de la BD* Aquablue*, qui décrit les pires travers de la colonisation. Une sorte d'*Avatar *adapté en JdR, mais proposant un monde et une histoire fort heureusement plus riches et envoûtants. Presque vingt ans plus tard,* Shaan *revient, fort d'un écrin luxueux tout en couleur et d'un financement participatif réussi. Changement du système de jeu et évolution de l'univers sont les ingrédients de cette renaissance. Héos, nous voilà !*

Fiche technique

Éditeur • Origames
Matériel • 1 livre A4 à couverture rigide de 400 pages en couleur
Prix constaté • 49,90 €

Matériel gratuit

Shaan bénéficie sur son site dédié **shaan-rpg.com** d'un kit d'initiation très bien fait et d'un petit scénario sympathique. De plus, le module en ligne permettant de créer son personnage, digne d'un petit jeu vidéo, force le respect. On vous conseille de le tester !



Illustré par de jeunes talents de la bande-dessinée qui deviendront cultes plus tard (Denis Bajram, Matthieu Laufray et Claire Wendling, s'il vous plaît !) et écrit par Igor Polouchine, maquettiste doué officiant dans le jeu de société, *Shaan* a rencontré en 1996 un succès d'estime certain et c'est donc avec une joie non mesurée que les aficionados ont accueilli la nouvelle de cette réédition. Orchestrée par la fine équipe de l'époque sous la houlette de Origames (dont c'est le premier JdR), il y avait franchement de quoi fantasmer au moment de l'ouverture du financement participatif.

Si les paliers de financement annoncés au départ trahissaient sans doute une ambition évidente (un palier à 150 000 € avait été envisagé !), la somme récoltée (30 000 €) a permis de financer des illustrations supplémentaires, des dés, une (magnifique) carte de l'Héossie et un écran du MJ. Bref, *Shaan* a réussi sa résurrection. Voyons maintenant ce qu'il a dans le ventre !

Pour l'amour d'Héos

Shaan nous invite à la découverte d'Héos, une planète deux fois plus grosse que la Terre, dont la vie à été bercée pendant des millénaires par l'équilibre naturelle des forces du corps, de l'esprit et de l'âme. Oh, certes, l'équilibre de ces trois trihns que tous appellent le Cercle des réalités a été menacé maintes fois par la nécrose - maladie autant physique, psychique que spirituelle qui transforme les êtres en créatures mort-vivantes - mais rien n'a plus bouleversée la vie des autochtones que l'arrivée de vaisseaux spatiaux chargés de colons humains, condamnés à trouver un nouveau refuge sur Héos.

En 400 ans et malgré leur capacité à maîtriser la magie, les neuf races locales ont été asservies par des armées humaines appuyant leur force sur les avancées technologiques, la corruption et le soutien des nécrosiens. Forts d'une dictature religieuse possédant tous les travers du fascisme le plus extrême et dotés d'une religion d'état baptisé Nouvel Ordre, les humains massacrèrent les indigènes, réduisirent en esclavage la population et érigèrent une immense cité technologique défigurant les paysages de l'Héossie.

Après quelques siècles terribles où les hommes-dieux imposèrent leur modèle économique dirigé par des grandes familles et soutenu par les soldats divins du Nouvel Ordre (sorte d'unité militaire d'élite), la résistance s'organisa peu à peu. Les différents peuples d'Héos



étaient parqués dans des enclos mais des évadés se mirent à parcourir le monde pour se réapproprier leur passé et retrouver la voie du Shaan. Doctrine de vie rappelant le bouddhisme (non-pensée, vide, apaisement), la voie du Shaan promet à ceux qui la suivent de vivre en paix et en harmonie avec le monde.

Mais ça, c'était avant !

Dans sa première incarnation, *Shaan* proposait de jouer ces groupes de personnages, appelés shaani, lancés à la redécouverte des racines du monde d'Héos. Ce qui amenait fatalement à lutter contre le Nouvel Ordre et la dictature humaine des hommes-dieux.

Cette nouvelle mouture, elle, se passe vingt-cinq ans plus tard dans la chronologie du jeu et change radicalement les rapports de force décrits dans la première édition. L'univers est semblable, certes, mais l'approche très différente…

Au cours du quart de siècle ans qui vient de s'écouler, la Résistance est parvenue à révéler à la population que les hommes-dieux étaient en fait des nécrosiens, ce qui provoqua un soulèvement des populations locales contre les maîtres humains. La séquence fut brutale, mais donna naissance à un nouveau régime, une république parlementaire aux pouvoirs néanmoins limités, notamment en ce qui concerne l'économie (les Grandes familles ayant retournées leur veste contre le Nouvel Ordre, elles ont réussi à conserver leur pré carré en échange de leur aide).

Les années qui suivirent furent celles de l'expansion du réseau Arpège, l'Internet héossien, sur (pratiquement) tout le continent. Parallèlement, un système économique et financier rappelant tout à fait notre époque (une oligarchie financière se gavant sur le dos de travailleurs pauvres) s'est instauré.

Il y eut d'âpres combats - contre les nécrosiens, notamment - mais, finalement, le pouvoir des humains diminua sensiblement. En 1440, cependant, un nouveau conflit contre les nécrosiens permit aux hommes-dieux ayant survécu de retrouver une certaine légitimité (notamment chez les humains) en envoyant les Soldats divins en renfort, avec l'accord de l'assemblée héossienne. La victoire qui suivit prit tout le monde par surprise et, en 1450, →

Le saviez-vous ?

A l'époque de la première édition, en plus des romans (dont une compilation de nouvelles appelées *Chroniques Héossiennes* récemment parue chez Stellamaris éditions), une BD en deux tomes avait été publiée chez Vent d'Ouest !



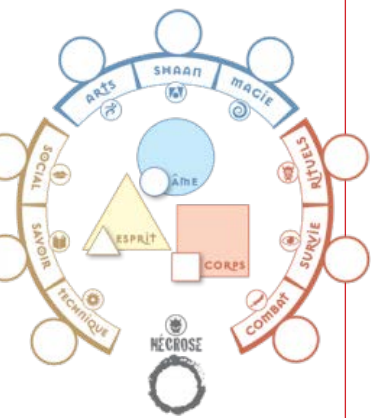
date de jeu de cette nouvelle édition, le rapport de force s'est rééquilibré entre les humaines et les peuples d'Héos…

Mes trihns à moi



Dans *Shaan*, l'univers entier est organisé selon les principes du Cercle des réalités. Celui-ci est composé de trois trihns, eux-mêmes divisés en trois aspects auxquels il faut ajouter la nécrose pour un total de dix domaines (voir image ci-contre). Flore, faune, races, origines géographiques, castes, métiers, caractéristiques des personnages, tout est passé par cette moulinette, souvent avec bonheur puisque cela donne un cachet mystique indéniable au jeu, mais aussi avec un systématisme parfois un peu artificiel.

Chaque personnage est donc défini par dix domaines dont les valeurs (notées de 1 à 15) dépendent du choix de race, peuple, caste et métier. La valeur la plus haute et celle la plus basse parmi les trois domaines liés à chaque trihn sont ajoutées pour donner la valeur du trihn. Les spécialisations sont elles aussi définies par le choix de race, peuple, caste et métier, auquel on ajoute 4 point supplémentaires « libres ».



Chaque personnage accède à 3 pouvoirs liés à ses domaines les plus forts et à 5 pouvoirs acquis (équipement, contacts sociaux) pouvant se révéler utile dans la partie.

L'abondance d'étapes de choix (race, peuple, caste, métier, etc.) permet d'envisager un large éventail de personnages sans rentrer dans des mécanismes trop compliqués, mais le tout nécessite du temps.

Nouveau système

Original, le système de *Renaissance* est basé sur l'usage de 3D10. Chacun des

Races d'Héos

Dix races sont proposées, chacune étant liée à l'un des dix domaines du Cercle des réalités.

Boréal : humanoïdes à la peau bleue et aux longues oreilles recourbées, les Boréals forment une race tournée vers la mer. Ce sont généralement des voyageurs.

Darken : humanoïdes à la peau rouge sombre, les Darkens sont des géants à la musculature impressionnante dont la société est violente et balayée par les passions.

Delhion : humanoïdes ailés au visage sans traits et dont la peau pâle est couverte de tatouages mouvants, cette race étrange, venue des étoiles, a donné naissance à nombre de diplomates et de négociants.

Feling : humanoïdes félins, les Felings possèdent des oreilles pointues, de fines moustaches et un pelage rayé ou tacheté de couleur brun ou doré. Leurs mains sont griffues et ils entretiennent une affinité particulière avec le shaan.

Kelwin : sorte de mélange entre le gobelin (pour le look) et le gnome (pour les inventions créatives).

Mélodien : sorte d'elfes à la peau café au lait, les Mélodiens sont des artistes et des séducteurs.

Nomoï : humanoïdes élancés dépourvus de bouche, les Nomoïs sont des magiciens se nourrissant de gaz.

Woon : gigantesques créatures bestiales couvertes d'une épaisse fourrure, les Woons sont aimables et inépuisables dans l'effort.

Ygwan : race reptilienne ancienne, les Ygwans sont des épicuriens, des savants et des créatures résistantes.

Humain : peuple arrivé récemment. Par nature, il est lié à la nécrose.

dés étant lié à un trihn, ils seront idéalement de la même couleur que leur trihn correspondant (jaune pour Esprit, bleu pour Âme et rouge pour Corps). Le principe consiste à comparer le résultat du dé d'action (celui correspondant au trihn mis en jeu) à une difficulté, mais uniquement si ce résultat est inférieur ou égal à la valeur du trihn du personnage. Ainsi, si un personnage attaquant un adversaire avec une hache possède 5 en Corps et obtient un 4 sur le D10 rouge, il obtiendra un résultat de 4 à comparer au score de défense de son adversaire (Trihn + protection). Notez que les spécialisations offrent des bonus au résultat et donc, si notre personnage possède la spécialisation Armes de mêlées à +2, le résultat de son action serait donc de 6..

Mais quelle est donc l'utilité des autres dés ? Et bien, on peut dépenser un point de trihn pour échanger le résultat du dé d'action contre celui d'un autre dé. Ainsi, si le personnage obtient un résultat de 8 en Corps, ce résultat vaudra 0, car il est supérieur à sa valeur de Corps de 5. Mais, comme il a par ailleurs obtenu un 3 sur son dé d'Esprit, il peut dépenser 1 point d'Esprit (ce dernier passe alors à 2) pour échanger le 0 du dé de Corps contre le 3 du dé d'Esprit.

Dernière subtilité, quand les trois dés donnent un triple (111, 222, etc.), le personnage entre « en symbiose » et bénéficie d'un bonus de +10 alors que l'obtention d'un triple 0, au contraire, donnera lieu à un échec critique.

Pas très intuitif à expliquer, le système fonctionne pourtant bien et change des habitudes, tout en étant bien cohérent. La place manque ici pour expliquer l'usage particulier du dé de nécrose (un D10 noir) ou pour entrer dans les détails du combat, mais on a affaire à un système complet, parfait pour le jeu en campagne, ni trop simple, ni trop compliqué.

Renaissance

Shaan Renaissance est un jeu doté d'une profondeur et d'un charme certains, malgré quelques défauts très relatifs. Peut-être, certaines races mériteraient d'être revues (Kelwin) et la nécrose, élément passionnant du jeu avec le Shaan, perd parfois un peu de son charme en lorgnant trop du côté des morts-vivants des jeux med-fan classiques. Pour autant, cette nouvelle édition, luxueuse, remplie d'illustrations, avec un système profondément ancré dans l'univers de jeu, a su évoluer avec son temps et donne envie de s'y mettre.



Alors quoi ? Et bien, en attendant les développements prévus pour les prochains suppléments et, notamment, la nouvelle campagne, le cadre de jeu choisi vingt-cinq ans après risque de paraître moins enthousiasmant à certains, nouveaux venus ou fans de la première heure. Là où l'emprise du Nouvel Ordre humain semblait parfois trop forte dans la première édition, dans *Renaissance*, le monde s'est rééquilibré au point que l'on perd le point d'entrée efficace et intéressant du résistant luttant face à l'occupant humain.

Attention, Héos est un grand continent à explorer et le background est inspirant mais, mais sans la lutte frontale contre les colons et avec pour seuls ennemis clairement mis en avant un système économique financier et oligarchique (pas facile de générer des aventures héroïque sur ce thème) et des nécrosiens, on ne retrouve pas d'emblée le charme de la défense d'Héos contre la dictature humaine, l'esprit *Aquablue* ou *Avatar* qui fait la force du jeu.

Damien Coltice

J'aime :

✚ Les illustrations de Matthieu Laufray mises en couleur !
✚ Un vrai système remis à neuf, très ancré dans l'univers.
✚ Une présentation foisonnante et colorée.

J'aime moins :

– Le fait d'avoir changé l'approche indigène contre les colons humains.
– L'accent mis sur l'économie, militant mais finalement peu propice aux aventures.
– Quelques illustrations en-deça.



DUNGEONS & DRAGONS 5 | SUPPLÉMENT (VO)

Monster Manual

Une superbe ménagerie du bizarre

Après la publication en août dernier du Player's Handbook *présentant le nouveau corpus de règle de cette 5ème édition, la sortie, un mois après, de ce second livre du traditionnel triptyque de* D&D *était très attendu par les MJ et aficionados du jeu. Profils concis, illustrations abondantes, idées originales… Les «* Sorciers de la Côte *» nous auraient-ils livré ici leur meilleur bestiaire fantastique ?*

Fiche technique

Éditeur • Wizards of the Coast
Matériel • Livre à couverture rigide de 352 pages couleurs
Prix constaté • $49.95



Eye of the beholder

Première impression en feuilletant l'ouvrage : c'est un superbe pavé de 352 pages, abondamment illustré en couleurs et qui propose plus de 130 types de monstres pour un peu plus de 400 profils de créatures et leurs variantes. Les vieux joueurs seront ravis de retrouver leurs favoris, comme le *beholder* et autres *mind flayers,* mais aussi quelques curiosités tels que le *flumph* ou les *modrons*. Mis à part quelques exceptions, les dessins sont généralement superbes avec des effets d'aquarelles en fond, comme on pouvait déjà en voir dans le *Player's Handbook*. La maquette est agréable et des indications aux coins des pages permettent de se repérer facilement pour trouver une créature. Ce qui saute tout de suite aux yeux, c'est la taille réduite des blocs de stats des monstres. Les profils des créatures sont vraiment concis, un peu à la manière de ceux de la 4ème édition, sans doute à un résultat de la mécanique légère de cette nouvelle édition. La forme laisse donc plutôt une bonne impression. Voyons les entrailles de la bête…

Une vraie place à l'inspiration

Dès la première page, de nombreuses idées de repaires de monstres sont proposées pour utiliser au mieux ce bestiaire : la tour en ruine d'un magicien au sommet d'une colline criblée de tunnels infestés de gobelins, des esclaves cachés dans une orphelinat dirigé par un rakshasa déguisé, etc. L'imaginaire s'embrase déjà et ces exemples font presque office de mini-pitchs ouvrant la porte à de potentielles aventures. La plupart des monstres disposent également de courts paragraphes descriptifs portant sur l'écologie, les motivations ou des anecdotes à son sujet. Ces paragraphes débutent par un qualificatif en gras qui permet de comprendre les éléments de base du monstre d'un seul coup d'œil. Là encore, ces textes constituent souvent de véritables sources d'inspirations et c'est un des points forts de ce *Monster Manual*. Pour certains monstres, un encadré fait référence à des « super-méchants » d'anthologies, telle la demi-liche Acererak de *The tomb of horrors* ou le vampire Strahd Von Zarovich du mythique *Ravenloft*. Tous ces éléments descriptifs mettent l'accent sur l'imaginaire du lecteur, ce qui est plutôt un bon point.

Parlons statistiques !

Classe d'armure, points de vie, vitesse de déplacement, résistances, sauvegardes… rien de fondamentalement



changé et un habitué de *Do-D* reconnaîtra instantanément les références. Les changements sont des réajustements des valeurs et une adaptation à la nouvelle mécanique du jeu, ce qui rend les différentes éditions difficilement compatibles entre elles : points de vies plus gonflés qu'en 3.5 mais moins importants qu'en 4ème, caractéristiques rarement supérieures à 20, etc. Les explications des aptitudes et pouvoirs des monstres ne dépassent généralement pas deux lignes et, même si certaines sont assez banales - comme la capacité à retenir leur souffle des hommes lézards, d'autres sont plus originales. Le Kraken, par exemple, possède une aptitude de monstre de siège qui lui permet de doubler les dégâts sur les objets et structures, et on appréciera la réapparition des capacités psioniques, qui se résument à de la magie innée sans composantes de sorts. Qu'elles aient un effet direct sur les stats ou qu'elles soient simplement là pour apporter de la saveur à une créature, ces aptitudes donnent de la consistance et un intérêt à chaque monstre et à chaque rencontre.

Une autre approche du facteur de puissance

La notion de *challenge rating* (CR) ou facteur de puissance est quelque peu nuancée dans cette édition. En effet, dans les deux éditions précédentes, l'augmentation du CR entraînait une explosion des points de vie (parfois plus de 300) et de la CA (pouvant dépasser 40). *Do-D 5* ayant pour volonté de limiter les échelles, l'augmentation du CR n'entraîne pas forcément un accroissement aussi prononcé des valeurs, mais va dépendre plutôt de la nature de la créature. Ainsi, alors qu'un géant →

Ci-dessus : la célèbre Tarrasque.
Ci-dessous : l'indémodable beholder !





Le coup de gueule de

PAPY DONJON

Non mais qui est-ce qui m'a rangée la succube à la lettre « S » ! Mais qu'est qu'ils ont, avec la succube !? Démon en 3ème édition, diable en 4ème et la voila devenue une créature fiélon au service d'autres créatures maléfiques. Crénom de nom ! Elle les fait tourner en bourrique, la charmeuse ! Oh et là ! Vingt diou ! Qu'est-ce que c'est qu'cette histoire !? Les créatures intangibles errent maintenant sur le *lower plane,* et n'ont du coup qu'une simple résistance aux armes non-magiques ?! V'là autre chose ! Plus besoin d'une arme magique pour les atteindre. Diantre ! Tout fout le camp, ma bonne dame !

des collines (challenge 5) a 105 points de vies, un efrit (challenge 11) en possède 200 et une liche (challenge 21) en a 135. Surprenant, non ? La raison est que le géant est une vraie montagne de muscle tandis que la liche n'est en définitive qu'un *nerd* mort-vivant avec des sorts mortels. Le CR n'a donc plus la même importance et c'est peut-être la raison pour laquelle *WotC* n'a pas jugé opportun de fournir un classement des monstres par CR (toutefois dispo en PDF sur le site officiel). Un peu comme dans *ADeD*, l'idée est que les rencontres ne doivent pas nécessairement être équilibrées, ce qui pourra apporter plus de tension aux parties et obliger les joueurs à réfléchir à deux fois avant de foncer dans le tas. Il faudra donc attendre la sortie du *Guide du Maître* en décembre pour en savoir un peu plus sur la mise en place des rencontres et la création de monstres.

Young Monster Captain Arcanist

Mis à part les déclinaisons classiques de certains monstres (dragons, géants, golems, méphites, slaads, etc.), quelques créatures sont proposées selon différents profils aux CR variables afin de les différencier de leur profil de base : hobgobelin captain, hobgobelin warlord, orc war chief, orc eye of gruumsh, etc. Parfois, un encadré propose une variante d'un pouvoir ou aptitude d'une créature, comme par exemple le *mind flayer arcanist* qui utilise la magie plutôt que les capacités psioniques, ce qui en fait un déviant du point de vue de ses homologues illithids. Ce genre de petits détails apportent une réelle couleur aux créatures.

Créatures légendaires

Les créatures les plus mythiques, comme les aboleths, dragons, liches ou vampires, disposent d'un certains nombre de *legendary actions* qui les rendent particulièrement redoutables. Ces créatures peuvent effectuer un nombre limité d'actions spéciales en dehors de leur tour de jeu comme, par exemple,tirer des rayons supplémentaires pour un *beholder*. Ces actions restant simples, les combats ne devraient toutefois pas se complexifier. Plus intéressant, dans leur antre, ces monstres gagnent des capacités spéciales (nuage givrant flottant dans l'antre d'un dragon blanc, l'eau faisant office de



conducteur à l'attaque psy d'un aboleth, etc.). De ce fait, attaquer de telles créatures dans leurs tanières devient un vrai défi. Enfin, la région environnante subit leur influence, attestant de leur présence. Les ombres semblent s'allonger, la végétation est tordue, les rats pullulent et les hurlements de loups se font entendre ? Pas de doute ! Le château du vampire est proche. Même si un MJ expérimenté n'a pas besoin de ce genre de règles pour créer une ambiance appropriée, ces éléments codifiés pourront être utile à un MJ débutant pour l'aider dans sa mise en scène.

Et les appendices?

Ah oui, les appendices de fin d'ouvrage ! Le premier contient les profils d'un peu moins de cent créatures sur 25 pages, regroupant tous les animaux de base et leurs versions géantes, la vermine et les nuées de ces saletés… On y retrouve avec surprise certains monstres assez classiques relégués à cette annexe, comme le *blink dog*, la *phase spider*, le *worg* et d'autres. Le second appendice propose quant à lui les profils d'une vingtaine de PNJ que des aventuriers sont susceptibles de croiser. Du *commoner* de challenge 0 en passant par le *cultist* de CR 1/8, le *bandit captain* de CR 2 jusqu'à *l'archimage* de challenge 12, ces PNJ prêts à l'emploi sont très pratiques pour un MJ. Enfin, le bestiaire se conclue sur un index de deux pages dotés de petites illustrations en noir et blanc de monstres dans des situations qui les rendent très vivants. On regrettera donc l'absence de classement des monstres par type, par milieu ou par rôles, par exemple, comme le fait Pathfinder, si utiles pour le MJ, ainsi que l'absence de table de rencontres… mais, là encore, il faudra attendre le *Guide du Maître* pour en savoir plus.

Retour aux sources ?

Souhaitant renouer avec l'ensemble de ses joueurs, la *team Wizards* s'est penché sur les anciennes éditions du *Monster Manual* pour ressortir des éléments qui avaient disparu tout en apportant de nouvelles choses. Les habitués de *D&D* seront heureux de redécouvrir leurs vieux classiques à la sauce de cette nouvelle édition, avec des profils concis, rapidement assimilables tant au niveau technique que descriptif. Le point fort de ce bestiaire est la foule d'infos et anecdotes qu'il propose pour la plupart des créatures, et qui sont très inspirantes pour les MJ. Les valeurs des stats des monstres n'explosent plus avec la montée en puissance, les créatures les plus mythiques disposant plutôt de capacités spéciales en compensation. L'absence d'un classement des monstres par *Challenge Rating* semble volontaire car, à la façon des premières, cette nouvelle édition ne recherche pas un équilibre constant au fil des niveaux comme ce fut le cas pour les deux précédentes. Les plus exigeants regretteront l'absence d'appendice complémentaire, mais ce *Monster Manual* semble toutefois une vraie réussite.

Pierre Balandier



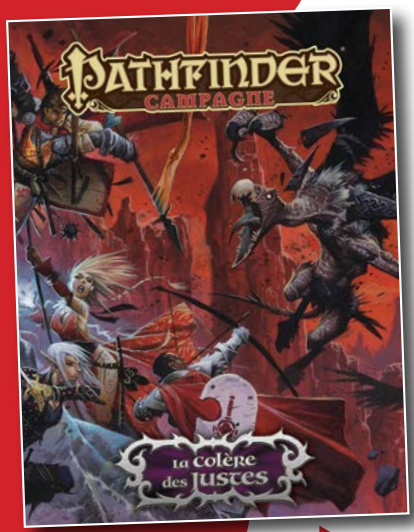
L'illithid !

J'aime :

✚ Les blocs de stats concis.
✚ Les idées originales accompagnant les monstres.
✚ Les illustrations nombreuses.

J'aime moins :

– Pas de classement des monstres par milieu, par type, etc.
– Pas de table de rencontres aléatoire !



PATHFINDER | CAMPAGNE (VF)

La Colère des Justes

La campagne mythique

Il y a cent ans, la Plaie du Monde s'est ouverte. Jusqu'ici, les démons qui en ont surgi ont été contenus. Mais ils sont désormais sur le point de se répandre sur Golarion. Sauf si des héros parviennent à les en empêcher…

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 1 livre A4 à couverture rigide de 558 pages en couleur
Prix constaté • 74,90 €



Et des héros avec un « H » majuscule ! La *Colère des Justes* est en effet la première *Campagne Pathfinder* écrite pour les règles de *Campagnes mythiques* (cf. *Casus Belli* #10), qui donnent une envergure véritablement héroïque aux PJ. Mais il ne s'agit pas que de règles pour faire des persos encore plus bourrins : *La Colère des Justes* propose ni plus ni moins de jouer les héros qui pourraient permettre à la Cinquième croisade de renvoyer les démons chez eux…

I'm back !

Autant dire que Black Book Éditions n'a pas fait semblant pour son retour dans le domaine de la campagne *Pathfinder*. Cela faisait deux ans que l'éditeur lyonnais n'avait pas publié de campagne pour son jeu phare alors que, Outre-Atlantique, Paizo continue de sortir les fameux *Adventure Paths* au rythme d'une publication par mois. Mais sur le Vieux Continent, et notamment en France, le marché du jeu de rôle n'est pas taillé pour absorber la cadence américaine, si bien que BBE a dû lever le pied pour faire le point.

Cependant, les campagnes constituent l'essence même de *Pathfinder* qui, avant d'être le JdR à part entière que l'on connaît, a construit sa réputation et attiré les joueurs grâce à *L'Éveil des Seigneurs des runes* et les campagnes qui ont suivi. Ne plus publier de campagne aurait été absurde. BBE a donc trouvé une solution avec l'appui de Paizo : la publication de la campagne en un seul tome, ce qui ne s'était encore jamais fait pour *Pathfinder* (à l'exception de l'édition anniversaire révisée de *L'Éveil*…) *via* un crowdfunding. Ainsi, la campagne complète est vendue 75 € contre 120 € auparavant.

Et c'est donc *La Colère des Justes* qui a été choisie pour succéder à *L'Héritage du feu*, notamment en raison de son lien avec *Campagnes Mythiques*. Le crowdfunding, qui a eu lieu en avril et mai dernier, a été un succès puisqu'il a réuni 285 participants et atteint pratiquement le double de l'objectif initial de levée de fonds. Ainsi, non seulement la campagne a pu être financée, mais les participants ont également pu bénéficier de l'accès à certains bonus (étui, plans et le roman de Robin D. Laws : *Le Gambit de la Plaie du Monde*). Enfin, les contributeurs ont pris part à un vote pour décider de la prochaine campagne traduite en français : *Le Conseil des Voleurs*. Tout cela est fort joli, me direz-vous, mais cette *Colère des Justes*, qu'en est-il ?



Mythique

Sur la forme, la campagne se présente sous la forme d'un pavé de plus de 550 pages qui regroupe bien entendu l'ensemble des scénarios, mais également tous les articles, aides de jeux, éléments de background, bestiaires et nouvelles d'usage. L'ensemble a fait l'objet d'un important travail éditorial et il ne s'agit pas d'une simple compilation des livres d'origine : en première partie, les scénarios s'enchaînent sous forme de chapitres, et les autres textes sont rassemblés en annexe par thèmes (PNJ, background, nouvelles, bestiaire). Le résultat est très chouette et, surtout, très cohérent, à tel point qu'on regrette presque que cela n'ait pas été fait plus tôt ! Finalement, le seul désavantage par rapport à la formule précédente, c'est que, désormais, il faut manipuler un gros pavé alors qu'on n'avait auparavant besoin que d'un livret de 100 pages pour faire jouer un épisode…

Passons à présent au fond. *La Colère des Justes* est donc présentée comme une campagne mythique et, à ce titre, il est fortement recommandé de posséder (et de connaître) le supplément de règles du même nom (mais au pluriel !). Le chapitre introductif donne cependant des conseils aux MJ qui voudraient jouer avec les règles classiques. Ces conseils se résument finalement à diminuer le niveau des PNJ et/ou augmenter plus rapidement le niveau des PJ. Si bien qu'on en vient à se dire que les règles « mythiques » ne sont qu'une façon de booster les PJ et qu'elles rajoutent encore une couche de règles à la structure existante. À la lecture, on se dit que le côté mythique saupoudré tout au long de la campagne est surtout dû aux créatures « mythiques » →



(c'est-à-dire des créatures tirées des *Bestiaires Pathfinder*, agrémentées de sauce « mythique ») et à des pouvoirs ou des pièges plus costauds que d'habitude auxquels les PJ sont exposés. Si l'enchaînement des affrontements avec des créatures toutes plus balèzes les unes que les autres est une réalité dans chacun des épisodes de *La Colère des Justes*, ce n'est heureusement pas ce qui la rend vraiment « mythique ». Les fameuses règles ne font qu'apporter un plus, peut-être un peu complexe.

En réalité, ce qui rend cette campagne « mythique », c'est avant tout son intrigue et le rôle que les PJ vont y jouer. L'enjeu du scénario est le lancement de la cinquième et dernière Croisade contre la Plaie du Monde, celle qui permettra de repousser les démons dans les Abysses et de refermer cette abomination… ou qui échouera, si bien que les démons se répandront sur Golarion. Et ce sont les actions des PJ qui feront basculer l'équilibre dans un sens ou dans l'autre, sachant que, tout au long de la campagne, ils côtoieront rois, dieux et démons majeurs…

Meetic

Un point particulièrement intéressant de cette nouvelle campagne est la gestion de PNJ récurrents. Jusqu'ici, *Pathfinder* nous avait habitué, montée en niveau oblige, à changer les adversaires à chaque épisode et à ne pas trop avoir de suivi au niveau des alliés. Ainsi, chaque épisode avait son lot de *boss de fin de niveau* qui n'ont pas leur place dans l'épisode suivant. Dans *La Colère*, les auteurs proposent au MJ une galerie de PNJ que les PJ vont être amenés à fréquenter tout au long des épisodes : huit alliés et autant d'adversaires qui vont, eux aussi, monter en niveau au fil du temps (enfin, pour certains, parce que les plus costauds sont déjà trèèèèès costauds !). L'intro de la campagne donne des conseils pour gérer tout cela et laisse présager de bonnes choses, notamment la possibilité d'amener des *bad guys* à la rédemption.

Malheureusement, si les PNJ alliés sont exploités de façon intéressante dans le premier scénario, ils sont bien vite délaissés par les auteurs et, finalement, ils sont cantonnés dans des rôles secon-



Guide du joueur de la Colère des justes

Le *Guide du joueur de La Colère des Justes* reprend la recette classique de ce complément habituel des *campagnes Pathfinder*. Il apporte notamment des conseils et des Traits de campagne pour aider les joueurs à créer leurs PJ dans ce contexte spécifique. Grâce à lui, les joueurs sont assurés de ne pas créer un personnage qui tomberait dans la campagne comme un cheveu sur la soupe. En particulier, six Traits de campagne permettent de lier les PJ à des PNJ ou événements de l'intrigue. Le *Guide du joueur* retrace également, dans les grandes lignes, l'histoire des Croisades depuis l'apparition de la Plaie du Monde et présente rapidement la cité de Kénabres, point de départ des PJ. Enfin, il contient une nouvelle règle permettant de faire évoluer l'Alignement d'un PJ/PNJ : la Rédemption. Règle plutôt intéressante par son concept et dans le cadre de la campagne même si, techniquement, des points sont discutables : pourquoi le nombre de pénitences est-il lié au DV de la créature concernée ? Pourquoi son Charisme facilite-t-il sa rédemption ? À ce détail près, le Guide du joueur présente une vraie valeur ajoutée. Vu son prix, pourquoi s'en passer ?

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • 1 livre A4 à couverture rigide de 16 pages en couleur
Prix constaté • 4,90 €

daires dont le devenir est laissé au bon vouloir du MJ. Ici, le mode d'écriture des campagnes de Paizo, qui confie toujours l'écriture de ses campagnes à six auteurs différents, un pour chaque épisode, est probablement la raison de ce manque de tenue sur la durée. L'éditeur fixe un cahier des charges, le contexte de la campagne, puis chaque auteur travaille dans son coin et développe son scénario selon ses envies. La conséquence est que certains principes annoncés au début sont ensuite peu exploités, ou en tout cas beaucoup moins que ce qui était prévu. Dommage.

Et ɔonc ?

Dans l'ensemble, *La Colère* est constitué d'un mélange de bonnes choses et d'éléments typiques de *Do-D* moins intéressants, tels que l'affrontement de monstres à la chaîne, de ramassage de trésors et de leur revente… Les auteurs ont cependant tout fait pour éviter de tomber dans les donjons de base. Il y a bien des visites de lieux de ce type mais soit ils sont relativement simples et axés sur un objectif d'intrigue réel et non un abattage basique de monstres, soit ils sont plus complexes et ne reposent pas sur des plans qui ne rendraient pas justice à des lieux tels que le Labyrinthe d'Ivoire de Baphomet.

Autre élément notable, l'utilisation des règles du *Guide de campagne*. Puisqu'il s'agit d'une croisade, les héros « mythiques » devront à un moment ou un autre mener leurs troupes au combat ; les règles du combat de masse se révèlent alors plus qu'utiles. Il est dommage en revanche qu'elles ne soient exploitées que dans un seul scénario et pas du tout dans la bataille finale, même si cela peut se comprendre.

Au global, malgré des parties plutôt banales, *La Colère des Justes* est une campagne assez plaisante alternant séquences linéaires et bacs à sable laissant l'initiative aux joueurs. Elle est marquée par plusieurs moments particulièrement



exaltants et le final, totalement ouvert, détermine le visage futur de Golarion. Il est cependant dommage que la fin n'ait de valeur qu'à la table des joueurs : les auteurs avertissent en effet dès l'introduction qu'il n'y a pas de continuité entre les *campagnes Pathfinder*, et que dans les prochaines publications, la Plaie du Monde en sera toujours au même point qu'au début de *La Colère des Justes*.

Mais que cela ne vous empêche pas de rejoindre l'armée d'Iomédae : les Justes ont besoin de vous !

Marc Sautriot

J'aime :

+ La dimension Héroïque.
+ La campagne « 6 en 1 ».
+ Des PNJ qui évoluent avec la campagne.
+ Des PJ liés à la campagne.

J'aime moins :

− L'accumulation de combats, par moment.
− La fausse storyline.
− Les PNJ pas assez exploités.



L'APPEL DE CTHULHU | CAMPAGNE (VF)

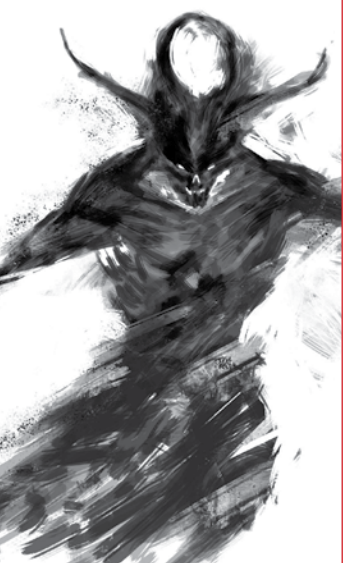
TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

Chasse au trésor à travers l'Europe

L'Appel de Cthulhu *est un jeu réputé pour ses campagnes. Après* Les Masques de Nyarlathotep, Le Rejeton d'Azatoth *et* Par-delà les Montagnes hallucinées, *les éditions Sans-Détour profitent d'une nouvelle édition US pour publier enfin le mythique* Terreur sur l'Orient Express.

Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Matériel • Boîte contenant 3 livres de respectivement 272, 208 et 224 pages N&B, A4 à couverture rigide, 1 Guide du voyageur de 60 pages (N&B format A5) et 2 affiches couleur format A3
Prix constaté • 109 €



Orient Express 2, le retour

Édité en France par Jeux Descartes en 1994, *Terreur sur l'Orient Express* revient aujourd'hui dans une bien jolie boîte contenant les trois livres constituant la campagne, ainsi qu'un *Guide du voyageur* destiné aux joueurs qui décrit les différentes étapes du train, sans parler de deux posters. Autant le dire tout de suite, cette campagne est un pavé : pas moins de 704 pages au total : 19 scénarios plus des aides de jeu qui permettent au Gardien des Arcanes de bien maîtriser le contexte (l'Orient Express, les voyages aériens en Europe dans les années 20, le port d'armes…). D'entrée, le lecteur comprend qu'il a entre les mains une campagne qui promet de longues et palpitantes heures de jeu (120, si l'on en croit les auteurs).

La lecture des soixante premières pages confirme cette sensation : avec la présentation du contexte des grandes lignes de la campagne, on est immédiatement séduit par la perspective d'un voyage à travers l'Europe à bord d'un train mythique, qui confrontera les investigateurs à des forces obscures. Le thème est classique, mais toujours plaisant et le menu annoncé appétissant. De nombreuses heures après le début de la lecture, le Conteur lève le nez en ayant hâte de réunir ses joueurs.

Pourtant, *Terreur sur l'Orient Express* n'est pas exempt de défaut. Sur la forme déjà, la traduction laisse parfois à désirer : celle de 1994 était plus élégante et n'était pas plombée par des maladresses comme c'est le cas ici. Notons également des coquilles liées à l'adaptation à la 6e édition de l'AdC (la VO étant écrite pour la 7e édition). Sur le fond, par ailleurs, un ou deux scénarios sont plus faibles que la moyenne. Le final est interminable et le dernier scénario inutile. Sans parler du fait que le train est moins exploité qu'on aurait pu le souhaiter. Mais il y a du souffle, de l'aventure, de la terreur, du mystère, des rebondissements…

Si vous avez manqué le début…

Attention, spoiler ! Conteur only !

Chargés de retrouver les morceaux d'une statue ancienne, les PJ embarquent à bord de l'Orient Express avec des indications quant à la localisation approximative des fragments de l'objet qui, coup de bol, se trouvent plus ou moins sur le trajet emprunté par le train ! Dès lors, ils vont vivre un voyage plein de péripéties qui les confrontera

Quoi d'neuf docteur ?

Contrairement à la VF de 1994, cette nouvelle édition française a la forme d'une jolie boîte aux couleurs de l'Orient Express. De façon étonnante, le parchemin de la tête, les morceaux du Simulacre de Sedefkar, la carte des lignes de l'Orient Express ou encore les passeports joints à la version de 1994 et toujours présents dans la nouvelle VO n'ont pas été intégrés ! (les passeports sont réservés à l'édition de luxe ; cf. marge)

L'édition de 1994 comportait 232 pages et 13 scénarios ; celle de 2014 a été intégralement retravaillée et compte désormais 704 pages et 19 scénarios. Si l'augmentation du nombre de pages n'est pas nécessairement significatif (la présentation de 2014 est plus aérée et comporte beaucoup plus d'illustrations), on constate clairement une amélioration de la qualité :

- Les scénarios les plus faibles ont été largement réécrits. Plusieurs autres ont été complétés, notamment au niveau du background, et/ou ont vu leur structure légèrement modifiée.
- 6 nouveaux scénarios optionnels permettent de faire découvrir aux joueurs des détails de l'intrigue que leurs PJ apprennent en lisant certains documents, notamment grâce à 3 scénarios se déroulant à d'autres époques (1890, Moyen Âge et Antiquité).
- Plusieurs aides de jeu ont été ajoutées.

Quelques textes ont aussi été réduits : la description générale des étapes du voyage se résume désormais à une énumération des étapes et, dans le premier scénario, le monologue du PNJ qui lance la campagne a été réduit à une liste des points. C'est dommage, d'autant que, au final, cette nouvelle édition comporte une véritable valeur ajoutée qui intéressera les possesseurs de la V1, même ceux qui ne sont pas atteints de collectionnite.

à un vampire millénaire et à un culte tout aussi ancien.

Si le titre semble indiquer un huis-clos, il n'en est rien : pour l'essentiel, l'Orient Express n'est que le moyen de transport. Ne soyons pas trop durs cependant : des séquences mémorables se déroulent à bord. La première moitié de la campagne est constituée essentiellement d'enquêtes permettant aux investigateurs de reconstituer la statue. La tension monte petit à petit et, alors qu'approche le dernier tiers, les scénarios deviennent violents et les risques de devenir fou augmentent fortement. À noter : trois scénarios optionnels proposent de jouer des personnages dont le passé est lié à l'histoire de l'objet ; les joueurs auront ainsi le plaisir de découvrir en jouant les dessous d'une histoire que les PJ comprendront, eux, par la lecture de quelques documents.

Côté « moins », un scénario optionnel se jouant dans les Contrées du Rêve, très chouette au demeurant, peut s'avérer ardu à intégrer en termes de temporalité. Mais le pire est le final qui n'en finit pas. Si la campagne peut se terminer en beauté à Constantinople (c'est d'ailleurs une option proposée), elle se prolonge avec deux scénarios au cours desquels les PJ vont affronter un grand méchant qui s'accroche ! Puis, pour finir, la campagne propose un épilogue se déroulant 90 ans plus tard. Si ce scénario est correct, il n'apporte rien. Autant dire que les 60 dernières pages ne sont pas au niveau de l'ensemble ; elles ne gâchent heureusement pas la campagne, vraiment de belle qualité. Notons pour terminer, cocorico, que la campagne sort en VF avant la VO, prévue pour le mois de décembre dans le meilleur des cas.

Marc Sautriot

L'édition de luxe

Pour 40 € de plus (soit 149 €), cette édition contient, en plus du contenu de l'édition normale, 6 cartes postales, 6 passeports (des feuilles A4 pliées en 4, comme c'était le cas à l'époque), une carte d'embarquement, des modèles de télégramme, la carte du trajet emprunté par l'Orient Express en grand format et des aides de jeu. Au regard de ces quelques goodies, le tarif semble bien élevé. D'autant plus que les modèles de télégrammes et les passeports étaient déjà présents dans l'édition de 1991 (même si ces derniers n'étaient que des passeports US à l'époque, alors qu'ils sont plus diversifiés en 2014 !)...

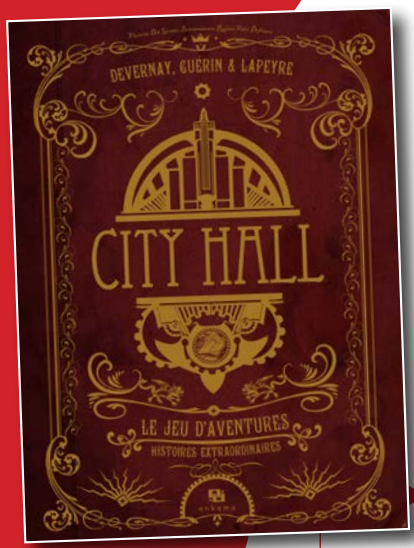


J'aime :

+ L'ambiance Orient Express.
+ Les scénarios « flash-back ».
+ La diversité des scénarios.

J'aime moins :

− L'Orient Express est trop peu exploité.
− Le final apocalyptique qui n'en finit plus.



LIVRE DE BASE (VF)

CITY HALL

Élémentaire, mon cher Jules

City Hall, c'est avant tout une série de mangas français édités par Ankama. Sans être une de leurs licences phares, il s'agit pourtant d'un univers au postulat des plus intéressants. Quelle surprise, alors, de voir débarquer ce jeu d'aventures !

Fiche technique livre de base

Éditeur • Ankama
Matériel • Livre A5 de 192 pages noir et blanc, couverture rigide.
Prix constaté • 24,90 €

Fiche technique de l'écran

Éditeur • Ankama
Matériel • Livre A5, 64 pages N&B, couverture souple, et un écran 4 volets A5.
Prix constaté • 14,90 €

Un jeu d'aventures, voilà ce que clame la couverture luxueuse et, il faut le reconnaître, magnifique du livre. Les mangas, retraçant les aventures de Jules Verne et Arthur Conan Doyle à l'aube du XX[e] siècle, exposent un univers étrange et riche. Ce jeu *made in Ankama* a deux ambitions : permettre de jouer dans l'univers du manga, mais aussi servir de porte d'entrée aux fans qui seraient désireux de s'essayer au jeu de rôles.

Un grand pouvoir…

City Hall, le jeu, prend place au milieu du XIX[e] siècle, soit avant la période couverte par les mangas. Près de deux siècles auparavant, les auteurs de cet univers découvrirent qu'en utilisant l'écriture manuscrite sur du papier, il était possible de créer des choses, *ex-nihilo*. Ces créatures, ces machines, ces choses, furent appelées *Papercut*. Un âge d'or s'engagea et l'humanité prospéra grâce à ces créations miraculeuses. Mais l'homme est ce qu'il est, et certains auteurs commencèrent à utiliser ce pouvoir formidable de la mauvaise manière. S'ensuivit une grande guerre qui mena finalement au bannissement de l'encre, du papier et de l'écriture manuscrite.

Ceci ne se fit pas sans heurt : le papier était indispensable pour garder trace des informations et de l'Histoire, mais aussi pour transmettre information et argent, fixer contrats et lois, et tant d'autres choses. La société se réorganisa, la technologie audio se développa, on revint à la gravure sur des tablettes d'argile, de marbre, ou encore à la peinture sur peaux. Le monde évolua ainsi. On enferma les dernières feuilles de papier dans des coffres protégés, gardés jour et nuit, et le monde oublia. Pourtant, les auteurs existent toujours mais le monde ne connaît plus l'existence du papier ni de l'encre et il semble revenu à la normale.

Les personnages sont membres d'une brigade spéciale, Nostromo, destinée à lutter contre les auteurs renégats et leurs Papercuts déviants. Certains seront peut-être des auteurs, eux-mêmes capables de créer leurs propres Papercuts. Parfois, il faut combattre le feu par le feu. Mais que l'on ne s'y trompe pas : *City Hall* propose un univers steampunk haut en couleur et des aventures débridées.

Se jeter dans l'arène

Un personnage est déterminé par plusieurs facteurs. On lui choisit une Vocation (écrivain, soldat, inquisiteur ou espion), un tempérament, des traits (des caractéristiques), des compétences et un niveau (allant de 1 à 10). Faire un jet est assez simple : on saisit un nombre de d6 égal à son score de compétence, on les lance, et tous les dés dont le résul-



tat est inférieur ou égal au trait qui est associé au jet sont considérés comme un succès. Plus on obtient de succès, plus le jet est réussi. Cette manière de gérer les choses est simple, peu originale, mais facile à comprendre. Quelques règles annexes (jets en opposition, en coopération, jets sans compétence) s'ajoutent à cela, complexifiant légèrement les mécaniques de résolution, mais jamais trop. Tout est logique : dans un jet en opposition, celui qui obtient le plus de succès gagne, dans un jet en coopération, le meneur de l'action lance autant de dés que la somme de sa compétence et de celles de ses aides… Il est facile de tout assimiler rapidement, et les multiples encadrés continuent de guider pas à pas le meneur de jeu débutant, mettant l'accent sur des points importants, des techniques de maîtrise ou, simplement, sur le fait de penser à décrire les actions et à les mettre en scène, au-delà du simple jet.

Les règles de combat sont, elles, légèrement plus complexes et plus tactiques. Si cela peut étonner dans un jeu destiné aux débutants, le fait même de les avoir abordées par la pratique dès le début du livre (cf. marge : « *Un livre pour débutants ?* ») les rend plus aisées à comprendre. On approfondit ce que l'on avait entraperçu avant. Il est inutile de s'attarder sur les règles d'attaque →

CITY HALL | ÉCRAN DE JEU + SUPPLÉMENT (VF)

Missions ex-traordinaires

Tout pour jouer

Un écran qui sort en même temps que le jeu, c'est un fait assez rare pour être souligné. Concernant le paravent en lui-même, il n'y a rien à redire : bien fait, peu encombrant, et doté d'une illustration magnifique… On ne peut que regretter qu'il n'ait pas été produit en carton rigide et à un format supérieur !

Le livret qui l'accompagne contient tout ce qu'il faut pour s'assurer de longues heures de jeu, avec une aventure complète et dense, ainsi que quatre petites missions développées comme des synopsis détaillés sur quelques pages chacune. La fin de l'ouvrage se consacre aux annexes avec quelques nouveaux gadgets et surtout un résumé de la création de PNJ et de Papercuts, présenté de manière concise et efficace. Un supplément indispensable pour compléter le jeu, d'autant que son prix est tout à fait raisonnable.

Julien Dutel

Un livre pour débutants ?

City Hall est un jeu destiné à être utilisé par de complets débutants, et sa structure reflète cette ambition. Le système est relativement facile à prendre en main et le livre est structuré d'une manière ingénieuse. Là où bien des jeux prennent la peine d'expliquer longuement ce qu'est le jeu de rôles, les règles, la création de personnages, puis de proposer une aventure, *City Hall* prend le parti inverse : on commence directement avec un scénario abordant scène par scène les règles du jeu à l'aide de quelques personnages prétirés. Chaque scène est accompagnée d'encadrés permettant au meneur de jeu de se familiariser en douceur avec la mécanique du jeu, une présentation réussie : on a réellement l'impression de pouvoir jouer immédiatement. Je conseille de lancer ce scénario pour introduire votre campagne et assimiler les règles du jeu.

J'aime :
+ Un livre dans le ton du manga.
+ Introduire l'utilisation des règles par un petit scénario.
+ Un véritable compendium d'univers concis.
+ Le petit format.

J'aime moins :
− Il parlera plus aux amateurs du manga.
− L'univers parfois un peu fourre-tout.
− Les malus pas forcément unifiés.

et de défense : le jeu reste classique. L'attaquant fait un jet d'attaque, le défenseur peut sacrifier une action pour obtenir un jet de défense. On compte les succès de l'attaquant, on retranche ceux du défenseur… et on ajoute la vigueur et les dégâts de l'arme tout en retranchant la valeur de l'armure et la vigueur adverse. On obtient alors les dégâts. Une gymnastique un peu fastidieuse au départ, mais les joueurs prennent rapidement le pli.

L'une des particularités du jeu et de l'aspect tactique du combat tient au système d'initiative. Le score d'initiative ne correspond pas à une donnée variable mais à un nombre de « jetons » que le personnage obtient. Ces jetons sont ensuite dépensés selon un petit barème présent sur la fiche de personnage entre des bonus pour toucher, pour se défendre, une action supplémentaire ou une rapidité supérieure pour attaquer avant les autres. Ainsi, au début du tour, tous les joueurs choisissent comment dépenser leurs jetons. On fait ensuite les comptes, on vérifie la rapidité de chacun (qui est égale au score d'initiative plus les jetons dépensés pour être plus rapide) et on détermine l'ordre du tour. Les joueurs ont de véritables choix à faire, entre toucher mieux, plus vite, mieux se défendre ou agir plus. Un système simple, facile à appréhender, mais qui donne un peu de piquant et de variété à des combats qui auraient pu vite devenir des échanges de coups monotones.

On notera aussi la présence de points bonus, les points de Détermination, permettant d'ignorer des malus ou de mieux réussir ses actions ou de disposer d'un jet de défense sans utiliser d'action.

Un petit tour avec Jules ?

À première vue, *City Hall* est une réussite. Le jeu est classique, mais il est jouable, facile à prendre en main et le livre est assez bien construit pour que l'on s'y retrouve aisément. On trouvera cependant quelques points noirs, comme le fait de voir des malus exprimés d'une manière pas toujours intuitive. Mais ce ne sont, dans l'ensemble, que des accrocs mineurs. Si la présence du scénario d'introduction au début du livre déroute de prime abord, le livre est indéniablement bien construit. Complet, contenant des données sur le monde de *City Hall*, sur Londres et ses quartiers, ainsi que sur les secrets et bizarreries de la ville ou encore ses organisations criminelles et les antagonistes des PJ, on peut l'utiliser directement. Sans entrer dans le détail, des sections entières sont consacrées à la création de Papercuts, à la technologie et à la création de PNJ, mais aussi à des conseils pour qui voudrait se lancer dans la maîtrise. En cela, il atteint son but, mais il n'en est pas moins agréable pour un MJ vétéran, pour peu qu'il apprécie l'univers du manga. Si vous êtes sensibles aux aventures de ce Jules Verne alternatif, ne vous privez pas d'essayer.

Julien Dutel



LIVRE DE BASE (VO)

FIREFLY

Quand le Space Op' rencontre le Far West !



Voici la nouvelle mouture de *Firefly*, motorisée cette fois par *Cortex Plus*. « Shiny ! » Dans un mélange des genres, les PJ doivent faire leur possible pour dénicher un boulot, continuer à faire voler leur vaisseau spatial et éviter d'attirer l'attention du pouvoir central de l'Alliance. Bienvenue dans l'univers de la série TV *Firefly*, de Joss Whedon.

Cortex power !

Outre les attributs et compétences, les PJ sont décrits par des distinctions et des atouts (*assets*), qui sont autant de particularités de background ou de caractère. De nouvelles distinctions et des complications sont également créées en cours d'aventure. Tous ces aspects sont définis par un type de dé à lancer (d4 à d12).

Au moment de résoudre une action, le joueur construit un pool de dés à partir d'un attribut, une compétence et des distinctions ou complications applicables. Il conserve les deux meilleurs résultats, pour essayer de vaincre l'opposition. Des points d'intrigue (*plot points*) permettent de conserver d'autres dés du pool, d'améliorer certaines distinctions, de limiter certaines complications, ou même de rester présent dans une scène après une défaite. Ils sont une monnaie échangée entre MJ et joueurs, à mesure des rebondissements du scénario.

La mécanique fonctionne et colle tout à fait à l'ambiance cinématographique de *Firefly*. À noter qu'au cours d'une campagne, les personnages progressent plus par leur capacité à utiliser ou créer certains atouts, plutôt que par une stricte augmentation de leurs compétences.

« Let's be bad guys »

Plusieurs critiques tout de même. La profusion d'exemples, quelquefois inutiles, la large part accordée au guide des épisodes de la série, un certain manque de matière en dehors des avenues déjà explorées par la série, les interlignes, etc Donnent parfois une impression de remplissage par le vide. De plus, le système aurait gagné à être mieux synthétisé et exposé, et il aurait été sans doute plus judicieux de placer la terminologie au début de l'ouvrage qu'après plus de 230 pages. Enfin, côté visuel, on peut regretter un certain manque d'unité entre les photos de la série, les illustrations originales et des photos de modèles pour illustrer certains PNJ ou archétypes.

Reste que, globalement, *Firefly* est un bon jeu, avec une mécanique agréable. En outre, le scénario proposé dans le livre de base est intéressant, et pose bien les concepts de l'univers. Cependant, comme souvent avec les jeux à licence, on peut regretter une certaine facilité dans le traitement et l'absence d'un je ne sais quoi qui aurait rendu le jeu réellement incontournable.

Thomas Robert

Fiche technique

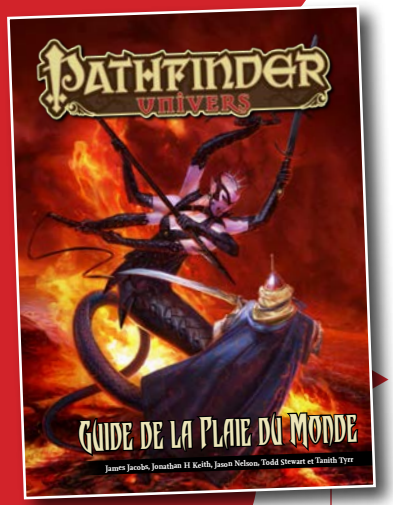
Éditeur • Margaret Weis Productions
Matériel • Livre à couverture rigide de 360 pages
Prix constaté • 40 €

J'aime :

+ La mécanique d'expérience.
+ Les plot points.
+ L'ambiance.

J'aime moins :

− L'organisation de l'ouvrage.
− Un certain manque de matière.
− Rupert Murdoch, qui a fait arrêter la série.



PATHFINDER | UNIVERS (VF)

Guide de la Plaie du Monde

Mortelle contrée !

Golarion est un monde magnifique plein de lieux très accueillants. Ce bimestre, *Casus Belli* vous propose de visiter l'un de ces lieux d'exception dont la population est débordante d'affection…

À chaque sortie d'une campagne *Pathfinder*, Black Book Éditions a pris l'habitude de publier un guide de la gamme Univers dédié à la région de Golarion où se déroule la majorité des aventures. *La Colère des Justes* ne fait pas exception à la règle et est accompagnée du *Guide de la Plaie du Monde*.

Au menu

La Plaie du Monde est probablement une des régions les plus abominables de Golarion. Et ce, au sens quasi littéral : cent ans avant la période de jeu proposée par *Pathfinder*, le dieu Aroden est mort et, peu après, une faille est apparue dans le nord de l'Avistan. Des hordes de démons en ont jailli, venus des Abysses, leur habitat naturel. Depuis, ces terres dévastées sont peuplées de créatures maléfiques et l'environnement lui-même est hostile aux êtres vivants.

Dans sa première partie, le *Guide de la Plaie du Monde* retrace rapidement l'histoire récente de l'ancienne nation de Sarkaris, marquée par les Croisades menées pour lutter contre les démons, et présente surtout ses différentes régions, toutes plus hostiles les unes que les autres. Un deuxième chapitre de l'ouvrage apporte au MJ des éléments pour y mener des aventures. Il propose notamment un focus sur des lieux spécifiques. Enfin, le dernier chapitre, qui représente un tiers de l'ouvrage, est un bestiaire contenant de nombreuses espèces de démons, en complément de celui de *La Colère des Justes*.



Et alors ?

S'inscrivant dans le même standard de qualité (excellent donc !) que les précédents ouvrages de la gamme « Univers » de *Pathfinder*, ce guide n'a cependant presque aucune utilité pour faire jouer *La Colère des Justes*, puisque la campagne contient déjà toutes les données nécessaires et qu'elle se déroule sur une zone très réduite de la Plaie du Monde.

Il sera en revanche très utile aux MJ qui prévoient de faire jouer des raids contre les forces démoniaques, en en particulier s'ils souhaitent mettre en scène des aventures entre deux épisodes de la campagne, ce qu'il est conseillé de faire pour permettre aux PJ de gagner en expérience si par exemple le MJ joue sans les règles « mythiques ».

En conclusion, le supplément est d'une utilité limitée mais apporte quand même une belle carte et des éléments de fond qui permettront aux MJ de mieux connaître cette région.

Marc Sautriot

Fiche technique

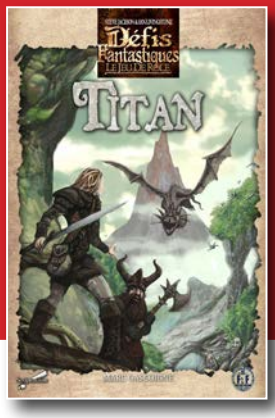
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre de 64 pages format A4 en couleur
Prix constaté • 21,90 €

J'aime :
+ Des informations claires et suffisantes.
+ Des lieux « inspi scénario ».

J'aime moins :
− Peu utile pour *La Colère des Justes*.









WASTBURG | SUPPLEMENT (VF)

FLEUR DE PURGE

Quell purge !

Ce nouvel opus pour *Wastburg* est le premier supplément étendant véritablement le background du roman. Gauthier Lion, nouveau loritain honteusement exploité par le Sieur Ferrand, adore les taulards, les purs, les durs, les tatoués. Et cela se sent dans son descriptif de la célèbre Purge. Passons rapidement sur le début, qui traite des « marques » en usage dans la pègre mais qui, bien que fort intéressant, ne passionnera peut-être pas tous les lecteurs. En revanche, tout est ensuite fait pour donner une réelle identité aux lieux en distillant une véritable atmosphère.

Quant à la désormais traditionnelle aventure, elle ne déroge pas au standard habituel en étant surprenante, plutôt tordue et, comme toujours, destinée à des Maîtres chevronnés. Avec 64 pages dos carré pleines à craquer et un prix modique, il faudrait vraiment être une belle tête à claques pour exiger plus !

Philippe Rat

Éditeur • XII Singes
Matériel • Livret 64p, dos carré à couverture souple
Prix constaté • 16 €

DÉFIS FANTASTIQUES | SUPPLÉMENT (VF)

TITAN

Vivant !

Défis Fantastiques mérite décidément bien plus que le qualificatif de « petit jeu dérivé des LDVELH (*Livres Dont Vous Êtes Le Héros*) ». Car, à la lecture de ce supplément dédié à l'univers, on est fort étonné de constater que le tout, malgré ses vingt ans d'âge, reste étonnamment cohérent, efficace et foisonnant de détails pour qui sait faire la part des choses. Non seulement la traduction est excellente (quoique avec quelques maladresses mineures de style et de maquette), mais nous avons droit une fois de plus à une campagne complète et inédite d'une centaine de pages, beaucoup plus aboutie à notre sens que celle du livre de base. Ajoutons à cela quelques nouvelles règles et sorts ainsi que des illustrations plutôt agréables (de Jidus, mais aussi des illustrateurs des LDVELH avec quelques inédits) pour finalement convenir que le Scriptarium a ici abattu un travail véritablement titanesque, sans jeu de mot.

PR

Éditeur • Scriptarium
Matériel • Livre 366p. à couverture souple
Prix constaté • 45 €

FIREFLY | SCÉNARIO (VO)

ECHOES OF WAR : THRILLIN' HEROICS

Compil'

C'est non pas un mais bien quatre scénarios que vous trouverez dans ce supplément, en plus d'un rappel des règles et des quelques archétypes déjà présents dans le livre de base. Les quatre scénarios font partie de la série Echoes of War et sont aussi vendus individuellement via drivethru.

Si on peut regretter un côté parfois caricatural (est-ce que tous les personnages proches de l'Alliance doivent forcément être de gros pourris ?), les épisodes restent de bonne qualité, sont bien découpés et collent parfaitement à l'ambiance de la série. Prévoyez toutefois un petit travail d'adaptation pour en faire jouer certains à un autre équipage que celui du Serenity.

Thomas Robert

Éditeur • Margaret Weis Productions
Matériel • Livre à couverture souple de 264 pages
Prix constaté • 30 €



WHISPER & VENOM/OSR | SCENARIO (VO)

BIRD OF A FEATHER

Ta plume ou ta vie !

Dans *CB#10*, nous parlions de *Whisper & Venoms*, un bac-à-sable old school sympathique et haut en couleur. *Lesser Gnome* continue en proposant des scénarios pour la première édition du « *plus célèbre des JdR* », ainsi que pour les rétroclones. Avec la sortie de la version Pathfinder de *We-V*, il est même possible de convertir aisément ces scénarios. En plus de cartes travaillées, ces modules sont vendus avec une figurine reprenant l'élément central. Un bonus apprécié par les amateurs. Dans *Bird of a Feather*, les aventuriers vont devoir partir à la poursuite d'un Rhacos, une sorte d'autruche géante, agressive et dangereuse, et dont la plume d'aigrette se vend une petite fortune. C'est un scénario court qui vaut surtout par son thème pourtant rarement exploité comme fil directeur, étrangement : la chasse et la traque au vrai sens du terme. À voir ! Le suivant, *The First Sentinel*, est en vente actuellement.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Lesser Gnome
Matériel • Livret de 16 pages à couverture souple + une figurine
Prix constaté • 20 €



TRINITÉS 2E ÉDITION | ÉCRAN DE JEU + SUPPLÉMENT (VF)

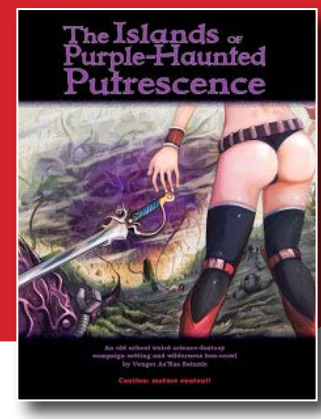
LES FORCES DES TÉNÈBRES

Le livre du MJ !

Comme je l'avais évoqué dans le CB#11, le livre du joueur de la seconde édition de Trinités portait bien son nom. Tout était présent pour ce dernier, mais il manquait pour maîtriser la substance nécessaire au MJ ne possédant pas la gamme pléthorique de la première édition. Forces des Ténèbres corrige le tir, offrant un supplément complet, véritable guide du MJ. On y présente certains secrets du monde, mais aussi trois factions : le Harpail, la Harde et le Téhon. Chaque section correspondant à une faction contient une description, des PNJ, et enfin un scénario. Il s'agit sans l'ombre d'un doute d'un indispensable complément au livre de base de cette seconde édition. Même s'il pourrait sembler redondant aux possesseurs de la gamme de l'édition précédente, il n'en est rien et les scénarios valent, à eux seuls, le détour. Un supplément indispensable.

Julien Dutel

Éditeur • XII Singes
Matériel • Livre A5, 144 pages couleur, couverture souple, et un écran 4 volets A5.
Prix constaté • 35 €



GÉNÉRIQUE OSR | SCENARIO (VO)

THE ISLANDS OF PURPLE-HAUNTED PUTRESCENCE

E.T. fais-moi peur !

Après avoir fait parler de lui il y a quelques années avec son étrange *Cult of Cthulhu* et, plus récemment, avec des aventures « *mature content* » (entendez illustrations explicites et scènes « osées »), dont le très bon *Liberation of the Demon Slayer*, Venger Satanis revient avec une nouvelle aventure pour niveau 4-6, *The Islands of Purple-Haunted Putrescence*. La couverture donne le ton. La spécificité de ces modules tient dans le mélange réussi de science-fantasy, de gonzo (avec gros plans de fesses) et d'horreur plus ou moins poulpesque. Bien que ponctuée de donjons, cette aventure se déroule principalement en extérieur, mettant en jeu des tonnes de PNJ de factions diverses au cours de l'exploration de trois îles envahies, entre autre, par des E.T. Nous sommes loin des classiques D&Desques. Le prochain module, *Revelry in Torth*, devrait être tout aussi déjanté. Auteur à suivre.

GG

Éditeur • Kort'thalis Publishing
Matériel • Livre à dos carré et couverture souple de 106 pages
Prix constaté • 20 $ (16 €)

ENVIE DE BRISER LA GLACE ?

Disponible en précommande
(+ PDF gratuit) sur
www.black-book-editions.fr





Alliance polaire est le dernier supplément pour *Polaris 3e édition*, et décrit la célèbre nation technologique du pôle nord.

www.black-book-editions.fr



JEU DE PLATEAU (VF)

Hyperborea

La stratégie ès cubes

Dans le sous-genre des jeux de bâtisseurs d'empires, difficile de trouver des jeux en-dessous de quatre ou six heures par partie et avec moins de vingt pages de règles. Heureusement, Hyperborea *change la donne.*

Fiche technique
Éditeur • Asmodée
Matériel • Plateau modulaire avec zones de départ, six factions (plateau, figurines, sac opaque et marqueurs), figurines de fantômes, cubes en sept couleurs, cartes de technologie, livre des règles
Prix constaté • 60 €
Durée constatée • 25 minutes par joueur



Je ne vous le cacherai pas, je suis un grand adepte des jeux de civilisation. Depuis *Advanced Civilization* jusqu'à *Through the Ages*, en passant par autres *Eclipse* et *Twilight Imperium*, j'ai toujours eu un faible pour ce thème. En craquant pour *Hyperborea* à la GenCon, j'étais loin de me douter que j'y trouverais un jeu à même de bouleverser la hiérarchie des meilleurs jeux de la catégorie. Et pourtant…

Nom ò'un sac à papier !

Le background du jeu est classique : des peuples séparés pendant des siècles se réapproprient les restes d'un empire déchu. Chaque joueur incarne l'un de ces peuples et son objectif est d'affirmer sa domination en totalisant le plus grand nombre de points de victoire. La partie se termine lorsqu'un certain nombre de conditions de fin sont respectées. On finit alors le tour en cours avant de décompter le total des points de victoire.

Ceux-ci viennent de plusieurs sources. Tout d'abord, le contrôle des zones du plateau (les zones centrales valant plus que les zones périphériques). Ensuite, les technologies et la taille de sa civilisation (le nombre de cubes colorés dans sa réserve). Il est également possible de récolter des points pendant la partie via des actions spécifiques. Enfin, l'élimination des unités neutres ou ennemies rapporte, en gardant à l'esprit qu'une unité ennemie éliminée ne vaut de point que s'il s'agit de la première unité de ce joueur éliminée ou si l'on a déjà éliminé une unité de chacun des autres adversaires. Impossible de scorer beaucoup en s'acharnant sur une seule cible plus faible, donc.

La main ò'ans le sac

Pour dominer le monde d'*Hyperborea*, chaque joueur dispose de quelques troupes dans sa ville de départ et, surtout, d'une réserve de cubes de couleur. Chacune des six couleurs représente un aspect particulier de sa civilisation : exploration, combat, croissance, science, commerce ou progrès. Tous les joueurs

Technologique
Un jeu de civilisation n'en est pas vraiment un s'il ne propose pas une progression des différentes civilisations ou un arbre technologique. Dans *Hyperborea*, chaque joueur peut donc faire avancer sa civilisation grâce à certaines technologies. Ces dernières apportent bien souvent un plus et permettent de spécialiser une civilisation, sous la forme de nouvelles actions « améliorées ». Toutefois, elles ont un prix : pour chaque nouvelle technologie, le joueur doit ajouter un cube gris à sa réserve, inutilisable pour la plupart des actions.



commencent avec une réserve de cube similaire et une liste d'actions « standard », lesquelles nécessitent de combiner certaines couleurs de cube pour obtenir l'effet désiré. Par exemple, déplacer une unité d'une case et tuer un ennemi nécessite un cube vert (exploration) et un cube rouge (combat). De plus, certaines actions supplémentaires sont disséminées sur le plateau, dans des villes ou des ruines que les joueurs auront tôt fait d'explorer pour profiter des bénéfices qu'elles offrent.

À son tour, un joueur dispose généralement de trois cubes tirés au hasard et il lui faut décider, tour après tour, de la meilleure manière de les utiliser. Ce n'est que lorsque tous les cubes de sa civilisation ont été utilisés, que le joueur réinitialise ses réserves. Tous les cubes (sauf exception) retournent alors dans son sac, et ses unités sur le plateau redeviennent disponibles.

Au cours de la partie, les joueurs pourront obtenir de nouveaux cubes et modifier la composition de leur réserve ou s'offrir des « technologies » (cf. marge), jouant ainsi sur les couleurs d'action disponibles ou favorisées par leur civilisation.

Tout le sel du jeu repose donc dans le compromis constant entre le fait de disposer de certaines couleurs et celui de chercher à limiter le nombre de cubes (notamment les gris) dans son sac, afin de réinitialiser son tour plus fréquemment, tout en gardant à l'esprit que les cubes sont aussi des points de victoire.

Tu vas le vider, ton sac ?

Au chapitre des défauts, qui sont toutefois difficiles à dénicher, certains pouvoirs et technologies sont légèrement déséquilibrés. Globalement, toute action qui permet de tirer un certain nombre de cubes de sa réserve donne un avantage important. Concernant les pouvoirs des peuples, il est possible de jouer sans. Pour les technologies, il est de la responsabilité des joueurs de savoir évaluer l'impact de telle ou telle capacité et d'agir en conséquence.

Après plusieurs parties, il est clair que le jeu fonctionne très bien de 2 à 6 joueurs et que – c'est assez rare pour être noté – la durée affichée est réaliste. Compter donc moins d'une heure pour une partie à deux, et environ deux à trois heures pour des parties à cinq ou six.

Au final, la base du jeu est très simple. Qui plus est, elle est clairement expliquée dans un livre de règles très bien fait, et aidée par une codification des symboles extrêmement intuitive. Pourtant, malgré cette simplicité et quelques raccourcis que les plus *hardcore* des amateurs de jeux de civilisation critiqueront peut-être (l'absence d'aléatoire dans les combats, par exemple), *Hyperborea* reste un jeu de stratégie, un pur, un vrai, qui, contrairement à certains de ses illustres prédécesseurs, saura plaire à la fois aux *hardcore* et aux *casual gamers*. D'ailleurs, je vous laisse, ma blonde réclame une partie !

Thomas Robert



J'aime :
+ L'élégance et la simplicité.
+ L'aspect stratégique.
+ La durée des parties.

J'aime moins :
– De petits déséquilibres.
– Devoir attendre avant la prochaine partie…

LE COIN DES COMICS

SIN CITY

Durs à cuire et femmes fatales

Œuvre majeure de Franck Miller, Sin City *est un comic-book fascinant : expérimentation graphique audacieuse, histoire sèche, empruntant les codes tant du récit noir que du super-héros de type vigilante, il possède son lot de fans mais aussi de détracteurs.*



Sur vos écrans

Sin City, ce sont désormais deux films réalisés par Robert Rodriguez et Franck Miller lui-même. Bénéficiant d'un casting trois étoiles (Bruce Willis, Mickey Rourke, Jessica Alba, Eva Green…), ces œuvres utilisent une mise en scène particulière destinée à émuler le style tout en noir et blanc (avec des touches de couleur) et aplats de la bande-dessinée. Ce procédé divise autant que les films eux-mêmes : décalque servile et sans imagination du *comic-book* pour les uns, adaptation parfaite et à l'esthétique léchée pour les autres – à chacun de se faire son idée !

Personnage singulier au sein de l'industrie du *comic-book*, Franck Miller a œuvré aussi bien pour *Marvel* que pour *DC* au sein du courant *mainstream* avant de se lancer sur une œuvre de sa création, très personnelle : *Sin City*. Une bande-dessinée devenue depuis culte, de par son traitement direct et à mille lieues du maniérisme hiératique des super-héros traditionnels.

Origine secrète

Franck Miller débute sa carrière à la fin des années 1970 avec *Daredevil* : un personnage sur lequel il laisse son empreinte de façon durable, en y injectant une grande partie des obsessions qui ne le quitteront plus par la suite (décadence urbaine, femmes fatales, corruption…). Il chamboule ensuite drastiquement *Batman* en accouchant de deux œuvres majeures le concernant : le séminal *Year One* et le terminal *Dark Knight returns* – où il recycle à nouveau ses obsessions. Après quelques autres travaux ici et là (*Ronin*, *Robocop*…), Franck Miller entame enfin l'œuvre qui semble le hanter depuis ses débuts : *Sin City*.

L'auteur livre ainsi un *comic-book* en 1991 : avec *The Hard Goodbye*, premier tome de cette série, nous voilà plongés dans un univers en noir et blanc (parsemé d'explosions de couleur) où les personnages ne sont guère que des silhouettes oppressées par la fameuse Ville du Péché – le véritable héros de cette saga. Tout est déjà là : la cité tentaculaire et sale, les brutes chevaleresques, les putes trempées par la pluie, les politiciens véreux, la corruption (de l'âme, de la chair), etc. Violence exacerbée et sensualité à peine voilée s'étalent dans les pages d'un tome épais où un univers en germe promet encore de bien beaux récits.

En rouge et noir

Quel est donc le sujet de *Sin City* ? Tout est dans le titre : cette bande-dessinée nous parle d'une ville, LA ville selon les pires cauchemars de son auteur. Une cité gangrenée par la corruption, constamment noyée sous la pluie, gérée par des élites véreuses et dont les bas-fonds dégorgent une horde de dégénérés. À travers les sept tomes que compte pour l'instant la série (publiée par *Rackham* dans une édition sublime), on suit les aventures de quelques habitants : Marv la brute indestructible, Dwight le paladin brisé, Hartigan le vieux flic sur le retour, Nancy la strip-teaseuse vengeresse… Ces paumés doivent affronter plus que des adversaires : l'atmosphère délétère de la ville est bien leur pire ennemie.

Dans *Sin City*, les héros sont des hommes, des vrais, qui n'ont pas peur de massacrer une armée de porte-flingues – presque des psychopathes obéissant à un code d'honneur tout droit issu du moyen-âge. Leurs talents exceptionnels font parfois basculer le récit dans le registre du super-héroïsme (mais ten-





Pour aller plus loin

Franck Miller est un personnage controversé dans le milieu des *comics*. Bien qu'il ait révolutionné des franchises (*Batman* ou *Daredevil*, par exemple), ses opinions politiques extrêmes et assénées sans subtilité (on pense à *Holy Terror*, son titre où un pseudo-Batman dézingue du terroriste d'Al Qaeda à foison après un simili 11/09) braquent le lectorat. Loin d'être aussi monolithique que ça, Franck Miller est un artiste complexe auquel l'essai *Franck Miller – Urbaine Tragédie* de Jean-Marc Lainé (paru aux *Moutons électriques*) essaie de rendre justice – sans nier sa part d'ombre, mais en allant plus loin que l'équation simpliste Franck Miller = fasciste. Une lecture conseillée.



dance Punisher plutôt que Superman, bien sûr). Quant aux femmes, il s'agit soit de prostituées au grand cœur soit de salopes manipulatrices – un traitement qui fait grincer quelques dents.

Mais par son travail graphique novateur et son atmosphère inimitable, *Sin City* reste une œuvre à découvrir – à arpenter.

Inspiration

Par son ambiance noire, *Sin City* fait immanquablement penser à *Hellywood* – les deux œuvres partageant un genre similaire, le jeu peut largement profiter de nombreux éléments de la bande-dessinées : inspiration visuelle, personnages à reprendre, histoires adaptables, etc. Dans les deux cas, les gros durs sont mis en avant et les éléments les plus surréalistes de *Sin City* (le *Yellow Bastard,* la puissance et la laideur de Marv…) s'accommoderont très bien dans le contexte fantastico-démonique d'*Hellywood*.

Une cité rongée par la corruption et le crime comme celle de *Sin City* se recycle aisément. Le Los Angeles de *COPS* peut ainsi s'en inspirer pour plonger les joueurs dans ses bas-fonds les plus sordides ; quant à la Hell City de *Faust Commando*, il n'y a presque rien à changer pour bénéficier de cet apport. Si l'on n'a pas peur de décaler le décor dans le temps, la ville médiévale de *Wastburg* peut également profiter de la Cité du Péché. C'est le cas de diverses villes de *Warhammer*, souvent corrompues et subissant une pluie incessante (citons la campagne *la Tempête approche*, par exemple).

De façon générale, *Sin City* nous montre comment une ville peut devenir le personnage principal d'un récit : celui qui va en conditionner l'ambiance et le ton général. Une leçon qui profite à tous les jeux se déroulant dans un « huis-clos » urbain.

Romain d'Huissier



JEUX NARRATIVISTES

La sélection du bimestre

À deux, c'est mieux ?

À deux ? Un MJ, un PJ et votre jeu préféré. Rien de plus facile ! Et pourtant... Nous avons trouvé et testé pour vous trois jeux faits pour jouer en duo. Bilan : jouer à deux n'est peut-être pas mieux, mais c'est vraiment différent.

Le jeu de rôle est si souvent présenté comme une activité de groupe que l'idée même de jouer à deux paraît presque incongrue. Et, effectivement, la dynamique n'est pas tout à fait la même. Les parties sont beaucoup plus intenses et exigeantes.

Une partie en duo évolue beaucoup plus rapidement et librement. Pas de tour de table pendant lequel chacun donne son avis et prend ses décisions en fonction des autres. Pas de moment de répit pour réfléchir pendant que son voisin lance les dés. Il faut être concentré et à l'écoute. Il faut rebondir rapidement afin d'éviter les temps morts dans la narration. Une grande part d'improvisation et de collaboration est nécessaire pour garantir un bon rythme.

Improviser ?

Quitte à devoir improviser, pourquoi avoir un scénario ? Juste pour une petite partie en tête-à-tête ? Une thématique claire et quelques éléments de départ devraient suffire, non ? Certains joueurs savent le faire, mais cela demande pas mal d'expérience.

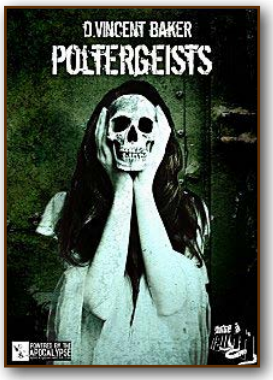
Les jeux à deux proposent justement des mécanismes pour que cela soit possible pour tout le monde. Ils donnent des points d'accroche à l'imagination pour aider à ajouter de nouveaux éléments ou nouvelles situations en cours de jeu (mots-clés, listes de choix...). Ils amènent également une structure forte de la séance de jeu : règles de narration, de gestion des rebondissements et interruptions, des éléments clés, du climax et du temps de jeu. Cette structure, différente dans chaque système, permet enfin d'obtenir l'effet recherché : un jeu qui se joue uniquement à deux et fait vivre de véritables aventures originales, passionnantes et rythmées.

Les trois jeux que nous vous proposons ont tous ce même parti-pris. Ils sont donc jouables sans préparation, avec une mécanique qui garantit le rythme de la partie dans un temps limité, et fondés sur un thème fort et inspirant. A tester si vous voulez tuer quelques heures avec un ami, ou sortir de la routine de votre table de jeu habituelle.

Nos coups de cœurs

Poltergeists est probablement le plus facile d'accès. Dans les souterrains d'une usine désaffectée, un explorateur urbain cherche à retrouver son chemin vers la surface. Il va trouver sur sa route des fantômes meurtriers. Classique ? Oui, à un détail près : ce jeu est *compétitif*. Le MJ va créer un lieu oppressant et des fantômes terrifiants. L'explorateur va essayer de sauver sa vie – et, dixit l'auteur, il n'a qu'une chance sur trois de s'en sortir...

Chaque joueur a en main un livret aux paragraphes numérotés. A son tour, il devra lire quelques lignes qui décrivent ses options. Il fait son choix, le décrit, puis renvoie l'autre joueur à un paragraphe de son livret. Cela paraît mécanique, mais le texte fait des merveilles.



D'autres jeux pour deux ?

En dehors de ceux qui sont présentés ici, il y en a finalement assez peu... Les anglophones seront les mieux servis avec *Beast Hunters, Contenders, Mars Colony* et *Shooting the Moon*. En français, il faudra chercher du côté des jeux qui se jouent à deux ou plus : *The Quiet Year, Annalise, Sweet Agatha, Perfect - Unrevised, Archipelago.*

Il aide le MJ à décrire le comportement des fantômes, en posant des questions et en proposant des listes de réponses possibles. Il annonce à l'explorateur quelles sont les options possibles et se limite à lui en faire choisir une seule…

Si les deux joueurs jouent le jeu à fond, frisson garanti ! Les règles prévoient même qu'un joueur puisse abandonner la partie parce qu'il est terrifié…

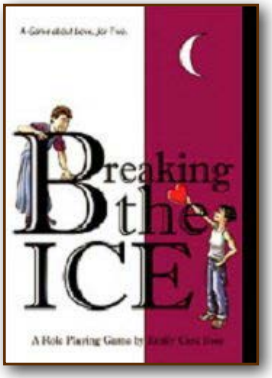
Autre jeu, autre univers : ***S/Lay w/ Me*** est un jeu de *sword & sorcery*. Il distribue les rôles classiques de ces histoires aux deux joueurs. Moi, le lecteur des règles, crée le Monstre et l'Amante. Toi est le Héros. A son tour, il agit pour atteindre son objectif ou conquérir l'Amante. Moi joue le Monstre de manière (très !) agressive.

Ici aussi, les actions possibles pour chaque joueur sont listées. Cela ne restreint jamais la narration, bien au contraire, mais encourage à entrer dans le cœur de l'action au plus vite.

Tout est une question de choix. Le Héros pourra-t-il sauver l'Amante et partir avec elle ? Va-t-il tuer le Monstre ou se faire tuer par lui ? Atteindra-t-il l'objectif qu'il s'est fixé ? Tant d'objectifs et si peu pourront être atteints…

Quelques trucs

- Faites une liste des inspirations communes pour vous mettre dans l'ambiance (films, romans…).
- Préférez des sessions courtes, et n'hésitez pas à faire des pauses.
- Si vous êtes fatigué ou si vous séchez… demandez de l'aide !
- Construisez sur les points forts et surtout sur les points faibles des personnages.
- Relisez l'article sur la narration partagée dans *CB#03*.



Ce jeu est un véritable bijou, bien meilleur que ce que les visuels ne laissent penser. A découvrir absolument !

Glissons doucement du couple Héros/Amante aux histoires amoureuses. ***Breaking the Ice*** vous propose de jouer les trois premiers rendez-vous d'un couple, dans la plus grande tradition des comédies romantiques américaines…

Au cours d'un rendez-vous, les joueurs vont tour à tour prendre la main pour décrire ce qui arrive aux deux personnages. L'objectif est simple : créer suffisamment d'Attirance entre les personnages et leur découvrir suffisamment de Compatibilités pour que leur couple dure sur le long terme.

Pour s'assurer de la complicité des joueurs, les personnages sont créés en collaboration. Les joueurs doivent trouver en quoi ils diffèrent, et faire l'Échange : chaque joueur donne à son *personnage* le point de vue de l'autre *joueur*.

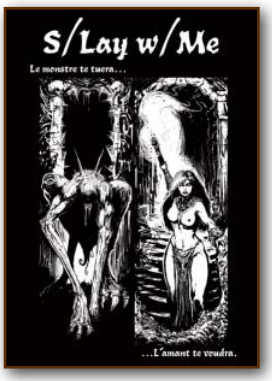
Les vieux rôlistes barbus lèveront sûrement un sourcil sceptique devant ce jeu. Et ils auront tort. Même quand le genre laisse froid, l'alchimie fonctionne et on s'attache très vite aux personnages.

Guillaume Clerc et Vincent Carluer

Poltergeists
Fiche technique
Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 10 €

S/Lay w/ Me
Fiche technique
Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 7 €

Breaking the Ice
Fiche technique
Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 12 €



BEAUX LIVRES (VO ET VF)

SOUS LE SAPIN CETTE ANNÉE

Noël approche, alors la rédaction vous propose un petit patchwork des beaux livres à (vous faire) offrir cet hiver !

Alien : le rapport Weylanð-Yutani

S.D. PERRY - HUGINN & MUNINN – 40€

Le Xénomorphe est et restera sans doute encore un bon moment LA créature que tout MJ rêve un jour d'imaginer. Mais êtes-vous certain de tout savoir sur elle et son univers ? Présenté sous forme d'un rapport de la célèbre *Weyland-Yutani Corporation*, voilà ZE sourcebook, presque une bible, tant ces 168 pages sont denses en détails et complètes sur bien des sujets. Tout y est sous forme de rapports scientifiques, de dossiers, de comptes-rendus divers et variés, de chronologies, d'analyses basées sur les témoignages de Ripley, Hicks, Dallas ou Vickers, de descriptifs précis de vaisseaux et d'armes (du *Nostromo* au M41A) sans oublier le *Livre de Morse* relatant les événements de Fiorina XVI. Atout supplémentaire donnant une saveur particulièrement savoureuse, le tout est systématiquement présenté selon l'optique de la *Compagnie* avec le petit côté propagandiste et démagogue qui va bien (*Construire des mondes meilleurs*…). Si vous ne deviez acheter qu'un seul ouvrage sur *Alien*, foncez, c'est celui-là !

Il était une fois en France

Fabien Nury & Sylvain Vallée - GLENAT – 75€

Imaginez un petit juif russe illettré qui à force de travail, de relations parfois douteuses et d'un sens aigu des affaires, devient un ferrailleur réputé du côté de Clichy au début des années 30. Et comme l'argent n'a pas d'odeur, *Monsieur Joseph* devient un des plus gros, si ce n'est LE collaborateur économique français de l'Occupation, brassant des milliards, aussi à l'aise avec le tout Paris nazi qu'avec la Gestapo française de la Rue Lauriston. Mais qui, dès 1941, finance et équipe différents réseaux de résistance (d'*Honneur de la Police* aux communistes) à tel point que lors de la Libération, ce sont « ses » camions qui sont utilisés par les insurgés parisiens et « ses » informations qui permettent les arrestations les plus retentissantes. Voilà l'histoire, véridique, que nous a racontée Fabien Nury et Sylvain Vallée à travers une passionnante saga en 6 volumes récompensés en 2011 à Angoulême par le prix de Meilleure Série et qui ressort sous forme d'une très belle intégrale limitée à 10 000 exemplaires avec plus de 40 pages inédites. Non seulement le thème de la collaboration économique est peu connu, mais l'œuvre en elle-même mérite plus que le détour de par le parti pris des auteurs d'explorer les possibles et complexes motivations d'un Joseph Joanovici qui ne dépareillerait vraiment pas dans une partie de Cthulhu…

Games of Thrones, les origines ðe la Saga

VO : G.R.R. Martin, E. Garcia et L. Antonsson - BANTAM PRESS – Environ 20€ sur amazon.uk

VF : G.R.R. Martin, E. Garcia et L. Antonsson - HUGINN & MUNINN EDITIONS – 40€

Alors que les fans de la saga *A song of ice and fire*, attendent avec impatience la sortie du tome 6, *Bantam Press* vient de publier un magnifique ouvrage illustré consacré à l'histoire de Westeros : *The world of ice and fire, the untold history of Westeros and A game of thrones*, co-signé par George R.R. Martin et deux grands fans de la saga. Et miracle (?) de Noël, le voilà déjà en français sous le titre *Games of Thrones* : les Origines.

Le livre, relié à dos toilé recouvert d'une superbe jaquette, contient de nombreuses et superbes illustrations (Marc Simonetti et Ted « Tolkien » Nasmith entre autres). Les textes, présentés comme les écrits du Maester Yandel, constituent « une histoire » de Westeros post premier roman de la saga, ce qui permet de s'affranchir quelque peu des événements que tout le monde commencent à connaitre par cœur. Un chapitre entier est consacré aux rois Targaryen, montrant l'importance de leur rôle dans l'histoire du continent. Deux bons tiers du livre sont consacrés à la description historique et géographique de Westeros, mais aussi d'Essos et de pays encore plus lointains. Bien sûr, le tout est complété de cartes et d'arbres généalogiques. Véritable mine d'informations, cet ouvrage fera le bonheur des fans et des rôlistes jouant dans cet univers. Pour l'achat, à vous de voir : une très belle VO vraiment in-

téressante d'un point de vue prix si vous optez pour une commande en ligne sur amazon.uk ou une VF plus chère mais moins classieuse bien que de bonne qualité qui ne dépareillera cependant pas à côté de vos bouquins de Edge.

L'illustration 14-18 : la Grande Guerre telle que les Français l'ont vécue

Collectif - MICHEL LAFON – 40€

Avec le Centenaire, les livres sur la Grande Guerre se bousculent dans les boyaux et force est de constater qu'il est difficile de faire un choix pour un livre généraliste traitant du sujet. Alors pourquoi celui-là ? Tout d'abord et bien évidemment parce qu'il est complet et exhaustif sur cette période charnière de l'Histoire. Et puis parce que les auteurs ont puisés dans un monument, voir un mythe, de la presse française de l'époque, le journal *l'Illustration*, pour ce qui est de l'iconographie, incroyablement riche de leur ouvrage. Excellente idée même si ce choix éditorial des ayants droit du journal est une grosse déception pour ceux qui espéraient la réédition intégrale des deux tomes de *L'Illustration : l'album de la guerre 1914-1919* publiés en 1923. Quoi qu'il en soit, la bonne idée ici est non seulement d'avoir repris bon nombre des superbes dessins du journal, mais aussi d'avoir colorisé les photos et les plans sans pour autant tout dénaturer. Hérésie diront certains, mais force est de constater que cela donne un véritable dynamisme à l'ensemble et surtout une furieuse envie de faire plus que de feuilleter distraitement. Quant aux textes, on y trouve non seulement des extraits des articles d'époque, mais aussi des explications de contexte sous forme d'encadrés. Un magnifique ouvrage en résumé.

Marc Sautriot & Philippe Rat

Le Seigneur des Anneaux, Tome 1 : La Fraternité de l'Anneau

Parce qu'une nouvelle traduction vraiment plus fidèle à l'œuvre originale d'un des piliers fondateurs de la Fantasy, ça se lit obligatoirement quand on se targue d'être un rôliste digne de ce nom, et ce même si on grince des dents parce que cela « change les habitudes ». (Trad. Daniel Lauzon – Christian Bourgeois – 20€).

Tout Sherlock Holmes. L'intégrale illustrée

Parce qu'il faut bien transmettre la flamme aux plus jeunes tout en leur offrant un livre superbe à mettre dans la bibliothèque (dos à nerfs) tout en les faisant rêver sur la quasi-intégralité des illustrations originelles parues dans le Strand Magazine. (Doyle – Poche Bibliothèque du collectionneur – 32€).

Star Wars Storyboards : The Original Trilogy (VO)

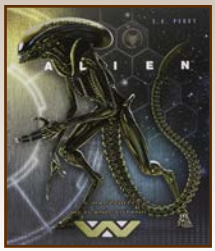
Parce que vous avez forcément acheté l'opus précédent traitant de la Prequel Trilogy et parce que c'est quand même bien sympa de voir comment votre saga préférée a été pensée avant même le premier tour de manivelle. (J.W. Rinzler – Abrams – 27€)

Fables Encyclopedia (VO)

Parce que Fables c'est largement au-dessus de One upon a Time et parce qu'on y apprend énormément de choses inédites sur les héros du célèbre Comic qui mériterait quand même que quelqu'un se donne sérieusement la peine d'en faire un jeu de rôles. (B. Willingham – Vertigo – 34€)

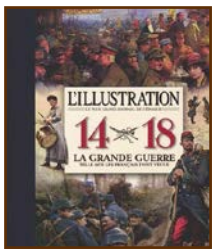
Gastronogeek: 42 recettes inspirées des cultures de l'imaginaire

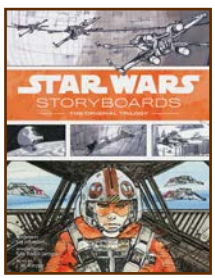
Parce que l'idée est plutôt rigolote, qu'il y en a marre de bouffer des pizzas, que ça a l'air super bon (mais parfois assez « chaud » à faire) et que pour une fois, vous pourrez enfin prouver que vous avez des points dans la compétence « cuisine ».(T. Villanova & M. Leonard – Hachette Pratique – 22,50€)











JEUX DE CARTES (VF)

JEUX DE CARTES, UNE INSPI POUR LE JDR ?

« Magic m'a pas tuer… » D&D

Les jeux de cartes (JdC) pas vraiment à collectionner font depuis quelques années l'unanimité dans le cercle des joueurs dit « hardcore ». Netrunner, Seigneur des anneaux, Pathfinder, tous ces jeux possèdent des ambiances et des mécanismes différents et sont parfaitement calibrés.

Fiche technique
WK40 Conquest
Éditeur • EDGE pour la VF, FFG pour la VO
Auteurs • Eric M Lang, Nate French et Brad Andres
Matériel • 275 cartes + compteurs
Prix constaté • 40€



Plutôt que de se plaindre que cette pratique fait du mal à leur loisir préféré, pourquoi les rôlistes ne profiteraient-ils pas au contraire de voir ce qui pourrait servir dans ces jeux à une table de JdR ? Allez, on inaugure cette nouvelle rubrique avec deux jeux qui fleurent bon la testostérone et l'huile de vidange : *Warhammer 40K Conquest* et *Crossfire.*

L'épée tronçonneuse à la conquête du monde : système de combat de masse alternatif

Un univers de poètes. Voilà comment on pourrait décrire le monde de *W40K*. Le jeu de cartes simule des batailles et luttes d'influence des différentes races et factions pour le contrôle de différents secteurs de la galaxie. Les mécaniques sont à la fois simples et intéressantes, et retranscrivent plutôt bien la férocité des affrontements. On dépense des points de ressources pour acquérir ses cartes et essayer de conquérir des planètes. Les illustrations sont magnifiques et servent également à illustrer tous les jeux de la gamme JdR *W40K*. Pourquoi ne pas vous servir de ce jeu pour résoudre les conflits importants de vos scénarios de JdR en attribuant les cartes des decks en fonctions des ressources et des alliances à disposition de vos joueurs ? Si bataille de grande envergure il y a dans vos parties, de *Rogue Trader* à *Dark Heresy* en passant par *Deathwatch*, *Only War* ou *Black Crusade*, vous pouvez changer le nom des planètes, établir leur ordre de sortie en jeu et résoudre les batailles, un deck pour le MJ et un pour les joueurs. (Vous pouvez même créer les cartes « *commandants* » en fonctions des rôles de vos PJ) et, tout cela, en respectant l'esprit de votre campagne où de vos scénarios.

S'adapter ou mourir (de honte ou d'ennui) : générateur de scénarios courts

Dans *Crossfire*, les joueurs endossent le rôle d'un groupe de Shadowrunners engagé pour faire des missions. Difficile de faire plus proche du JdR en question. Si, en tant que MJ, vous êtes en mal d'inspiration ou que vous n'avez pas eu le temps de préparer convenablement votre scénario, voici un truc facile à mettre en place en cinq minutes. Prenez une fiche d'objectif du JdC au hasard, remplacez vite fait les



noms par ceux de votre campagne en cours. Vous voilà déjà avec un « 10:18 », comme on dit dans *COPS*. Piochez deux ou trois obstacles quevous adapterez une fois encore à votre campagne. Un petit exemple à la volée ? Extraction en objectif, le PNJ à protéger est un des contacts de longue date, il faudra le protéger pendant plusieurs heures avant qu'ils puissent se barrer du pays. Obstacles ? *Lone Star* et *Maîtres des lames elfes*. Là, ça se complique. La *Lone Star* décide de faire une petite visite aux PJ, histoire de leur rappeler qu'ils auraient dû prendre l'avantage *Sinless* plutôt que de traîner à côté du lieu d'un meurtre. Il va falloir user de tout son potentiel diplomatique et de ses nuyens pour ne pas finir au poste sans déclencher un bain de sang. Pendant ce temps, nos amis elfes de Tir Tairngire en veulent décidément à cet embarrassant contact, à tel point qu'ils envoient un de leur meilleur élément « *négocier* » avec les PJ. L'adversaire semble incorruptible, d'une autre classe que les PJ et il faudra ruser pour simplement le ralentir, *Terminator* style. De quoi gagner de précieuses heures de révision de scénario pendant que vos PJ élaborent des plans !



David Burckle

Fiche technique Crossfire

Éditeur • Black Book Editions (bientôt) pour la VF, Catalyst pour la VO
Matériel • 200 cartes + fiches et compteurs
Prix constaté • 50 €





JEUX VIDÉO (VF)

Hyrule Warriors

Le jeu de bataille dans Zelda

Link est de retour dans *votre salon, pour un nouvel épisode* pas tout à fait comme les autres... Cette fois, c'est la guerre dans tout le royaume d'Hyrule. Il est temps d'endosser votre tenue de héros et de dégainer votre épée pour aller estourbir des monstres et autres boss à tour de bras !

Guerriers légendaires

Link est de retour pour secourir une fois de plus la princesse Zelda et, accessoirement, le royaume d'Hyrule mais, cette fois, il ne sera pas tout seul dans sa quête. Plusieurs personnages emblématiques de la saga seront présents pour lui prêter main forte, comme Sheik, Impa, Lana, Midona et bien d'autres, ainsi que les soldats de l'armée d'Hyrule qui composeront le gros de l'armée du Bien qui s'opposera aux forces du Mal, commandées par certains des méchants les plus emblématiques de la saga. Comme souvent dans ce type de jeu, l'histoire ne constitue qu'un prétexte pour envoyer du lourd sur une vingtaine de niveaux constitués de grandes cartes ouvertes servant de champs de bataille. La plupart ont une condition de victoire et tout un tas de petits objectifs annexes pour pimenter un peu le tout.

Et le gameplay alors ?

L'écran de sélection des personnages permet de choisir votre arme, d'acheter des potions et autres objets utiles dans votre quête, ainsi que des améliorations pour vos armes et vos capacités d'attaque, de défense et de magie (payables avec les matériaux glanés à travers les niveaux). Cela apporte un petit côté RPG pas désagréable au jeu. Après, vous vous lancerez dans le vif du sujet : le déboîtage par paquet d'ennemis en tous genres, parce que, croyez-moi, vous allez avoir de quoi faire. Surtout pour tous ceux qui rêvaient de batailles épiques dans la veine du gouffre de Helm ou bien de la traversée de la Moria (à noter d'ailleurs que le jeu est dans le même style que les jeux *Les Deux Tours* et *Le Retour du Roi*, façon *beat them all*, qui étaient sortis sur *gamecube* il y a une dizaine d'années). La traversée des niveaux se fera à grands coups d'épées et de combos (déblocables au fur et à mesure du jeu), de magie, d'armes secondaires (boomerang, bombes, arc, grappin, comme il se doit dans tout bon *Zelda*).Vous devrez aussi très souvent jouer le rôle de « pompier » et éteindre les feux en empêchant les forteresses alliées d'être prises par les assauts en nombre de vos ennemis (les capitaines de l'armée d'Hyrule ne sont hélas pas des flèches...)

Le jeu se permet même de faire preuve d'un peu de tactique dans la manière dont votre armée progressera derrière vous. Il vous faudra prendre d'abord des postes avancés pour couper les renforts ennemis et ensuite vous attaquer au fort et vaincre son capitaine pour vous en emparer et vous rapprocher de la victoire. Les différents niveaux sont un véritable *medley* des endroits les plus emblématiques des plus grands titres de la saga (*Twilight princess, Ocarina of time, Skyward sword, Majora mask*...). Pour ceux qui ne seraient pas encore conquis par l'univers de *Zelda*, vous trouverez dans ce jeu un digne représentant de l'heroïc-fantasy à l'image du *Seigneur des anneaux* ou encore *Dragonlance*, dont Myamoto (le papa de Zelda et Mario) est un très grand fan. Voilà, il me reste à vous souhaiter une bonne découverte de cet univers enchanteur car je dois à regret vous laisser, un sorcier et son dragon rouge m'attendent aux frontières d'Hyrule et du monde des ténèbres...

Dure, la vie de Héros

Derek Klivian

Fiche technique

Support • WiiU
Éditeur • Nintendo
Prix constaté • 49,90 €

Un jeu à part dans la série

En attendant un nouvel épisode dans la plus pure tradition de l'action RPG, *Nintendo* a décidé, pour écourter notre attente, de nous proposer via la société *Koei Tecmo* (développeur de la série *Dynasty Warrior*) un petit voyage sur les champs de bataille d'Hyrule pour un *beat them all* défoulant et jouissif dans l'univers de *Zelda*. Petit tour des forces en présences.

J'aime :

+ Les aires de jeu de grande taille.
+ Des graphismes de qualité.
+ Le nombre de personnages jouables.
+ Des combats épiques.

J'aime moins :

− Le côté un peu répétitif.
− L'IA des ennemis et des alliés.



JEU VIDÉO (VF)

Borderlands Pre Sequel

Un bon tir dans la lune

Troisième volet de la série désormais très populaire *Borderlands*, cet opus prend place avant les événements des deux premiers. Handsome Jack est un héros qui n'a pas encore basculé du coté obscur, l'arche n'est pas ouverte et le Clap Trap est à l'honneur, puisqu'il est enfin jouable et toujours aussi délirant. La recette ne change pas trop, ce qui commence à être un peu lassant. Quatre perso jouables, du *FPS*, du *loot* (et, malheureusement, du *dlc*) à la pelle, et seulement un petit changement de *gameplay* avec la jauge d'oxygène qui baisse dans certaines zones de cette lune. L'humour et toujours présent et permet de se servir allègrement dans une galerie de PNJ pour qu'ils viennent égayer vos parties de JdR avec leurs sens de la répartie si particulier. Vivement la nouvelle licence de *Telltale games*, qui permettra sans doute d'apporter un peu de fraîcheur dans ce jeu qui commence à tourner en rond, mais qui est pourtant un des meilleurs univers jamais créé en JV.

David Burckle

Éditeur • Take 2
Support • jeu PC/PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE
Prix constaté • 50 €



JEU VIDÉO

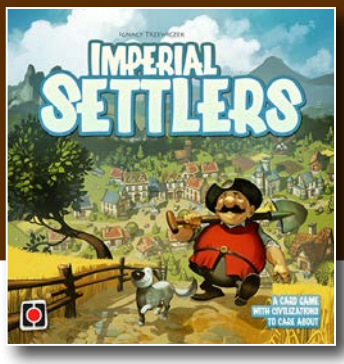
Shadow of Mordor

Bad ass Tolkien

Prenez un dose de ranger mort, une dose de l'esprit immortel d'un elfe, mélangez et servez frais aux hordes d'orques qui vous ont massacré avec votre famille. Partant de ce postulat non-tolkiennien au possible, *SoM* tire son épingle du jeu et permet d'apporter un peu d'ambiance et de nouveauté dans le milieu des jeux *QTE*. Au croisement du *beat-them-all* à l'ancienne et d'un *rpg* classique, on pourra à loisir, dans un simili *open world*, faire des missions d'infiltration, de sabotage, contrôler des orques par magie, se rendre dans le monde des esprits, ainsi que découvrir et améliorer des armes, des compétences et autres artefacts. Les quêtes annexes sont nombreuses, la durée de vie importante et les éléments à reprendre sur ujne table de *Midnight*, de *L'anneau Unique* ou d'un med-fan plus classique - comme les capitaines orques, chacun disposant de forces et faiblesses particulières, n'attendant tous que la mort d'un chef pour prendre sa place - font de *SoM* un *must have* de cette fin d'année, surtout que les soldes *STEAM* approchent à grand pas (uhuh).

DB

Support • jeu PC/PS3/PS4/XBOX360/XBOX ONE
Prix constaté • 50 €



IMPERIAL SETTLERS | JEU DE PLATEAU (VO)

Imperial Settlers

Mignon, mais un peu long

Dans *Imperial Settlers*, chaque joueur prend les rênes d'une civilisation qui va construire des bâtiments, et parfois raser ceux des voisins, afin d'obtenir le plus de points de victoire possible. Ces bâtiments sont autant de cartes provenant d'un paquet commun ou d'un paquet spécifique à chaque civilisation (dans la boîte de base, les Japonais, les Romains, les Égyptiens et les Barbares).

Le jeu est un mélange réussi entre un jeu de civilisation et certaines mécaniques de *deck-building*, avec un graphisme et un matériel agréables. On pourra simplement regretter un déséquilibre entre certaines cartes ainsi que des parties qui traînent parfois en longueur.

Thomas Robert

Éditeur • Portal Games
Matériel • Quatre plateaux de jeu, une piste des points de victoire, des pions de ressources, un deck commun et quatre decks spécifiques
Prix constaté • 40 €







JEU VIDEO

Wasteland 2

L'antiraḍ pour les nuls

Bien avant le révéré *Fallout*, *Wasteland* était le seul représentant des *rpg* post apo de qualité sur PC. Après le premier opus, il aura fallu attendre vingt-cinq ans et un *Kickstarter* - qui a suscité un véritable engouement chez les joueurs, heureux de ressusciter cette licence mythique - pour voir enfin débarquer une suite. Mais un *KS* réussi n'étant pas forcément un gage de qualité, est-ce que *W2* se rapproche plus de Humungus ou de Tina Turner ? La team *Casus* a pris ses petites pilules d'iode et s'est fait une place au milieu des rangers pour vous faire un petit compte rendu. Les aficionados des deux premiers volumes de la célèbre licence ne seront pas dépaysés ; la petite différence, c'est qu'on démarre directement avec un groupe de quatre rangers qui vont devoir faire leurs preuves dans un milieu plutôt hostile. Création de personnages à l'ancienne, répartition d'attributs et de compétences, avantages spéciaux, points d'actions quand le jeu passe en mode combat tactique : le terrain est balisé et pourtant, comme avec Divinity cet été (voir *CB10*), on en redemande.

David Burckle

Éditeur • InXile Entertainment
Support • jeu PC
Prix constaté • 40 €

NOUVELLE (VF)

Revoir Rome

De Charybḍe en Scylla

Le *Carnoplaste* s'est fait une réputation par l'édition d'alléchants fascicules rétro au format court, servis par une couverture accrocheuse ! Pour cette série, l'éditeur fait de la couverture le moteur créatif principal en demandant à l'auteur d'imaginer une histoire à partir de celle-ci. Avec une couverture mélangeant romains et poulpes géants signée Nicollet, c'est logiquement à Tristan Lhomme qu'est revenu le bébé.

Les romains fuyant les Parthes vont être plongés dans l'horreur anthropophage sur le chemin de Rome. Avec des relents de Plateau de Leng et des Montagnes Hallucinées, leur périple dans le froid et la faim les conduit à une cité… pas si abandonnée. Tous les éléments d'un bon scénario sont là : lieux inquiétants, personnages intrigants, histoire mêlant fantastique et peurs humaines. Du prêt à l'emploi pour *Cthulhu Invictus* !

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Le Carnoplaste
Auteur • Tristan Lhomme
Matériel • Fascicule de 42 pages
Prix constaté • 7,50 €

JEU DE PLATEAU (VF)

Abyss

Dans les profondeurs

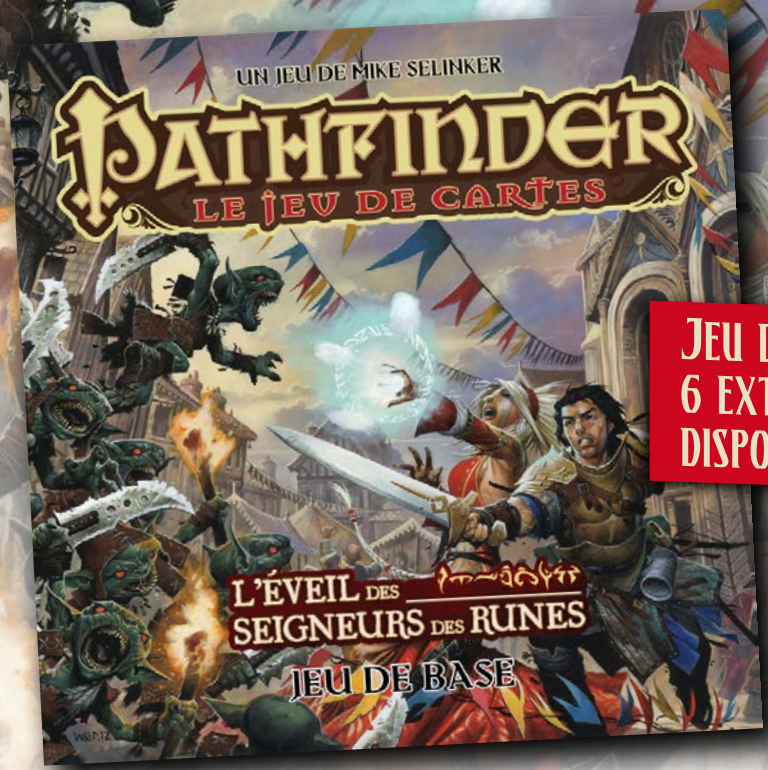
Dans *Abyss*, les joueurs (de 2 à 4) doivent s'emparer du trône du royaume atlantez en fédérant des peuples (hippocampes, coquillages, poulpes, etc.), en recrutant des Seigneurs (de six types : militaires, mages, marchands, etc.) et en prenant possessions de Lieux. Toutes ces actions rapportent des points et induisent des stratégies différentes – assurant un renouvellement de l'intérêt du jeu partie après partie. *Abyss* est un jeu au matériel sublime. Xavier Colette, aux illustrations, a fait un travail formidable, prêtant vie à ces fonds marins peuplés de créatures étranges. Cela donne immédiatement envie de jouer ! *Abyss* est de plus un jeu très plaisant, aux règles vite assimilées et très bien pensées pour mettre l'ambiance autour de la table. *Abyss* est donc une réussite assurant des parties nombreuses et variées autour d'un matériel de jeu somptueux.

Romain d'Huissier

Éditeur • Bombyx Éditions
Auteur • Bruno Cathala et Charles Chevallier
Matériel • Boîte contenant plateau de jeu, pions, cartes et un livret de règles
Prix constaté • 35,90 €

PATHFINDER®
LE JEU DE CARTES

LA RÉIMPRESSION DU NOUVEAU *HIT* DE LA GAMME PATHFINDER !



JEU DE BASE + 6 EXTENSIONS DISPONIBLES !

paizo

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.

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr

UN SCÉNARIO POUR D&D5 / PATHFINDER CASUS BELLI

Ce brave Titus

Cette aventure oscille entre linéarité et bac à sable. Elle plonge les joueurs au cœur d'une petite enquête, suivie d'une intrusion qui va, malheureusement, mal tourner. Titus Andronicus (de ce cher Will Shakespeare) est une source d'inspiration importante pour ce scénario destiné à quatre personnages de niveau 2 à 4, qui présente la particularité d'être livré avec les données techniques pour Pathfinder *et* DD5*. Pas de jaloux !*

En quelques mots...

Un rendez-vous avec un vieil ami peut toujours tourner mal. Surtout quand ce dernier disparaît mystérieusement. L'enquête va mener les PJ jusqu'à un demi-plan perdu, au cœur d'une cité antique depuis longtemps disparue et oubliée, au cœur d'une intrigue noueuse, perverse où il sera bien délicat d'y voir clair. Rester en vie et saisir la porte de sortie quand elle est là est déjà un beau challenge.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 3 à 5 PJ de niveau 2 à 4
MJ • À l'aise avec l'improvisation
Joueurs • Proactif

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

Note : *Les abréviations* ***GdM*** *et* ***MM*** *font respectivement référence au* ***Guide du Maître*** *de* Pathfinder *et au* ***Monster Manual de D&D 5****. Le terme* ***Bestiaire*** *se réfère, lui, au* ***Bestiaire 1*** *de* Pathfinder.

La petite cité frontalière de **Sangrepierre** a toujours été un carrefour commerçant, accueillant les caravanes de contrées issues du monde entier. C'est d'ailleurs ici que les PJ se rendent, invités par un vieil ami, un ancien employeur, un membre de la famille ou simplement une connaissance du mentor de l'un des PJ. Quoiqu'il en soit, c'est un peu avant la tombée de la nuit qu'ils arrivent en ville, juste avant que les gardes ne referment les portes. Un vent d'automne sec et frais souffle depuis le col, balayant les rues déjà presque désertes. Derrière eux, le bruit sourd d'une herse qui tombe fait trembler un instant le sol. Un frisson parcourt les PJ mais ils ont quelques jours de retard et feraient bien de se rendre rapidement chez leur hôte.

Introduction : Les absents ont toujours des ennuis

Aldour, **seigneur d'Hurlain**, quinquagénaire excentrique et bon vivant, est un grand collectionneur d'œuvres étranges et d'ouvrages rares. Loin d'être simplement un rat de bibliothèque, Aldour s'est régulièrement aventuré hors de sa demeure afin d'accompagner diverses expéditions destinées à retrouver les objets de ses convoitises. C'est très certainement dans ces circonstances qu'il a déjà rencontré les PJ. Mais s'il les a invités, c'est parce qu'il a fait, expliquait-il dans une de ses lettres, une étrange découverte.

Une étrange fiction

L'Avènement de Titus est une pièce de théâtre antique mineure, issue d'un auteur depuis longtemps oublié. Ce livre rare mais peu recherché fait depuis longtemps partie de la collection d'Aldour. L'ouvrage, rempli d'illustrations et de croquis, contient aussi le plan d'une cité imaginaire : Lapsangui. Au fil de ses lectures, Aldour réalisa que cette cité ressemblait étrangement à Sangrepierre. En effet, certaines descriptions contenues dans le livre évoquent une cité dont un quartier similaire à **la Terrasse** (cf. marge *Sangrepierre*, p.100) est partiellement abritée à l'intérieur d'une montagne, au sein d'une cathédrale rocheuse apparemment naturelle et dont le plafond culmine à quinze mètres, ouverte sur toute sa hauteur. Ce qui est aussi le cas à Sangrepierre. Fait encore plus étrange à cette lumière, aucune ruine antique ne semble servir de fondation à la cité. Aldour se mit alors en tête de chercher des preuves de ce



Infiltration au magnifique manoir des Norval

qu'il soupçonnait. Il envoya des expéditions dans les **Mille Veines**, afin de retrouver quelque vestige enfoui, dont le **temple de Pluton** évoqué dans l'un des chapitres de l'œuvre. Sur les trois expéditions qu'il finança, un seul survivant revint : **Karst Vaughn**, un mercenaire, qui jura devant les dieux qu'il vengerait ses hommes décédés. Aldour ne prit pas cela au sérieux, mais son assistant, le jeune **Agralain**, avait déjà un mauvais pressentiment.

Le Seigneur d'Hurlain a disparu

Aldour habite un petit manoir de la Terrasse. Il n'est pas difficile de trouver son chemin mais, à moins que les aventuriers n'aient pris la peine de s'habiller plus convenablement qu'avec leurs affaires de voyage ou que l'un d'entre eux puisse faire valoir sa respectabilité, ils ne manqueront pas d'être importunés par l'une des nombreuses patrouilles de miliciens qui parcourent le quartier. C'est le moment mettre les PJ dans le bain : ici, on pratique avec application le délit de sale gueule.

Tout est calme et paisible autour du manoir. Quand Agralain leur ouvre, il est assez facile de deviner son inquiétude (jet de **Psychologie DD15** ou de **Wisdom (insight) DD10**). S'il les connaît déjà, quelques questions suffiront à lui délier la langue. Sinon, il faudra faire preuve d'un peu de diplomatie et montrer patte blanche (la lettre qu'Aldour leur a envoyée, par exemple). Soulagé, il leur annonce que son maître a disparu depuis trois jours.

Mais que s'est-il passé ? Où est Aldour ?

Agralain ne connaît pas le fin mot de l'histoire, mais il a suivi les →

Sangrepierre

Cette cité frontalière, comprenant une dizaine de milliers d'habitants, est sise sur le flanc d'une montagne à la pierre rouge, qui lui donne son nom. Située en contrebas du col des Larmes du chat, elle est un point de passage obligé pour toutes les caravanes venant depuis les terres du Nord. Au-delà du col, de l'autre côté des montagnes, se trouve une zone plus sauvage de forêts d'épineux.

La cité se divise en trois zones :

- **La Terrasse**, creusée à même la pierre, est le lieu des hautes instances de la cité. Elle abrite aussi les temples, les domaines les plus riches (souvent de grands manoirs possédant un petit jardin assez réduit) ainsi que les forces militaires de la cité (une garnison de 500 soldats environ, mais aussi une milice assez légère).
- **Le Passage** entoure la Terrasse. C'est là que se trouvent les marchands, les artisans et les diverses auberges accueillant les nombreux voyageurs.
- **Le Précipice** se situe aux limites externes de la ville, au bord de la falaise qui la délimite au Sud-est. Ce sont les quartiers les plus pauvres et les plus mal famés de la cité, où l'on trouve travailleurs de basse extraction, criminels en tous genres et marginaux.

Suite marge page suivante...

pérégrinations de son maître. Il sait pour le livre (dont l'auteur est un obscur auteur de théâtre d'il y a deux siècles et dont le haut-fait le plus remarquable fut de finir sa vie fou et miséreux), il sait que son maître y a trouvé des choses étranges. Il est au courant des expéditions qui ont échoué dans les Mille Veines et a assisté à une altercation entre Aldour et Karst. Il sait enfin que son maître avait eu une révélation suite à l'expédition de Karst et était sorti, le livre sous le bras, sans prendre la peine d'engager un garde du corps. Pour lui, le coupable est tout trouvé, c'est Karst. Il espère que les aventuriers pourront faire quelque chose.

Ce qu'Agralain ne sait pas, c'est que le retour d'expédition de Karst a malgré tout fourni à Adlour des éléments nouveaux, dont une possible localisation du temple de Pluton. Fort de ces nouveaux éléments et enthousiaste, Aldour en a oublié toutes les règles de sécurité et s'est rendu en ville seul pour engager une personne capable de pénétrer là où il pense que se trouve le dernier vestige du temple en surface : **le manoir des Norval.** La suite a très mal tourné pour le vieil érudit, comme décrit plus tard dans le scénario.

Dramatis Personae

Aldour d'Hurlain. Il est le dernier né d'une famille noble de la capitale. On le destina rapidement à intégrer un temple, à défaut d'être l'héritier du titre et des terres. Aldour ne rêvait pourtant que d'aventures, mais une santé fragile l'empêcha toujours de voyager. Il commença alors à collectionner livres et raretés. Quand sa famille l'envoya gérer quelques affaires à Sangrepierre, il découvrit tout le potentiel de ce carrefour marchand et décida de s'y installer. Même s'il est âgé d'à peine plus de cinquante cinq ans aujourd'hui, on lui en donnerait volontiers plus. Ses cheveux sont blancs, son crâne dégarni, son corps voûté, son visage ridé et ses mains déformées par une arthrose envahissante. Mais il n'a rien perdu de sa curiosité naturelle.

Fonction. Pour ce scénario, Aldour représente l'objet de la recherche des personnages. Il n'aura que peu de présence jusqu'à l'acte 3.

Agralain. Né d'un père tisserand, Agralain eut la chance de pouvoir étudier dans l'une des plus grandes universités du royaume. Quand il trouva une place auprès d'Aldour, il en fut ravi : le vieux collectionneur lui offrait l'occasion d'approcher des raretés qu'il n'aurait jamais imaginé pouvoir contempler. Si être son homme à tout faire était le prix de ce privilège, ce n'était pas cher payé. Ce jeune homme au menton peinant à se garnir de poils donne l'impression de toujours être dans les nuages, avec ses grands yeux bleus et ses cheveux blonds mi-longs parfaitement coiffés. Il apprécie Aldour et est sincèrement inquiet pour lui. Il n'est cependant pas aventureux pour un sou.

Fonction. Agralain représente avant tout une source d'informations. Il est également le meilleur vecteur pour mettre les PJ en mouvement. Si vous avez besoin que les PJ apprennent quelque chose, qu'ils se lancent sur une piste, il est le PNJ idéal.

Karst Vaughn. Ce mercenaire approchant la quarantaine est une force de la nature. S'il a survécu jusqu'à aujourd'hui, ce n'est pas un hasard. Son crâne rasé est couturé de cicatrices et il doit autant sa survie à sa force et sa détermination qu'à l'aide de son frère aux côtés duquel il s'est battu des années durant. Malheureusement, ce dernier est mort pendant l'expédition dans les Mille veines. Depuis ce jour, Karst rêve de revanche mais ne peut s'empêcher

de noyer sa peine dans l'alcool et la drogue.

Fonction. Il s'agit d'une fausse piste, mais aussi d'une source d'informations. Il pourra également tenter de persuader les PJ de ne plus se mêler des affaires du vieil homme, s'ils tiennent à leur vie.

Acte 1 : Aller simple pour le passé

Ce premier acte, assez simple et dirigiste, permettra aux PJ de remonter la piste de la disparition d'Aldour et devrait les mener à tenter de s'infiltrer dans l'un des bâtiments les mieux gardés de la cité pour un événement exceptionnel : le bal annuel réunissant les plus riches habitants de Sangrepierre.

Où est passé Karst ?

La taverne du **Piquier d'or**, située dans **le Passage**, à la frontière du **Précipice**, est le lieu de rendez-vous de bien des mercenaires en ville. C'est ici que sont recrutés les gardes pour les caravanes et les expéditions dangereuses. C'est aussi là qu'Agralain a recruté Karst. Son propriétaire, **Clifton**, un ancien mercenaire désormais à la retraite, tient cet établissement d'une main de fer. Ce dernier n'a pas vu Karst depuis qu'Agralain l'a recruté. Mais il croit savoir qu'il avait ses habitudes dans une autre taverne de la cité, certainement moins honorable que celle-ci.

Il ne reste plus qu'à enquêter en ville. Un jet de **Diplomatie DD19** (Pathfinder) ou de **Charisma DD15** (D&D5) réussi permet de mettre la main sur une piste menant à Karst dans la journée. En cas d'échec, les PJ perdent une demi-journée pour chaque cran de 3 séparant le score du PJ de la difficulté. (*Note : évitez de faire faire un jet par personnage et préférez les règles d'aide pour qu'un unique joueur lance les dés*).

Leur investigation auprès des tavernes mène les PJ jusque dans le Précipice. L'ambiance change alors radicalement. Là où le Passage était un lieu foisonnant de marchands et d'échoppes, d'auberges et de tavernes, bordées de maisons hautes et bien entretenues, le Précipice est un lieu de chaos et de misère. Les mendiants y sont légion et nul doute que des malandrins voudront prendre pour cible des PJ qui n'ont pas réussi leur jet d'enquête (demandé plus haut), au cours d'un traquenard dans les règles . C'est le moment de mettre en scène une petite embuscade (quatre **Pickpockets** pour Pathfinder - GdM P.270 ; ou un **Thug** par PJ pour D&D5 - MM p.350) pour les mettre dans l'ambiance.

Le Glaive affamé

L'enquête mène les PJ dans cette petite taverne miteuse, aux murs défraîchis et au mobilier recouvert de crasse. Située non loin du bord du Précipice, elle dispose d'une vue imprenable sur le vide via une faille dans la muraille située juste en face de l'établissement. Il s'agit aussi du rendez-vous de tout une partie de la pègre locale, qui a pris pour habitude d'utiliser la faille en question pour se débarrasser des corps encombrants. Tenu par **Ernestine Brassevin**, une trentenaire en paraissant cinquante, aux cheveux gras et filandreux, à la peau cireuse et au visage maigre et creusé, le lieu ne paie pas de mine. Il est cependant bondé jusqu'au milieu de la nuit.

Karst se trouve dans la taverne. Il a été accueilli dans un petit salon privé par Ernestine, bien décidée à en savoir plus sur ce qu'il a découvert sous la cité. Interrogée, elle nie l'avoir aperçu ces derniers jours mais elle est toute prête à aider les PJ s'ils →

Suite...

- **Les Mille Veines**, enfin, est le lieu le plus dangereux de la cité. Ce réseau de cavernes, autrefois des mines asséchées depuis des siècles, forme un véritable labyrinthe s'étendant sous toute la cité. Les points d'accès les plus connus sont les Portes du Vide, des points vulnérables dans l'ancienne muraille qui entoure le précipice. On les rejoint en escaladant la paroi, à ses risques et périls, pour rejoindre l'une des ouvertures de cette dernière. Il existe aussi des points d'accès à l'intérieur même de la ville, souvent oubliés ou savamment cachés pour que nul milicien ou imprudent ne s'y aventure par hasard. Les Mille Veines sont remplies de parias, de criminels fuyant les lois de Sangrepierre, mais aussi de créatures dangereuses.

Rallonger l'introduction

Les PJ pourraient prendre part à l'une des expéditions dans les Mille Veines, voire diriger la petite troupe de Karst. Ils sont alors chargés de retrouver un lieu présent dans le livre, le **Temple de Pluton.** Ne leur facilitez pas la tâche : il leur faudra parcourir le Précipice à la recherche d'informations sur une **Porte du Vent**, puis se diriger et se retrouver dans ce dédale. Ils y croiseront des pauvres hères, des fous, des prophètes annonçant le retour d'une force de par-delà le temps… mais aussi des malfrats (Profil du **Malfrat** - GdM p.267, ou du **Thug** - MM p.350) en quantité suffisante pour une rencontre **CR4/5** (PRPG) ou **Challenge 3/4** (D&D5). Ils pourraient même interagir avec le **Roi des Rats**, sorte de seigneur bandit accompagné de sa horde et régnant sur une partie des anciennes mines (profil du **Pillard** - GdM p.282, ou du **Gladiator** - MM p.346). Ce dernier est aidé par **Maliface**, (un druide niveau 6 spécialisé dans les vermines).

Suite marge page suivante...

en ont besoin et elle propose même de les faire mander si Karst devait se pointer pour étancher sa soif. Un jet de **Psychologie** ou **Wisdom (Insight)** réussi contre le **bluff** de la tenancière permet de se rendre compte qu'elle cache quelque chose, même si elle le fait avec aplomb.

Si les PJ ratent ce jet, vous pouvez également les mettre sur la piste en organisant un étrange ballet de serviteurs semblant absolument vouloir rester discrets. Ils se rendent jusqu'au salon dans lequel Karst est retenu, les bras remplis de bouteilles et d'autres choses (la drogue) cachées sous des linges. Interrogé discrètement, un serviteur ne mettra pas plus de quelques secondes à tout déballer, surtout si les PJ sont menaçants (tant que sa patronne ne voit pas l'interrogatoire). Bref, la tenancière cache quelque chose de louche…

Atteindre Karst

Le salon de Karst est protégé par deux gardes compétents (profils **Pickpocket** pour Pathfinder, ou **Thug** pour D&D5). Ernestine l'a entendu parler, saoul, de ses malheurs et du terrible temple de Pluton. Intéressée, elle a tenté d'en savoir plus, mais le bougre n'avait pas encore assez bu pour expliquer le fond de l'histoire. Depuis qu'il a vu ce qui se trouvait sous la cité, il refuse de révéler quoique ce soit.

C'est pourquoi des servants lui apportent, toutes les heures, de quoi boire, ainsi que quelques opiacés à fumer. Le voilà pris au piège depuis deux jours, allongé sur une couchette aux draps sales, sous l'influence permanente de drogues dures et d'alcool. Ernestine lui rend régulièrement visite. Elle consigne alors ses délires puis fait le tri pour retrouver ce temple qu'elle espère rempli de secrets et de richesses.

La salle, située au premier étage, comporte une fenêtre unique, fermée par un volet (Pathfinder : **DD15** pour le forcer, D&D5 : **DD12**). On y accède par deux portes. La première donne sur la salle principale de la taverne et est gardée. Elle se trouve sur une petite coursive faisant le tour de la salle principale accessible via un escalier central visible par les gardes. La seconde donne sur un escalier qui descend jusqu'aux cuisines. Ces dernières sont constamment occupées par quatre serviteurs et cuisiniers. La cuisine abrite trois autres portes : une donnant sur la salle principale, une donnant sur un cellier en sous-sol et, enfin, une porte renforcée donnant sur une ruelle à l'arrière du bâtiment. Les PJ peuvent choisir leur mode d'action.

En cas d'attaque frontale ou d'alarme, quatre gardes de plus déboulent en deux rounds. Ernestine, quant à elle, reste discrète quelques rounds. Si les choses tournent mal, elle s'enfuit par un passage caché dans le cellier donnant sur un bâtiment en ruine de l'autre côté de la rue. Elle aura cependant une dent contre les PJ : elle n'oublie jamais un visage ni un sale coup.

Si les PJ se débrouillent bien, ils devraient pouvoir récupérer Karst discrètement. Mais il faudra le porter. Une fois à l'abri, il faudra un peu de patience ou de magie pour permettre à son corps d'évacuer assez de drogue afin d'être suffisamment lucide pour parler. Une nuit devrait faire l'affaire.

Faire parler Karst

Si vous avez utilisé l'introduction optionnelle (cf. marge ci-contre), l'attitude de Karst dépendra grandement de la manière dont les PJ auront géré les choses. Sinon, il est, au départ, neutre. Si les PJ évoquent le fait de connaître et/ou travailler pour Aldour, il devient hostile. Sa colère et

sa haine l'aveuglent mais, si les PJ s'y prennent bien, il sera prompt à leur parler et à leur dire ce qu'il sait, même si ce n'est pas grand-chose.

Après avoir réchappé, seul survivant, au massacre de son expédition, Karst passa tout d'abord son temps à boire et à surveiller Aldour. Ce dernier resta plusieurs jours à son domicile. Puis il décida de sortir et de faire un tour jusqu'au manoir des Norval, sur la Terrasse, avant de se rendre à la frontière du Précipice et du Passage. Là, il semble avoir rencontré un homme que Karst a identifié comme étant **Rupert Sombart**, un intermédiaire ayant pignon sur rue et officiant régulièrement au Piquier d'or. Aldour est ensuite reparti, mais Karst était trop saoul et il le perdit de vue.

Si les PJ le mettent vraiment en confiance, Karst peut même leur révéler l'emplacement du fameux temple de Pluton. Un jet d'**Intelligence DD 20** permet de comprendre que le temple de Pluton semble en réalité se trouver juste en dessous du manoir des Norval.

Retour au Piquier d'or

C'est là que les PJ peuvent trouver la dernière pièce du puzzle : Rupert Sombart. Il n'est pas difficile de le rencontrer : c'est un intermédiaire connu de tous. Il est assez difficile de le faire parler de prime abord, surtout si cela concerne les contrats qu'il négocie, mais l'évocation d'Aldour débloque d'un coup la discussion. Rupert a ainsi permis au vieux collectionneur d'engager un certain **Edwin**. Si ce nom n'est pas connu de tous, il s'agit pourtant de l'un des meilleurs monte-en-l'air de la cité. Le contrat était clair : Edwin devait s'introduire dans le manoir de la famille **Norval**, puis permettre à Aldour d'y pénétrer lui-même. Pourquoi ? Il n'en a aucune idée mais tout ce qu'il sait, c'est que depuis le soir de leur intrusion, l'un et l'autre semblent avoir disparu. Et cela n'arrange pas les affaires de Rupert.

Une soirée chez les Norval

Le manoir de la famille Norval se situe en plein centre de la Terrasse, sous l'immense dôme rocheux qui protège les maisons les plus riches de Sangrepierre. Cette bâtisse, entourée de jardins bien entretenus, est gardée par quatre gardes (profils **Garde** - GdM p.290 pour Pathfinder, ou **Thug** - en remplaçant la *mace* par une *longsword* - pour D&D5). **Archibald**, le patriarche, en a engagé huit de plus pour garder son patio, où nul n'est autorisé à entrer depuis l'intrusion d'Edwin et Aldour.

Le soir, un grand bal est organisé chez les Norval. Le renseignement est facile à obtenir : l'occasion pour les PJ de s'infiltrer en profitant de la foule pour couvrir leurs traces ou même en volant quelques invitations. La fête se déroule principalement dans la salle de réception (**zone 6**), mais des invités parcourent également les bibliothèques et l'entrée (**zones 2, 3** et **4**). Seuls les membres de la famille Norval s'aventurent dans la zone de passage (**zone 8**) et on ne trouve personne dans le bureau (**zone 9**) ni dans les chambres de l'étage, sauf très tard dans la nuit. Les jardins (**zone 1**) sont entourés d'un mur de trois mètres de haut et deux patrouilles de deux gardes y font le tour de la maison. Chaque tour leur prend dix minutes et, une fois que tous les invités sont arrivés, ils s'arrêtent souvent au centre, devant la maison, pour discuter un peu.

La maison est remplie de serviteurs. Une dizaine d'entre eux s'affairent dans toutes les zones de la fête et une dizaine de cuisiniers se tuent à la tâche en cuisine (**zone 5**). Le patio est lourdement gardé mais →

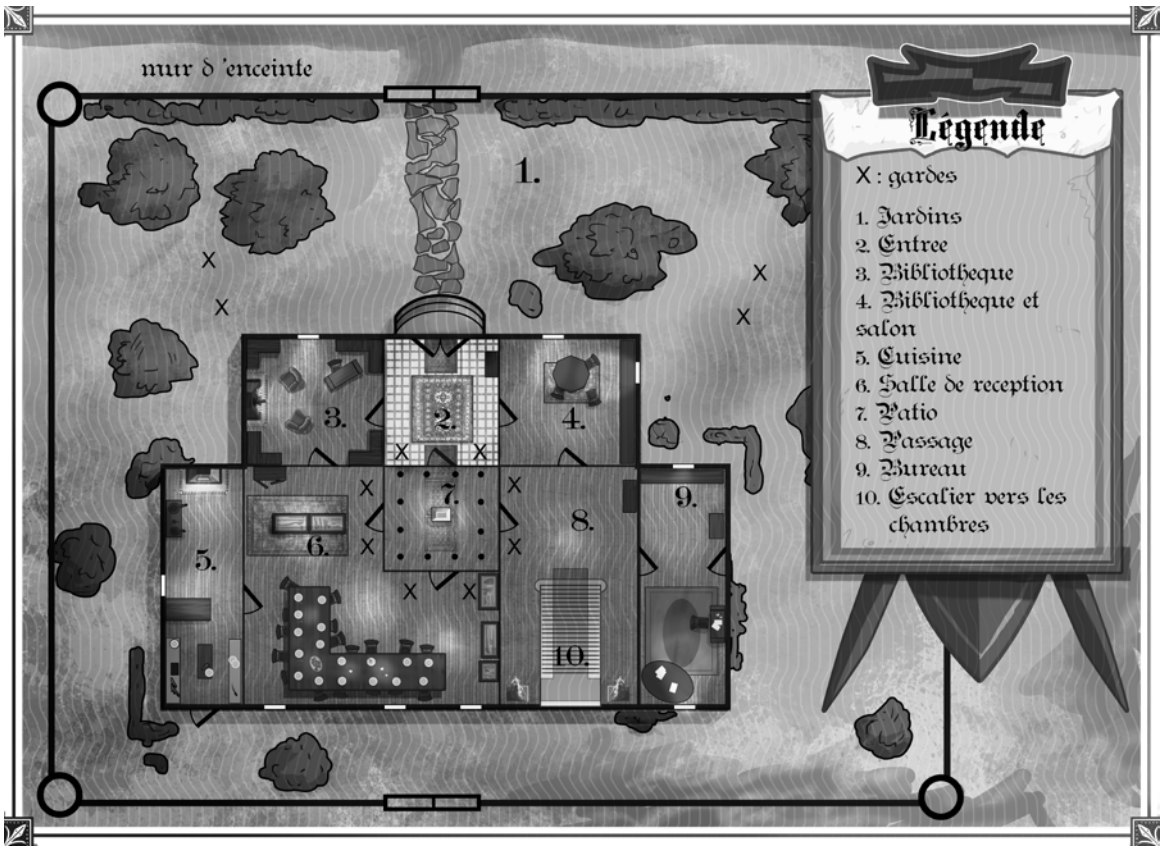
Suite...

Une fois qu'ils ont négocié leur passage, par la force ou par la ruse, ils atteignent le sanctuaire. Là, ils se retrouvent face à une horde d'humanoïdes aux dents acérées, à la peau blanchâtre et aux griffes acérées (cf. *les créatures du dessous* et *les Oubliés*, marges des pages 105). Mettez en scène un combat contre une horde qui semble toujours se renouveler, tuez les quatre mercenaires qui accompagnent Karst et offrez une porte de sortie aux PJ. Et lors du final, provoquez l'effondrement de la veine qui les avait mené jusqu'au temple, bloquant ainsi les créatures. Pour les plus vénaux, motivez-les en faisant disparaître Aldour avant qu'ils ne soient payés.

les vigiles ne sont pas inflexibles : récompensez les bonnes initiatives et la ruse des joueurs en leur laissant le champ libre. Si quelque chose se passe et attire leur attention, ils quitteront promptement leur poste pour aller voir de quoi il retourne.

Si les PJ fouinent ailleurs dans la maison que dans le patio, le bureau (**zone 9**) contient le **journal d'Archibald**. Il indique dans les dernières pages que ses gardes ont surpris une nuit deux hommes dans le patio : un jeune malandrin et un vieillard. Un combat s'est engagé et le malandrin a été blessé, mais les deux intrus ont disparu, absorbés par un portail magique qui s'est instantanément refermé. Dans le patio, sur le piédestal, ne restait que ce livre que le patriarche de la maison Norval n'a pas encore osé toucher. Il attend qu'un expert en matière d'arcanes magiques arrive de la capitale.

Au cœur du patio trône un piédestal aux allures antiques. Un énorme livre (la copie d'Aldour de *l'Avènement de Titus*) est posé dessus. Il y a du sang tout autour du piédestal sur le sol du patio, sur le piédestal ainsi que sur le livre lui-même. Un sort de détection de la magie permet de déterminer que le piédestal possède une puissante aura de magie divine, de même que le sang répandu dans la pièce. Le piédestal est recouvert de gravures antiques décrivant une scène de guerre entre des hommes



et d'étranges barbares monstrueux. Dès qu'un PJ touche une goutte de sang dans cette pièce (et il suffit pour cela de faire quelques pas vers le piédestal), un portail s'ouvre. C'est le sang lui-même qui aspire directement les PJ et les projette dans un tunnel noir et bourdonnant.

Dramatis Personae

Ernestine Brassevin. Être une femme dans un monde d'hommes, et plus encore un monde aussi violent que les bas fonds de Sangrepierre, n'est pas facile. Pourtant, Ernestine a réussi, à la force de sa volonté et de son intelligence, à se faire sa place. Sa taverne lui sert de façade mais sa véritable activité reste le recel. En une décennie, elle a fait de sa simple gargote sans prétention une véritable plaque tournante du Précipice. Mais elle n'est pas sans rival. **Lagramort Urgal**, un des maîtres de la pègre du quartier, aimerait fortement la voir tomber.

Fonction. Elle n'est là que pour mettre des bâtons dans les roues des PJ et leur compliquer un peu la tâche. Accordez-lui l'importance et le temps qui vous semble appropriés : elle peut être un léger obstacle si vous désirez que cette partie du scénario ne traîne pas trop en longueur. Mais, si vous voulez faire durer les choses, elle pourrait devenir une adversaire retorse. N'hésitez pas à mettre en scène Lagramort, son adversaire le plus farouche. L'ennemi de mon ennemi est mon ami, dit le proverbe…

Acte 2 : Lapisanguis

Les PJ s'écroulent sur un sol dur et froid mais étrangement humide. Ils ne savent pas du tout où ils sont, ni combien de temps s'est passé. Ils sont totalement perdus. Les voilà face à un piédestal d'un mètre de haut sur lequel est posé un trident fait d'or et d'argent. Ce dernier crépite un instant alors que le portail se referme. Puis tout est noir. Un jet de **Perception DD13** (Pathfinder) ou de **Wisdom (Perception) DD10** (D&D5) leur permet d'entendre des pas s'éloigner en courant. Ceux dont le jet dépasse la difficulté de 5 aperçoivent deux silhouettes portant des toges luxueuses, dont l'une range un couteau ensanglanté dans ses vêtements.

Ils s'aperçoivent tout à coup que le sol est en réalité recouvert de sang. Non loin de là, le corps d'une jeune femme (**Lavinia**) gît, immobile. Elle respire encore, mais faiblement. Du sang coule de ses poignets sectionnés et de sa bouche. À quelques mètres se trouvent ses mains et sa langue.

Tout à coup, une quinzaine d'hommes en armes déboulent, hurlant aux PJ de se rendre dans un langage archaïque. Le groupe est tenu en respect. Si des aventuriers ne se rendent pas, les gardes n'hésitent pas à user de la violence. Si un PJ devait tomber à 0 PV, considérez qu'on l'assomme. Un vieil homme en toge vient s'occuper de poser un garrot sur les membres sectionnés de la jeune femme et on la transporte tout en ordonnant aux aventuriers de se mettre en route.

Quelques minutes plus tard, escortés par les soldats, les PJ sortent d'un temple situé sous un dôme de pierre ouvert leur rappelant étrangement la cité de Sangrepierre. Avec un jet **d'Intelligence (history) DD 10** (D&D5) ou de **Connaissance (histoire) DD13** (Pathfinder), le plus érudit des personnages réalise que l'architecture qu'il contemple ressemble à celle des ruines de l'ancien empire, disparu il y a plusieurs centaines d'années sous la pression des invasions orques. On les conduit jusqu'à une maison fortifiée. Une fois passée une cour où s'agitent une dizaine de serviteurs et d'esclaves, on les enferme au sous-sol, dans une cellule. On saisit tout leur équi- →

Quelques rumeurs à Sangrepierre

Durant leur enquête, les PJ vont passer de taverne en auberge, de commerce en commerce, afin de retrouve Karst. Voici quelques rumeurs à révéler aux PJ au gré de leurs pérégrinations.

• Deux hommes ont été retrouvés morts, égorgés, la nuit dernière. Mais on dit qu'ils auraient été attaqués par une bête sauvage. Où ça ? Bah, ça doit ben être dans le Précipice, ça. (Vrai, même si cela a eu lieu dans le Passage)

• On a entendu des choses bizarres sur la maison de la famille Norval. C'est le vieil Archibald qui doit faire des expériences. C'est un sorcier vous savez. (Faux)

• Le prévôt de la cité est mêlé aux meurtres. C'était deux gars qui voulaient le faire chanter ! (Faux)

• La maison de la famille Norval, sur la Terrasse, a failli s'écrouler. On dit qu'une des pièces est gardée jour et nuit et que même les serviteurs n'ont plus droit d'y entrer. (Vrai)

L'Histoire cachée de Sangrepierre

L'ancien empire prospéra jusqu'à sa chute suite à l'invasion du terrible Roi-Liche. Mais nul ne se souvient de la véritable histoire de Sangrepierre. Ce sont des colons, dit-on, qui découvrirent le lieu qui allait devenir cité, il y a maintenant 543 ans. Pourtant, il y a presque 800 ans, une cité antique se dressait sur le petit plateau de Sangrepierre. Lapisanguis, cité marchande et frontalière, protégeait les terres de l'empire des incursions des barbares orcs venus du Nord. Mais lorsque le Roi-Liche les rassembla et lança son assaut, la cité faillit tomber. Les sept Grands Prêtres de Pluton, aidés des trois Archimages de la cité, élaborèrent alors un rituel pour protéger la cité jusqu'à ce que la paix revienne. Mais les forces magiques qu'ils invoquèrent leurs échappèrent et toute la cité fut littéralement arrachée du plan matériel pour être transportée dans un demi-plan créé au cœur de l'Astral. Quand les envahisseurs orcs arrivèrent, ils ne trouvèrent plus rien : seul restait un pilier du temple de Pluton, au cœur du plateau qui est aujourd'hui la Terrasse. Il restait aussi les mines, devenues les Mille Veines, abandonnées là, sans moyen pour les malheureux qui y étaient prisonniers d'en ressortir. Ces derniers, qui se nommèrent **les Oubliés** évoluèrent dans le noir et le froid, devenant aujourd'hui ceux que les habitants des Mille Veines appellent **les créatures du dessous**.

pement et quatre gardes sont affectés à leur surveillance. Les jeteurs de sort sont bâillonnés et attachés.

*NB : ne lésinez pas sur les moyens, l'important est que les PJ se retrouvent prisonniers. Ceci étant, un ou deux aventuriers peuvent s'échapper, mais il vous faudra alors improviser un peu. Si vous vous retrouvez dans cette situation, voici tout de même quelques pistes : le PNJ **Aaron** (voir ci-dessous) pourrait bien considérer les PJ évadés comme de possibles alliés et les contacter pour tenter d'organiser l'évasion de leurs amis, pendant que les autres PJ devront composer avec **Titus**, gouverneur de Lapisanguis.*

Ce qui s'est passé avant l'arrivée ðes PJ

Alors que le Roi-liche menaçait l'Empire il y a des centaines d'années et que les armées des orcs du Nord étaient à la porte, les Archimages et les Grand-Prêtres de la cité décidèrent d'opérer un rituel afin de protéger la cité de la guerre à venir. Malheureusement, ce dernier a eu des conséquences inattendues. Alors que les Archimages et les Grands Prêtres concentraient leur énergie sur le **Trident de Pluton**, un objet magique et sacré d'une immense puissance, ils furent chacun frappés par un éclair qui les tua sur le coup. Leur sang se répandit sur l'objet, raison pour laquelle le sang est devenu depuis la clé du portail vers la cité perdue. Et pendant ce temps, d'autres événements étaient en marche.

Ce que personne ne savait, sauf Aaron, un esclave affranchi désormais espion et en la cité depuis des mois, c'est que **Tamora**, demi-orquesse et matriarche incontestée de sa tribu, s'était infiltrée à la tombée de la nuit. Elle était accompagnée de ses trois fils : **Alarbe**, **Chiron** et **Demetrio**. Malheureusement pour elle, le rituel l'emprisonna dans la ville avec ses ennemis. Quand Aldour apparut et que **le temps se mit à passer de nouveau** (cf encadré ci-contre), la cité fut mise en état d'alerte. Aldour fut conduit à Titus, le maître de la cité, puis enfermé pour subir un interrogatoire. Il n'avait que peu de choses à révéler, mais ses propos sur Sangrepierre, la chute de l'empire et le temps passé depuis le rituel furent rapportés à Titus et à son neveu, **Lucius**, qui réalisèrent qu'ils étaient les derniers survivants d'un empire déchu.

Tamora fut capturée avec ses trois fils et elle aussi amenée devant Titus, qui l'accusa d'avoir perverti le rituel. Il sacrifia son fils Alarbe à Pluton pour tenter d'apaiser sa colère. Folle de rage, la demi-orquesse réussit à s'enfuir avec ses deux fils dans la nuit, grâce à l'aide d'Aaron. Elle emmena avec eux Aldour, en piteux état, comptant sur le vieil homme pour comprendre mieux ce qui venait de se passer.

Après avoir trouvé refuge dans **le Bazar**, Tamora décida de se venger. Aaron suggéra alors de s'attaquer à Lavinia, la fille de Titus. Chiron et Demetrio décidèrent de s'en charger. Ces derniers suivirent Lavinia et, alors que le temple était désert, s'attaquèrent à elle. Leur barbarie n'eut pas de limite : ils lui tranchèrent les mains et la langue pour qu'elle ne puisse ni parler, ni écrire, puis tentèrent de la violer. Mais un portail s'ouvrit brusquement, projetant les PJ dans le temple. Interrompus, les deux frères prirent la fuite sans demander leur reste et sans mener à terme leur affaire.

*Et **Edwin** ? Nul ne sait ce qu'il est advenu de lui. Mais n'hésitez pas à l'utiliser comme un joker, au cas où les PJ aient besoin d'un petit coup de main externe. Après tout, lui aussi désire rentrer chez lui.*

La cité de Lapisanguis

Le temps semble s'être arrêté dans la ville depuis que les Archimages et les Grands Prêtres l'ont transporté sur un demi-plan parallèle. Malgré les siècles, nul n'y a vieilli, et rien n'a changé. La cité de Lapisanguis a vécu une vie monotone. Coincée dans une boucle temporelle, ses habitants revécurent, encore et encore, le lendemain du rituel qui l'avait projeté dans son demi-plan. Mais les choses ont changé. Il y a quelques jours, depuis l'ouverture accidentelle d'un portail ayant vomi Aldour, un étranger au cœur même du temple de Pluton, en pleine cérémonie. Autant le dire : Aldour n'est pas passé inaperçu. C'est à ce moment précis que le temps s'est remis à avancer et que les choses ont commencé à aller mal.

La cité en elle-même possède une structure générale ressemblant beaucoup à celle de Sangrepierre. Le plateau se situant sous le dôme rocheux se nomme **le Promontoire**, et c'est là que se trouvent les demeures les plus riches, ainsi que l'immense temple de Pluton. Contre la falaise se trouvent les Enfers, un quartier pauvre contenant une grande partie des entrées aux mines. Ces dernières sont désormais des trous béants donnant sur un vide empli d'une brume argentée d'où personne n'est jamais revenu. Entre ces deux quartiers se trouve le Bazar, quartier populaire mais rempli de voyageurs de passage.

La cité flotte désormais au milieu du vide, au cœur d'une nuit éternelle sans étoile. Ses portes sont closes, ne donnant plus sur des routes, mais sur le vide et la brume, ainsi que le pourtour de ses murs. Le peuple de Lapisanguis est en vie, mais prisonnier. Et la nourriture ? Jusqu'à ce que le temps reprenne son cours, le problème ne se posait pas. Mais aujourd'hui, Lapisanguis ne vit plus que sur ses réserves… Voilà aussi pourquoi Lucius veut retrouver le plan matériel et reconquérir ce qui est aujourd'hui Sangrepierre.

Accusés à tort

Alors qu'ils croupissent dans leur cellule, les PJ reçoivent la visite de Lavinia. Elle est faible et pâle, et accompagnée d'un garde du corps bien armé. Elle est venue remercier ses sauveurs, consciente que ces derniers risquent d'être mis à mort. Elle laisse les aventuriers poser quelques questions mais, rapidement, elle saisit avec la bouche un fin morceau de charbon que lui tend son garde du corps et commence à écrire sur un papier tenu par l'homme en armes. Elle y écrit « *Aidez-moi à retrouver mes assaillants et je vous disculperai* ». Elle attend des PJ une réponse positive. Son regard exprime toute sa haine et sa détermination. Si les PJ demandent ce qu'il se passera s'ils refusent, c'est le garde qui, d'une voix caverneuse, leur annonce que le seigneur Titus, maître de Lapisanguis, les condamnera à mort pour la mutilation de sa fille. Les choix sont restreints pour les pauvres aventuriers… pour le moment.

Une fois l'entrevue passée, on les emmène devant le seigneur Titus. Ce dernier, assis sur un trône de bronze, les regarde avancer, l'air sévère. L'entrevue est rapidement expédiée. Il demande à sa fille si ces hommes sont ceux qui l'ont agressé et elle répond non de la tête. « *Alors ils t'ont sauvé la vie ?* » Elle acquiesce. Titus change d'attitude et se lève, un large sourire aux lèvres. Il les invite à manger avec lui, il a des choses à leur demander. Évidemment, si les PJ ont refusé l'offre de Lavinia, elle les accuse et il va falloir qu'ils trouvent une solution pour éviter d'être exécutés. À moins que Tamora et Aaron n'en profitent alors pour les faire libérer et se les mettre dans la poche, Cf. Acte 3.

Un repas pas si tranquille

Cette scène va permettre de mettre en place le nid de vipère de l'acte suivant. Titus et Lavinia prennent →

place autour d'une longue table couverte de nourriture dans une pièce attenante à la grande salle. Le seigneur invite ensuite les PJ à s'asseoir. Une fois servis, il leur expose sa demande : qu'ils retrouvent les agresseurs de sa fille, et ils seront largement récompensés. Retrouver les assaillants tient de l'obsession. S'il est courtois et répond toujours avec politesse lors de la discussion, il ne peut s'empêcher de toujours ramener la discussion vers sa demande. Il ne sait pas réellement ce qui a amené



Apparemment, L'avènement de Titus est un livre mortel !

à ce désastre, mais il soupçonne un complot contre lui, ourdi avec l'aide de Tamora. Il peut alors leur raconter sa propre vision de l'histoire. Il assume le sacrifice d'Alarbe et l'avoue sans honte.

En coulisses, quelque chose de terrible se trame. Aaron a déjà infiltré les cuisines et sert désormais le vin, caché sous des vêtements de serviteur. Titus n'y fait pas attention, mais un jet de **Perception (DD15)** réussi permet à un PJ de se rendre compte de son étrange manège. Tout à coup, Lucius entre dans la salle, accompagné de Tamora. Titus bondit de son fauteuil, mais Lucius le calme : selon lui, Tamora est venu en signe d'apaisement. Une discussion s'ensuit, servant de diversion à Aaron qui glisse alors un poison dans la nourriture de Lavinia et de Tamora. C'est le garde de Lavinia qui goûte sa nourriture à sa place. Il se met soudain à convulser et s'effondre au sol, ainsi que le goûteur de Tamora. Ils ont été empoisonnés. Cette dernière, ainsi que Lucius, se lèvent et accusent Titus d'avoir comploté contre eux, avant de quitter la salle.

Note : si les PJ interviennent et découvrent le poison, Lucius met en scène le même esclandre mais les remercie. Tamora s'en servira plus tard comme prétexte pour les recontacter. S'ils découvrent Aaron, ce dernier s'enfuit. Si certains PJ s'étaient enfui au début de l'acte et avaient été contacté par Aaron, ce dernier les aura emmenés avec lui, sans leur parler du poison. Mais il n'hésitera pas à les faire accuser s'il en a besoin.

Dramatis Personae

Titus. Ancien général de l'Empire, il fut récompensé en obtenant les rennes de Lapisanguis. Son règne incontesté et autoritaire fait de lui un souverain respecté mais craint. Cet homme d'une soixantaine d'année, les cheveux blancs et le front haut, au visage sec et sévère, les yeux noirs de jais, impose le respect. Il a encore la carrure d'un combattant malgré son âge et il ne compte pas lâcher sa position. Il soupçonne Lucius d'avoir l'ambition de le remplacer mais il est trop obsédé par sa vengeance pour voir ce que son neveu trame devant ses yeux.

Fonction. Il peut devenir le premier et le meilleur allié des PJ. Tant que ces derniers l'aideront et aideront sa fille, il les soutiendra. Mais s'ils devaient le trahir, ou s'il devait être amené à croire qu'ils l'ont fait, il deviendrait un ennemi sans pitié.

Tamora. Cette demi-orquesse va trouver quelques alliés en ville, dont les ennemis de Titus. Elle a compris la situation, mais voit là une opportunité de créer son propre royaume. Ambitieuse, elle s'allie avec Lucius qu'elle pense manipuler à merveille, tout comme elle tient Aaron sous sa coupe. Malgré ses origines, c'est une femme svelte et fine. Seules ses oreilles pointues, sous sa chevelure noire tressée, ainsi que sa peau légèrement grise trahissent son métissage.

Fonction. C'est la Némésis de ce scénario. Cependant, si elle est sans pitié, son histoire est touchante et elle tentera de séduire les PJ pour qu'ils prennent son parti.

Lavinia. Cette jeune femme ordinaire et discrète a vu sa vie changer du jour au lendemain. Aujourd'hui, le but de Lavinia est clair : elle veut sa vengeance. Elle est redevable aux PJ, leur arrivée inopinée lui ayant sauvé la vie. Mais elle ne reculera devant rien pour faire payer ceux qui l'ont mutilée.

Fonction. Lavinia est une alliée, mais aussi celle qui pourrait mettre les PJ dans le pétrin. Elle est impulsive et n'hésitera pas à foncer tête baissée. Les PJ devront faire →

attention à elle : si elle venait à mourir, son père ne les pardonnerait certainement pas.

Aaron. Il n'espère qu'une chose, être l'amant de Tamora, et cette dernière sait en jouer. Cet ancien esclave à la peau sombre est aussi un redoutable combattant. Il a officié dans les arènes de combat avant de gagner sa liberté grâce à Tamora. Aujourd'hui, il est aveuglément fidèle à sa maîtresse.

Fonction. C'est le chien dans le jeu de quilles. Comploteur, assassin, il va tout faire pour aider Tamora, quitte à sacrifier les PJ. Mais s'ils se retournent contre Titus au bénéfice de sa maîtresse, il sera leur plus fervent allié.

Chiron et **Demetrio.** Les fils de **Tamora** sont hors de contrôle. Violents, exaltés, portés par l'idée de venger leur frère assassiné, ils ne désirent qu'une chose : faire le plus de dégâts possibles autour d'eux. Mais ils sont très protecteurs de leur mère et se sacrifieraient pour elle s'ils le devaient.

Fonction. Ces deux jeunes chiens fous sont destinés à mettre le bazar quand le MJ a besoin de casser l'équilibre d'une situation. Ils pensent avoir tous les droits, être plus doués et puissants que les autres… Ils n'hésiteront pas à donner une leçon musclée aux PJ.

Lucius. Ce jeune homme d'une vingtaine d'années, aux cheveux blonds et au visage angélique, est un comploteur retors. Il désire plus que tout prendre la place de son oncle, Titus, et voit dans les événements de ces derniers jours une opportunité en or. C'est un fin manipulateur et un redoutable diplomate.

Fonction. Lucius est peut-être le plus discret de tous. Il est là pour permettre au MJ de malmener ou soutenir les PJ en fonction de leurs choix. Il pourra être l'allié fiable s'ils devaient prendre parti contre Titus, ou l'ennemi implacable s'ils restaient aux côtés de ce dernier.

Quelques PNJ pour Pathfinder

Aldour d'Hurlain. Utilisez le profil du *Magicien amateur* (GdM p.278) en lui appliquant les modifications suivantes : CON 9, CHA 14, PV 13 (5d6-5), Profession (herboriste) devient Profession (marchand), et retirer tous les sorts.

Agralain. Profil technique de l'*Acolyte* (GdM p.302) en remplaçant Connaissance (Religion) par Connaissance (Histoire) et Premiers secours par Perception.

Karst Vaughn. Profil technique de l'*Officier* (GdM p.291).

Ernestine Brassevin. Profil du *Marchand itinérant* (GdM p.285), avec la compétence Intimidation à +10 et Profession (receleur) à la place de Profession (marchand)

Titus. Profil technique du *Capitaine de la garde* (GdM p.291)

Tamora. Profil technique de la *Princesse* (GdM p.296), avec les modifications suivantes : FOR 14, CON 13 (PV 48), Langues : commun et orque.

Lavinia. Profil technique de l'*Héritier Noble* (GdM p.292)

Aaron. Profil technique du *Revendeur* (GdM p.299)

Chiron et Demetrio. Profil technique de l'*Officier* (GdM p.291) pour Chiron et du *Geôlier* (GdM p.274)

Lucius. Profil technique du *Noble* (GdM p.293)

Suite marge page suivante...
Suite...

Acte 3 : Un panier de crabes

L'acte 3 est un acte relativement libre. Malheureusement, la folie de Titus ne permettra pas aux aventuriers de prendre leur temps et ils devront composer avec leur environnement et des événements de plus en plus extrêmes.

Les enjeux des personnages

Les PJ ont été projetés dans un monde qu'ils ne connaissent pas et il est assez évident qu'ils ne désirent qu'une chose : en sortir. Il va leur falloir trouver un moyen. La plupart des PNJ pensent qu'Aldour en sait beaucoup et qu'il sait comment voyager vers et hors de la cité. C'est Lucius et Tamora qui le détiennent pour le moment et ils n'hésiteront pas à l'utiliser pour attirer les PJ à leurs côté (et à le menacer si besoin est). Titus est moins préoccupé par ce dernier, mais si l'on devait le convaincre que reprendre Aldour est essentiel et que les connaissances de ce dernier ont une immense valeur, il n'hésiterait pas et aiderait les PJ en leur fournissant quelques hommes.

Titus, Lucius et Tamora ont tous les trois leurs propres agendas. Pour Titus et Tamora, il ne s'agit que de se venger, mais Lucius voit bien plus loin. Seul Lucius possède la capacité à découvrir comment sortir de la cité, mais cela aura un prix.

L'obsession de Titus

Titus est obsédé par la vengeance. Il compte tout mettre en œuvre pour retrouver les coupables. Toute personne se retournant contre lui sera châtiée sans pitié. C'est un homme de pouvoir qui mettra ses ennemis hors-la-loi s'il le faut et enverra force

gardes à leur poursuite. Si les PJ le défient ouvertement, ce sera l'occasion de mettre en scène une chasse à l'homme. Les PJ seront des fugitifs, ils devront faire attention à tous leurs mouvements en ville, éviter les patrouilles. Mais, *a contrario*, s'ils prennent son parti, il les sortira de tous les ennuis.

Le modus operandi de Tamora

Tamora a compris l'importance des PJ dans l'affaire, et combien ils pourraient changer la donne en sa faveur. Elle désire donc tout d'abord les séduire. C'est elle et Lucius qui détiennent Aldour. Elle cherche aussi à séduire Lucius (ce qui déplaît fortement à Aaron) et veut faire de lui son futur époux. Mais sa vengeance contre Titus compte plus que tout et elle veut le tuer de ses propres mains. N'étant pas en terrain conquis, elle séduira quiconque pourrait lui être utile (ce qui attirera l'ire d'Aaron sur l'infortuné), mais n'hésitera pas à faire exécuter quiconque se dressera en travers de sa route.

Les projets de Lucius

Lucius compte bien utiliser tous les moyens à sa disposition pour asseoir son autorité. Ce grand manipulateur désire donner à Tamora et Titus les moyens de s'entretuer. Du début à la fin, il jouera un double jeu et pourra même sembler être le meilleur allié des PJ. S'ils prennent le parti de Titus, il leur permettra de retrouve Aldour et leur donnera des indices sur ce qui est arrivé à Lavinia afin qu'ils remontent la piste de Chiron et Démétrio. Son objectif est de provoquer la mort de Titus, qu'elle soit légitime ou non, sans avoir à se salir les mains. Mais son but n'est pas simplement de prendre le pouvoir dans Lapisanguis. Il ne s'agit que d'une étape pour prendre le contrôle de la légion stationnée dans la ville puis revenir dans le plan matériel afin de reconquérir Sangrepierre d'abord, puis le reste de l'Empire ensuite. Pour cela, il soupçonne l'importance d'Aldour et il compte sur son conseiller, l'alchimiste et érudit **Sagatio**, qui possède quelques rudiments dans les mystères des arcanes, pour comprendre le mécanisme du portail. Il fera tout pour conserver Aldour à ses côtés, en se faisant passer pour un généreux protecteur.

Chronologie des événements

Cette chronologie ne correspond pas à une temporalité précise. Il s'agit d'étapes que vous pouvez mettre en branle au moment qui vous semblera approprié. **Elle ne prend pas en compte les actions des PJ** et part du principe qu'ils aideront Titus. Elle ne correspond qu'à ce qu'il se passera si les aventuriers ne font que suivre le chemin tracé ou ne prennent aucune initiative. Elle contient, cependant, des pistes sur lesquelles lancer les PJ. Elle pourrait donc être chamboulée, selon le parti qu'ils aideront et les actions qu'ils entreprendront. N'hésitez pas à sauter des étapes, à en ignorer, à accélérer les choses en fonction de ce que les personnages feront. Seule l'étape 8 devrait avoir lieu quoi qu'il arrive.

Étape 1. Tamora contacte les PJ pour leur donner rendez-vous chez Lucius, dans une grande villa au cœur du Promontoire, où un dîner est organisé. En effet, c'est désormais ce dernier qui accueille Tamora et ses fils, ainsi qu'Aldour. Elle tente de les convertir à sa cause et leur permet de voir Aldour, mal en point.

Étape 2. Lucius rend visite à Titus et s'entretient avec lui. Il lui explique qu'il trompe Tamora et se sert d'elle afin de déterminer quelle est sa responsabilité dans l'affaire. Aaron, déguisé en esclave, assiste à la →

Les créatures du dessous/ les Oubliés. Prenez le profil de la *Goule* (Bestiaire p.173). Ces créatures ne sont cependant pas des goules, mais des humains issus de l'ancien empire. Ils n'ont pas été transportés sur le demi-plan avec les autres et ils ont évolué. Ils ne sont désormais plus qu'une bande de cannibales sans humanité. Retirez au profil de la goule son type « mort-vivant » et ajoutez-lui une peur de la lumière. Face à tout sortilège émulant la lumière du jour, elles sont affectées d'un malus de -3 pour toucher.

discussion et rapporte tout à Tamora. Mais il est aperçu par Lavinia qui commence à trouver cet esclave bien curieux. Cette dernière demande aux PJ de le suivre. Si les PJ sont alliés à Tamora, alors Aaron leur demande de se charger de cet espionnage : ils ont la confiance de Titus. Il leur faudra donc éviter d'être repérés par Lavinia.

Étape 3. Tamora, toujours accueillie chez Lucius, rumine quelques jours sa revanche face à Lucius. Elle fournit de l'argent (volé) à Aaron pour qu'il se rende dans les quartiers pauvres des Enfers et organise un attentat contre Lucius. Aaron engage donc des malandrins et organise un faux rendez-vous entre Lucius et Titus dans le Bazar. Lavinia fait suivre Aaron par les PJ et, à la dernière minute, l'attentat est déjoué (à moins que ces derniers n'en décident autrement). S'il n'est pas déjoué, Lucius est blessé et laissé pour mort. Mais il s'en sort vivant et, grâce à Sagatio, il se remet rapidement.

Étape 4. Lucius envoie des hommes recruter dans les bas fonds des Enfers et organise un attentat contre Lavinia. Mais c'est lui-même qui le déjoue et sauve la vie de cette dernière. Dans le même temps, il envoie Sagatio étudier le trident sacré au temple. Il cherche la clé du rituel qui permettrait de rouvrir le portail. Il se rend aussi régulièrement dans les demeures des anciens Archimages, sur le Promontoire, effectuant des recherches dans leurs bibliothèques magiques. Il est toujours accompagné de deux gardes. Les PJ peuvent ici être engagés par Lucius pour défaire avec lui l'attentat ou, s'ils travaillent en collaboration avec Lavinia, subir une attaque trop forte pour eux et être sauvés par un Lucius providentiel. Les plus érudits et les plus mages seront contactés par Sagatio pour l'aider dans sa tâche et pourront parcourir les bibliothèques des Archimages. C'est l'occasion d'offrir un petit sort bonus à un Magicien/Wizard. Pour leurs découvertes, cf. marge *le secret des Archimages* (ci-contre).

Étape 5. Lucius révèle aux PJ (ou à Titus si ces derniers ont pris fait et cause pour Tamora) qu'il aurait entendu Tamora parler à ses fils de l'agression de Lavinia. Il n'affirme rien mais pense qu'ils pourraient être impliqués, ainsi que leur serviteur, Aaron. S'il le révèle aux PJ, alors il compte sur eux pour qu'ils fassent ce qui est en leur pouvoir pour aider Titus à obtenir justice. Il compte ainsi les occuper un peu pendant que ses plans se déroulent. Si les PJ sont du côté de Tamora, Aaron, qui se méfie, leur demande de surveiller Lucius et ils auront peut-être l'occasion de surprendre l'entrevue de Lucius et de Titus en la demeure de ce dernier.

Étape 6. Titus tend un piège à Aaron et le capture. Si les PJ travaillent pour lui, il leur demande de s'en charger. Sous la torture, il force Aaron à l'aider à piéger les fils de Tamora : il utilise alors Lavinia comme appât et les capture à leur tour, avant de les tuer et de les découper en morceaux. De même, les PJ sont engagés pour tendre ce piège. Si les PJ ont pris fait et cause pour Tamora, alors ils seront chargés d'escorter ses fils, mais se retrouveront dans un traquenard au dessus de leurs forces (une rencontre **CR7** - PRPG ou **Challenge 6** - D&D5).

Étape 7. Titus invite Tamora et Lucius pour un ultime souper, auquel il convie aussi les PJ. Il sert un gâteau cuit à partir des cadavres de Chiron et Démétrio et le révèle après que Tamora l'ait mangé. Il tue Tamora et Lucius abat Titus, prenant la tête de sa maison. Lavinia réussit à s'enfuir. À moins que les PJ n'aient pris le parti de Tamora, elle les aide à fuir la maison.

Le secret des Archimages

SI les PJ effectuent des recherches avec Sagatio, ils découvriront quelques unes des extrapolations des Archimages concernant le rituel qu'ils étaient en train d'effectuer. L'une d'elle, la plus intéressante, évoque l'idée que l'énergie magique concentrée dans le Trident, alliée à la puissance magique combinée de jeteurs de sorts divins et profanes, pourraient ouvrir une brèche dans l'espace-temps et faire acte de création en transportant la cité dans un demi-plan que leur magie aurait généré. L'hypothèse fut, à l'époque, rejetée. Cependant, **Arbelae**, l'Archimage qui l'avait mise en avant, avançait aussi que si cela devait arriver, alors le Trident du temple serait le point de focale de ce demi-plan, ainsi que son portail permettant de revenir sur le plan matériel. Si les PJ devaient découvrir cela avec Sagatio, Lucius tentera de les éliminer à la première occasion lors d'un regrettable accident.

Étape 8. Lucius prend le pouvoir et la tête de la cité. Il rassemble la légion dans le temple et y emmène Aldour afin de rouvrir le portail.

Mener l'acte 3

Durant cet acte, les PJ vont devoir naviguer de protagoniste en protagoniste afin de réussir à démêler le vrai du faux et, surtout, de survivre. Multipliez les opportunités, proposez-leur des pistes, des coups de mains impromptus, des révélations de morceaux de vérité. Séduisez-les avec les propositions de Tamora, montrez en Lucius un allié, faites-les douter de Titus sans oublier d'en faire une menace concrète pour leur sécurité. Cet acte se concentre sur la lutte entre Titus et Tamora, et c'est sur ce point qu'il faut insister. Les PJ peuvent influencer cette lutte, voire la changer (et empêcher le massacre final). N'hésitez pas à récompenser les initiatives des joueurs et à permettre à la situation d'évoluer, peut-être même de les amener à s'allier. Le point important reste **la victoire inéluctable et surprise** de Lucius. C'est un homme puissant, intelligent, retors, et qui a pour lui la confiance de la cité. Sans pour autant faire appel à un *deus ex machina* (normalement ses statistiques devraient suffire), n'hésitez pas à pousser le vice pour asseoir sa domination finale. Lucius s'arrangera pour écraser Titus et Tamora. S'il n'a pas de preuve directe et accablante, il fera appel au bon sens du peuple. Peut-on donc laisser un homme devenu fou de rage diriger une cité ? Peut-on laisser une femme ayant assassiné notre bon dirigeant impuni ? Il ne peut y avoir qu'un gagnant et si les PJ se sentent finalement impuissants, tant mieux. La prise de pouvoir de Lucius doit être un véritable retournement de situation et les prendre au dépourvu.

Retour vers le futur

Les troupes se rassemblent dans le temple de Pluton. Selon les personnes qui auront survécu, ce sera Lavinia (pour les remercier) ou Aaron (pour se venger de Lucius), voire peut-être Edwin, qui préviendra les PJ du mouvement, ainsi que du fait qu'Aldour y a été emmené par des gardes. Leur allié fournit une carriole à l'arrière de laquelle ils pourront se cacher pour s'y rendre plus vite : le temps presse, on parle déjà d'un possible sacrifice.

La scène a lieu dans l'enceinte principale du temple. Lucius et son acolyte, Sagatio comptent sacrifier Aldour pour ouvrir le portail. Quand les PJ arrivent, il est déjà presque trop tard : Aldour a eu les veines sectionnées et son sang commence à couler sur le Trident. Derrière lui, le portail commence à s'ouvrir, formant un disque de sang dans l'air.

Le PNJ qui les conduit lance les chevaux à pleine vitesse ! Le temple est immense et son entrée aussi, la carriole passe donc facilement… et ils peuvent certainement attraper Aldour au passage (jet de **Réflexe dd18** - Pathfinder, ou de **Dexterity dd15** - D&D5) avant de s'engouffrer dans le portail qui grossit de plus en plus. C'est leur voie de sortie. Les soldats n'ont pas le temps de réagir. Quelques uns jettent une ou deux lances dont l'une vient embrocher le PNJ qui guide la carriole. Trop tard : Aldour ou pas Aldour, la carriole passe le portail.

Conclusion : Fuir à tous prix

La carriole contenant les PJ (et, espérons-le, Aldour) passe par le portail et percute le pilier central, déjà à moitié détruit et fragile, du temple de Pluton sous la cité de →

Quelques PNJ pour D&D5

Aldour d'Hurlain. Strength -1, Constitution-1, Dexterity +0, Intelligence +5 (Arcana et Religion +8, History et Investigation +11), Wisdom+2 (Perception et Medecine +5), Charisma +3 ; HP 10 (3d8-3) ; AC 10, Attack : club +0 (1d6-1 bludgeoning damages). Passive perception : 12. Spécial : Expertise (comme la capacité de Rogue) pour History et Investigation.

Agralain. Utilisez le profil technique du *Mage* (MM p.347) en retirant les sorts et en ajoutant Wisdom (Perception) +4 et Wisdom (Insight) +4

Karst Vaughn. Utilisez le profil technique du *Bandit captain* (MM p.344)**.**

Ernestine Brassevin. Profil du *Bandit Captain* (MM p.344), avec les changements suivants : Charisma +4 (Deception, Persuasion+6), Wisdom +3 (Perception +5), Passive Perception 15, Forgery Kit +5

Titus. Strength +4 (Atheltics +7), Constitution +3, Dexterity +0, Intelligence +1, Wisdom +2 (Perception +5), Charisma +1 (Intimidation & Persuasion +4) ; HP 93 (11d10+33) ; AC 19, deux Attaques : longsword +4, Hit : 4 (1d8+4). Passive perception : 15. Spécial : Action surge. Volonté de fer : la première fois qu'il arrive à 0 PV, il regagne immédiatement 20 PV. Saving throws : Strenght +7, Constitution +6.

Tamora. Profil du *Knight* (MM p.347) en lui rajoutant Charisma (Deception, Persuasion & Intimidation +7) ainsi que Dexterity +3 (Stealth +6) et Armor Class 15 (Chain shirt).

Suite marge page suivante...

Sangrepierre, dans les Mille Veines. Le côté de la carriole est bien abîmé mais les roues tiennent encore, pour le moment. Le pilier s'effondre et le portail se referme alors immédiatement. Mais déjà, les PJ aperçoivent des formes qui envahissent la pièce. Ils entendent aussi les centaines de cris stridents des **Créatures du dessous**. Attirées par l'ouverture du portail, elles ne comptent pas laisser ces nouvelles proies s'enfuir.

Règle spéciale : trouver son chemin

Ce système est fait pour gérer la poursuite de manière ludique sans s'encombrer d'un plan. Chaque round, un joueur lance **1d6**. Au résultat du dé, on applique **un bonus égal au nombre de scènes passés** à parcourir les galeries. Il suffit enfin de lire la ligne correspondante sur le tableau ci-dessous et de jouer la scène. Chaque scène ne dure que quelques rounds avant qu'un nouveau tirage ne soit fait.

d6 Scène

1 Un long tunnel. 2d4 créatures sautent sur la carriole.

2 Le terrain remonte d'un coup. Les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde de **Réflexe DD13** (ou de **Dexterity DD10** - D&D5) ou perdre leur tour à s'accrocher pour ne pas tomber.

3 Les PJ passent sous un puits de lumière. Les créatures ne peuvent agir un round durant.

4 3d4 créatures sautent d'un trou dans une galerie au-dessus et se réceptionnent sur la carriole.

5 Un passage défoncé : tous les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde de **Vigueur DD13** (ou de **Strength DD10** - D&D5) pour s'accrocher ou être projetés sur les côtés de la carriole (et ne pouvoir faire aucune autre action que de remonter).

6 Une salle occupée par des miséreux autour d'un feu. Le cheval s'emballe face aux flammes. Jet de **Dressage DD13** (Pathfinder) ou **Wisdom (Animal Handling) DD10** (D&D5) pour le contrôler. En cas d'échec, les personnages sont boulottés dans la carriole (1d6 dégâts et ils sont considérés à terre).

7 Des créatures commencent à tenter de s'en prendre aux chevaux. Il faut les éjecter avant qu'elles ne les tuent.

8 Une créature est projetée dans les roues de la carriole et se prend entre les rayons. Une roue explose. Désormais, à chaque tour, un PJ doit faire un jet de **Dressage DD13** (Pathfinder) ou **Wisdom (Animal Handling) DD10** (D&D5) pour la contrôler et calmer le cheval. En cas d'échec, chaque PJ prend 1d4 points de dégâts à cause des débris volant quand la carriole heurte les parois.

9 Un virage soudain. 1d4 créatures surgissent dans l'angle mort du virage et prennent les PJ par surprise (un round de surprise).

10+ Les PJ débouchent à la lumière du jour sur une petite plateforme. Les créatures s'arrêtent net et hurlent alors que la carriole vient percuter l'un des étais qui tient la galerie qu'ils ont emprunté. Cette dernière s'effondre.

Règle spéciale : Sbires

Les aventuriers sont poursuivis par une horde de créatures rapides et vicieuses. Il faut du grand spectacle. C'est pour cela que vous pouvez décider d'utiliser cette petite règle issue du principe des sbires de *Donjons&Dragons 4*.

L'idée est simple : les créatures sont considérées comme n'ayant qu'un point de vie ; ce sont des sbires. Ce dernier ne peut être perdu que si la créature est directement touchée

Suite...

Lavinia. Profil du *Noble* (MM p.348) en lui retirant ses armes et armures et en rajoutant Dexterity +3 (Stealth +5)
Aaron. Profil du *Spy* (MM p.349)
Chiron et Demetrio. Profil du *Bandit Captain* (MM p.344)
Lucius. Profil du *Gladiator* (MM p.346), en lui rajoutant Charisma (Deception & Persuasion +10) et Intelligence (History) +3, ainsi que sa lance par une *longsword*.
Les créatures du dessous/les Oubliés. Prenez le profil de la *Ghoul* (MM p.148). Retirez au profil de la goule son type « mort-vivant » et ajoutez-lui une peur de la lumière. Après tout sortilège émulant la lumière du jour, elles sont affectées d'un malus Désavantage pour toucher.



Ceux du dessous, un peuple très sympathique...

ou échoue à un jet de sauvegarde. Quand elle perd son point de vie, elle est éliminée de la course.

Il s'agit d'une course-poursuite, les créatures grimpent à la carriole, tentent de blesser les personnages. Un sbire éliminé s'est simplement fait éjecter du véhicule. Si vous avez besoin d'un combat plus tendu contre une ou deux de ces choses, appliquez les règles normales. Ne vous servez de ce petit principe que pour permettre aux joueurs d'avoir l'impression que leurs personnages sont submergés sous la masse sans pour autant devoir gérer des dizaines de combats sur des rounds et des rounds.

Au point du jour

La galerie s'effondre et les chevaux s'emballent. Un jet de sauvegarde de **Réflexe DD13** (Pathfinder) ou de **Dexterity DD10** (D&D5) permet de sauter à temps de la carriole, avant qu'elle ne tombe dans le précipice. En cas d'échec, décrivez le personnage se rattrapant *in extremis* au bord de la falaise après avoir ramassé sur la tête quelques pierres (1d6 points de dommage temporaires). Le calme revient enfin et les PJ peuvent s'atteler à remonter vers le Précipice. Avec un peu de chance, ils sont peut être accompagné d'Aldour, qui fera un parfait commanditaire pour de futures aventures. Et puis, tout est-il fini avec Lapisanguis ? Car quelque part, au cœur d'un temple de Pluton désormais scellé, existe encore une petite déchirure dans la fabrique de la réalité… une déchirure qui semble pulser et grandir.

Julien Dutel
***Illustrations** David Chapoulet*
***Plan** Dorian Collet*

UN SCÉNARIO POUR NEPHILIM 4 CASUS BELLI

La Jubilation de la Vierge

Ce scénario sent bon le « Nephilim du terroir » et prend pour cadre la citadelle de Rocamadour, dans le Lot. Attendez-vous à ce que le mythe de la Vierge Noire subisse un sérieux lifting !

En quelques mots...

Depuis un millénaire, Rocamadour abrite la statue d'une Vierge noire miraculeuse. Cette statue est en réalité un artefact Nephilim permettant la survie et le réveil occasionnel d'une Narcose. A l'approche du jubilé qui célèbre le millénaire du culte, la vierge noire fait à nouveau parler d'elle en provoquant un miracle dont une vidéo génère un buzz impressionnant sur internet. Ainsi démarre une enquête qui conduira vos Nephilim à démêler l'histoire de deux immortels, à croiser la route de Templiers et d'un agent du Vatican au beau milieu des pèlerins.

Fiche technique

TYPE • Ouvert
PJ • 5 PJ de tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Commençons par un exposé nécessaire de l'Histoire Invisible pour planter le décor. Tous les renvois aux pages font référence au livre des règles de la quatrième édition.

Histoire Invisible

Durant le néolithique, deux Nephilim, la Nymphe Raënne (Faërim, prononcer Reine) et l'Ange Amadour (Éolim) s'incarnent dans la future région du Lot et se lient d'amitié. En déchiffrant les peintures pariétales peintes par leurs frères survivants, ils retrouvent l'usage de la magie. Prenant la tête des tribus environnantes, ces Nephilim pacifient la région pour un temps durable.

Lors de la **guerre des Gaules**, Amadour, incarné dans un fier guerrier, tente de contrer les légions romaines et, après bien des luttes, est remis en stase. Raënne, incarnée dans un druide, échappe aux Romains dans les profondeurs de la forêt.

Vers l'An 20, Amadour se réveille dans le lointain orient romain. Prenant possession du corps d'un collecteur d'impôts de Jéricho (un publicain) nommé Zachée, il suit les enseignements de Jésus. Impressionné par le prophète, autour duquel gravitent de nombreux immortels, Amadour devient ainsi l'un des premiers pratiquants de la Kabbale et rejoint **l'Arcane Majeur de la Tempérance**.

À la mort du Christ, Amadour suit Marie-Madeleine, Joseph d'Arimathie et Sarah pour porter le Graal en Gaule. Revenu à son point de départ, il se retire en ermite pour étudier la Kabbale.

Au IX^{ème} siècle, l'héritage de Charlemagne éclate en trois royaumes rivaux sous l'impulsion de ses petits enfants. **Charles le Chauve** est roi de la Francie Occidentale et **Raënne** se réincarne dans une rebouteuse. Le Faërim entreprend alors d'établir son domaine élémentaire. Sa réputation attire rapidement l'attention de Templiers locaux. Ces chevaliers possèdent une épée d'orichalque forgée à partir d'un éclat de **Durandal**, l'une des treize lames originelles. Elle est donc capable de disperser un Nephilim.

Au lieu-dit du **Roc Majeur**, les Templiers affrontent Raënne dans un terrible duel magique. Alors que le Faërim déploie un sortilège de grande puissance, le porteur de l'épée déjoue sa garde et plante sa lame dans son Pentacle. Une explosion magique de forte ampleur se produit, les chevaliers sont tués sur le coup. L'épée, vibrant sous la décharge magique, se fiche dans un rocher. Ainsi naît la légende de la Durandal de Rocamadour. Meurtrie par l'orichalque, Raënne flotte dans les champs magiques et s'ancre sur le roc majeur, se transformant en Narcose.

Amadour, qui œuvre alors sous l'identité d'un pèlerin, entend parler de la légende de Durandal et reconnaît le Roc



Quel est la véritable histoire de la Vierge de Rocamadour ?

Majeur comme le lieu de sa rencontre avec la Nymphe. Pressentant une nouvelle funeste, il se rend sur place et découvre impuissant ce qu'il est advenu de son amie. Par chance, Amadour a grandement progressé dans sa connaissance des Sciences Occultes. Puisant dans les enseignements de la Tempérance, l'Eolim sculpte dans un bois noir et enchanté une statue de la Vierge, qu'il cache dans une grotte et attend. Peu à peu, la statue attire l'esprit ensommeillé de la Nymphe : à la faveur de fortes conjonctions, Raënne parvient à s'exprimer par son intermédiaire.

Mais, pour arracher la Nymphe à la Narcose, Amadour doit main- →

tenir une concentration permanente et ne se méfie pas assez du danger. Retrouvant ses habitudes de Nephilim, il étire sa perception du temps, plonge dans un sommeil cataleptique et oublie la plus fragile constitution de son hôte. Son simulacre dépérit mais le Ka d'Amadour continue de le maintenir en vie. Pour protéger son ami, la Narcose génère une crypte naturelle et préserve le simulacre.

Au XIème siècle, des paysans établis autour du Roc découvrent la statue. Pris d'une vision de la nymphe, ces profanes rapportent, émerveillés, la statue au château. Rapidement, un culte s'organise et connaît un véritable succès. Les abbés de Tulle s'installent dans la ville et entreprennent l'édification d'un sanctuaire marial. Scandées par un chemin de croix de 216 marches, les processions peuvent démarrer. Même Henri II d'Angleterre vient saluer la Vierge. L'affaire s'amplifie lorsque l'on découvre, sous les fondations de la chapelle miraculeuse, **le corps intact d'Amadour en 1166**. Le Nephilim est exposé comme relique aux yeux de tous, tandis que la statue multiplie les guérisons. Cependant, ces miracles grèvent le Ka de la Narcose. A force de ferveur, ses ressources s'épuisent et les prodiges s'espacent. Seules des conjonctions favorables les rendent possible. Qu'importe, l'église a déjà mis la main sur l'artefact et ses pouvoirs, et le calendrier chrétien est si bien organisé qu'une justification théologique ou une parabole liée à un saint suffisent à s'attribuer la paternité des miracles. Chacune des faveurs divines se voit consigner dans un Livre des miracles.

Au XIIIème siècle, Rocamadour, transformé en place forte, devient un avant-poste de la croisade albigeoise. Les Templiers sont les maîtres de lieux. Ainsi, **Simon de Montfort** réalise **l'ascension des 216 marches** sur les genoux pour obtenir l'aide de la Vierge. Après la victoire, **Saint Louis** visite le sanctuaire.

Mais la roue tourne. Un siècle plus tard, tandis que les Templiers enquêtent sur les forces magiques soutenant la région, ils apprennent l'arrestation de leur Grand maître à Paris. Peu à peu les nouvelles parviennent de toutes les commanderies avoisinantes : l'Ordre est dissous. **Sans les Templiers**, Rocamadour et ses mystères retombent aux mains des profanes. Le sanctuaire prospère et, en **1428**, accueille le pape Martin V qui y accorde une rémission des péchés aux pèlerins. Galvanisée par la ferveur du Ka-Soleil des pèlerins, la Narcose accomplit à nouveaux des miracles… C'est le premier jubilé, d'autres suivront en 1548, 1666, 1734, 1899 et 1943 jusqu'à nos jours.

Toutefois, ce déroulement fut quelque peu perturbé par l'Histoire Invisible.

Lors des guerres de religion, les **Templiers** soutiennent les protestants contre le Roi de France et la papauté afin d'accomplir la vengeance proférée par Jacques de Molay sur son bûcher. **En 1562**, une obédience de Manteaux blancs venue s'emparer des éclats d'orichalque présents dans « Durandal » en profite pour piller Rocamadour et détruire ses reliques. Si la Vierge noire est miraculeusement épargnée, il n'en est pas de même pour le corps du saint. Les Templiers tentent d'abord de le brûler et sont surpris par des manifestations magiques. Voyant que le corps demeure intact, leur chef, un certain Bessonies, originaire de Seyssonac et de sinistre réputation, s'empare de « Durandal » et la brise au marteau sur le corps du Nephilim, qui sert alors d'enclume magique. Amadour est dispersé. Toutefois une partie de son Ka demeure dans la tête de la relique. Contents de leur forfait, les Templiers partent rejoindre leur

commanderie. Ils emportent avec eux l'orichalque récupéré et la tête du saint en guise de trophée.

Privé d'une partie de ses reliques (dont l'une appuyait notamment les émanations de la Narcose), le sanctuaire perd en influence et ne devient qu'une étape sur la route de Saint Jacques de Compostelle. **Avec la révolution française**, le culte périclite. Sous l'impulsion d'un abbé, le sanctuaire est en partie restauré au XIX^{ème} siècle. **En 1943**, Rocamadour est en zone occupée et la région subit les rafles. Un groupe de Templiers affiliés aux Chevaliers Teutoniques s'intéresse à la statue miraculeuse et à son histoire. Ils retrouvent la tête d'Amadour et explorent la grotte des merveilles. Un jubilé est promptement organisé pour utiliser la magie de la Vierge.

De nos jours, alors que le pèlerinage fête son **millénaire**, Raënne rassemble ses dernières forces et appelle ses frères avant de s'éteindre. Deux semaines avant la tenue du Jubilé, la vierge noire exauce un miracle. Les témoignages des miraculés parlent de visions extatiques et d'apparition de la Vierge qui ressemblent fort à un passage en vision Ka. Postée sur youtube, la vidéo amateur du miracle réalise une forte audience et se voit relayée sur de nombreux sites d'information. Au même moment, dans la commanderie templière, la tête d'Amadour se met à parler. Immédiatement, les Frères Chevaliers plongent dans leurs archives pour exhumer les légendes locales. Des notes datant de l'Occupation leur confirment que Rocamadour est toujours hanté par un Nephilim et qu'il existe un moyen de profiter de sa puissance.

Une Grande conjonction est en approche pour la Saint-Jean. De grands feux seront allumés et la procession des pèlerins alimentera le Ka de la Vierge noire. Si certains de ses frères lui viennent en aide, la Nymphe aura peut-être une chance de survivre. Raënne rassemble ses forces, les Templiers guidés par la tête se rendent à Rocamadour et espèrent en percer les secrets. De leur rencontre avec vos Nephilim dépendra beaucoup de choses…

Conseils pour le déroulé du scénario

Trouver des motivations pour vos PJ

Outre le phénomène occulte que peut constituer le miracle, n'hésitez pas à piocher dans l'historique du background de vos joueurs (quête du graal, incarnations) pour les lancer dans l'aventure. Les Arcanes majeurs offrent également une motivation propice. Par exemple, un Adopté de l'Impératrice devrait se poser des questions quant au rôle du Ka-Soleil (216 marches, Elia) dans cette affaire. Un Adopté de La Roue de Fortune voudra observer les conjonctions et le rite de la Saint-Jean, le Chariot trouvera du grain à moudre dans la diffusion de l'information occulte avec le rapport à *Youtube* (nouvelles technologies). La Maison Dieu souhaitera probablement que cette affaire soit rapidement mise hors de portée des profanes…

Déroulé des événements

J-15 : Raënne réalise un miracle sous l'œil de témoins.

J-14 à J-1: Vidéo *Youtube* du miracle. Buzz

J et J+1 : Arrivée à Rocamadour

Les Nephilim repèrent les lieux et leur histoire. Ils se mêlent aux touristes et aux journalistes, visitent le sanctuaire. Ils entrent en contact →

Un miracle produit le buzz !

Deux semaines avant les célébrations, Raënne déclenche un miracle dans la chapelle Notre-Dame. Tous les témoins ont une vision de la Vierge en haut du rocher, discutant avec un Ange. D'un geste, celui-ci ouvre le ciel et lui dévoile le paradis. Une vidéo tournée avec un téléphone portable est postée sur *Youtube* : on y voit l'intérieur de l'église irradier d'une étrange lumière et la vierge noire briller dans les rayons du soleil reflétés par le Vitrail tandis que la cloche miraculeuse se met à sonner. En deux semaines, la vidéo dépasse les 350 000 vues et fait le tour des sites et des chaînes d'information. (Italie, France, Belgique, Suisse)

Un **traitement informatique** de l'image (Arcane VII), sur l'inclinaison étrange des ombres, permet de confirmer une manifestation magique produite par un Nephilim. C'est une version très frustre mais puissante de la Magie.

avec la vierge noire et Raënne (cf. La chapelle Notre-Dame).

J+2 à J+3 : Le mystère s'épaissit

Les recherches continuent, tandis que les miracles se multiplient. Elia rencontre les PJ lors d'une manifestation de la Narcose (la scène du **tombeau d'Amadour**). Les joueurs comprennent qu'ils doivent réveiller les Ka du domaine élémentaire de la Narcose.

Parallèlement, les Templiers rôdent dans Rocamadour et s'intéressent à Durandal. L'inquisiteur se renseigne sur l'histoire occulte du sanctuaire et repère les différents acteurs. N'oubliez pas les journalistes (Blayet) et Carmagnel. Devant une boutique de souvenir ayant pignon sur le grand escalier, le vieil homme leur explique le rite du pèlerin (216 marches). C'est la clef pour ressusciter Raënne.

J+4 à J+6 : Le réveil des Ka

Face à l'accumulation de miracles, les journalistes affluent. Si vos PJ n'ont pas été discrets, ils peuvent s'intéresser à Elia. De leur côté, les **Templiers** demandent des renforts auprès de la commanderie locale (scène du Val ténébreux). Il peut être opportun d'aller y faire un raid.

L'inquisiteur manipule les médias pour leur livrer le *youtuber* et orienter l'information sur le fait divers. Enfin, il charge ses soldats suisses de récupérer la tête d'Amadour des mains des Templiers. Une alliance avec vos Nephilim est envisageable.

Elia devient une source de convoitise pour chaque camp.

J+6 au soir : Les feux de la Saint Jean.

La citadelle s'embrase. L'inquisiteur se livre à une chasse aux sorcières. Les Nephilim du Bateleur peuvent en faire les frais. À cette pagaille peuvent s'ajouter les journalistes et le *youtuber* démasqué.

J+7 : Procession du Jubilé

Le moment culminant, chaque camp tire la couverture à soi : les Templiers tentent de faire échouer le réveil, l'inquisiteur chasse le mal et vos Nephilim conduisent Elia vers son destin…

Les Acteurs

La Narcose

Faërim (Nymphe), Ka : 10 Terre/Lune/Feu/Air/Eau

Raënne fait son possible pour appeler ses frères à l'aide. Ses Ka-éléments auraient normalement dû se déliter et se noyer dans les Champs magiques de la région. Cependant, la statue maintient leur cohésion grâce aux terres rares et aux enchantements d'Amadour. Chaque Jubilé est l'occasion de renforcer ce lien et permet à la Narcose de se ressourcer afin d'éviter une complète dispersion.

La statue permet à la Narcose de réaliser des miracles et des phénomènes magiques sans trop s'épuiser. Ainsi, son Ka baisse d'1 point lorsque cinq manifestations magiques se sont produites.

La Narcose peut développer les manifestations suivantes :

Des visages de pierre apparaissent le long des parois rocheuses de Rocamadour et observent les PJ d'un air grave ou implorant. Ils peuvent laisser des indices aux PJ par vibrations de Ka qui se traduisent par un mot, et un seul, en énochéen.

Des miracles guérissent les pèlerins qui adressent de sincères prières à la vierge. Raënne, touchée par la supplication, sacrifie un peu de son Ka pour guérir un malheureux (aveugle qui recouvre la vue, paralytique qui marche, alzheimer qui disparaît).

Raënne peut générer un Effet-Dragon (Cf. la gargouille)

La Narcose offre des visions du passé (Cf. le domaine élémentaire et le sanctuaire)

Elia Soumaré

34 ans, grande et bien en chair, cheveux courts, yeux verts.

Catholique pratiquante aux racines ivoiriennes, Elia travaille dans l'assistance aux personnes âgées. Elle accompagne pour l'heure un groupe de pèlerins venus se recueillir une dernière fois aux pieds de la Vierge. Vouée à devenir le prochain simulacre de Raënne, sa connexion avec la Narcose est puissante. Elia perçoit les métamorphoses des Nephilim et sera réceptive à toutes les manifestations magiques, qui pourront parfois s'exprimer à travers elle…

Ka-Soleil : 6

Les Templiers

La commanderie poursuit de longs et difficiles travaux de récupération de ses archives dispersées lors de l'épuration. Elle est composée de deux obédiences : les Veilleurs de l'Ordre du Temple, des espions, et les Chevaliers de la Cité Bienfaisante, des bikers chargés d'extorquer des fonds par le chantage et la violence. La commanderie a repris à son compte une ancienne base secrète de la Wehrmacht dissimulée dans une grotte du Quercy. Les Chevaliers ont leur siège à Cahors.

Faisant le lien entre la vidéo, la relique d'Amadour et leurs archives, les Templiers comprennent que la Narcose de Rocamadour s'agite et vont tenter d'empêcher son réveil. Leur but est de la maintenir en l'état pour profiter de sa magie.

Connaissances relatives à l'intrigue

Les Templiers connaissent les **plans des grottes locales.**

Les Templiers ont accès aux **documents de la Wehrmacht** qui mentionnent des manifestations magiques liées à la Vierge. Le jubilé est un rite qui permet d'utiliser son pouvoir. Les Teutoniques ont retrouvé la tête du saint en enquêtant sur **Bessonies** à Souceyrac.

Les Templiers ont accès aux vieilles légendes médiévales qui établirent leur commanderie. Des sources anciennes de la commanderie relatent que des frères auraient autrefois vaincu une sorcière au Roc Majeur et pacifié la région bien avant l'édification du sanctuaire. Les témoignages au sujet de Durandal sont incomplets et affirment que ce serait l'archange Saint Michel qui aurait planté l'épée de Roland dans le rocher. Ils ignorent que, u XVI^{ème} siècle, Bessonies ramena l'épée noire en même temps que la tête d'Amadour.

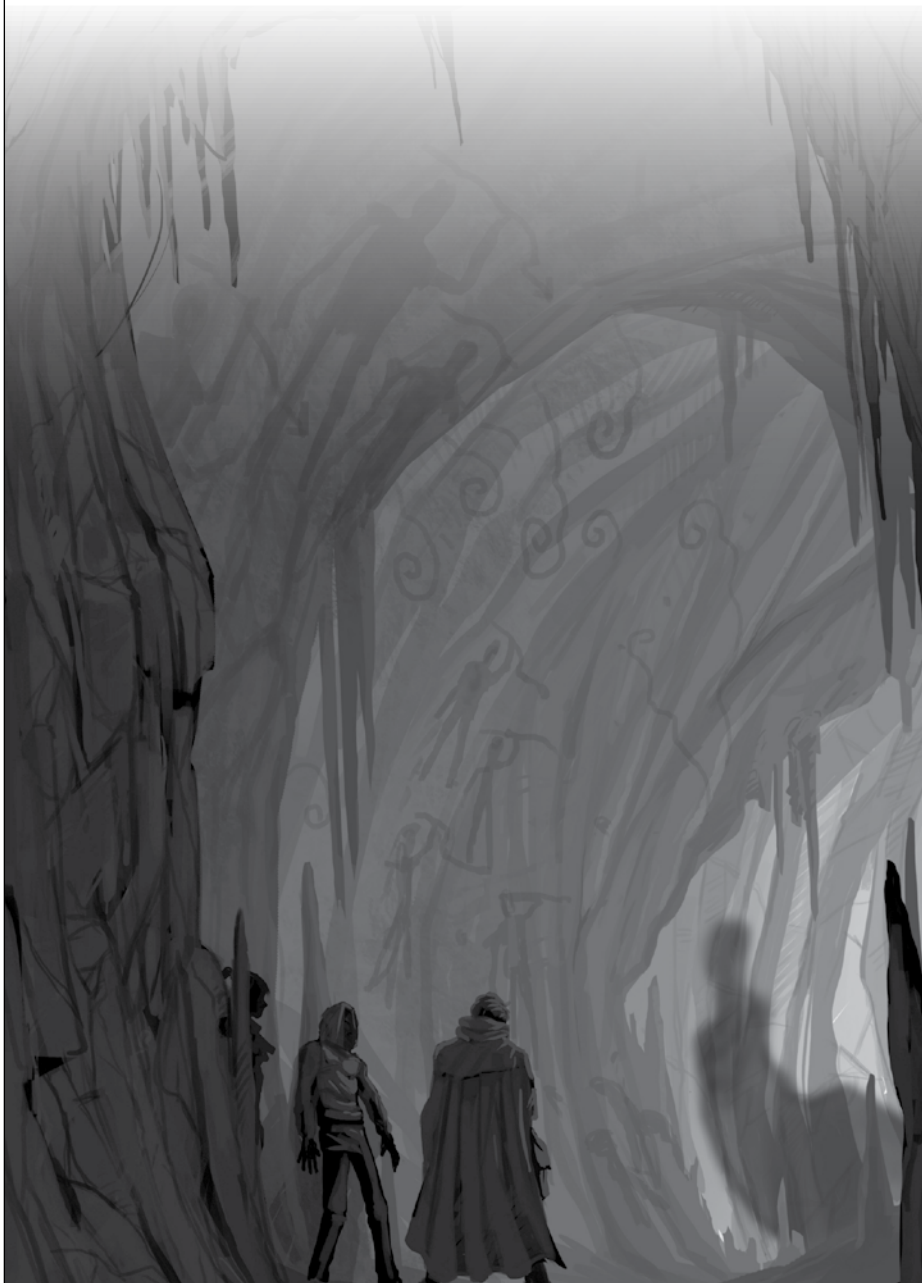
Le jubilé : la nuit de la Saint-Jean est une fête d'importance dans le calendrier chrétien mais également païen, puisqu'il annonce la célébration de l'été. À l'origine, il s'agit d'un rite astronomique favorisant les conjonctions et l'usage des Sciences Occultes.

Trésor occulte et armurerie magique

La **sportelle** est une médaille de plomb frappée du sceau de la vierge de Rocamadour attestant l'achèvement du pèlerinage. Les Templiers de la Wehrmacht avaient forgé des sportelles mêlées à ce qui restait de **l'orichalque** récupéré sur Durandal au XVI^{ème} siècle (elle avait depuis servi à de nombreuses reprises) pour leur jubilé. On trouve d'un côté la vierge et la date (1943), et de →

l'autre une croix gammée... Il s'agissait à l'époque de circonscrire les Ka de la Narcose pour s'en servir comme ressource magique.

La tête du saint : à l'approche du Jubilé, la tête d'Amadour se met à proférer des propos sibyllins. Elle parle de « résurrection de la vierge », du « grand rite qui approche ». Chacune de ses paroles annonce un miracle sur les lieux des plexus. Par exemple, une fois le domaine de l'eau



La grotte des merveilles porte bien son nom...

ranimé, la tête annonce que « l'Elue a été choisie », forçant les templiers à s'activer et à se rendre sur place.

Elle sert de **réserve de Ka-Air (7)**.

Les templiers ont accès à des invocations de Kabbale (Air)?

Le chapelain des Veilleurs est Maître en Sceaux (Aresh) et peut invoquer :

- Les Anges guerriers, espions du ciel, hérauts de la victoire

- Le Monarque du Zéphyr, souffle de l'escalier d'obsidienne

L'Église

Le Diocèse réagit comme il peut à cette soudaine publicité qui met le pèlerinage en lumière à quelques jours du jubilé. Soupçonné par la presse d'avoir voulu monter une opération médiatique, l'évêque doit maintenant se débrouiller avec un émissaire de Rome. Et pourtant, ce miracle l'arrange : sa mission consiste à ce que Rocamadour soit davantage visitée par les pèlerins que par les touristes.

Mgr Fracistella, inquisiteur : des annonces de miracles, l'Église en reçoit énormément, elle n'est pas prompte à s'en émouvoir. Cependant, l›importance historique du site de Rocamadour et de son pèlerinage incite le Vatican à réagir. Mgr Fracistella a été envoyé pour tirer cette affaire au clair. Logé au Château, il a accès à toutes les archives de la ville et de l'épiscopat. Fort bien renseigné sur Rocamadour, il sait que le site était déjà réputé pour être le culte d'une déesse de la Terre. Il connaît l'existence des Nephilim mais a tendance à les prendre pour des anges ou des démons.

L'inquisiteur fait surveiller les chapelles où les miracles ont lieu. Tôt ou tard, il repérera Elia et son lien avec les miracles. Jouant sur la corde de la dévotion et de l'apaisement, il ira jusqu'à l'enrôler et lui proposera de rentrer dans les ordres. Voilà qui devrait faire réfléchir nos Nephilim…

Mis sur la piste des Templiers, Fracistella envoie ses hommes de main enquêter. S'il découvre que les Templiers possèdent la tête d'Amadour, il sera autorisé à la récupérer.

Jean-Pierre Carmagnel, pèlerin

Ce vieil homme connaît toutes les traditions locales et les rites qui permettent d'être entendus de la **Vierge (cf. encart)**, qu'il tient de sa grand-mère. Il avait cinq ou six ans lors du jubilé organisé par la gestapo et il s'en souvient comme si c'était hier. Seulement, il est difficile de le faire parler…

Géraldine Blayet, journaliste

Loin d'être la seule représentante de sa profession sur les lieux, Géraldine rêve de faire de l'investigation. Sentant le reportage à sensation, elle entraîne son cameraman dans les zones d'ombre du pèlerinage et remonte à ses origines. Si elle découvre n'importe quoi qui puisse la faire rentrer dans une histoire à la Dan Brown ou Loevenbruck, cela ne fera que l'exciter davantage.

Le youtuber

Le mystérieux youtuber excite l'attention de la presse. Durant le scénario, il postera au moins une autre vidéo témoignant d'un miracle. Son identité n'a pas été fixée. À vous de désigner l'amateur de sensationnel qui vous convient parmi une galerie de PNJ destinés à égailler la vie publique de Rocamadour. Vos Nephilim pourront profiter de cette →

affaire pour détourner les journalistes… Tout comme les Templiers et l'Inquisiteur, qui y songeront aussi…

Le ***curé*** a voulu faire de la pub et l'affaire lui a échappé ?

Un ***pèlerin*** qui a voulu se faire l'intercesseur de la foi ?

Une ***touriste*** accro aux réseaux sociaux.

La ***guide*** qui depuis a peur de perdre sa place.

Un ***initié ou prétendu*** ?

Le ***maire*** ou un adjoint, qui veut attirer encore plus de touristes ?

Des Nephilim

Vos Nephilim ne sont peut-être pas les seuls à avoir fait le déplacement. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur faire rencontrer les Déchus suivants :

Un Eolim adopté de la **Lune** incarné dans une chouette qui a établi son repaire au Rocher des Aigles.

Deux Adoptés du **Bateleur**, le Pyrim Farrar et l'Hydrim Djellelim, incarnés dans des jongleurs et cracheurs de feu, s'infiltrent dans le spectacle médiéval prévu pour la Saint-Jean.

Les recherches occultes

Servez-vous de l'historique pour distribuer à vos joueurs les informations dont ils auront besoin. Multipliez les sources : bibliothèques locales, web, Arcanes II ou XIV. Soyez parcimonieux au sujet d'Amadour, son histoire est mal connue et celle de Raënne encore plus.

Les lieux

Rocamadour

Entouré de grottes marquées par le passage d'hommes préhistoriques, Rocamadour est un nid d'aigle de pierres grises et blanches, suspendu à 150m au dessus de l'Adour. Dès le XI^{ème} siècle, le site fut considéré comme l'un des principaux lieux saints de la chrétienté, concurrençant Compostelle. Son organisation révèle la hiérarchie médiévale et ses trois ordres : à proximité de la rivière, on trouvait le peuple et les travailleurs, au centre, les religieux et le sanctuaire, et enfin, tout en haut, le château et ses chevaliers. Ses ruelles cahoteuses, ayant conservé d'anciennes portes médiévales (Salmon, Hugon), sont parcourues par le petit train bleu touristique et regorgent de boutiques de bibelots. De nombreux parkings entourent le village. Sa population est de 650 habitants mais le site accueille 1,5 million de visiteurs par an. La devise de Rocamadour est : « L'espérance, ferme comme le rocher ».

Le sanctuaire marial

Il s'organise autour de la basilique, entourée de six chapelles et de la crypte Saint Amadour. On y accède en empruntant le Grand Escalier. En vision-Ka, le roc est composé de champs de Terre taillés et solides, de pures veinules de son ka enserrent les édifices, l'Air est également présent dans les hauteurs sous forme de nuages élevés. Le sanctuaire correspond au **domaine él**émentaire de la Terre (cf. plus bas) ; grâce à la statue, il n'a pas besoin d'être activé.

Basilique Saint Sauveur

Cette basilique est bâtie à flanc du Roc Majeur dans un style qu'on qualifiera de gothique méridional. Une suite de piliers coupent la nef en deux et partagent les champs d'Air et de Terre. La crypte Saint Amadour, très vaste, soutient l'édifice et le maintient dans le vide. C'est ici que fut conservé le corps d'Amadour après que l'on eut découvert son tombeau.

La chapelle Notre-Dame (Terre)

Ce fut la première chapelle du Roc Majeur, là où Amadour fabriqua la statue et s'enferma dans ses prières. Son existence est attestée par d'anciens documents dès 1105, « au lieudit Rupis Amatoris, aux limites des territoires des abbayes bénédictines Saint-Martin de Tulle et Saint-Pierre de Marcilhac ». Elle a depuis été reconstruite de nombreuses fois. Bâtie contre le roc, elle longe la basilique et est aujourd'hui remplie d'ex-voto de marins et de maquettes de bateaux. On peut également y trouver :

Des **empreintes pariétales** similaires à celles que l'on peut trouver dans les grottes alentours, témoignages silencieux du passage des Nephilim.

La statue de la vierge noire, Petite (env.70cm), en bois noir. Elle siège sur un trône de sagesse, offrant son fils aux regards des pèlerins. Incrustée de Ka-Terre (8), elle contient également les **terres rares** de Raënne (test facile d'Intelligence /dissimulation en vision Ka).

La cloche miraculeuse. Il s'agit de la relique la plus ancienne du sanctuaire. Elle servit à protéger la barque qui mena Joseph d'Arimathie, porteur du Graal, lors de son voyage qui le mena de Jérusalem à la Bretagne. Elle est liée à une créature de Kabbale : la Balance intangible du Palais Mordoré (Terre, Pentacles). Depuis lors, la Vierge Noire de Rocamadour a une réputation de protectrice des marins. On prétend ainsi qu'à chaque fois que la cloche miraculeuse se met à sonner, un marin est sauvé en mer.

En vision-Ka, la statue s'adresse aux Nephilim. « Mon nom est Raënne », leur dit-elle. Si les Nephilim lui donnent leurs noms, la cloche miraculeuse se met à sonner et un rire cristallin résonne dans la chapelle surprenant les visiteurs qui se signent sous le coup de l'émotion. Le Domaine de la terre est alors considéré comme activé.

Tombeau Saint Amadour

Situé entre les chapelles Notre-Dame et Saint Michel, il s'agit d'une niche creusée dans la roche, protégée par une grille et tapissée de pièces rouges. Placer sa stase dans la niche permet de la recharger d'un point de Ka-Terre par heure.

Si un Nephilim dépose sa stase dans le tombeau d'Amadour, il reçoit la vision suivante. La scène semble se passer au Moyen Âge : un pèlerin aux mains et à la barbe blanches est assis dans une niche du roc. Il sculpte une statue de bois noir à l'aide d'une gouge ouvragée. Des copeaux roulent à ses pieds tandis qu'il récite des prières. Remarquant la présence des Nephilim, il lève la tête et les observe de ses yeux entièrement bleus. Puis d'une voix tonnante, il annonce : « Quiconque entend mon appel doit réveiller la Nymphe ». De retour à la réalité, les Nephilim découvrent la présence d'Elia. Elle semble troublée et s'éloigne rapidement. Un parfum d'ozone flotte dans son chemin…

«Durandal»

Ce n'est qu'une épée rouillée plantée dans la pierre. Les Templiers actuels ne le savent pas encore et veulent s'assurer qu'elle ne contient pas d'orichalque. En Vision-Ka, la roche a fossilisé les traces d'un lointain combat magique (celui de Raënne contre les Templiers).

Chapelle Sainte Anne

Dédiée à la mère de la Vierge. C'est ici que sont conservés des extraits du livre des Miracles ainsi que l'ancien retable où était entreposée la vierge noire. Une inscription →

Un peu de documentation

Le Livre des Miracles, XII[ème] siècle. Ce livre consigne les miracles de Rocamadour depuis le XIII[ème] siècle. Une copie est conservée à la BNF, l'original est au château.

Outre une typologie des pèlerins et une liste de visiteurs célèbres (cf. historique), on y trouve la liste de 126 intercessions de la vierge, mêlant des sauvetages en mer, des guérisons instantanées, des évasions ou encore son secours lors de bataille de Las Navas de Tolosa de 1212.

tirée du Cantique des cantiques y est gravée : Nigra sum sed formosa (Je suis noire mais belle). **Un Apprenti en** Ésotérisme y verra une référence à l'amour de Salomon pour la reine de Saba.

Les autres chapelles

La chapelle troglodytique **St Michel** est la plus haute du sanctuaire et servait à l'office privé des bénédictins. La chapelle **St Blaise** (guérisseur et thaumaturge) cache des empreintes pariétales et abrite le clocher du sanctuaire. La chapelle **Saint-Louis** fut dédiée au roi qui fit le pèlerinage en 1244, après la chute de Montségur. Enfin, la chapelle **St Jean Baptiste** sert de baptistère.

Le Grand Escalier

Ce chemin de croix traverse Rocamadour jusqu'au sanctuaire et comporte exactement 216 marches. Il appartient entièrement au rite du pèlerinage. Il faut gravir sur les genoux les 216 marches et réciter un ave maria sur chacune d'entre elles, en égrenant son chapelet. La communion, dans la douleur des genoux suppliciés, excite le Ka-Soleil qui entre en contact avec la Narcose. Celle ci, touchée par la peine de la victime, sacrifie un point de Ka pour exaucer un vœu.

En Vision-Ka, on perçoit nettement le phénomène. Le Ka des fervents communique avec les éléments et déclenche une vision que seuls les Immortels et les plus dévoués à la vierge peuvent percevoir. Au paroxysme du pèlerinage, la ferveur est telle que les miracles ne coûtent rien, chaque pèlerin déposant une obole de son Ka. Mais en cas de réelle dévotion, le Ka-soleil du croyant s'en trouve renforcé et gagne deux points supplémentaires.

Le domaine de la Narcose

Sauver Raënne, implique de découvrir son **domaine élémentaire et d'en réveiller les cinq Ka avant le jubilé.** La chapelle Notre-Dame étant le domaine de la Terre, vos PJ n'ont pas à s'en préoccuper.

La grotte des merveilles (Eau)

Attraction locale, cette grotte du néolithique abrite des peintures rupestres et un témoignage Nephilim au lendemain des luttes contre les glaives prométhéens (**sort de Terre** : Nul Souterrain ne peut me perdre, p.113). Une fois le sort déchiffré, les Nephilim surprennent une figure fugitive qui les entraîne dans un dédale de boyaux chtoniens (c'est le moment d'user du sort). Ils peuvent découvrir le long des parois des peintures rupestres rappelant les guerres élémentaires mais également l'héritage des druides gaulois. Rattrapant la figure mystérieuse qui les hèle, les PJ reconnaissent une Nymphe. La créature n'est qu'une manifestation de la Narcose et leur dévoile un lac souterrain où nage un plexus d'Eau. En prononçant le nom de la Nymphe, l'eau se trouble et leur révèle le visage de l'élue : **Elia Soumaré. Le plexus d'eau est alors activé.**

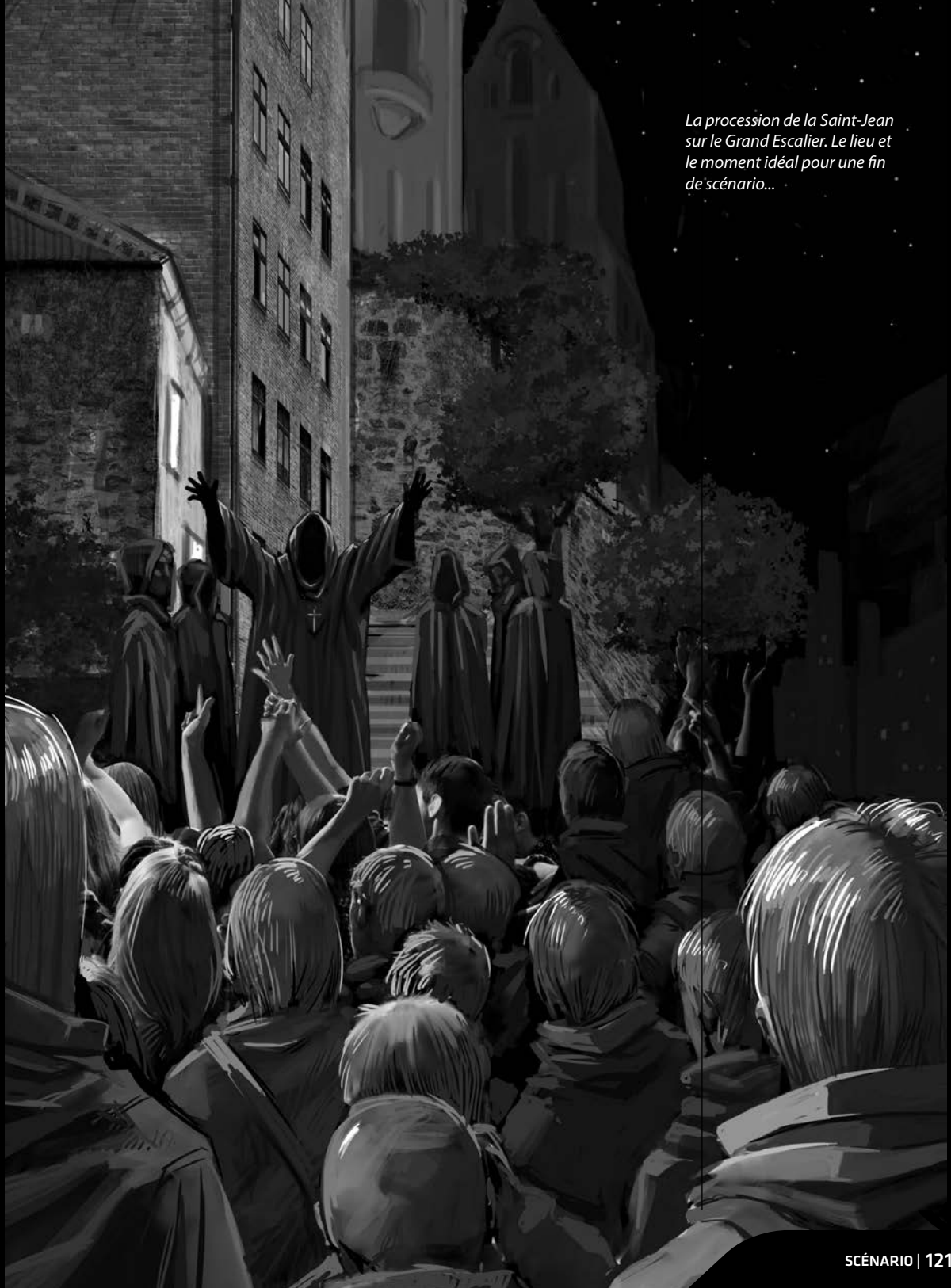
Le château (Air)

La grande bâtisse, réaménagée à la mode italienne, sert de demeure aux missionnaires depuis 1825. Le château est actuellement occupé par l'inquisiteur et ses trois gardes suisses. Un escalier privé le relie au sanctuaire (depuis un passage descendant le long de la falaise) et permet à Mgr Fracistella d'enquêter discrètement. Les Nephilim peuvent être conviés au château par l'inquisiteur pour →

Effet-Dragon de Terre : Une gargouille

La Narcose a généré une gargouille qui passe pour une sculpture inoffensive lorsqu'elle se tient immobile. La créature de pierre est pourtant bien vivante et se cache dans le sanctuaire. Elle se nourrit de Ka et s'amuse à terroriser les touristes. **Elia Soumaré** et **l'inquisiteur** peuvent ressentir sa présence. La première s'en effrayera le second tentera un exorcisme…

Terre : 7 ; **Compétences** : Dissimulation (église, roche), Intimidation (grondements), Pistage (vol)



La procession de la Saint-Jean sur le Grand Escalier. Le lieu et le moment idéal pour une fin de scénario...

négocier certaines informations ou peuvent se faire passer pour des chasseurs de fantômes.

Effectivement, le château a la réputation d'être hanté par un spectre murmurant. En réalité, il s'agit d'une parcelle de Ka (1) d'Amadour qui attend d'être libérée par des Nephilim (ou par un exorcisme de l'inquisiteur ou des Templiers qui pourront y être conduit par la tête du saint). Si les Nephilim lui promettent de soigner la Narcose, le spectre disparaît et fait retomber sur le roc les nuages de son champ élémentaire. **Le plexus d'air est alors activé.**

Le val ténébreux (Lune)

A l'approche du Jubilé, un étrange phénomène se produit chaque nuit sur les berges de l'Adour et va en s'amplifiant. Ainsi, une brume laiteuse s'élève de la rivière et noie les visiteurs dans un voile opaque tandis que retentissent d'horribles croassements. Cette brume est générée par des Effets-Dragons de Lune (ka 5) à l'apparence de crapauds bleus et noirs suintant une bave visqueuse et blanchâtre. Ces créatures ont avalé le Ka-Lune de la Narcose et il faudra le leur faire recracher. Hélas, ils sont ***difficiles*** à attraper (Agilité/Vigilance) et un minimum de cinq créatures est nécessaire pour valider cette étape. Cette chasse à la grenouille près du vieux moulin de la citadelle peut tourner au cauchemar si les Templiers s'en mêlent, guidés par la tête d'Amadour…

Une fois le Ka-Lune libéré, le plexus est activé.

Les feux de la Saint Jean (Feu)

Compagnon en Ésotérisme ou via Arcane X, XVII.

Cette fête, qui correspond peu ou prou au solstice d'été, rend un culte secret au Feu, à la Jeunesse et à la vie. Lors du solstice d'été, la Terre s'approche au plus proche du soleil, elle est alors dans la maison zodiacale des Gémeaux. La planète voit ses influences magiques trouver leur point culminant. Des rites d'adoration furent pratiqués par les Phéniciens, les Celtes et les Incas.

Hasard de calendrier, notre fête de la Saint Jean correspond à un **mardi** et, comme chaque année, Rocamadour accueille des festivités médiévales pour son bûcher. De grands fagots de bois sont allumés partout le long des murailles de la ville, qui semble alors être la proie des flammes. Si vos Nephilim se sont attiré les foudres de l'inquisiteur, c'est le moment idéal pour organiser une chasse aux sorcières… Mêlées au parfum de mysticisme des lieux, les flammes finissent par éveiller le Ka-Feu. Tout est alors prêt pour le Jubilé…

La procession

Le jour tant attendu arrive enfin et la procession festive du Jubilé a lieu. Les champs magiques réactivés se concentrent pour libérer un nexus et la foule des pèlerins entame l'ascension du Grand Escalier pour aller saluer la Vierge Noire.

Les **journalistes** sont à l'affût d'un nouveau miracle. Le maire est au premier rang de la marche. **Elia**, guidée par une voix intérieure, veut obtenir le secours de la Vierge et, selon le déroulé de votre partie, peut être soutenue par vos Nephilim ou leurs adversaires. Les **Templiers** veulent empêcher le réveil de la Narcose en plaçant une sportelle d'orichalque au pied de la statue. S'ils réussissent leur coup, ils coupent la réunion des champs de

Caractéristiques des PNJ

Chevaliers Bienfaisants de la Cité Sainte

Ka-soleil :6

Agilité : 12

Intellect : 12

Présence : 12

Puissance : 18

Vigueur : 18

Compétences : Arme contondante, Mains nues, Corruption, Intimider, Pilotage (moto)

Veilleurs

Ka-soleil : 8-10

Agilité : 14

Intellect : 16

Présence : 13

Puissance : 14

Vigueur : 13

Compétences : Arme de poing, Corruption, Discrétion, Histoire, Interrogatoire, Langue (latin), Vigilance, Templiers (A)

Sportelles (3) : Orichalque 4

Chapelain de l'obédience

Ka-soleil : 12

Agilité : 14

Intellect : 16

Présence : 13

Puissance : 14

Vigueur : 16

Compétences : comme pour les veilleurs, plus : Templiers (C), Guerre Secrète (A), Sceaux (M)

Mgr Fracistella, inquisiteur du Vatican

Ka-soleil : 14

Agilité : 16

Intellect : 18

Présence : 16

Puissance : 12

Vigueur : 13

Compétence : Administration (ecclésiastique), Argumentation (parabole), Autorité, Discrétion, Dissimulation, Droit (canon), Éloquence, Histoire (église), Interrogatoire, intimidation (superstition) Politique (curie), Psychologie, Vigilance.

Ka et empêcheront la guérison de Raënne. Le Nexus se désagrègerait alors et les champs magiques de la Narcose seraient absorbés par la tête d'Amadour (+5pts de Ka)

Vos **Nephilim** peuvent gravir à leur tour les 216 marches ; vous pouvez scander leur avancée par des visions du passé mettant en lumière l'histoire de Raënne et d'Amadour (utilisez l'historique). En échange ils perdent un point de Ka, mais chaque point dépensé réduit de 1 l'orichalque des sportelles templières.

L'inquisiteur est là pour calmer tout ce petit monde et conserver la magie de la statue dans le giron de l'église.

Si les Nephilim parviennent à écarter les Templiers et l'inquisiteur, le Nexus s'empare de la chapelle Notre-Dame, revigore les Ka-éléments de la Narcose qui redevient un Nephilim et s'incarne dans un chatoiement de couleurs, et sous les Ave Maria, dans le corps d'Elia. À l'instar des Rois Mages, vos Nephilim viennent de franchir un nouveau pas vers l'Agartha.

Damien Rocroy
***Illustrations** Grégoire Veauléger*

UN SCÉNARIO POUR WASTBURG CASUS BELLI

« Écoutez-moi les cardoches »

Ce court scénario très simple est destiné à un maître de jeu à l'aise avec l'improvisation et à des joueurs qui ont de l'initiative. Cette histoire ne nécessite de posséder aucun supplément particulier.

En quelques mots...

Les gardoches du quartier voisin se sont mis en tête de faire grève pour protester contre le gel de leur solde par leur maester. Le dialogue social n'étant pas vraiment une spécialité wastburgienne, les PJ sont appelés à la rescousse par l'échevin pour briser le mouvement de contestation.

Fiche technique

TYPE • Ouvert
PJ • 3 à 5 gardoches de bas étage
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

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

Mise en place

La situation

Le coût de la vie augmente, cela fait des mois que les gardoches d'un quartier limitrophe à celui des PJ en font l'amer constat. Et, à chaque fois qu'ils demandent une augmentation à l'échevin Bower, celui-ci se heurte à un refus catégorique de la part du maester Klezmar, à qui il doit sa charge. Tant et si bien que la grogne des dernières semaines s'est transformée en protestation de plus en plus musclée. En guise de moyen de pression, les gardoches en foutent encore moins que d'habitude. Pire, quand ils se montent le bourrichon après quelques bières, ils leur arrivent d'aller manifester sous les fenêtres du maester. Ça fait désordre. Tout ce que le quartier compte de mauvaises graines profite du laxisme ambiant pour s'en mettre plein les poches. Et le maester Klezmar, qui a l'ambition de devenir le prochain burgmaester, sait qu'il doit briser cette fronde s'il veut s'imposer comme l'homme de poigne à même de redresser la cité.

Recrutement des personnages

Si vos gardoches viennent de terminer le scénario de base *Ces gens-là*, ils sont directement incorporés à la troupe de l'échevin Bower qui les met dans les pattes du prévôt Langmer pour les encadrer. Ils sont les seuls gardoches du quartier à ne pas faire grève.

S'ils ont déjà été affectés à un quartier et qu'ils y ont résolu quelques enquêtes, ils sont prêtés par leur échevin de tutelle à son confrère Bower, qui fait appel à la solidarité échevinale. Mais comme l'échevin des PJ craint que l'épidémie de grève n'infecte à son tour son quartier, il n'envoie que ses éléments les plus dispensables : vos gardoches. Évidemment, les autres échevins sollicités n'envoient aucun renfort, malgré de belles promesses, si bien que les PJ forment les seules maigres ressources de l'échevin Bower.

Rencontre en sous-sol

À l'abri des regards

La sécurité du maester Klezmar étant menacée, l'échevin Bower est dans l'obligation d'organiser une rencontre très discrète avec les PJ afin de planifier leur contre-attaque. La réunion initiale a donc lieu dans la cave d'une auberge (Marieke) où quelques tonneaux sont entassés et la charcuterie pendouille à un clou. L'endroit est assez vaste pour accueillir une douzaine de personnes. Quand les PJ arrivent (après avoir donné un mot de passe au tenancier, qui les a alors fait descendre via une trappe), l'échevin ne veut pas commencer la réunion tout de suite car

il est persuadé que des gardoches d'un autre quartier vont se joindre à eux sous peu. Le maester Klezmar est déjà présent, il guigne par le soupirail qui donne sur la rue, effrayé à l'idée de voir débouler les grévistes. Aux PJ de combler le silence et d'aller à la pêche aux renseignements. Les deux hommes leur font alors un portrait assez déplorable des gardoches du coin.

Au bout d'une heure, l'échevin jette l'éponge et comprend qu'il devra faire avec ce qu'il a sous la main. Il sert donc aux PJ un petit discours sur le devoir essentiel qu'est le maintien de l'ordre et, par conséquent, sur l'illégalité de la grève. Son laïus est vite interrompu par le maester, qui est rouge de colère - vexé qu'il est par la taille de ses effectifs - et qui jure qu'il fera pendre les meneurs avec les tripes des prévôts qui les encouragent.

La mission des PJ est claire : infiltrer les rangs des grévistes, identifier le ou les dirigeants puis procéder aux arrestations. Le maester s'occupera alors de grenouiller avec un juge pour les faire condamner puis exécuter.

Qu'est-ce que les PJ ont à y gagner ?

Les joueurs aiment avoir une carotte sous le nez. S'ils négocient une récompense en gelders, le maester est évidemment outré, dans un premier temps. Pour lui, le prestige et tout le tralala qui va avec suffisent amplement à encourager les PJ à agir. L'échevin est plus pragmatique et peut alors proposer une solution : les gardoches pourront se partager le mois de solde des coupables qu'ils arrêteront. C'est hélas une méthode qui va inciter les joueurs à arrêter le plus de monde possible et surtout qui va les pousser à s'acharner sur les prévôts (qui gagnent plus que sur les simples patrouilleurs).

Il est aussi possible de négocier un poste dans cet échevinat. Car il ne faut pas se leurrer : sous peu, des postes vont devenir vacants. Le maester apprécie le personnel plus ambitieux que →



Quand les gardoches arrêtent des gardoches, rien ne va plus !

vénal, aussi il accepte bien volontiers de promettre aux PJ les postes des coupables qu'ils captureront. Là encore, c'est une politique qui incitera sans doute les PJ à faire condamner des gradés plutôt que de la bleusaille. Pire, un arriviste pourrait avoir l'idée de faussement compromettre l'échevin dans le but de prendre sa place, comme promis.

La fuite

Tout à coup, le maester panique en pointant la rue à travers le soupirail. Il y a effectivement six gardoches qui marchent en direction de l'auberge, d'un pas bien décidé. Bower et Klezmar n'étant pas des hommes d'action, c'est aux PJ de réagir au quart de tour ou de calmer ce petit monde. Le maester est persuadé qu'un des échevins contactés par Bower a lâché le morceau aux grévistes et que ces derniers veulent lui faire sa fête. « *Hier, ils ont pénétré par effraction dans mon bureau et ont tout jeté par la fenêtre. Ils ont même violenté mon secrétaire.* »

Il est possible de remonter dans la salle commune de l'auberge à temps en se dépêchant. Et aussi d'enfiler la veste et le chapeau du maester pour lui ressembler de loin et détourner ainsi l'attention des grévistes. Les barreaux du soupirail sont solides, mais pas inamovibles, il est donc envisageable de se faufiler à l'extérieur, mais le gros ventre de l'échevin pourrait poser problème.

Il est également possible d'attendre que l'orage passe. Ambiance tendue alors que les PJ peuvent entendre les gardoches marcher sur les planches disjointes qui forment le plafond de la cave et parler avec le taulier (oui, comme dans la scène d'introduction d'*Inglourious Basterds*). Surprise : ils ne cherchent absolument pas le maester, mais le fils du patron de l'auberge qui en a après la vertu de la sœur de l'un d'eux. En revanche, l'échange avec l'aubergiste est à double sens (« *On sait que tu le caches, tu ne nous la feras pas…* »), si bien que les PJ et leurs supérieurs peuvent se croire coincés et transpirer à grosses gouttes.

Infiltrer les rangs des grévistes

Trouver les gardoches

C'est la partie la plus simple : ils sont en tenue et ne se cachent pas, bien au contraire. Ils traînent en groupe et causent beaucoup de grabuge. Ils font tout pour handicaper l'administration du maester : dès qu'ils aperçoivent un fonctionnaire, ils l'empêchent de bien faire son travail. Si c'est le crieur public, ils le suivent dans chacun de ses déplacements et brament des chansons de salle de garde dès qu'il déclame quelque chose. Si c'est un messager qui transporte un pli urgent, ils le coursent et le poussent dans le fleuve. Si c'est quelqu'un qui perçoit des taxes, ils lui piquent sa petite cagnotte.

Si les PJ ne sont pas les témoins directs de ces actions d'éclat, les habitants du quartier se font un malin plaisir de leur raconter dans le détail le comportement des gardoches. Rulik, un négociant en vin, a été victime de leur grève du zèle quand ils ont décidé de fouiller le contenu de tout son entrepôt, insistant pour goûter chaque tonneau pour déterminer la qualité du pinard, comme la loi le leur permet. Mongier, un marchand de fromage, a vu toute sa marchandise être saisie sous le soupçon que ses tommes avaient quand même un drôle de goût loritain (ce qui n'a pas empêché les grévistes de les manger). Tous les petits notables du coin sont exaspérés par ce laisser-aller et réclament que Klezmar agisse. Mais, étrangement, aucun d'entre eux n'a le courage d'aller parler au maester directement. Et

les crapules du quartier profitent de la désinvolture des gardoches pour commettre des délits de plus en plus osés.

Faire copain-copain

L'idéal, c'est de se présenter comme des sympathisants du mouvement, des gardoches d'à-côté qui veulent faire la même chose dans leur coin de la cité afin de mettre la pression à leur échevin et/ou maester. Par contre, débouler comme ça, sans être annoncé ni recommandé, c'est le plus sûr moyen de se faire envoyer bouler par les grévistes. Il faut se faire introduire ou, au minimum, se trouver un ami commun. Ça veut dire passer par ses contacts. Ça peut être un gardoche qu'on a croisé dans une enquête précédente, un lien de famille tenu (T'es pas le cousin de ma voisine Tanchale, toi ?) ou un service qu'un PJ demande à une de ses connaissances (service qu'il faudra bien rendre, d'ailleurs). Dans tous les cas, il faut faire jouer son réseau et préparer son approche pour ne pas avoir l'air de faire de l'entrisme.

L'autre truc, c'est d'embrouiller son petit monde avec un bobard bien de chez nous. La traditionnelle fausse embuscade où les PJ viennent sauver un gréviste d'un danger imaginairefonctionne encore bien. Sinon, il y a la possibilité de faire croire que les gardoches d'à-côté se sont cotisés pour monter une petite cagnotte afin d'aider leurs collègues dans le besoin. Ça nécessite d'avoir accès à des fonds conséquents si les PJ veulent être crédibles. Ça passe soit par un emprunt (avec l'espoir que cette mission va être lucrative et en se persuadant que c'est plus un investissement qu'une dette) soit par une arnaque à la wastburgienne.

Faire ses preuves

Il y a une différence entre être toléré dans le sillage de grévistes qui glandouillent pour n'avoir surtout pas l'air de bosser et être invité aux réunions qui comptent. Pour marquer des points, les PJ doivent mouiller la chemise en se commettant avec les membres du mouvement. Ça passe par des épreuves visant à tester leur sérieux. Des PJ enthousiastes peuvent se les imposer d'eux-mêmes pour démontrer leur sens de l'initiative mais, sinon, elles peuvent être dictées par les grévistes. Quelques idées, en vrac, histoire d'avoir un bizutage par PJ, au cas où :

- Profiter d'une des rares apparitions publiques du maester - venu annoncer une entente commerciale avec une quelconque guilde - pour le bombarder de légumes pourris ;
- Pénétrer dans le bureau de l'échevin pour aller piquer le drapeau brodé d'or qui fait sa fierté ;
- Composer une chanson ou une petite scénette ridiculisant la pingrerie de Klezmar et faire en sorte que l'œuvre ait un petit succès populaire ;
- Se rendre à un procès public et hurler « *comme ma sœur* » à chaque fois qu'un témoin, un avocat ou le juge commence une phrase qui peut être détournée (« *Je suis sorti de là tout mouillé… comme ma sœur* », « *Je suis monté dessus… comme ma sœur* », etc.) ;
- Entrer par effraction chez le maester pour chouraver son portrait officiel (un tableau pompeux au possible), le gribouiller au fusain et l'exposer dans un endroit passant où tout le monde rira de lui.

Le but est que les PJ se mettent en danger socialement, pas qu'ils commettent un crime infâme. L'ambiance doit rester potache. Évidemment, on n'est jamais à l'abri d'un *Non, et…* qui fait basculer la farce dans le drame (« *Je voulais juste faire boire de l'encre au maester, je ne savais qu'il y était allérgique* »). →

Identifier le ou les dirigeants

Pendant une réunion

S'ils ont su prouver leur engagement envers la cause, les PJ finissent par participer à une réunion des grévistes, dans une grange, assis sur des bottes de foin. Et là, surprise : pour des gardoches habituellement attachés à l'importance de la hiérarchie, l'organisation syndicale est très anarchique. Personne ne respecte les grades, aucun leader ne prend la parole : tout se fait à la bonne franquette. Collégialement. Ça ne veut pas dire que tout le monde est d'accord avec chaque proposition, mais ce n'est pas un mouvement manipulé par une petite cabale de contestataires : il s'agit d'un vrai élan spontané, qui a fédéré tout le monde, sans exception. La cinquantaine de gardoches discute des revendications et des moyens de pression puis passe au vote à main levée.

Évidemment, les PJ peuvent essayer d'influencer leurs collègues lors de ce rassemblement. En revanche, il s'agirait de ne pas se gourer, car il est facile de se griller devant cinquante gardoches qui en ont vraiment gros sur la patate. Toutefois, un PJ qui a de la tchatche peut réussir à les faire fléchir. Pas au point d'abandonner leur lutte, bien sûr, mais ils peuvent mettre de l'eau dans leur vin ou, au contraire, passer la surmultipliée.

Les sujets qui sont abordés, si les PJ n'accaparent pas la parole :

- Broder un carré rouge sur leur tenue pour montrer aux gens qu'ils sont en grève ;
- Vendre aux passants des carrés rouges au prix d'un gelder afin de financer leur cause et faire en sorte que la population montre son soutien en arborant le morceau de tissu ;



L'échevin Bower le maester Klezmar en pleine prise de bec

- Aller chanter sous la fenêtre du maester à la minuit ;
- Tenter un coup de force dans la maison de Klezmar pour mettre la main sur l'or qu'il a accaparé ;
- Séquestrer l'échevin pour obliger le maester à ouvrir ses coffres.

Utilisez la logique des questions fermées de Wastburg (p.8 du livret Règles du jeu) si vous souhaitez savoir si une proposition est acceptée ou non par les grévistes. La proposition débute à (0) mais peut passer à (-) ou (+) en fonction de l'état d'esprit du groupe et des arguments qui ont été défendus.

Si une proposition un peu dangereuse passe, on s'attend bien entendu à ce que les PJ s'en chargent, pour ne pas à avoir à se salir les mains.

Passer à l'action

L'absence de direction au mouvement a un défaut : quand une proposition est refusée en groupe, ceux qui croyaient en son bien-fondé peuvent décider de passer quand même à l'acte. C'est le cas d'une équipe de bras cassés qui est persuadée qu'il y a moyen de bien se faire comprendre du maester en enlevant son fils, Ghebar. Le gamin fait des études de droit et est vaguement protégé par un ancien soldat qui lui sert plus de compagnon de beuverie que de garde du corps. Si les PJ sont contactés par les kidnappeurs, c'est qu'ils sont, eux, inconnus dans le quartier, ce qui ne pourrait que faciliter le travail. À vos gardoches de voir s'ils veulent aller de l'avant avec ce plan (qui peut effectivement rapporter gros s'il est bien mené), s'ils veulent juste faire semblant d'y participer pour faire tomber ces imbéciles ou s'ils décident d'arrêter ces types sur l'instant en les désignant comme les têtes pensantes de la grève.

S'ils procèdent, il faut attirer le fiston dans un traquenard, éviter de se faire embrocher par le vétéran, emmener la victime dans un coin tranquille et faire les morts en attendant que la rançon soit livrée. Soit de nombreuses étapes où tout peut foirer.

Si les PJ se sont ouvertement affichés comme des gens à qui il n'est pas une bonne idée de proposer un tel plan, la poignée de gardoches qui a eu cette brillante fulgurance décide de faire le coup toute seule. Le garde du corps arrive à planter un garde avant de succomber, le maester entre alors en furie contre les grévistes, mais aussi contre les PJ. Ces derniers doivent alors faire des pieds et des mains pour récupérer le gamin. Identifier le gardoche qui s'est fait dessouder n'est pas compliqué, pas plus qu'obtenir le nom de ses collègues les plus proches, mais ça met alors les PJ dans une drôle de position auprès des grévistes, qui se contentent de se désolidariser de cette action et pourraient ne pas comprendre que des types même pas du quartier posent trop de question sur des collègues.

Humains avant tout

Si on oublie deux secondes les kidnappeurs, la vaste majorité des grévistes sont finalement attachants. Ce ne sont pas des mauvais bougres : ils ont vraiment un problème financier et se refusent à faire porter le chapeau aux habitants du quartier en les escroquant avec des amendes bidons. Ils ont tous un frérot qui est dans le petit commerce et qui trime pour faire du bénéfice ou une épouse qui fait la lavandière pour réussir à boucler le budget. On est loin d'avoir affaire à des des escrocs en bande organisée. Faites en sorte que chaque gréviste aient un petit côté sympathique : →

- Celui dont la fillette est gravement malade et qui passe sa solde en potions et mixtures ;
- Celui qui peine à payer les études en médecine de son plus grand ;
- Celui (un dingue) qui tient avec sa femme une sorte de soupe populaire où ils acceptent même les loritains ;
- Celui qui fait vivre une ribambelle de blanchons parce qu'il a jamais pu avoir de mioches ;
- Celui qui a investi son or dans une affaire qui est tombée à l'eau et qui doit rembourser des sommes énormes.

Même le pire des arsouilles de l'échevinat (le gardoche toujours saoul ou le gros bêta qui emmerde les femmes au marché) doit avoir un petit quelque chose de pas désagréable. Une petite passion cachée ou une histoire personnelle un peu triste. C'est le moment de brosser des portraits touchants des gardoches du quartier. De poser un autre regard sur eux et de les montrer sous leur plus beau jour. Et surtout, de leur faire raconter l'autre version de l'histoire : celle où l'échevin est une peau de vache qui les fait suer sang et eau et où le maester rogne impitoyablement sur le moindre gelder pour s'enrichir jour après jour. Tout le monde y va de son anecdote pour montrer que le pouvoir politique du quartier est faisandé.

Procéder aux arrestations

Le dilemme

Si vous avez bien fait votre travail de MJ, les PJ sont désormais coincés entre une mission tout ce qu'il y a de plus légitime et de chouettes collègues avec qui ils boivent des coups et rigolent en se racontant des faits d'armes improbables (« *Si, si, c'est moi qui ait arrêté Poucelin, en me déguisant en duègne, même que* »). Idéalement, la table de jeu devrait se diviser entre les deux factions. Rien de tel qu'une bonne opposition entre PJ pour avoir quelques beaux moments de roleplay et de belles tirades inspirées. Évidemment, il faudrait éviter que les personnages en viennent aux mains, mais il ne faut pas avoir peur de mener la fin de cette mission sur deux fronts différents.

C'est le bon moment pour faire des parallèles entre la situation actuelle dans le quartier dirigé par Klezmar et Bower et le quartier d'affectation des PJ. « *Quand on se compare, on se console* » dit un proverbe wastburgien. Finalement, les motivations des grévistes ne sont-elles pas identiques à ce que vivent les PJ avec leur échevin ? Si oui, qu'est-ce qui fait qu'eux tolèrent cette situation ? Qu'est-ce qui légitime l'insoumission de leurs voisins ? Les PJ mènent probablement des vies de peine et de misère avec une solde médiocre et des conditions de travail où on leur demande toujours plus de résultats avec toujours moins de moyens. C'est le moment de trancher : pour ou contre la grève ? Et si contre, qui arrêter pour décapiter le mouvement ?

Arrestations

Les PJ ne peuvent pas compter sur des renforts pour tendre une souricière, ils doivent faire ça eux-mêmes, en prenant des risques. Procéder pendant une assemblée générale est certainement très héroïque, mais particulièrement suicidaire. Attendre que la ou les cibles soient en plus petit comité est possible, reste qu'il faut quand même passer à l'action devant des témoins qui ont l'habitude de cogner. Patienter jusqu'à que le coupable désigné rentre chez lui est une solution maligne, sauf qu'arrêter un

collègue devant femme et enfants, c'est la manière la plus minable de procéder. Autre problème : une fois que les PJ arrêtent un gars, le mot se répand comme une traînée de poudre, et tout le monde se met à serrer les fesses. Les PJ ne peuvent alors plus espérer surprendre un gardoche, ils sont tous sur la défensive, si ce n'est pas en cavale. Si les joueurs ont plusieurs personnes à arrêter, il faudrait peut-être procéder simultanément, avec un ou deux PJ par cible.

Et une fois l'interpellation effectuée, c'est bien beau, mais que faire du bonhomme ? La logique voudrait qu'il soit emmené en cellule à l'échevinat. Ça veut dire une jolie promenade à pied dans la rue pour s'y rendre, sous le regard estomaqué des passants (« *Vous avez vu ? Ils s'arrêtent entre eux, maintenan*t ») mais surtout sous la colère des collègues. C'est une marche de la honte qui peut vite dégénérer en pugilat. Ou même, le gardoche arrêté peut croiser des malfaiteurs qu'il connaît bien (ces gens-là ont bien des points communs) et les appeler à la rescousse pour être libéré. Et admettons que les PJ rejoignent l'échevinat avec leur client : il n'y a plus aucun gardoche en service dans les murs. Qui va surveiller le prisonnier en attendant qu'il comparaisse devant le juge acheté par le maester ? Si les PJ sortent du quartier avec leur détenu pour l'enfermer dans leur échevinat d'origine, ils doivent alors s'expliquer avec leurs collègues, qui sont longs à la comprenette. Bon courage.

Solidarité

Les PJ peuvent faire pencher la balance en faveur des grévistes : après tout, ils ont un lien de confiance (ténu, mais existant) avec Klezmar et Bower. L'échevin et le maester ont sans doute convenu d'un moyen de communiquer avec les PJ (un blanchon de confiance qui sait où les trouver s'il y a besoin de leur faire passer un message), il est donc possible de piéger les deux notables avec un rendez-vous bidon. Là encore, c'est bien beau, mais ça ne débloque pas la situation, ça ne fait qu'envenimer les choses. Menacer physiquement ces deux-là, c'est l'escalade de l'engagement qui peut inciter les échevins voisins à intervenir en force. Car il y a une grande différence entre laisser un maester se dépatouiller avec un problème domestique pour l'affaiblir politiquement et donner l'impression que le pouvoir de Wastburg est fragilisé.

Pour faire céder le maester, il faut le frapper là où ça fait mal : à la bourse. Il doit sa fortune et sa position au commerce de joaillerie qu'il contrôle sur toute l'île. C'est lui qui fait venir des pierres non taillées par bateau et qui les fait transformer dans son atelier discret par des petites mains (loritaines, vous êtes surpris ?). Pour éviter de payer des taxes inutiles, les pierres brutes arrivent cachées dans des caisses de fruits et sont transportées par des gamins qui ignorent la valeur de ce qu'ils charrient. Sauf qu'ils sont surveillés par un homme de confiance du maester, Jombier, qu'un PJ connaît peut-être de réputation ou qu'il croise lors d'un rendez-vous avec le maester. C'est l'occasion de monter un casse dans l'esprit de la scène d'ouverture du film *Snatch*. En le privant de ses pierres, il devient alors possible de négocier sérieusement avec Klezmar. Faut juste pas s'étonner s'il le prend mal et qu'il engage des canailles pour essayer de récupérer son dû pour ne pas à avoir à passer par la case concession.

Et après ?

Les grévistes

Si leur mouvement a été décapité par les PJ, les gardoches retournent →

au travail fissa. Surtout si les meneurs ont été exécutés (d'ailleurs, ça veut dire que les PJ ont dû témoigner lors du procès et assister au supplice, devant la famille et les amis. Belle ambiance…). Le climat social du quartier devient franchement glauque, les gardoches se paupérisent inéluctablement. Pour s'en sortir, ils n'ont pas d'autre choix que de faire de plus en plus d'entorses au règlement et d'accepter de se faire graisser la patte par tous les margoulins du coin. Les apparences sont sauves du point de vue politique, mais le quartier devient (après la Purge) l'affectation que tous les gardoches débutants redoutent. Et les économies de bouts de chandelle réalisées par Klezmar inspirent d'autres maesters, qui coupent illico



Gardoches ou vandales ? La frontière est mince...

le budget de fonctionnement de leur échevin. Que des bonnes nouvelles.

Si les PJ ont été solidaires avec leurs collègues, et qu'ils sont arrivés à obtenir leur augmentation, l'ambiance est tout autre. Forts de leur succès, les gardoches du quartier s'enhardissent et enchaînent avec de nouvelles revendications. Un meilleur équipement. Des heures supplémentaires. L'échevin et le maester ne savent plus dire non, et pour financer la lente militarisation de leurs gardoches (qui exigent maintenant d'avoir tous des cottes de maille, pas juste les prévôts), ils augmentent mécaniquement les impôts locaux. Leur succès donnent des idées aux autres gardoches de la cité qui reprennent le nouveau proverbe du quartier « *Il faut faire chier pour être respecté* » et se lancent à leur tour dans une logique des doléances sans fin.

Les PJ

S'ils ont mené leur mission anti-syndicale jusqu'au bout, les PJ ont hérité des postes libérés par leur purge. Félicitations à eux, tout le monde les déteste cordialement et crache sur leur passage. Les gens dans la rue les félicitent quelques temps pour avoir eu le courage de faire ce qu'il fallait pour débloquer la situation, mais au quotidien, leur vie à l'échevinat est un enfer. Brimade, insubordination chronique, blagues vachardes… Rien ne leur est épargné. Le maester et l'échevin les chargent comme des mules pour se dédouaner. Leurs anciens collègues les considèrent comme des arrivistes et ne veulent plus entendre parler d'eux. Par contre, les gardoches les plus craintifs filent droit devant eux.

S'ils ont joué le jeu des grévistes, le retour à leur quartier est ambivalent. D'un côté, leur échevin est furax de s'être fait souffler dans les bronches par son confrère Bower, qui est désormais persuadé que c'était un coup monté contre lui par le supérieur des PJ. Sans doute méfiant envers eux (ils pourraient faire la même chose dans ce quartier), l'échevin hésite entre leur filer du galon pour les acheter ou bien les mettre à l'amende pour leur apprendre une leçon. Mais d'un autre côté, ils deviennent très appréciés de leurs collègues, qui les voient comme des vrais bons gars qui ont su se ranger du bon côté. Pour le *vulgum pecus*, ce n'est pas exactement le même son de cloche : à cause des PJ, il doit désormais payer →

d66	Trait
11	C'est pas ma faute, je suis né comme ça
12	Un poil dans la main
13	J'ai toujours eu un faible pour les loritaines
14	Mon prévôt, c'est mon héros
15	Moi j'dis, tous des pourris, sauf bibi
16	Je prendrai le prochain bateau… un jour
21	Bête comme ses pieds
22	Un gros tas de viande saoule
23	Toujours en train de faire l'andouille
24	Le beau gosse de service
25	Têtu comme une mule
26	Toujours dépenaillé
31	Un esprit finaud derrière un air pataud
32	Ouvre toujours l'œil, et le bon
33	N'oublie jamais rien
34	Pète souvent plus haut que son cul
35	Gros dégueulasse
36	Jamais un gelder en poche
41	Le bon copain de l'échevin
42	En tient une sacrée couche
43	Procédurier comme pas deux
44	Titulaire d'une médaille pour bravoure
45	Son petit doigt lui dit rarement des conneries
46	Une voix qui en impose
51	Abonné au guignon
52	Un paquet de monde lui doit un service
53	Endetté auprès des mauvaises personnes
54	Ma femme fait la cuisinière chez le maester
55	N'a jamais dégainé son épée
56	J'oublie jamais un visage
61	Assez vieux pour avoir tout vu et tout fait
62	Prévôt récemment nommé qui veut trop en faire
63	Poète à ses heures
64	Parieur compulsif mais talentueux
65	Ancien prévôt rétrogradé
66	Toujours de l'avis du dernier qui a parlé

plus d'impôt. Ce n'est pas comme ça qu'on se fait offrir des coups gratos au bistrot.

Klezmar et Bower

Si les PJ ne sont pas désormais en poste dans ce nouveau quartier, il serait intéressant de leur refaire croiser le chemin de Klezmar et Bower dans le futur, histoire de faire jouer les conséquences de ce scénario. Imaginez une enquête qui oblige les PJ à demander une faveur à l'échevin Bower alors qu'il les a désormais en horreur. Pire, si Klezmar a perdu beaucoup de gelders par leur faute, il va immanquablement vouloir se venger d'eux. Le maester veut accéder au titre de burgmaester, ce qui veut dire qu'il aura besoin de trahir et sacrifier des gens pour réussir son accession au trône. S'il doit éliminer un adversaire, il fera d'une pierre deux coups, par exemple, en faisant en sorte que les PJ soient soupçonnés du meurtre.

Et si les PJ ont décidé de se mettre du côté des notables, c'est l'occasion de montrer les pires penchants de ces deux huiles. L'échevin n'est pas du tout intéressé par sa charge, il passe ses journées dans son bureau à travailler minutieusement sur des maquettes de bateau, ignorant toutes les questions liées à la Garde. Son échevinat est en roue libre, ce qui laisse les mains libres aux pires gardoches sous sa responsabilité. Klezmar, en bon intriguant, n'a de cesse d'impliquer les PJ dans des affaires louches qui visent à consolider sa position pour accéder au titre suprême. C'est un bon moyen de grimper dans la hiérarchie de la cité… et de finir avec une dague coincée dans le dos.

Et si…

L'échevin des PJ avait une idée derrière la tête ?

S'il est le seul, parmi ses confrères, à envoyer une fine équipe de gardoches en renfort, c'est peut-être qu'il les charge d'une autre mission. Est-ce lui qui dirige en sous-main ce mouvement de grève ? C'est probablement un coup téléguidé par le maester des PJ qui souhaite mettre Klezmar en difficulté à la veille des tractations pour désigner un nouveau burgmaester. Mieux, deux PJ sont chargés d'aggraver la situation tandis qu'on n'a rien dit aux deux autres.

Il fallait plus que l'enlèvement du fils de Klezmar ?

Rien de tel qu'un bel incendie pour montrer qu'on ne cédera pas. Klezmar possède plusieurs demeures dans le quartier, et les actions des grévistes le rendent un brin paranoïaque. Les gardoches qui passent à l'action se divisent et surveillent chacun une adresse. Les PJ doivent donc aussi se séparer pour tout surveiller. Un bâtiment en flammes, un maester que l'on sauve d'un danger mortel, les voisins qui félicitent le PJ pour son courage. Classique, mais efficace. Par contre, il y a encore là un dilemme : arrêter l'incendiaire qui s'enfuit ou bien prendre le temps d'abord de sauver les éventuelles victimes ?

Les PJ sont plus des suiveurs ?

Organisez de fréquentes rencontres secrètes avec Bower où les PJ vont devoir faire état de leurs avancées. Déjà, ça vous permet de jouer des scènes intéressantes où il faut faire des pieds et des mains pour ne pas se faire voir en compagnie de l'échevin. Ensuite, si les PJ manquent d'initiative, Bower peut leur indiquer la prochaine étape (surveiller untel, espionner tel groupe, questionner tel gréviste un peu plus durement pour le faire craquer…). Les PJ peuvent alors se rendre compte que Bower feint de jouer l'échevin incompétent alors qu'il sait très bien ce qu'il fait, le

bougre, puisqu'il jette régulièrement de l'huile sur le feu pour que ça dérape entre Klezmar et ses gardoches.

Distribution

Les grévistes

Comme il serait difficile de lister la cinquantaine de gardoches qui constitue le cœur de ce scénario, voici un générateur aléatoire permettant de rapidement déterminer les deux ou trois traits principaux d'un de ces grévistes. Cela donne un squelette sommaire sur lequel vous aller devoir greffer de la viande en improvisant.

Une douzaine de noms, pour aller avec ça : Golrec, Layear, Bronchar, Amnert, Ronjier, Puifort, Danstier, Muigier, Gaarter, Voultard,

Échevin Bower

Marin contrarié (il souffre d'un mal de mer carabiné), Bower n'a jamais pu satisfaire les ambitions de son père. Ce dernier lui a acheté sa charge d'échevin par dépit, ne sachant plus quoi faire avec cet enfant sans talent.

Bower a pratiquement découvert les problèmes de son échevinat quand Klezmar est venu se plaindre dans son bureau, tellement il a la tête ailleurs. Ses maquettes et sa collection de cartes maritimes sont ses seules raisons d'être. Tout le reste n'est qu'ennui.

Il dit oui à toutes les requêtes de Klezmar car celui-ci lui a promis de le nommer à la tête de la Capitainerie à la seconde où il deviendra burgmaester.

Traits

- Amour non réciproque pour la mer
- Petits doigts très agiles
- Connaissance encyclopédiques de tout ce qui est marin
- Emploi du temps ultra prévisible
- Accro à l'odeur de la colle qu'il utilise pour ses maquettes
- Emploi abusif de métaphores marines

Réputation : (+)

Maester Klezmar

Encore aujourd'hui, il y a des gens qui chuchotent que Klezmar est celui qui a ordonné le meurtre de son père. C'est vrai que dès que son paternel a été mis en terre, Klezmar a vendu son affaire de produits maraîchers pour investir tout cet or dans des choses plus risquées mais surtout plus rentables.

Il a maintenant assez de gelders pour satisfaire ses petits caprices. Il sait très bien qu'il ne deviendra pas burgmaester en arrosant simplement tout ce petit monde politique, il va devoir traficoter pour réussir son coup. Ça tombe bien, il adore ça, les petites magouilles. C'est juste dommage qu'il soit parfois si borné, comme avec les grévistes.

Par contre, il ne veut pas commettre la même erreur que le précédent burgmaester : pour faire campagne, il lui faut une nouvelle première dame qui en impose et qui a aussi faim que lui. Il en avait une (la mère de Ghebar), mais elle est morte il y a quelques années. Oui, là encore, des rumeurs circulent concernant les vraies raisons de son décès (une pneumonie, vraiment ?).

Traits

- Je n'ai jamais croisé une chose qui n'ait pas son prix
- Quand je dis non, c'est non
- Biclassé Joaillier/Resquilleur
- Reprend les gens quand ils font une faute de grammaire
- Ambition qui incite à la loyauté
- Haine tenace pour les légumes

Réputation : (++)

Cédric Ferrand
***Illustrations** Rolland Barthélémy*

UN SCÉNARIO POUR SAVAGE WORLDS CASUS BELLI

AMBIANCE MED-FAN CELTIQUE

Jouvence

Alors que les personnages s'apprêtent à passer la mauvaise saison à l'abri, les événements vont contrecarrer leurs espoirs de repos et les amener à poursuivre une légende afin de sauver une vie… Pour la bonne cause ? Ce scénario s'adapte particulièrement bien à tout jeu ou tout univers d'inspiration celtique ou de low fantasy. Ambiance Complainte des landes perdues garantie…

En quelques mots…

Intrigues à la cour, un prince mourant et une légende pour seul espoir. Un périple hivernal pour des héros capables de révéler une vérité oubliée et de payer le prix d'un choix difficile.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 4 à 5 PJ de tout niveau
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Un hiver au chauð

Proches du roi Kheren ou en voyage dans cette région côtière, les personnages se trouvent en cette fin d'automne à Tork. La cité s'apprête à accueillir l'hiver : déjà, les nuits se font glaciales et on se presse de finir de remplir les greniers. Par leur statut, leur origine ou leur réputation, nos héros sont les hôtes du souverain. Ils se mêlent à la vie quotidienne du castel, participent aux dîners et aux réunions de la cour, projettent de passer un hiver confortable. Ils ne sont pas les seuls. Quelques nobliaux locaux bénéficient également de la générosité du roi et, deux semaines auparavant, c'est Herbin, son héritier désigné, qui a rejoint Tork. Le jeune homme compte mettre à profit son séjour pour parfaire son éducation auprès de son oncle et mener quelques conquêtes pour égayer ses nuits. Son frère Gustan doit arriver dans quelques jours.

Présentez aux joueurs la situation de la région, le rôle de Kheren et le pacte passé avec son neveu. Puis jouez un banquet où ils pourront faire sa connaissance. Herbin est agréable, franc et amical. Introduisez également d'autres figures de la cour : le roi Kheren, le sénéchal-intendant Trayne, le mage Cadoc, quelques nobles et serviteurs. Une fois les PJ installés dans ce décor, ils sont alertés le lendemain par une étrange agitation.

Un prince agonisant

On s'agite en effet autour du castel. Le mage Cadoc se presse. On discute parmi les résidents : un noble mourant, le roi peut-être ? S'ils ne parviennent pas à passer les gardes à l'entrée, qui repoussent les curieux dépourvus de motif valable, les personnages apprennent vers midi que Herbin est malade. On parle d'une mauvaise digestion, mais les PJ ont aussi participé au repas de la veille et, comme les autres convives, se sentent bien. Sinon, c'est Cadoc lui-même qui les met au courant en invoquant cette raison. S'ils cherchent à se remémorer la soirée, le repas était certes copieux, tout le monde a bien bu sauf le roi, parti plus tôt se reposer. D'ailleurs, la dernière tournée de vin a été servie en son absence. Le reste de la grise journée se passe tranquillement. Dans le donjon, on entend parfois les gémissements du prince souffrant.

Mission ðe confiance

Dans la soirée, les PJ sont convoqués par Kheren. Un garde les escorte jusqu'aux appartements du roi. Cadoc est également présent. Tous deux sont soucieux ; le mage explique : « Vous avez entendu la ru-



Les belles ondines de la fontaine sacrée cachent un lourd secret...

meur. Herbin est malade. Du moins, c'est ce que doit croire le peuple. Il a en fait été empoisonné. » Il laisse planer un silence et poursuit.

« Mes remèdes ne se montrent guère efficaces. Tout juste ai-je pu stabiliser son état. Le poison possède une composante étrange, sans doute magique, que je ne parviens pas à identifier. Pas plus que notre médecine ne peut le neutraliser. Mais je crois savoir où trouver la solution : en Amor. »

Les joueurs doivent avoir compris ce que l'on attend d'eux : embarquer pour l'île du sud et rapporter le →

Tork, ville frontière

Province la plus méridionale des Royaumes, elle s'ouvre sur Amor, la grande île du sud, primitive et sauvage, où se trouvent quelques comptoirs. Kheren a su assurer la prospérité de son domaine au prix d'une vie familiale négligée. Veuf, sans enfant, il a désigné récemment son neveu Herbin comme héritier. Cependant, même si celui-ci est doté d'un grand charisme, il préfère passer sa jeunesse en aventures, accompagné de son frère plus réfléchi. D'aucun prétendent que le roi n'a peut-être pas choisi le bon héritier...

remède. Avant qu'ils aient pu poser une question, Kheren se lève et, en colère, s'écrie :

« J'ignore qui vise ainsi mon neveu, mon sang ! Justice sera faite. Mais, pour l'heure, il faut sauver sa vie. À qui faire confiance, ici ? N'importe qui a pu verser le poison. Vous, je vous connais assez (si les personnages sont originaires de Tork) / vous êtes étrangers aux intrigues du royaume (s'ils viennent d'ailleurs). Faites cela pour moi et je saurai être généreux en retour. »

Difficile de refuser son aide à un roi. Une fois qu'ils ont accepté, Kheren les laisse avec Cadoc qui leur dit ce qu'il sait : le poison est ralenti par la décoction qu'il a fabriquée, mais il estime que l'issue sera fatale avant un mois. Une légende du sud mentionne une source miraculeuse capable de guérir tous les maux. Il ignore cependant où celle-ci se trouve exactement et presse les héros de s'embarquer au plus vite. Les joueurs peuvent lui poser d'autres questions, mais le mage n'en sait guère plus. Les PJ peuvent voir Herbin avant de partir. Très affaibli, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Entre deux quintes de toux, il remercie les personnages pour leur aide.

Au cœur de Tork

Du poison ? Il y a donc un assassin. Les joueurs auront peut-être envie d'explorer cette piste avant de partir. Ils peuvent ainsi interroger les autres convives ou les serviteurs. Les témoignages restent vagues et Cadoc insiste pour que le mot « poison » ne soit pas prononcé. L'intendant, Trayne, se porte garant de ses subordonnés. Les amuseurs ayant animé la soirée se montrent d'abord suspicieux mais, rassurés, se font accueillants. Ils semblent peu au courant de la politique locale mais il y a parmi eux deux acrobates au passé trouble. Sur une autre piste, l'herboriste de Tork est un vieillard chenu et sourd, inoffensif et loyal à Kheren. En insistant - ou en essayant de se remémorer le fil du dîner - ils parviendront sans doute à apprendre qu'un dernier plateau de cornes à boire à été posé à table. Le roi déjà parti, Herbin a bu la sienne puis celle de son oncle. Il n'était peut-être pas la cible du meurtrier...

Ne laissez pas les joueurs perdre trop de temps à enquêter. Ils doivent préparer leur départ et le mage les exhorte à se dépêcher. Ce sera déjà bien s'ils quittent Tork avec un doute sur la véritable cible de l'assassin. Leurs questions vont attirer l'attention de la cour, sans oublier d'alerter un peu plus Trayne.

Contre la montre ?

L'état de Herbin empire à votre guise. Si les joueurs surmontent les obstacles trop vite, accélérez la dégradation de sa santé. Sinon, calez-vous sur leur rythme afin que les héros reviennent à Tork pour trouver un prince mourant, maintenu en vie par les potions de Cadoc. Cependant, n'hésitez pas à les presser en leur rappelant souvent que le temps est un luxe dont ils ne disposent pas.

Froides Eaux

Laissez les PJ négocier la traversée. Si le temps est clair et froid, la mer est traîtresse en cette saison et ils auront du mal à trouver un pêcheur prêt à risquer son embarcation et sa vie dans ce périple. Il faut montrer une grande capacité de persuasion et un peu d'or pour finalement réussir à en convaincre un (à moins que les personnages sachent manœuvrer un bateau).

Aux origines

Trayne est un homme effacé et banal. Intendant de la cour, sa lignée rejoint cependant celle du roi même si beaucoup, dont Trayne lui-même, l'ont oublié. Il y a un mois, un mystérieux voyageur lui a révélé ses véritables origines. Son père, cousin du père de Kheren, complota jadis contre le souverain. L'exécution du traître et de ses proches fut menée par Kheren. Le roi renonça cependant à tuer l'enfant et le confia à un noble dont la femme ne lui avait donné que des filles. Trayne, âgé de trois ans, a grandi dans cette famille. Aujourd'hui, il se souvient. Aidé de l'étranger, il projette de se venger mais, au cours du banquet, Herbin avale la coupe de poison destinée à Kheren, déjà parti. Trayne visait le roi mais, avec Herbin désormais mourant, il se met à rêver au trône. Après tout, si l'un et l'autre meurent, Gustan étant loin, il devient l'héritier du royaume. Aidé de son nouvel et mystérieux ami, il envoie quelques soudards empêcher les héros d'accomplir la mission qui leur est confiée.

Un vent fort pousse la voile de l'esquif soulevé par les vagues. Il faut une journée de cabotage puis une journée de mer pour atteindre Amor. Ils peuvent faire escale avant la traversée ou tenter de passer de nuit, quand le vent se calme, mais il est alors plus dur de s'orienter. Au matin, une pluie dense malmène le bateau. Dans les deux cas, les PJ dérivent suffisamment pour arriver sur des récifs noyés de brume. La marée pousse leur navire vers une falaise escarpée. Menez une Scène Dramatique (Savage Worlds p.147) basée sur la Compétence Navigation pour sauver le bateau : les personnages peuvent prendre la barre ou aider grâce à des jets que vous penserez appropriés (Escalade, Navigation, Perception… Laissez les joueurs décrire de quelle manière ils aident avant de leur accorder un jet coopératif — Savage Worlds p.105). Si, au bout de 5 rounds, les personnages n'ont pas obtenu les cinq marqueurs fatidiques, le bateau coule et il faut rejoindre la plage à la nage. Mettez en scène les bourrasques et la côte menaçante, les vagues et les rochers. Selon leur réussite, les PJ atteignent la terre ferme en plus ou moins bon état.

Terre de granit

S'ils se sont échoués, ils ont perdu une partie de leur matériel. Trempés, secoués, ils ont besoin d'un abri face à la pluie persistante. Même s'ils ont pu accoster, les PJ réalisent qu'ils sont égarés.Sans aucune habitation visible, la lande désolée s'étend du sommet de la falaise jusqu'à une ligne de colline surmontée d'une forêt sombre. S'ils décident de suivre la côte, option périlleuse à marée haute, les PJ atteignent un petit village au bout de deux heures d'escalade sur des rochers humides. Sur la lande, ils trouvent un sentier qui les mène au même point. Ils découvrent également des traces de combat : boucliers fendus, haches brisées, sang sur les genêts et une broche en cuivre en forme de saumon. Partout, des blocs de granit gris affleurent. La pluie rend la marche difficile, des oiseaux fuient à leur approche. La forêt a une couleur brune, triste. Il plane une impression de désolation émanant de la terre. Un druide ressentira comme une perturbation dans les énergies de la nature.

Le clan des pêcheurs

Une fois sur l'île, laissez les joueurs s'organiser à leur guise. Voici une présentation du décor, de la situation et d'événements pour animer la partie. N'hésitez pas à ajouter des PNJ de votre cru dans les deux clans, d'autres péripéties ou lieux à développer à votre convenance. Les raisons qui poussent le Clan de l'Ours vers l'ouest restent volontairement floues. Vous pouvez les préciser pour fonder un début de campagne.

Saumon et Larmes

Le sentier mène à un village côtier enjambant l'embouchure d'un cours tumultueux. Une haute palissade de bois entoure une trentaine de huttes aux toits de chaume. Des pontons entre les rochers accueillent huit petits navires pour la pêche. Des filets sèchent à des poteaux, on y fume du poisson. L'endroit peut sembler paisible, mais les guerriers en arme surveillant l'entrée démentent cette première impression. Méfiants à l'approche d'étrangers, ils donnent aussitôt l'alerte. Un homme arrive. Au vu de son escorte, il s'agit d'un chef. Grand, blond, les cheveux longs, il est vêtu d'une tenue banale où seule ressort une fibule en forme de saumon. →

Partir en quête ?

La reconnaissance d'un roi et celle de son héritier sont un atout non négligeable. S'ils sont en mission à Tork, les personnages peuvent trouver là un bon moyen de s'attirer les faveurs du souverain. La gloire, le sens de la justice ou du devoir, la curiosité et/ou l'appât du gain font également de bonnes motivations.

Depuis plusieurs mois, le Clan du Saumon subit les raids d'une tribu venue de l'est. Ils sont exsangues, n'ayant pas de véritable tradition guerrière. Plusieurs femmes et enfants ont été enlevés. Laissez les joueurs expliquer leur présence et convaincre le chef, Boril, de les accueillir. Leur accent et leurs manières les désignent vite comme originaires du nord. La méfiance s'efface et Boril invite les naufragés chez lui.

Autour d'un maigre repas de coquillages et de poisson séché, il narre la situation de son clan, autrefois pacifique et prospère, aujourd'hui désespéré. Voici quelques éléments de réponse aux questions des joueurs :Des étrangers vêtus de fourrures d'ours assaillent la région depuis l'été. Ces féroces guerriers ont déjà anéanti un autre village à l'est.

- Les traces de bataille datent du dernier engagement contre ce clan. Ils ont mené un raid et emporté une femme et deux enfants dans les profondeurs de la forêt.
- S'ils parlent la même langue, les guerriers ennemis ne semblent pas décidés à négocier quoi que ce soit. Ils semblent venir de l'est.
- Boril connaît la légende de la fontaine de vie. Il jette un œil craintif vers un vieillard à l'écart : Haruda, rebouteux et plus ou moins magicien. Vindicatif, méprisant, celui-ci affirme que ce qui arrive est une punition des dieux. Boril n'a pas livré le tribut dû, ce qui a provoqué la malédiction qui s'abat sur eux. Le chef réplique que la saison de pêche a été mauvaise et qu'il a fait le choix de nourrir les siens en priorité. Haruda est un homme aigri prêt à inventer des rêves et des paroles divines dont il serait le réceptacle pour tenter de voler le pouvoir à Boril, qu'il déteste.Le Clan de L'ours occupe la lisière de la forêt et il est actuellement impossible de se rendre à la fontaine miraculeuse sans traverser leur territoire.

Avec ces informations, les joueurs doivent décider quoi faire. Pendant qu'ils mangent, ils remarquent sans doute les regards affamés des gens autour d'eux. Les réserves s'amenuisent, les pêcheurs n'osent pas s'éloigner du village par crainte d'un raid en leur absence, les femmes ne peuvent plus glaner dans les bois. La population est apeurée, désespérée et plongée dans le doute par le conflit entre ses leaders. Qu'ils souhaitent en savoir plus, aider le Clan du Saumon ou quitter l'endroit au plus vite, montrez la résignation ou l'espoir que leur décision provoque. S'ils s'intéressent au sort des villageois, Boril comme Haruda tentent d'obtenir leur appui. Le clan compte encore vingt hommes armés, dont un tiers trop vieux ou trop blessés pour se battre. Sinon, Boril se contente de leur indiquer la direction de la fontaine légendaire.

Ours et Fer

Le Clan de l'Ours vient des montagnes orientales. Peu nombreux, il entretient en rapport avec son totem une tradition guerrière qui le rend dangereux pour ses nouveaux voisins. Ce clan a été repoussé par un plus grand péril. Si les personnages parlent avec Reyden, chef des Ours, celui-ci reste évasif à ce sujet, évoquant « l'ennemi qui frappe comme l'aigle et tue comme le loup ». Bref, eux aussi ont peur, peur d'un ennemi qui les a contraints à la fuite après avoir détruit leurs demeures et réduit une partie des leurs en esclavage. Reyden compte bien s'installer dans la zone, ses raids visent à tester les clans voisins, asseoir son contrôle sur la région et ramener des esclaves et des femmes pour son clan qui compte surtout des guerriers (environ soixante pour le double de membres).

Le Clan de l'Ours respecte la force et l'autorité martiale, mais ce ne sont pas des brutes pour autant et des héros diplomates peuvent les approcher. Ils devront toutefois démontrer qu'ils ont du courage, qu'ils peuvent se débarrasser de tout guerrier envoyé pour les défier et offrir quelque chose au clan. Affronter Reyden et le vaincre en combat singulier le discrédite auprès de ses hommes. Mais il n'est pas stupide. Il est toujours escorté de trois guerriers et refuse tout duel avec un étranger. Pourtant, le meilleur allié des personnages est le propre fils du chef, Lorad. Amoureux d'une esclave volée au Clan du Saumon, il se questionne sur les choix de son père et envisage, avec d'autres jeunes gens du clan, une installation pacifique. Mais il n'est ni assez fort ni assez respecté pour défier son paternel.

Si les PJ choisissent la guerre, le nombre est en faveur des Ours. Il faut alors développer des stratagèmes, pièges et ruses pour équilibrer la balance. Inspirez-vous des « sept samurais » pour mettre en scène une attaque en règle du village des pêcheurs et la tâche des héros pour les préparer à se défendre. Une médiation, si elle est possible, reste compliquée. Il faut bien connaître les uns et les autres pour parvenir à un compromis, et le temps presse.

S'ils tentent de traverser la forêt, les PJ vont certainement tomber sur des guerriers Ours. Primitifs au regard des standards de Tork, ils n'en restent pas moins de formidables adversaires, très à l'aise dans les bois. Dans tous les cas, laissez les joueurs gérer ce conflit à leur façon. S'impliquer ou pas, c'est leur choix.

Territoire interdit

Les héros doivent trouver la fontaine mentionnée par Cadoc. La légende est connue du Clan du Saumon, mais peu savent la situer. Boril la place « dans la forêt, au-delà du torrent d'or, où les oiseaux chantent de jour comme de nuit » et tente de tirer un avantage de ce savoir. Vague, mais exact. Un cours d'eau au fond tapissé de sable doré sillonne les bois. Il prend sa source dans un petit lac difficile d'accès. Les oiseaux y sont nombreux et leurs chants peuvent guider les PJ. Haruda connaît l'emplacement de ce lac mais ne partage cette information que s'il a quelque chose à y gagner : L'aide contrainte des personnages contre Boril, par exemple. Forcé à parler, Haruda peut révéler la localisation du lac, mais ajoute un mensonge : les gardiennes sont des créatures infernales et trompeuses qui dévorent ceux qui les écoutent. Il ne faut pas leur faire confiance mais les tuer avant d'être ensorcelés.

Reyden a entendu parler de la fontaine par ses prisonniers. Il a envoyé un groupe d'hommes à sa recherche, mais ils ne sont pas revenus. Depuis, il se méfie et reste superstitieusement éloigné de la zone. Celle-ci se trouve au-delà de son territoire, il faut donc négocier le passage ou se frayer un chemin en toute discrétion vers le lac (un détour, possible, prend plusieurs jours).

Dans tous les cas, les joueurs comprennent qu'il faut traverser la sombre forêt. Les locaux parlent d'une « source de jouvence », ce qui implique de remonter un ruisseau. Il y en a toutefois beaucoup sur l'île, mais un seul au fond doré. Brodez autour des légendes locales (et peut-être des craintes de Reyden) sur les gardiens (sirènes anthropophages, monstres infernaux…). Les deux clans les confondent avec la vouivre qui rôde dans les bois. Restez obscur.

Dans la forêt, insistez sur la marche difficile : fourrés denses, ronciers épais, crevasses et ruisseaux →

boueux, pentes abruptes et pénombre gênent la progression. Il n'y a aucun sentier et les quelques zones dégagées s'ouvrent sur des rochers glissants ou des marécages. Pour corser les choses, ajoutez une rencontre avec un ours ou des blaireaux attirés par l'odeur des provisions.

Doublés !

Le clan de l'ours, des hommes féroces !

Trayne ne reste pas inactif. Pour contrer la mission des personnages, il dépêche ses sbires, menés par un vétéran nommé Grey. Leur but : rattraper les héros et s'en débarrasser. Mais le naufrage (ou changement de cap) leur en a fait perdre la trace. Arrivés plus à l'ouest, ils ont mené l'enquête et découvert l'emplacement supposé de la source. Choisissez le moment pour les faire intervenir. Le plus simple consiste à provoquer une rencontre dans les bois. Les traîtres tentent alors de tuer les PJ. Sinon, ils peuvent approcher Reyden et saboter les efforts de paix des héros. Grey présente les personnages comme émissaires d'un roi voulant conquérir l'île. En les poussant à considérer les héros comme des ennemis, Grey remplit sa mission sans prendre de risque. Son plan éventé, il fuit dans la forêt. S'il devait y avoir une confrontation, essayez de garder Grey en vie afin qu'il resurgisse un peu plus tard, à la fontaine de jouvence ou même à Tork, où il tente un dernier coup contre les héros.



Le groupe de sbires se compose d'autant d'hommes que de PJ, plus Grey. Ils devraient avoir le même niveau d'expérience que les héros et une puissance de frappe équivalente. Toutefois, tous hormis leur chef sont des brutes sans cervelle et sans aucune notion de travail d'équipe ou de tactique. Utilisez ces antagonistes à votre guise, dans une confrontation directe ou, plus subtilement, à différentes étapes du parcours. En plus de leur potentiel offensif, faîtes-en une nuisance pour compliquer encore la tâche des joueurs en Amor.

La fontaine

Pour beaucoup, ce n'est qu'une légende. Rendez le parcours aussi ardu que possible. Les PJ errent longtemps avant de parvenir au but. D'abord, il faut trouver le bon ruisseau puis le remonter à travers rochers et trous d'eau plus traîtres les uns que les autres, sans se tromper car de nombreux embranchements ne mènent nulle part. Reyden peut leur donner des indications assez précises tout en essayant de les dissuader de s'y rendre (ils trouvent les corps des guerriers de l'Ours au fond d'une ravine).

Un druide ou un mage usera sans doute de son art pour s'orienter. La tâche est complexe en ce lieu baigné de magie (des effets secondaires apparaissent : lueurs, sons et odeurs sans origine visible, effets décuplés ou amoindris, altérés… soyez imaginatifs).

À la nuit tombée, les héros escaladent une falaise de granit le long d'une fine cascade et débouchent sur le lac. Il mesure six cents pas de long sur cent de large et est cerné de hautes herbes bruissant dans le vent. Il dégage une aura féerique. La lune, abandonnée par les nuages, dessine un disque d'or sur la surface miroitante. Dans les saules et les chênes, des oiseaux de nuit chantent à l'unisson d'un chœur de grenouilles invisibles dans les roseaux. Après un voyage pénible, offrez aux PJ un havre de calme et de beauté. De l'autre côté, ils distinguent un amas de rocher et une source claire plongeant dans un bassin naturel avant de s'écouler en filets d'argent dans le lac. Ils ne doutent pas avoir trouvé la source de jouvence.

Les gardiennes

Les personnages ne se sentent pas seuls. Des bruissements dans les buissons, de petits rires cristallins, une silhouette dans la lueur lunaire… En longeant la rive, près de la source, les PJ distinguent alors des runes antiques gravées sur la roche. Une dizaine de jeunes filles surgit et les entoure. À peine nubiles, elles portent les cheveux très longs, de toutes les teintes, comme leurs peaux satinées. Entièrement nues, elles minaudent sans gêne autour des PJ. Avec un grand sourire, elles les questionnent sur leur présence ici. Dès qu'ils évoquent le pouvoir de la fontaine, elles se renfrognent et leurs propos acerbes tournent autour de ces « aventuriers qui viennent toujours pour la même chose ! »

Jouez sur les apparences et perdez les joueurs. Les gardiennes sont des créatures enchantées liées à ce lieu. Habituées à voir des hommes quérir l'eau miraculeuse, elles sont décontenancées par un personnage féminin puis tentent de le séduire de la même façon. Elles sont tour à tour enjôleuses, menaçantes, amicales puis distantes. La compagnie des humains les ravit, mais elles doivent également les dissuader de s'approcher de la source, en raison du prix à payer qu'elles n'ont pourtant pas le droit de dévoiler. Oscillez entre ces comportements erratiques, tentez de pousser les héros à bout. Dès qu'ils tentent de s'approcher, les →

La vouivre

Un corps serpentin de douze pas de long et deux de large, une gueule hérissée de crocs, le monstre se déplace à la vitesse d'un cheval au galop, même en pleine forêt. Ses couleurs sylvestres l'aident à se camoufler. Les ondines pensent que son rôle consiste à éloigner les curieux, mais Jouvence sait que la vouivre obéit aux anciens dieux pour l'empêcher de voir ce monde extérieur qui l'attire. Une fois les PJ sur sa trace, inversez rapidement les rôles : les chasseurs deviennent gibier. Aux joueurs de piéger la créature qui, sinon, frappe et disparaît, affaiblit le groupe avant de l'anéantir.

Un rubis vermeil orne son front. Agonisante, la vouivre prononce une mise en garde, comme une prophétie : « Le lac à l'ondine, le monde à la mortelle. Deux sangs d'amour gorgent la pierre rouge, le pouvoir absorbe, les deux âmes éloigne. La vie rendue, la mort un jour. »

Cet avertissement est en fait une énigme. Si les PJ en comprennent les grandes lignes, elle peut permettre de sauver le Prince sans que personne n'ait à sacrifier sa vie (voir **Le prix à payer**).

jeunes femmes s'interposent, faisant un barrage de leurs corps dénudés que seule la force peut franchir (mais quelles en seront les conséquences, doivent se demander les joueurs). En contrepartie, elles offrent un festin de fruits et de miel aux voyageurs épuisés. Toujours en vue de la source, mais pas trop près.

Laissez les joueurs gérer la situation : négocier, intimider, faire appel à leur compassion, menacer… et éludez votre réponse le plus longtemps possible.

Quand les joueurs pensent avoir tout essayé, une nouvelle jeune femme apparaît dans le bassin : ses cheveux d'un blond doré rappellent le lit du ruisseau, sa peau pâle a la couleur de la lune d'hiver et ses yeux le bleu du ciel d'été. Les autres s'écartent à son approche. Elle se présente : Jouvence. Assise au milieu des personnages, elle écoute leur histoire avant de répondre d'une voix fluette : la fontaine est un don des anciens dieux pour les hommes assez courageux ou désespérés pour entreprendre sa quête. Depuis cent ans, une vouivre rôde autour du lac, repousse les prétendants et fait sombrer la source dans la légende. Les personnages ont atteint leur but, elle les aidera… en échange de la mort du monstre qui chasse tout ce qui vit dans ces bois, y compris ses sœurs.

Les joueurs ont compris qu'il s'agit d'une épreuve avant de recevoir leur récompense. S'ils sont mal en point, Jouvence baise les lèvres de chacun, ce qui annule toute blessure, maladie ou fatigue. Si les joueurs décident de se servir de force, personne ne se met en travers de leur route, ils peuvent remplir un contenant avec l'eau de la fontaine, mais personne ne les prévient non plus du prix à payer. Le miracle se paye toujours. Une vie pour une vie lorsqu'il s'agit d'un malade condamné à une mort certaine. La guérison du Prince se fera donc au détriment d'une autre vie, un des proches du Prince, un membre de la cour ou pourquoi pas un PJ ?

Note : l'agent de Trayne, s'il est présent quand les PJ arrivent, ment pour les discréditer. Il échange les rôles, se désigne comme l'émissaire de Kheren et les PJ comme des traîtres. Le sang ne doit pas couler en ce lieu, telle est la loi, c'est à force d'arguments qu'il faut convaincre les gardiennes. En dernier recours, Jouvence annonce qu'elle offrira l'eau miraculeuse à ceux qui lui ramèneront la tête du monstre. Bien entendu, elle guérit aussi bien les PJ que leurs adversaires. Grey n'a pas l'intention de jouer fair play. Il suit les personnages et les attaque après qu'ils ont combattu la vouivre ou leur tend un piège à la première occasion. S'il parvient à s'enfuir, il réapparaît encore, obnubilé par sa mission.

Retour

Gageons que nos héros réussissent. La récompense n'est cependant pas tout à fait ce à quoi ils s'attendent. De retour, Jouvence explique que l'eau de la source ne suffit pas à sauver un mourant, tout juste à faire disparaître les blessures qu'un guerrier victorieux subit sur un champ de bataille. Le véritable miracle, c'est elle. Elle va donc accompagner les PJ jusqu'à Tork pour sauver le Prince. Elle ment, mais il est difficile pour les PJ de mettre en doute ce qu'elle avance. Il faut se préparer sous le regard mi-envieux, mi-rageur des autres ondines. Un détail : il serait bon de lui trouver des vêtements.

Jouvence ne dit pas la vérité. Pourquoi ? L'eau de source suffirait à guérir le Prince, à condition d'en payer le prix. Mais, confinée au lac depuis un millénaire, elle rêve de voir le monde décrit par ses visiteurs. La vouivre est une barrière dressée par

Le prix à payer

Une vie pour une vie. Un mal pour un mal. Les gardiennes interrogent les quêteurs sur leurs motivations. En effet, qui sauve un mourant le paiera d'une autre vie en échange. Qui soigne une blessure en ressentira les affres. Lorsque Jouvence guérit quelqu'un d'une blessure légère, l'eau de source l'imprègne et efface ses stigmates. Une lésion plus grave nécessite un repos de quelques jours pour la guérisseuse. Pour sauver une vie, pas d'alternative et il est impossible de choisir qui subira le sacrifice. Les PJ doivent bien en être conscients avant d'agir et Jouvence le répète plusieurs fois au cours du trajet. En fait, c'est elle qui va guérir Herbin en échange de sa vie. Mais elle veut que les héros comprennent ce qui est en jeu.

les dieux anciens pour la tenir à sa place. Elle sait qu'en se déplaçant en personne pour sauver le Prince, elle prend un risque important et pourrait y perdre la vie, mais l'attente a été trop longue, l'envie est devenue trop forte. Elle est prête à tout pour quitter cet endroit. Privée de Jouvence, la fontaine ne perd pas ses vertus, mais elles s'amenuisent (ne permettant plus que de guérir d'une Blessure par blessé).

Durant le voyage, Jouvence se comporte comme une enfant : tout l'émerveille, elle pose des questions sur tout, se montre curieuse au-delà du raisonnable et de la bienséance. Toutefois, rendez-la adorable, que les joueurs finissent par l'apprécier sinon l'aimer.

S'ils ont résolu le problème du Clan du Saumon, Boril leur fournit un navire pour rejoindre leur île. Sinon, il faut voyager un peu, trouver un port plus civilisé et négocier la traversée.

Rendez ce retour aussi long, amusant ou pénible que vous le voulez. Les caprices du temps, les facéties de Jouvence et les manigances de Grey vous fournissent le matériel nécessaire.

Sur le trajet du retour, employez-vous à ce que Jouvence et l'un de vos PJ (le plus charismatique ou le plus sensible) tombent amoureux. Ce n'est pas difficile tant Jouvence a envie de croquer la vie à pleines dents et s'émerveille de tout. Le drame n'en sera que plus intense. Si cela ne fonctionne pas, mettez en scène un coup de foudre à sa rencontre avec Herbin.

Si les PJ n'ont rien saisi à l'énigme de la Vouivre, Jouvence sauve le Prince et meurt, verdict cruel des dieux. Si les PJ ont saisi qu'il y avait un lien entre l'avertissement du monstre et leur situation, ils peuvent tenter quelque chose avec le rubis. Pour que cela fonctionne, il faut plonger le rubis dans le sang de deux amoureux. La pierre absorbe alors le pouvoir miraculeux de Jouvence (si la pierre a été trempée dans son sang) et se met à luire d'une lumière et d'une chaleur particulièrement intenses. Portée au contact de Herbin, la pierre le guérit de tous ses maux. Toutefois, l'ondine perd immédiatement sa nature féerique et devient mortelle.

Pour les deux amants, il reste un lourd tribu à payer. Ils ne pourront plus jamais vivre ensemble plus d'une nuit par an. Les dieux anciens ne supportent pas cette union et l'ont maudite. Le reste de l'année, les amoureux ne se supportent pas, leur présence respective les plongeant dans une profonde mélancolie.

Intrigues de cour

Un ciel morne pèse sur Tork. Les PJ découvrent vite que la tension est montée d'un cran en leur absence. Les gardes sont nerveux, la population craintive. La cour semble divisée et un rien pourrait mettre le feu aux poudres. Cadoc ou un allié des PJ les met au courant : Gustan est arrivé entre temps et accuse Kheren de la tentative d'assassinat. Ils s'appuient sur le témoignage d'une servante qui affirme avoir reçu l'ordre de verser le poison dans la coupe d'Herbin. La servante est isolée dans les appartements de Gustan. S'ils ne l'ont pas fait avant, les héros vont devoir reconstituer les événements de la soirée, la mémoire des témoins étant moins fraîche.

Gustan, très remonté, reste au chevet de son frère. Cadoc ne croit pas vraiment aux allégations de la servante et peut arranger une rencontre. Celle-ci est terrifiée, récite son texte comme une leçon bien apprise. Une enquête rapide révèle une autre vérité : veuve, elle élève seule ses trois enfants. Ceux-ci ont disparu depuis trois jours, au moment où elle a accusé le roi de forfaiture. →

Figurants

Clan du Saumon :

Boril
Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d8, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Connaissance (Pèche) d8, Navigation d6, Perception d8, Persuasion d4, Tir d4
Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 7 (1)
Handicaps : Charismatique, Têtu
Atouts : Costaud
Equipement : armure de cuir et peau (+1), lance courte (For+d6)

Haruda
Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d4, Vigueur d4
Compétences : Combat d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Magie d10, Perception d8, Sarcasmes d6
Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 5 (1)
Handicaps : Sale caractère
Atouts : Arcanes (Miracles)
Equipement : armure de cuir et peau (+1), dague (For+d4)
Pouvoirs psioniques : Choc, Déflexion et Télékinésie.
Points de pouvoir : 10.

Membres du Clan du Saumon
Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d4, Connaissance (Pèche) d8, Navigation d6, Perception d6
Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 5
Equipement : Couteau (For+d4) ou Lance courte (For+d6).

Clan de l'Ours

Reyden
Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d8
Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Connaissance (Bataille) d6, Perception d6, Persuasion d4, Discrétion d4
Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 8 (2)
Handicaps : Loyal
Atouts : Commandement, Blocage
Equipement : Armure d'écailles (+2), Hache à deux mains (For+d10, PA1, Parade -1).

Membres du Clan de l'Ours
Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d6
Compétences : Combat d8, Perception d6, Pistage d6, Survie d6, Tir d4
Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 (1)
Equipement : armure de cuir et peau (+1), hache de bataille ou épée (For+d8)

Sbires de Trayne

Grey
Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Escalade d6, Combat d8, Connaissance (Politique) d8, Crochetage d8, Lancer d6, Perception d8, Persuasion d8, Discrétion d8, Réseaux d8, Sarcasmes d6
Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 (1)
Handicaps : Prudent
Atouts : Contacts, Voleur
Equipement : Justaucorps de cuir, Épée coure (For+d6), Couteau de lancer (For+d4), Poison (Venin de vipère — *Savage Worlds* p. 157).

Kheren sait qu'il s'agit d'un complot mais veut éviter un conflit avec ses neveux. Il reste dans ses appartements, comptant sur Cadoc et les personnages pour arranger les choses.

Dès leur arrivée, soulagé, le mage les presse également de sauver Herbin. Jouvence est introduite auprès du malade dont l'état de santé s'est dégradé. Elle reste seule avec lui pendant que les joueurs font face à la situation de la cour.

Révélations

Il faut maintenant achever ce récit à travers les actions des PJ. Ils peuvent sauver Herbin, mais quel choix faire ? Laisser Jouvence se sacrifier ou trouver un autre moyen (voir « Le prix à payer ») ? S'ils ont sympathisé avec l'ondine, cette perte devient plus cruelle encore.

Déjouer le complot dépend d'eux. La famille disparue de la servante est une première piste. L'homme mystérieux a enlevé les enfants et les cache dans une grange aux abords de la ville, sous la surveillance de deux sbires brutaux. Une enquête auprès de la population les mettra sur la piste d'un chariot parti à l'aube, trois jours auparavant, conduite par des gardes du château (des hommes de Trayne). Les enfants libérés, la servante revient sur ses déclarations et accuse l'intendant.

Kheren ne pense pas spontanément à Trayne, l'événement est ancien, mais cela peut lui revenir si on parle de la lignée royale et des héritiers de sa couronne. Cadoc connaît aussi cette histoire, mais ignore que l'enfant épargné est l'actuel intendant. Enfin, Grey permet de remonter jusqu'à son maître, qu'il ait été capturé en Amor ou qu'il tente un dernier coup à Tork.

Aux joueurs de rassembler les indices menant à Trayne. Mais un espion à son service le prévient et il s'échappe. Selon la diligence des PJ, organisez une course-poursuite à travers les ruelles sinueuses de la ville ou sur les routes boueuses en dehors, à moins qu'il ne parvienne à fuir. Six guerriers sans foi ni loi, ses derniers fidèles, l'accompagnent..

Conclusion et développements

Trayne démasqué, Kheren est sans pitié. Gustan se confond en excuses et promet de se mettre au service du roi pour un an et un jour afin de faire amende honorable.

Guéri par Jouvence, Herbin se remet lentement, il recouvre sa pleine santé au printemps suivant.

Cette aventure peut prendre un tour plus tragique selon le destin de l'ondine. Mettez en scène sa mort auprès des héros qui lui ont permis de voir le monde. Elle s'endort doucement, un sourire aux lèvres et des larmes dans les yeux. S'ils ont utilisé le rubis, Jouvence survit mais est privée de son pouvoir et de son immortalité. Jouvence perdue dans un monde inconnu, les aventuriers auront peut-être à cœur de la protéger et de la guider. Après tout, ils sont responsables de la réalisation de son rêve.

Il reste des points laissés volontairement vagues à développer à votre guise et pouvant ouvrir sur une campagne :

Qui est l'homme mystérieux ? Comment connaît-il le secret de Trayne ? Était-il présent lors des événements initiaux ? Cherche-t-il une forme de vengeance ou travaille-t-il pour une puissance tierce ? Personne ne peut vraiment le décrire, longue silhouette encapuchonnée à la voix rauque et à l'accent du nord. Il a quitté Tork juste avant le retour des héros. Pour resurgir plus tard ?



La terrible vouivre !

Quelle menace fuyait le Clan de l'Ours ? Une puissance militaire étrangère à la région ? Une coalition de clans ? Dans les mois qui suivent, les personnages vont-ils entendre parler d'une guerre en Amor ou de la destruction de leurs alliés ? Ces conquérants lorgnent-ils également vers le nord ?

Les rochers de la fontaine de Jouvence portent d'étranges runes. Un érudit remarquera peut-être leur ressemblance avec des gravures sur les plus vieilles pierres de Tork. Cadoc explique que celles-ci proviennent des îles de l'ouest mais que personne n'a pu les déchiffrer, comme s'il manquait une clef. Jouvence la possède-t-elle ? Où peut bien mener cette énigme, vers quel héritage oublié ?

Kristoff Valla
Technique *Yannick Torgan Le Guédart*
Illustrations *Christophe Hénin*

Hommes de main
Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Âme d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Discrétion d6
Charisme : –2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5
Handicaps : Cupide, Sale Caractère
Atouts : Acclimatation gravitationnelle
Equipement : sabre ou épée courte (For+d6), couteaux de lancer (For+d4)

La vouivre

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d10, Force d12+6, Vigueur d12
Compétences : Combat d10, Discrétion d8, Intimidation d12, Perception d8
Charisme : –2 ; **Allure** : 10 (d8 en course) ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 19 (4)
Capacités spéciales :
Armure +4 — peau d'écailles.
Attaque éclair — la vouivre peut faire une attaque durant son mouvement et continuer à se déplacer sans subir d'attaque en retour en quittant la zone de contrôle de son adversaire.
Grand — Les PJ ajoutent +2 à leurs jets d'attaque contre la vouivre en raison de sa grande taille.
Morsure — For+d8
Taille +7 — La vouivre fait une dizaine de mètres de long de la gueule à la queue et pèse aux alentours de 2 tonnes.

NEW YORK GIGANT

UN UNIVERS POUR
CHRONIQUES OUBLIÉES

Les Dieux de l'Olympe ne veillent plus sur la Terre depuis longtemps. De leur gloire, il ne reste à présent que des mythes. Et alors que leurs ennemis ancestraux – les Géants – réapparaissent à notre époque, les héros antiques réincarnés seront-ils de taille à les vaincre ?



Le décors a changé. La guerre reste la même.

New York Gigant est un univers pour *Chroniques Oubliées Contemporain* (COC). L'action se déroule de nos jours à New York, alors que les Géants de la mythologie grecque, à présent libérés du Tartare, comptent bien s'emparer du monde et prendre ainsi leur revanche sur l'histoire. Les Olympiens ayant disparu, seule une poignée de héros tout droit issus de l'Antiquité est à même de se dresser contre eux – des héros que les joueurs sont appelés à interpréter.

HISTOIRE

Depuis les temps les plus reculés de l'Antiquité, il s'est écoulé des millénaires. Les faits glorieux qui s'y déroulèrent sont aujourd'hui devenus des légendes – ils furent pourtant bien réels. Les Dieux de l'Olympe ont existé, ainsi que les monstres et les héros. L'histoire les a relégués dans les brumes du temps mais leur empreinte marqua le monde à tout jamais.

Actuellement, l'homme vit une existence frénétique et terre-à-terre qui l'éloigne des aspirations héroïques. Les exploits des demi-Dieux ne l'inspirent plus. Le stress et la consommation de masse ont remplacé le désir d'élévation, censé rapprocher l'homme des hautes cimes de l'Olympe. Pourtant, les conséquences d'une guerre qui eut lieu à l'aube des temps sont sur le point de balayer notre monde – à moins que des héros ne s'éveillent enfin à leur Moïra, leur destin, pour protéger l'humanité.

LA GIGANTOMACHIE

La création du monde se déroula comme nous l'enseigne la mythologie grecque. Il y eut Ouranos et Gaïa qui donnèrent naissance aux Titans. Cronos, le plus jeune parmi ces divinités anciennes, détrôna son tyrannique père afin de régner sur le ciel. Avec sa sœur Rhéa, il engendra les Olympiens. Il dévorait sa progéniture dès leur naissance, craignant qu'un jour, un de ses enfants lui ravisse le trône comme lui-même l'avait fait avec Ouranos. Horrifiée, Rhéa remplaça son dernier-né –Zeus– par une pierre que Cronos avala sans s'apercevoir de la supercherie. Devenu adulte, Zeus affronta Cronos et libéra ses frères et sœurs. Une guerre opposa alors les Titans et les Olympiens : la Titanomachie. Les anciens Dieux furent vaincus par la jeune génération et précipités dans les profondeurs du Tartare. Zeus se partagea la création avec ses frères et sœurs et siégea au sommet du Mont Olympe en tant que nouveau roi des cieux.

Mais Gaïa ne comptait pas en rester là. C'est elle qui avait poussé Cronos à conspirer contre son père et qui l'avait mis en garde contre ses propres enfants. Ne supportant pas de voir son fils préféré enchaîné dans les geôles d'Hadès, elle entreprit de dresser sa progéniture contre les Olympiens. Fécondée par le sang d'Ouranos quand Cronos émascula ce dernier, elle avait donné naissance aux Géants – des êtres puissants, d'essence divine, capables de menacer l'hégémonie de Zeus. Une nouvelle guerre éclata donc : la Gigantomachie. Âprement disputée, elle fut remportée par les Olympiens et les Géants furent à leur tour emprisonnés dans le Tartare. Le règne des Dieux se poursuivit en toute quiétude : l'humanité se multiplia et prospéra sous leur égide, bâtissant une brillante civilisation.

LE DÉPART DES DIEUX

Les siècles passèrent et les hommes se détournèrent peu à peu des Dieux. Les mythes furent remplacés par l'histoire, les miracles par la science et de nouvelles divinités firent leur apparition. →

PRÉTIRÉS : ULYSSE

Profil Inspecteur

Trait « Futé »

Moïra 6

FOR 10/+0 **DEX** 15/+2
CON 12/+1*

INT 12/+1 **PER** 13/+1
CHA 13/+1*

DEF 12 **PV** 14 **Init** 15

Arc à poulie (30 m) +4
DM 1d8+1

Voie du héros mythique rang 1
Voie des armes à feu rang 2*
Voie des corporations (loi) rang 1
Voie de l'investigation rang 1

* Ulysse applique tous les avantages de cette Voie aux attaques effectuées à l'arc.

Attribut héroïque Arc à poulie

Capacité Traquenard, rang 2 de rôdeur

+2 en attaque et +1d6 au DM au premier tour de combat s'il gagne l'initiative.

Moïra +1

PRÉTIRÉS : HÉRACLÈS

Profil Pompier

Trait « Robuste »

Moïra 3

FOR 18/+4* **DEX** 11/+0
CON 14/+2*

INT 10/+0 **PER** 08/-1 **CHA** 13/+1

DEF 10 **PV** 20 **Init** 10

Masse +6 **DM** 1d10+4

Voie du héros mythique rang 1
Voie des exploits physiques rang 2 (+3 PV)
Voie de la médecine rang 1
Voie du pilotage rang 1

Attribut héroïque Masse de chantier

Capacité Attaque brutale (L), rang 3 de barbare

-2 en attaque et +1d6 au DM ou -5 en attaque et +2d6 aux DM.

Aujourd'hui, les Olympiens ne sont plus que des ombres hantant les légendes d'antan. Zeus et les siens s'attristèrent de voir l'humanité leur tourner le dos mais ils comprirent que tel était leur destin. Avant eux, Ouranos et Gaïa puis les Titans avaient connu de sombres fins de règne. Au moins celle des Olympiens se faisait-elle dans une paix empreinte de nostalgie, sans violence…

Le domaine divin de l'Olympe finit par se détacher peu à peu de la Terre et dériva dans le cosmos, au gré des vents stellaires. Les Dieux perdirent contact avec leurs derniers fidèles et abandonnèrent leurs prérogatives. Ils tournèrent leurs regards vers d'autres mondes et oublièrent cette humanité qui ne croyait plus en eux. De leur règne ne restèrent plus que des contes et des ruines – mais aussi l'Omphalos, la pierre de pouvoir marquant le centre du monde.

LE RETOUR DES GÉANTS

Les Dieux partis, leurs œuvres finirent immanquablement par se déliter. Sans gardien pour veiller à son intégrité, le Tartare perdit peu à peu de son caractère inviolable. Le niveau le plus profond des Enfers se rapprocha lentement de la surface et les prisonniers aperçurent un jour la lumière du soleil. Les puissants Géants secouèrent leurs chaînes et finirent par les briser. Ils se précipitèrent à travers la brèche et, après avoir serpenté depuis les entrailles de la terre, leurs âmes émergèrent en notre monde.

Ces êtres mythiques ne se matérialisèrent pas à la surface de la planète. Au terme de la Gigantomachie, ils avaient péri sous les coups des dieux. Seules leurs mânes, les restes décatis de leurs âmes, avaient été jetés dans le Tartare. Ces spectres contemplèrent un monde inconnu, si éloigné de celui qu'ils avaient jadis foulé qu'ils ne le comprirent pas. Dès lors, comment espérer le conquérir ? Les Géants désincarnés n'avaient pas encore conscience que les Olympiens étaient partis, aussi prirent-ils une décision qui allait leur permettre non seulement d'échapper à leur vigilance supposée, mais aussi de s'intégrer dans la société moderne afin de mieux s'en emparer.

Les âmes des Géants s'incarnèrent. Guidées par la pulsation ténue de l'Omphalos, elles choisirent d'investir des corps dans l'environnement immédiat de la pierre de pouvoir : des embryons à peine formés et encore vierges de toute conscience, dans lesquels elles se fondirent. Les Géants acceptèrent de régresser au stade fœtal, de venir au monde comme des mortels et de grandir dans cet environnement moderne sans le souvenir de ce qu'ils furent jadis. Ils savaient aussi que, du fait de la puissance de leurs esprits, la mémoire leur reviendrait une fois adultes. L'âme d'un Géant alliée à la connaissance du monde d'un mortel né en son sein : avec de tels atouts, se venger des dieux et détrôner Zeus serait un jeu d'enfant pour les Géants.

L'évasion des Géants eut lieu il y a trente-cinq ans. A présent, ils sont tous des adultes en pleine possession de leurs moyens, ayant recouvré la mémoire quant à leurs origines antiques. Et leur désir de revanche brûle plus fort que jamais…

LA RÉUNION DES MONSTRES

Les créatures antiques qui peuplent les bestiaires de nos mythes et légendes existent elles aussi. Alors que Titans et Géants étaient emprisonnés dans le Tartare et après la désaffection des Olympiens pour un monde qui les ignorait de plus en plus, ces monstres ne disparurent pas. Ils se firent discrets. Les héros n'étaient plus là pour les traquer, les mettre à mort et exhiber leurs dépouilles comme de vulgaires trophées, mais l'humanité était désor-

mais dotée de nouvelles armes et d'une foi absurde qui la poussait à en user pour détruire tout ce qui ne cadrait pas avec sa conception du monde.

Centaures, néréides, nymphes, satyres, minotaures, hydres, chimères et autres monstres se dissimulèrent dans les rares contrées sauvages que l'homme ne s'était pas encore appropriées. Avec les siècles, ces sanctuaires préservés se firent de plus en plus rares et restreints. Les créatures antiques se raréfièrent au point de frôler l'extinction. Mais au moment où les Géants s'éveillaient à leur véritable nature, tous ces êtres ressentirent en eux comme un appel qui les poussa à se rendre là où se trouvait l'Omphalos : New York. La nature divine des Géants leur permit de soumettre de nombreux monstres à leur volonté, leur fournissant ainsi une abondante chair à canon pour la grande guerre à venir.

L'ÉVEIL DES HÉROS

Certaines créations des Olympiens sont si glorieuses et imprégnées par leur essence incorruptible qu'elles survécurent à la disparition des Dieux et existent toujours aujourd'hui. Ainsi en est-il des Champs-Élysées, le paradis modelé afin d'accueillir les hommes et les femmes qui avaient su s'en montrer digne. Les grands héros antiques – Héraclès, Ulysse, Médée, Achille, Persée, Hippolyte… – dormaient en ce lieu paisible, goûtant un repos bien mérité après une vie de combats et de hauts-faits. Jusqu'à récemment…

En effet, de la même façon que les Géants s'échappèrent du Tartare, les héros élus par les Dieux s'éveillèrent et furent guidés hors des Champs-Élysées vers la Terre par le Titan Prométhée, protecteur de l'humanité. Confus après des millénaires de sommeil, ils ne comprirent guère ce qui leur arrivait quand leurs âmes furent placées dans des corps d'enfants à naître. Eux aussi, morts depuis des millénaires, n'étaient plus que des mânes désincarnés incapables d'agir sur le monde matériel. Afin de les ramener sur Terre, il fallait donc qu'ils suivent le même chemin que les Géants et renaissent à une vie mortelle en attendant de se rappeler qui ils sont… et quelle est leur mission.

LES HÉROS

Les héros sont les personnages que les joueurs vont être amenés à interpréter dans **New York Gigant**. Ils sont la réincarnation à notre époque de légendes antiques : Thésée, Hector, Ajax, Léonidas, Atalante, Orphée, etc. Guidés par l'oracle, leur rôle est de s'opposer aux plans des Géants.

HORS DES CHAMPS-ÉLYSÉES

Durant l'antiquité héroïque, des hommes et des femmes dotés de qualités remarquables se distinguèrent du commun des mortels en réalisant des exploits qui résonnèrent à travers les âges : qu'ils aient été guerriers, poètes ou rois, leurs haut-faits modelèrent leur époque et attirèrent l'attention des Olympiens. Après une vie de gloire, ils furent ainsi accueillis aux Champs-Élysées où ils vécurent une existence de délices avant de s'endormir lorsque les Dieux abandonnèrent la Terre. Ce sommeil bienfaisant dura des millénaires et rien ne semblait devoir y mettre fin.

PRÉTIRÉS : HIPPOLYTE

Profil Spécialiste des sports de combat

Trait Bagarreur

Moïra 5

FOR 12/+1 **DEX** 15/+2*
CON 13/+1*

INT 10/+0 **PER** 10/+0
CHA 15/+2

DEF 14 (16) **PV** 17 **Init** 15

Mains nues +6 **DM** 1d4+1

Voie du héros mythique rang 1
Voie du corps à corps rang 2
Voie des exploits physiques rang 1
Voie des voyages rang 1

Attribut héroïque Ceinture de métal

Capacité armure naturelle, rang 2 de guerrier
+2 en DEF.

Moïra +1

Pourtant, les mains rudes et les paroles empressées de Prométhée finirent par les éveiller. Encore alanguis, ils n'eurent d'autre choix que de se retrouver incarnés dans des enfants en gestation. Le sommeil les reprit alors. Leur conscience régressa jusqu'à ce qu'ils en oublient leur nature véritable.

UN ÉVEIL PROGRESSIF

Les héros vinrent au monde il y a de cela vingt-cinq ans, à New York. Chacun vécut une enfance normale, si ce n'est qu'ils étaient attirés par la mythologie grecque – et notamment les exploits des héros qu'ils furent jadis. Ainsi, chaque enfant lut tous les livres et visionna tous les films qui évoquaient le personnage légendaire auquel il était lié, au point d'en savoir plus sur lui que bien des spécialistes. Puis, à l'adolescence, des rêves troublèrent leurs nuits : des fragments de mémoire, essayant de se frayer un chemin dans leurs esprits. Peu à peu, les adolescents affichèrent qualités et défauts de ceux qu'ils étaient dans les temps anciens. Et vers la vingtaine, ils retrouvèrent le souvenir total de leurs origines et de leur nature. Cette révélation était dure à admettre pour les héros réincarnés. Dans une époque cynique et matérialiste, comment accepter que l'on est réellement un aventurier, un roi ou un poète de l'antiquité grecque ? Comment ne pas plutôt croire que l'on est fou ?

Les héros savent à présent qui ils sont avec une acuité douloureuse. Guidés par leur Moïra (cf. ci-après) et prenant possession de leurs attributs héroïques, ils se tiennent prêts à répondre à l'appel des dieux. S'ils ont été arrachés aux Champs-Élysées, c'est sans doute pour une bonne raison : afin de remplir une mission. Mais les Olympiens restent muets et les héros désespèrent d'entendre leur voix à nouveau.

LA MOÏRA

Si les héros ont vécu une existence si exceptionnelle durant l'Antiquité, c'est qu'ils étaient guidés par leur Moïra : leur destin, une force si impérieuse qu'elle est hors d'atteinte des Olympiens eux-mêmes. Il s'agit de l'apanage des mortels. Un don que leur octroie l'univers afin de leur permettre d'atteindre une gloire comparable à celle des Dieux. La mort est le destin final de tout humain, mais il peut prétendre à l'immortalité en accomplissant les haut-faits auquel sa Moïra le destine : il est ainsi assuré d'entrer dans la légende.

Si les héros savent qu'ils ne sont pas fous, c'est parce que leur Moïra les a accompagnés dans leur nouvelle vie. C'est leur destin qui a modelé leur esprit à l'identique de la personnalité qui était la leur autrefois et leur a ainsi permis de recouvrer la mémoire. La Moïra a œuvré pour qu'ils vivent une existence très proche de celle qu'ils menèrent jadis. Ainsi, la réincarnation d'Ulysse pourrait avoir connu une odyssée en faisant ses études dans divers pays étrangers, Asclépios être un grand médecin, Orphée une rock star, Cassandre une journaliste politique aux analyses justes mais que personne ne prend au sérieux, etc.

C'est la Moïra des héros qui a pu les faire se rencontrer, se reconnaître entre eux et lier amitié. Seuls ou à plusieurs, ils ont pu être confrontés à des monstres perpétrant des crimes dans New York : un minotaure tueur en série de jeunes adolescentes, un satyre violeur, une nymphe séductrice, assassinant ses riches amants pour hériter de leur fortune, etc. Les héros sentent que quelque chose se prépare, que des forces – dont ils font partie – se rassemblent autour de la Grosse Pomme. Mais ils sont encore dans le flou et ignorent tout des raisons de leur retour sur Terre.



Prométhée et l'Omphalos.

LES ATTRIBUTS HÉROÏQUES

La Moïra du héros imprègne tout son être et le guide vers son attribut héroïque. Durant l'antiquité, les héros disposaient d'armes ou d'objets qui entrèrent avec eux dans la légende – au point d'être indissociables de leurs exploits. Hippolyte disposait d'une ceinture qui décuplait sa force, Héraclès maniait une lourde massue, Ulysse était le seul à pouvoir bander son arc, Persée se coiffait d'un heaume d'invisibilité, la lyre d'Orphée émut jusqu'au roi des Enfers, etc. L'essence de ces artefacts se mêla à l'âme des héros et les accompagna ainsi aux Champs-Élysées après leur mort, puis à nouveau dans leur incarnation actuelle.

Tôt ou tard, un héros est amené à retrouver son attribut ou à le recréer en laissant la part de son âme qui en contient l'essence imprégner un objet de son quotidien. Ouvrier du bâtiment, Héraclès retrouve dans son marteau de démolition la massue qu'il brandissait autrefois. Médecin rééducateur, Asclépios recrée son caducée à travers une vieille cane en bois. Propriétaire d'une moto, Persée découvre que son casque est désormais doté des pouvoirs de son heaume d'invisibilité. Guitariste d'un groupe de rock, Orphée reconnaît dans son instrument les intonations de son antique lyre. Etc.

L'attribut fait partie du héros. Même si celui qu'il a recréé devait être détruit ou dérobé, il finirait par réapparaître de la même façon que la première fois – au travers d'un objet de l'environnement du héros, imprégné de son essence.

En termes de jeu

Pour créer des héros réincarnés, utilisez toutes les règles optionnelles du genre pulp parues dans *Casus Belli* →

PRÉTIRÉS : PERSÉE

Profil Cambrioleur

Trait Tueur Né

Moïra 4

FOR 14/+2 **DEX** 12/+1*
CON 15/+2

INT 10/+0 **PER** 13/+1*
CHA 11/+0

DEF 11 **PV** 15 **Init** 12

Epée courte +2 **DM** 1d6+2

Arme à distance +2

Voie du héros mythique rang 1
Voie des corporations (Crime) rang 1
Voie du danger rang 1
Voie de la furtivité rang 2

Attribut héroïque Cagoule

Capacité Invisibilité, rang 3 de magicien

Invisibilité pendant 1d6 tours, 3 fois par jour.

#8 (p.169 à 171). Toutefois, apportez les trois modifications suivantes :

- Le joueur choisit deux *Carac. supérieures* qui définissent au mieux son héros (Héraclès : FOR et CON ; Ulysse : DEX et INT ; Orphée : DEX et CHA). Elles n'ont pas besoin de correspondre à la famille du profil choisi pour le personnage.
- La Voie du Héros mythique remplace la Voie du Héros *pulp*.
- Les points de Chance sont rebaptisés points de Moïra mais ont le même effet.

Pour des personnages prêts à en découdre, utilisez aussi la règle « Débuter avec des professionnels » (*Casus Belli #9*, p.177) et offrez aux personnages 2 points de capacité supplémentaires au niveau 1.

VOIE DU HÉROS MYTHIQUE

1. Attribut héroïque : le personnage possède un objet symboliquement lié à son statut de héros. Cet objet lui apporte un bonus de +1 par rang atteint dans cette Voie sur les tests auxquels il est destiné (la musique pour l'instrument d'Orphée, par exemple). L'objet accorde aussi à son porteur les effets d'une capacité de rang 1 à 3 issue d'une Voie des *Chroniques Oubliées*. Le personnage augmente enfin son score maximum de points de Moïra d'un nombre dépendant du rang de la capacité choisie : rang 1 = 2 points, rang 2 = 1 point, rang 3 = aucun.

Exemple : *le heaume de Persée correspond à la capacité de rang 3 de la Voie de la Magie universelle du magicien (Invisibilité), le héros ne reçoit pas de points de Moïra supplémentaire ; la ceinture d'Hyppolite lui octroie le rang 1 de la Voie du Poing du moine (Poings de fer), l'amazone reçoit 2 points de Moïra supplémentaires.*

2. L'étoffe des héros : le personnage ajoute le rang atteint dans cette Voie au score de chacune de ses *Carac. supérieures*.

3. Don de Clotho : la Fileuse, la première des Moires, fabrique le fil du destin et offre au héros un talent exceptionnel. Le joueur peut choisir une capacité de rang 1 à 4 de son choix de n'importe quelle Voie des *Chroniques Oubliées* en rapport avec le mythe du héros. Il ajoute aussi à son score maximum de points de Moïra un nombre qui dépend du rang de la capacité acquise : rang 1 = 3 points, rang 2 = 2 points, rang 3 = 1 point, rang 4 = aucun.

Exemple : *Héraclès obtient la capacité de rang 2 de la Voie de la Brute du barbare (Tour de force) et 2 point de Moïra supplémentaires.*

4. Don de Lachesis : la Réparatrice, la deuxième des Moires, enroule le fil et influence le destin des hommes, elle protège le héros. Désormais, le joueur peut utiliser un point de Moïra pour infliger une pénalité de -10 au test d'un PNJ. Il peut aussi utiliser un point de Moïra à la place d'un point de récupération (PR) avec les mêmes effets.

5. Don d'Atropos : l'Implacable, la dernière des Moires, coupe le fil du destin des hommes. Toutefois, un héros est destiné à mourir lors d'un événement majeur, un choc de titans dont on fait les légendes – pas dans un banal accident de voiture… Le héros obtient une réduction des DM de 5 points contre toutes les sources de DM ordinaires. La magie et les DM infligés par des Géants ou des créatures antiques ne sont pas des sources ordinaires de DM.

L'ORACLE

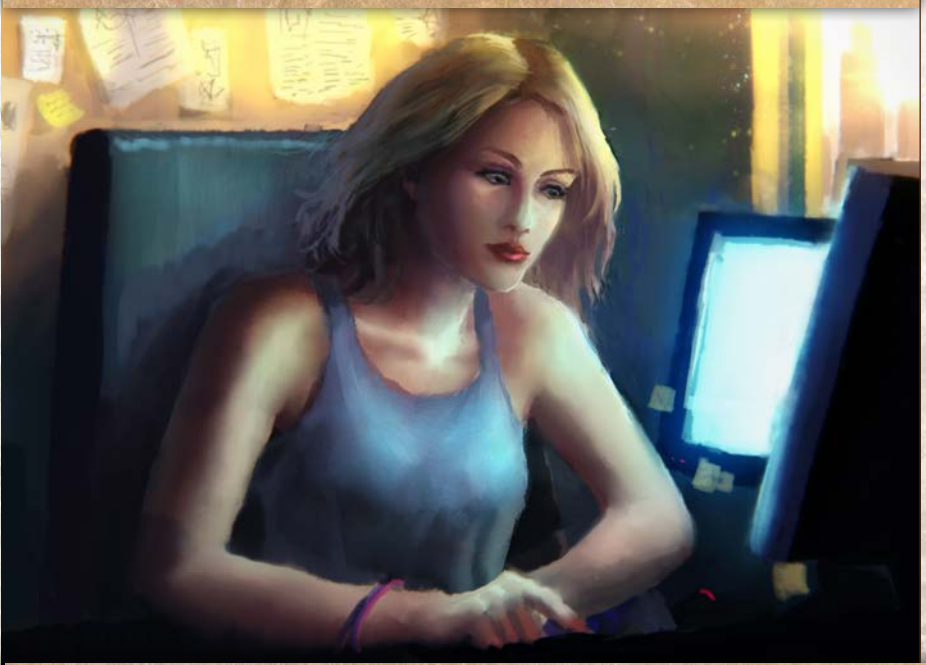
Erica Hampton est une jeune étudiante en histoire, plutôt jolie mais très introvertie. Au point que ses camarades la surnomment Pity (« pitié », le sentiment qu'elle leur inspire). Peu sociable et tota-

lement investie dans ses études, elle a vu sa vie basculer récemment à cause d'une série de messages cryptiques qui lui ont été spécifiquement destinés. Sur son répondeur, par SMS, sur sa boîte mail, dans son casier à l'Université de Columbia, coincés sous un essuie-glace de sa voiture, punaisés à sa porte : elle reçoit depuis plusieurs semaines des mots et injonctions des plus mystérieux.

Terrifiée mais décidée à comprendre ce qui se trame, Erica tâche de rassembler les pièces du puzzle. Si elle a un temps cru à une blague de potache des autres étudiants, elle est à présent persuadée que ces messages sont sérieux et servent un but précis. Intelligente, la jeune femme a su décoder de nombreuses notes : elle comprend à présent que, tel un antique oracle, elle est censée faire le lien entre celui qui lui envoie ces messages et des hommes et femmes destinés à remplir un rôle important dans le devenir du monde.

Pour le moment, Erica a rassemblé toutes les informations vers lesquelles l'orientent ces messages : des légendes urbaines évoquant des monstres tapis dans les impasses de New York, des rumeurs à propos d'un énigmatique parrain de la mafia en train de réaliser l'union de toutes les pègres de la ville, des articles scientifiques sur les avancées de Gigantech, etc. Elle dispose également de noms et d'adresses : ceux des héros qu'elle semble devoir réunir pour qu'ils remplissent la mission qui leur a été assignée (mais par qui et pourquoi ? Erica n'en sait rien).

La jeune femme a créé un site web privé, où elle a compilé tous les messages reçus ainsi que les informations mises à jour. Elle compte à présent contacter les hommes et femmes →



Erica Hampton, étudiante ordinaire, est en fait l'Oracle.

dont elle a les identités pour leur communiquer l'adresse de cette page internet. Ensuite, elle entend les lancer sur la mission la plus importante d'après les augures qui lui sont parvenus : « Retrouver et protéger l'Omphalos ». Elle souhaite encore rester anonyme aux yeux des héros et se contenter de les guider à distance, de façon indirecte. Après tout, n'est-ce pas ainsi que les oracles procédaient jadis ?

L'OMPHALOS

Quand Rhéa décida de soustraire son dernier-né à la voracité de Cronos, elle choisit une pierre et, pour que l'illusion soit parfaite, elle y versa un peu du sang du jeune Zeus – afin de tromper l'odorat et le goût de son mari. Ce faisant, elle imprégna cette roche de l'essence du futur roi des Olympiens et en fit un objet de pouvoir majeur. Quand Zeus libéra ses frères et sœurs du ventre de Cronos, la pierre chuta jusqu'à la Terre et échoua aux environs de Delphes : un temple y fut bâti par les mortels et un grand oracle – la Pythie – y délivra ses prédictions durant des décennies. La pierre fut nommée Omphalos car elle désignait le centre du monde civilisé.

Quand l'âge des Dieux s'acheva, la pierre disparut. Au cours des siècles, elle fut possédée par bien des hommes : chefs de guerre, collectionneurs, mages, antiquaires, etc. se disputèrent sa propriété. Sans connaître sa nature réelle, ils avaient conscience de son pouvoir – ou parfois simplement de son caractère précieux. L'Omphalos apparut et disparut ainsi pendant plusieurs millénaires, au gré des turpitudes de ses possesseurs.

De nos jours, l'Omphalos se trouve dans la collection privée d'**Anton Deguuk**, un riche Néerlandais passionné d'histoire antique. Il possède une impressionnante galerie d'objets d'art grecs qui décorent son luxueux loft à Manhattan. Simple profane, il n'a aucune idée du pouvoir ou de l'importance de la pierre, mais il en admire la beauté primitive – qui le fascine sans qu'il ne s'explique pourquoi.

LES GÉANTS

Enfants de Gaïa et êtres divins par définition, les Géants furent les ennemis des Olympiens, vaincus au cours de la Gigantomachie puis enfermés dans le Tartare. Enfin libres, ils se sont incarnés dans des corps mortels afin de comprendre le monde moderne et d'en tirer avantage dans leur vengeance contre Zeus.

Désormais tous âgés de trente-cinq ans, les Géants ont recouvré la mémoire de leur nature antique. Toutefois, la découverte récente de la disparition des Olympiens les a plongés dans la confusion : leur désir de revanche n'a plus d'objet. Unis par un même but au moment de fuir les Enfers, les voilà à présent livrés à eux-mêmes. Certains comptent profiter de cette nouvelle vie, d'autres refusent d'abdiquer leur objectif initial.

LIBÉRÉS DU TARTARE

Quand ils jaillirent du Tartare, les Géants décidèrent de s'approprier le monde et d'échapper à la vigilance de Dieux dont ils redoutaient alors encore le regard, en s'incarnant dans des bébés mortels. Une enfance normale, une vie banale puis, vers vingt ans, la mémoire de leur véritable nature qui resurgit : les Géants réapparurent progressivement dans notre

monde, dissimulés parmi nous. La ville choisie pour leur réincarnation fut New York car ils y sentirent la présence de Zeus – en réalité, celle de l'Omphalos – et en conclurent qu'il devait s'agir du nouveau centre du monde civilisé.

Les Géants ont l'apparence de mortels mais la puissance de leur âme a modelé leur corps : tous sont ainsi puissamment bâtis, grands et larges, dotés d'un métabolisme accéléré qui les immunise aux maladies et les rend très résistants aux blessures. Ces qualités physiques leur ont bien souvent permis d'obtenir un ascendant sur leur entourage – nombre de Géants exercent des métiers prestigieux ou occupent des positions de pouvoir à New York. Plus subtils qu'ils ne le furent jadis, ils sont une force inébranlable issue des âges anciens de la Terre, des Divinités réincarnées et bien décidées à prendre la place que l'histoire leur a refusée dans le destin du monde.

L'HYBRIS

L'Hybris, l'arrogance de la démesure, est la marque divine qui fut apposée sur les Géants, en punition pour s'être dressés contre les Olympiens – une souillure qui imprègne leur âme et n'a donc pas disparu avec leur réincarnation. L'Hybris les guide encore dans leurs actes de nos jours, les condamnant à répéter leur faute – défier les Dieux ou imposer leur volonté à l'humanité. Si quelques Géants ont su s'en absoudre, la grande majorité poursuit encore des objectifs dictés par leur Hybris…

L'Hybris a pour conséquence que les Géants sont immédiatement reconnaissables par les serviteurs des Dieux – ce qui inclut les héros. Ceux-ci, lorsqu'ils se trouvent en présence d'un Géant, même incarné dans un corps humain, ressentent un trouble qui leur indique très clairement que celui qui se tient face à eux est un ennemi. Cette sensation peut être déconcertante pour le héros : pourquoi l'éprouve-t-il ? Peut-il agresser une personne qu'il ne reconnaît pas juste parce que son âme lui crie qu'il s'agit d'un adversaire ? Et pourquoi l'identifie-t-il comme tel ?

En termes de jeu

VOIE DU GÉANT

La Voie du Géant s'applique à tout PNJ géant. Choisissez de 1 à 3 rangs selon la puissance désirée (+1 au NC par rang). Pour obtenir les caractéristiques complètes, vous pouvez créer le Géant comme un PJ ou de façon plus simple comme une créature en lui ajoutant une progression de PNJ combattant (cf. *Casus Belli #9* p205-208). On considère généralement un Géant comme une créature grande standard.

1. Puissance du Géant : le Géant augmente son score de FOR et de CON de +6 (+3 au Mod.). Par conséquent, augmentez le score d'attaque et les DM au contact de +3. Il augmente ses PV de 20 points et il est immunisé aux maladies.

2. Destinée : l'âme puissante emprisonnée dans le corps mortel renforce considérablement sa résistance. Le Géant retranche 10 points (RD 10) à tous les DM subis par des armes modernes (armes à feu, explosifs, etc.) et 5 points (RD 5) de toutes les autres sources de DM, à moins qu'elles ne soient d'origine divine ou titanesque (ce qui n'est pas le cas des héros).

3. Brute : lorsqu'un Géant combat pour sa vie, il est capable de faire étalage d'une force brute terrifiante. Tant que les PV du géant sont sous un seuil égal à la moitié de son score maximum, il obtient un bonus de +3 en attaque et en DEF et +1d6 aux DM au contact. De plus, une blessure grave n'a que peu de conséquence sur lui : il reste automatiquement conscient et il utilise toujours un d20 en attaque. Il subit seulement un malus de -2 à ses tests.

PRÉTIRÉS : CIRCÉ

Profil Guide touristique (CB #9)

Trait Belle gueule

Moïra 6

FOR 08/-1 **DEX** 12/+1
CON 10/+0

INT 15/+2* **SAG** 13/+1
CHA 17/+3*

DEF 11 **PV** 11 **Init** 12

Poignard -1 **DM** 1d4-1

Voie du héros mythique rang 1
Voie des arts rang 2
Voie du discours rang 2
Voie des langues rang 2

Attribut héroïque Boite à musique

Capacité Sommeil, rang 2 d'ensorceleur

1d6+3 cibles dans une zone de 10 mètres de diamètre s'endorment (portée 20m, durée 8 minutes), 3 fois par jour. Affecte des cibles jusqu'à NC 1.

Moïra +1

GIGANTECH

« Gigantech – l'avenir en grand »

Gigantech est une entreprise spécialisée dans les nouvelles technologies. Cette multinationale prometteuse est en passe de révolutionner la science et de bouleverser les modes de vie de l'humanité. Ses divers départements travaillent sur des sujets aussi variés que l'énergie verte, la nanotechnologie ou la manipulation génétique, etc.



Porphyrion, Eurymédon et Alcyonée, géants réincarnés.

Les nombreux brevets que Gigantech dépose en font l'une des sociétés les plus innovantes du marché, et elle ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. L'immense complexe de verre et d'acier situé en plein cœur de Manhattan est ainsi devenu le centre du monde scientifique en l'espace d'à peine dix ans.

John Neuby fonda Gigantech peu après avoir terminé ses études à Harvard, au retour d'un séjour en Grèce. Intelligent et doté d'un sens des affaires aiguisé, il a su s'entourer des meilleurs scientifiques en leur promettant qu'ensemble, ils allaient bâtir un monde nouveau. En réalité, John Neuby est la réincarnation d'**Eurymédon**, le Géant qui mena les siens durant la Gigantomachie. A ce titre, il est toujours considéré comme leur leader. Lors de la grande guerre, il affronta Zeus mais fut tué par le roi des Olympiens. Ivre de vengeance, il comptait poursuivre les Dieux de sa vindicte en sortant du Tartare mais il s'aperçut que ceux-ci semblaient avoir déserté. Après avoir retrouvé la mémoire, il alla jusqu'en Grèce et ne trouva nulle part leur trace. Il fonda alors Gigantech afin de réunir autour de lui la science la plus évoluée produite par les mortels, et il compte bien en faire une arme pour abattre ses ennemis de toujours.

Il existe ainsi un département secret au cœur de Gigantech qui se consacre à l'étude des théories sur les dimensions parallèles. Des astrophysiciens de réputation mondiale y travaillent à la découverte d'autres univers, voisins du nôtre mais séparés par une mince paroi quantique. Eurymédon pense que les Olympiens ont quitté notre réalité pour errer à travers le cosmos – et il compte bien les pister. Pour cela, il cherche l'Omphalos car la pierre vibre à la même fréquence que l'Olympe. Cela aiderait ses savants à retrouver le nouveau domaine des Dieux. Une fois cet objectif atteint, Eurymédon a bien l'intention de mener une nouvelle Gigantomachie – que les Géants remporteront, cette fois.

Au sein de ce département secret travaille **Franck Donell**, qui est la réincarnation de **Porphyrion**. Ce Géant est dégoutté de son existence piégée dans un corps mortel. Au fil du temps, il a développé une vision nihiliste et a pour but de détruire le monde – et de périr avec, afin de sombrer enfin dans l'oubli. Cachant certains de ses travaux à Eurymédon, il a déjà découvert comment atteindre le Tartare. Il souhaite en libérer les Titans afin que ces divinités primordiales apportent le chaos sur Terre. Hélas, il s'est heurté à une porte close : les Enfers ont été scellés d'une main inconnue après que les Géants s'en soient enfuis. Porphyrion travaille depuis à trouver une solution pour abattre cette barrière et accéder à nouveau au Tartare.

TERRE ARDENTE

Réincarnation d'**Alcyonée**, **Youri Andreiov** naquit dans une famille pauvre et vécut une enfance rude. Heureusement pour lui, sa stature colossale lui permit de se faire un nom dans le milieu et il rejoignit la mafia russe de New York. Simple homme de main, il s'éleva rapidement dans la hiérarchie : guerrier hors-pair et stratège accompli grâce à ses souvenirs ancestraux, il permit aux siens de gagner en influence et en richesse. Ambitieux, il élimina ses patrons afin de prendre leur place. Il rebaptisa son organisation « Terre ardente » et entreprit une guerre des gangs d'une ampleur inconnue jusqu'à lors.

Sous le commandement d'Alcyonée, la mafia russe s'empara des territoires des Irlandais et des Italiens, ses principaux concurrents. Le Géant unit ces familles en une unique pègre. Un seul obstacle se dresse encore entre ce cartel et la domination des rues de New York : la mafia chinoise, dont la combativité et les ressources posent encore problème. Mais Alcyonée espère bien en finir sous peu – grâce à l'aide des quelques →

PRÉTIRÉS : ATALANTE

Profil Nomade (activiste écolo)

Nouveau profil/Famille Action (+1ATC)

Trait Rapide

Moïra 6

FOR 10/+0 **DEX** 14/+2*
CON 15/+2*

INT 10/+0 **SAG** 13/+1
CHA 13/+1

DEF 12 **PV** 15 **Init** 14

Coup de rangers +1
DM 1d4

Couteau (5m) +2 **DM** 1d4

Voie du héros mythique rang 1
Voie de la mécanique rang 1
Voie de la survie rang 2
Voie des voyages rang 1

Attribut héroïque Paire de Rangers

Capacité Marche sylvestre, rang 2 de druide

+2 en attaque et en DEF en milieu naturel. Déplacement normal en terrain difficile.

Moïra +1

Géants qui travaillent pour lui (dont **Mimas**, **Gratyon** et **Agrios**).

Alcyonée est un allié secret d'Eurymédon. Le parrain fournit au PDG de Gigantech des fonds afin d'alimenter son département secret. Au départ unis dans une même haine des Dieux, les deux Géants divergent à présent sur leurs objectifs. Sans qu'Eurymédon soit au courant, Alcyonée ne compte pas l'aider à provoquer une seconde Gigantomachie. Après tout, les Olympiens sont partis : pourquoi risquer une nouvelle guerre ? Un monde sans Dieux s'offre aux Géants, pourquoi ne pas plutôt s'en emparer ? Alcyonée compte attendre qu'Eurymédon ait trouvé l'Omphalos afin de lui dérober (il souhaite en utiliser le pouvoir pour vaincre ses derniers ennemis), pour l'éliminer ensuite et s'emparer des rênes de Gigantech – qui deviendrait alors la façade légale de son organisation criminelle.

AUTRES GÉANTS

Jack McDougal a tout de l'Américain exemplaire. Ce rouquin aux épaules de rugbyman est officier de police, époux d'une femme magnifique et père de trois enfants modèles. Il protège et sert ses concitoyens avec zèle et sa puissance physique lui a permis d'arrêter bien des criminels – une brillante carrière lui est promise. Jack McDougal est la réincarnation d'**Eurytos**, un Géant qui ne participa à la Gigantomachie qu'avec réticence. Il a beaucoup souffert de son emprisonnement dans le Tartare et, à présent qu'une seconde chance lui est offerte, il ne souhaite pas la gâcher en retournant affronter les Dieux ou en malmenant les mortels dont il estime faire partie. Eurytos veut simplement vivre en paix. Bien qu'il soit marqué par l'Hybris, il pourrait être un allié des héros.

Bryan Stanfard est l'un des pires tueurs en série de New York. Il kidnappe de jeunes adolescentes et les écorche vives avant d'abandonner leurs corps. Insaisissable, il déjoue toutes les tentatives de la police (et de la mafia, qui ne goûte guère son sens du spectacle) pour l'arrêter. En réalité, Bryan Stanfard est la réincarnation de **Pallas** : un Géant qui fut écorché par Athéna durant la Gigantomachie. Il reproduit ainsi ce sévice sur des jeunes femmes qui lui rappellent la déesse vierge, en une sorte de vengeance tordue et cruelle.

Stephen Turtan est un conseiller municipal très en vue, en qui certains analystes politiques voient le futur maire de New York – lui-même ambitionnant de devenir gouverneur de l'État, voire plus… Réincarnation d'**Encelade**, il vise à peu près le même but qu'Alcyonée mais envisage plutôt de s'emparer du monde par la voie légale (pour autant qu'une carrière politique puisse l'être). Après tout, Président des États-Unis d'Amérique : n'est-ce pas la position la plus proche de roi des Dieux dans ce nouveau monde ?



LES MONSTRES

Les monstres du bestiaire antique grec ont survécu en secret jusqu'à l'époque moderne. Lorsque les Géants retrouvèrent leur mémoire, les monstres furent attirés en masse à New York – comme si le dernier acte d'une guerre datant de l'antiquité devait s'y jouer prochainement et qu'ils avaient un rôle à y tenir.

HANTANT NEW YORK

C'est ainsi que la Grosse Pomme est devenue le lieu de réunion de toutes sortes de créatures issues des légendes anciennes. Beaucoup de ces monstres ont pris l'habitude de faire profil bas, afin de ne pas attirer l'attention de l'humanité, et ils continuent ainsi. D'autres sont si fébriles après avoir répondu à cet appel qu'ils retombent dans leurs vieilles habitudes – viol, meurtre, anthropophagie... Bien qu'une grande partie de ces êtres se soit mise au service des Géants, d'autres ont gardé leur indépendance ou restent dans l'expectative de ce qui va se produire. Et certains monstres sont trop sauvages ou incontrôlables pour être dirigés : ceux-là sont impitoyablement traqués tant par les héros que par les Géants, afin de préserver leur discrétion.

Les monstres sont entourés d'une Aura qui est semblable à la Moïra des héros. Il s'agit d'une essence mystique qui définit leur nature et irradie tout autour d'eux. Cette Aura peut modeler leur environnement afin de le faire correspondre à leur antique habitat. Ainsi, un minotaure pourra transformer l'entrepôt désaffecté dans lequel il s'est réfugié en véritable labyrinthe, afin d'égarer ses proies. Un satyre verra la végétation du coin de Central Park où il s'est installé se densifier et s'assombrir, lui offrant un endroit idéal pour piéger d'innocentes joggeuses. Une hydre vivant dans les bas-fonds de la ville fera ressembler les égouts qui l'entourent à un marécage poisseux. Une néréide s'installera dans un loft avec piscine sur le toit, dont le bassin semblera s'enfoncer dans d'inconcevables abysses. Etc.

SOUMIS AUX GÉANTS

Les Géants sont les enfants de Gaïa. De ce fait, ils disposent d'un ascendant certain sur les monstres mythiques qui peuplent à présent New York. Nombre d'entre eux sont ainsi sous les ordres des Géants – qu'ils les servent volontairement (quand ils sont animés d'une conscience et d'un libre arbitre) ou qu'ils se soumettent à eux (quand ils sont des bêtes sauvages seulement guidées par leur instinct).

Alcyonée a très tôt mis à profit cette aubaine pour accéder au pouvoir suprême au sein de la mafia. Il a su rassembler de nombreux monstres autour de lui, dont il se sert dans sa guerre des gangs. Quand on dispose d'une force de frappe composée de minotaures, de chimères, de harpies et de lamies, il est aisé d'éliminer la concurrence – sans laisser aucun témoin, bien entendu.

Eurymédon, quant à lui, capture divers monstres et les fait disséquer par ses biologistes après leur avoir fait signer un contrat de confidentialité. Il espère trouver dans les entrailles de ces créatures les secrets qui lui permettront d'accéder à l'Olympe, afin d'accomplir sa vengeance.

ALLIÉS DES HÉROS

Certains monstres sont dotés de raison et dénués de mauvaises intentions envers l'humanité. Ces êtres ne souhaitent pas se retrouver soumis à la volonté des Géants, mais ils peinent à trouver leur place en ce monde. Ils ont répondu à l'appel et se sont rendus à New York – où ils savent que d'importants événements se préparent. Mais ils ignorent ce dont il s'agit et quelle part ils y prendront. En attendant, ils essaient de mener leur existence discrètement en se fondant parmi la population. Les nymphes sont celles qui y parviennent le plus aisément – fleuristes, mannequins, couturières, artistes, elles n'ont aucun mal à se fondre au milieu de l'humanité et elles aident alors les leurs à trouver un refuge sûr.

Le centaure **Chiron**, qui fut le mentor de bien des rois et demi-dieux, a récemment découvert ce que le destin attendait de lui. Il y a peu de temps, il a croisé la réincarnation de son ancien élève Achille et a alors compris que, si les Géants étaient de retour, des héros se dressaient également à nouveau pour contrer leurs plans. Le vieux sage compte en retrouver le plus possible afin de les aider dans leur tâche. Il a remarqué que certains d'entre eux recevaient depuis peu des messages cryptiques et en a conclu qu'un oracle était appelé à les guider. Il cherche à retrouver également l'oracle afin d'unir leurs efforts.

En termes de jeu

VOIE DU MONSTRE ANTIQUE

Il est aisé de créer un monstre en utilisant les règles présentées dans le *CB#9* p.205-208. Un minotaure sera ainsi une créature grande puissante ; un satyre, moyen standard ; un centaure, grand rapide ; etc.

Un monstre possède au minimum le premier rang de la Voie du Monstre antique. Les monstres dont l'apparence est gênante se cachent dans un repaire où ils sont beaucoup plus difficiles à vaincre (rang 2). Les monstres les plus puissants ont généralement un pouvoir particulièrement mortel (rang 3). Comme pour les autres Voies de créature, chaque rang ajoute +1 au NC.

Chaque rang atteint dans la Voie antique apporte aussi à la créature +1 en attaque, aux DM, en DEF et +10 PV.

1. Aura antique : les monstres antiques ne sont que peu affectés par les armes modernes, elles ne sont pas destinées à déchirer la trame de leur existence. Le monstre retranche 5 points (RD 5) à tous les DM subis par des armes modernes (armes à feu, explosifs, etc.). Cette Aura est doublée si le monstre est combattu dans son éventuel repaire (voir rang 2).

2. Repaire : le monstre utilise son Aura pour transformer son environnement et l'adapter à sa propre écologie, il se crée ainsi un repaire. Le repaire possède ses propres lois physiques et une taille sans rapport avec son aspect extérieur (un simple bosquet peut s'ouvrir sur un bois de taille conséquente). Dans son repaire, le monstre obtient un bonus de +5 en initiative ainsi qu'à tous les tests de détection, de discrétion et de surprise. Sa maîtrise du terrain lui confère au un bonus de +2 en attaque et en DEF. Enfin, il y guérit au rythme de 1 PV par minute. Si le monstre est tué, le repaire s'efface et disparaît en 1d6 minutes.

3. Pouvoir mortel (L) : le monstre possède un pouvoir puissant, comme un regard pétrifiant pour une gorgone, un chant qui fascine et immobilise la cible pour une sirène, etc. Une seule cible peut être affectée à chaque tour. La victime a droit à un test de difficulté 15 pour résister : en cas d'échec, elle est à la merci du monstre pour le reste du combat et elle sera tuée ou dévorée à moins que quelqu'un d'autre ne s'interpose... La Carac. du test dépend du type de l'attaque : INT pour une attaque mentale, DEX pour un souffle, CON pour un poison, etc.

LA BRIGADE NYX

Alors que Géants, monstres et héros foulent à nouveau le sol de la Terre – particulièrement à New York –, il était impensable que, dans une certaine mesure, l'humanité ne s'en rende pas compte. Nous vivons une ère d'hyper-communication : entre les smartphones qui filment ou prennent des photos et internet qui permet de les partager, difficile de garder un tel secret.

C'est ainsi que, depuis quelques années, il circule sur le web des vidéos amateurs montrant des créatures difformes semblables aux monstres des légendes ou des combats entre des hommes disposant de capacités étonnantes. Ces films passent pour des canulars ou des coups marketing mais ils sont tout de même visionnés des millions de fois sur divers sites d'hébergement. De plus en plus de gens comprennent qu'il se passe des choses qui dépassent les mortels…

La Brigade NYX est la réponse officielle de la ville à cette vague surnaturelle.

JURIDICTION

La Brigade NYX occupe un étage entier du sixième commissariat, à Manhattan, mais sa juridiction s'étend sur toute la ville de New York. Sa compétence n'est pas territoriale : elle est spécifiquement circonscrite à tout type d'événement incompréhensible autrement que par une explication surnaturelle. Toutes

CRÉATION

À force de recevoir des témoignages irrationnels ou d'enquêter sur des faits absurdes, la police de New York a fini, à reculons, par mettre en place une unité spéciale chargée de s'occuper de tous les cas semblant relever du surnaturel – une voie de garage pour des officiers en disgrâce. Pourtant, depuis quelques années, la recrudescence de faits inexplicables et les innombrables vidéos fleurissant sur internet ont poussé la mairie à augmenter son budget et à lui octroyer ses propres locaux. Rebaptisée Brigade NYX, cette unité de police ne suscite plus la moquerie des autres flics de New York. Lorsque ceux-ci sont confrontés à des événements surnaturels, ils s'empressent même de faire appel à ses membres.



La brigade enquête sur un mort très étrange…

les histoires de monstres, de super-héros, d'extra-terrestres, de résurrection d'Elvis et autres cas considérés comme des fadaises aboutissent à la Brigade NYX. Les neuf dixièmes de ces faits et témoignages sont fantaisistes – propos d'ivrognes, hallucinations collectives, blagues d'étudiants potaches, etc. Mais il s'en trouve tout de même qui s'avèrent intéressants et provoquent des enquêtes poussées.

Les officiers de la Brigade NYX étaient autrefois des flics envoyés sur une voie de garage. Ce n'est plus le cas : il s'agit désormais de volontaires, désireux de relever un défi à leur hauteur ou ayant eux-mêmes eu affaire au surnaturel par le passé. Ce sont des policiers compétents et expérimentés. Depuis quelques temps, ils ont remarqué que les affaires les plus concrètes concernant leur juridiction avaient un point commun : toutes étaient en lien avec la mythologie grecque. Créatures, monstres ou événements : tout ramène à ces anciennes légendes. Ce profil particulier n'a pas manqué d'éveiller leur curiosité et la Brigade NYX travaille à présent en lien étroit avec des spécialistes en histoire et mythes grecs.

COMPOSITION

À la tête de la Brigade NYX, on trouve la **Capitaine Elsa Abnett**. Âgée d'une quarantaine d'années, il s'agit d'une redoutable policière qui exigea d'être affectée à cette unité il y a trois ans, après que son fils ait disparu et que des témoins aient décrit le kidnappeur comme un être semblable à un centaure. C'est grâce à elle que la Brigade est devenue une unité d'élite dotée de moyens confortables. Elle mène son service d'une main de fer. Récemment divorcée suite à l'événement tragique ayant frappé sa famille, elle n'a plus que son travail dans la vie et s'y dévoue corps et âme. Elle n'aura de cesse de comprendre ce qui se trame à New York, quitte pour cela à transgresser un peu la loi quand les circonstances l'exigent.

Sous les ordres du Capitaine Abnett se trouvent des officiers compétents et acharnés – qu'ils soient des limiers, des durs à cuire ou des interrogateurs d'élite. La Brigade NYX peut s'appuyer sur des lieutenants solides et des inspecteurs constamment sur la brèche. Jour et nuit, les locaux de cette unité bruissent de l'activité de policiers dévoués à percer l'énigme qui entoure les faits inexpliqués sur lesquels ils planchent.

La Brigade NYX collabore souvent avec le SWAT, car certains des monstres affrontés font preuve d'une résistance clairement surhumaine : il faut alors sortir l'artillerie lourde. De la même façon, une petite équipe au sein du service médico-légal de la ville a été détachée pour collaborer exclusivement avec la Brigade NYX : à eux d'autopsier les créatures dont l'unité parvient parfois à ramener un cadavre. Quant à la presse, si la plupart des rédactions méprisent les légendes urbaines qui évoquent la Brigade NYX, les journalistes ne manquent jamais de flairer les scoops qui rôdent autour de cette brigade particulière.

Le **Sergent Peter Lowgrad** est un membre parmi d'autres de la Brigade Nyx. Très discret, il passerait inaperçu si ce n'était sa carrure formidable. En réalité, il est la réincarnation du Géant **Polybotès**. Il fut muté dans ce service par Stephen Turtan/Encelade afin de lui rapporter tout ce qui s'y passe et d'éventuellement saboter certaines enquêtes s'approchant un peu trop de la vérité…

PROMÉTHÉE

LE PROTECTEUR DE L'HUMANITÉ

Fils des Titans, **Prométhée** ne prit pas le parti des siens durant la Titanomachie et, pour cela, il fut épargné par les Dieux. Très tôt fasciné par l'humanité, il décida d'en être le protecteur et de l'aider à prospérer. En ce temps-là, les Olympiens étaient jaloux de leur puissance et ne désiraient pas partager leur savoir avec les hommes. Aussi Prométhée alla-t-il dérober leurs secrets (dont celui du feu et de la métallurgie) afin de les offrir aux mortels. La colère de Zeus s'abattit sur lui et le châtiment fut exemplaire : enchaîné au plus haut sommet du Caucase, Prométhée était condamné à voir chaque jour un aigle lui dévorer le foie – l'organe repoussant durant la nuit –, et ce pour l'éternité.

La disparition des Olympiens leva cependant la punition du Titan. Après des siècles de souffrance, Prométhée put se libérer. Il voyagea alors de par le monde, observant l'humanité évoluer. Il n'intervint jamais dans l'histoire, car son plus cher désir était que les hommes puissent mener leur existence sans que les Dieux s'en mêlent – et lui-même en était un, immortel et puissant.

Prométhée sentit l'évasion des Géants. Il se rendit aux abords du Tartare et constata leur disparition : il n'eut que le temps d'apercevoir leurs âmes se mélanger à l'humanité et comprit alors leur projet. Le Titan scella la porte des Enfers, de peur de voir d'autres entités s'en échapper (tels les Titans originels), puis se rendit aux Champs-Élysées. Il éveilla champions et héros dans le but de les dresser contre les Géants. Pour cela, il leur fit suivre le même chemin de réincarnation. Hélas, les Géants avaient un temps d'avance.

LA GUERRE À VENIR

Prométhée sait qu'une guerre ne va pas manquer d'éclater, très bientôt. Elle opposera les Géants ressuscités aux héros mortels descendus du paradis divin – des Dieux contre des hommes. La lutte est inégale et, afin de rééquilibrer les chances, le Titan compte s'en mêler. Afin de ne pas déroger à son serment, il n'interviendra pas directement mais sera la voix qui guide les héros par l'intermédiaire de l'oracle.

Prométhée a eu une vision de la nouvelle Gigantomachie. Ses rêves sont peuplés de scènes où les mortels ploient sous le joug des Géants. Il voit les héros se dresser, combattre, périr et perdre la bataille. Cette image l'horrifie, lui qui œuvra sans relâche à l'émancipation de l'humanité. Aussi compte-t-il préparer au mieux ses champions au conflit à venir. D'après lui, leur premier acte doit être de retrouver et protéger l'Omphalos – il fait en sorte que l'oracle oriente les héros dans cette direction. En effet, Prométhée sait que si les Géants mettent la main sur la pierre sacrée, alors plus rien ne pourra s'opposer à eux…

Prométhée vit à Manhattan sous l'identité d'**Armando Rivaro**, un riche et excentrique Italien. La fortune accumulée au cours de son immortelle existence lui sert à venir en aide aux héros et à l'oracle. Il a ainsi attribué une confortable bourse d'étude à Erica Hampton et fait en sorte que les identités civiles de ses champions gagnent de façon régulière des primes ou de petites sommes à la loterie. Outre ses messages à l'oracle, c'est la seule intervention concrète qu'il s'autorise dans la nouvelle Gigantomachie. →

PROMÉTHÉE, L'ÉTINCELLE

Très vieil immortel, Prométhée est celui qui tira les héros de leur sommeil afin de contrer les plans des Géants. C'est également lui qui guide l'oracle par ses nombreux messages. Toutes ses actions ne visent qu'à un objectif : protéger l'humanité et l'émanciper du joug divin.

Prométhée fut jadis puni pour avoir défié les Olympiens en suivant ce même but et, de nos jours, il compte empêcher les Géants d'asservir le monde.

UN SCÉNARIO POUR CHRONIQUES OUBLIÉES CASUS BELLI

LE NOMBRIL DU MONDE

Ce scénario permet de lancer les personnages dans le monde de New York Gigant et d'en faire découvrir les spécificités aux joueurs. S'ils savent se débrouiller, il leur sera possible de récupérer l'Omphalos à la fin de l'intrigue – mais nul doute qu'ils auront alors attiré sur eux l'attention de Terre ardente…

En quelques mots…

Affrontant une lamie dans son repaire, les personnages vont y découvrir deux corps qui, de fil en aiguille, leur permettront de rencontrer Anton Deguuk, actuel propriétaire de l'Omphalos. Mais dans les ombres, la mafia russe est sur leurs traces…

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 5 PJ de niveau 1
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

AVANT-PROPOS

Matthew Braw est un jeune étudiant en histoire de l'art qui, afin de se payer ses études, travaille à temps partiel pour Anton Deguuk en tant qu'assistant chargé de répertorier les dernières acquisitions du collectionneur. Hélas pour lui, ce jeune homme est accroc aux jeux d'argent et est terriblement endetté. Au point que Terre ardente (qui contrôle une bonne partie de ce business à New York) fait pression sur lui pour qu'il rembourse au plus vite. Ne sachant plus que faire, Matthew dérobe donc un objet précieux de la collection de son employeur – une lame en bronze qui est restée longtemps en contact avec l'Omphalos dans une grosse caisse en bois et qui s'est ainsi imprégnée d'une partie de sa radiance mythique. L'étudiant espère que cet objet remboursera une partie de sa dette : il sait que la mafia russe contrôle le trafic d'art sur la côte Est.

Matthew donne donc rendez-vous à son contact au sein de la mafia russe dans une impasse isolée du Queens afin de lui remettre l'objet. Mais l'aura imprégnant celui-ci attire l'attention d'une puissante lamie vivant dans l'un des immeubles désertés qui bordent l'allée : le monstre surgit durant la rencontre, tue Matthew et le Russe, avant d'emporter leurs corps dans son repaire pour s'en repaître. Elle place l'épée en bonne place comme un trophée, car elle lui rappelle l'âge d'or antique.

C'est le lendemain que les personnages interviennent…

IN MEDIAS RES

Il est assumé que les personnages se connaissent depuis quelques semaines (peut-être ont-ils déjà eu l'occasion de chasser des monstres ensemble) et qu'ils ont été contactés par l'oracle il y a dix jours. Ils ont depuis accès à son site privé afin de les aider dans leurs enquêtes et Erica les oriente parfois sur certains événements (par des mails ou appels masqués). C'est d'ailleurs le cas sur cette affaire : cela fait un mois que des enfants disparaissent dans l'arrondissement du Queens. Des témoignages parlent d'une femme aux traits monstrueux, souvent aperçue sur les lieux des enlèvements supposés. L'oracle pense qu'il s'agit d'une lamie – cette créature étant connue pour dévorer les enfants.

Les personnages ont mené l'enquête et découvert le repaire de la lamie : un bâtiment délabré. Le scénario commence alors qu'ils s'y infiltrent. L'atmosphère dans l'immeuble est oppressante : l'électricité ne marche plus, il fait sombre et une odeur méphitique chatouille leurs narines. Alors qu'ils approchent d'un appartement aux portes enfoncées, le spectacle devient révoltant : le sol est jonché de petits ossements et divers jouets et vêtements tâchés de sang ornent les murs – comme des trophées. Femme au visage monstrueux et aux dents acérées,

dont le corps est recouvert d'écailles par endroit, la lamie surgit des ombres quand les personnages sont au bord de la nausée : il est temps de combattre et de détruire ce monstre répugnant !

Après le combat, les personnages se sentent attirés dans une pièce de l'appartement : leur Moïra les y guide. À l'intérieur, ils découvrent l'épée en bronze dérobée par Matthew Braw. Ils ressentent la radiance mythologique. Non loin, la présence de deux corps adultes à moitié déchiquetés (l'étudiant et le mafieux) devrait les interpeller : en effet, la lamie se repaît d'enfants et ne s'en prend que rarement à des adultes.

ENQUÊTE

Fouiller les deux corps permet de découvrir leur identité grâce à leurs papiers. Le plus jeune des deux est donc Matthew Braw. Il a sur lui sa carte d'étudiant en histoire de l'art à l'Université de Columbia. Quant à l'autre, sa peau est couverte de tatouages et son permis de conduire l'identifie sous le nom de Dmitri Astrapov. Il porte un pistolet dans un holster – n'ayant pas eu le temps de le dégainer avant d'être égorgé par la lamie. Un test d'INT (médecine) difficulté 13 permet d'établir que les deux hommes sont morts la veille, sans doute au même moment. Voilà donc une énigme pour les personnages : que faisaient ensemble un étudiant et un mafieux russe ? Quel rôle joue la lame en bronze dans cette histoire et pourquoi fait-elle résonner leur Moïra ?

En s'aidant au besoin de l'oracle (joignable sur son site via une boîte mail intraçable), les personnages peuvent commencer leur enquête.

MATTHEW BRAW

La piste de Matthew est la plus simple à remonter. Il habitait dans une chambre d'étudiant sur le campus, qu'il partageait avec un dénommé Philip Claz. Interrogé, celui-ci peut fournir les informations suivantes :

- Matthew étudiait l'histoire de l'art et se spécialisait dans celui de la Grèce antique.
- Il travaillait depuis peu pour un riche collectionneur, dont le nom lui échappe, et était chargé de répertorier et classifier ses acquisitions.
- Il était un participant acharné du club de poker de l'université mais cela ne lui suffisait pas. Sa passion du jeu le poussait à fréquenter des cercles clandestins.

Philip soupçonne que son colocataire était lourdement endetté et prévient les joueurs qu'il paraissait soucieux ces derniers jours. Face à des personnages persuasifs (CHA difficulté 15), il ne verra aucune objection à les laisser fouiller la chambre. Ils découvriront alors les éléments suivants :

- Soit Matthew vivait comme un moine, soit il était vraiment pauvre. Son côté de la chambre ne recèle aucun des objets dont sont friands les jeunes de son âge : pas de smartphone, pas d'ordinateur portable, etc. En réalité, l'étudiant avait déjà tout mis au clou pour rembourser ses dettes.
- Punaisée au-dessus de sa table de nuit, il y a une carte de visite de la galerie **Art'Expo**, qui se trouve à Soho.

ART'EXPO

Art'Expo est une galerie bien située dans le quartier des artistes de Manhattan. Actuellement, elle est fermée au public car il s'y prépare une exposition d'art antique grec dont l'inauguration aura lieu dans trois jours.

La galeriste est une quadragénaire très séduisante nommée **Amanda Price**. Les personnages devront se montrer affables pour la mettre en →

LAMIE

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3 **INT** +1 **SAG** +1 **CHA** -4

DEF 13 **PV** 25 **Init** 15

Griffes et morsure +5 **DM** 1d6+4

RD 5 contre les armes modernes

Voie du monstre antique rang 1

L'ÉPÉE EN BRONZE

Au fur et à mesure de leur enquête, les personnages pourront constater que l'aura mystique de l'épée qu'ils ont trouvée dans le repaire de la lamie diminue graduellement – jusqu'à disparaître entièrement. L'étincelle de pouvoir qui imprégnait l'épée a fini par s'épuiser. Les personnages peuvent comprendre (INT difficulté 10) que la lame n'était pas le réceptacle de cette radiance, mais qu'elle l'a sans doute acquis au contact d'un autre objet réellement puissant.

confiance (CHA difficulté 10), en faisant preuve de leur intérêt pour l'art (antique notamment) ou en la complimentant (sur elle ou sur sa galerie). Ils pourront apprendre les informations suivantes :

- Matthew était chargé de sélectionner quelques œuvres de la collection de son employeur afin de les prêter à la galerie lors de l'exposition à venir intitulée « *Légendes et Héros de la Grèce antique* ».
- Le fameux employeur se nomme Anton Deguuk : un Néerlandais vivant à New York, mécène et collectionneur réputé dans le milieu des arts.
- Si les personnages lui montrent l'épée en bronze, Amanda pourra identifier une pièce de grande valeur – qui se monnayerait très cher au marché noir. Elle sait que le trafic d'art a le vent en poupe actuellement, notamment au bénéfice de certains oligarques russes soucieux de se donner une légitimité culturelle. Suivant le résultat du test de Charisme, montrer l'épée peut la mettre vraiment sur ses gardes. Elle pourrait appeler la police ou faire passer le mot dans ses réseaux que des margoulins se baladent avec une relique…

Les œuvres déjà en place à Art'Expo sont toutes issues de l'antiquité grecque : les personnages pourraient même y reconnaître des objets leur ayant appartenu au cours de leur incarnation passée… L'occasion idéale pour faire toucher du doigt aux joueurs la dualité de leurs héros, en ramenant quelques souvenirs anciens à la surface.

DMITRI ASTRAPOV

L'adresse du mafieux indique un immeuble du quartier de Little Odessa, dans l'arrondissement du Bronx. Les personnages n'y découvriront que ce qu'ils savent déjà : Dmitri Astrapov appartient à la pègre russe. Toutefois, s'ils prennent le temps de bien fouiller les lieux (Recherche d'indice : *Casus Belli #8* p.166 – PER difficulté 10), ils découvriront de nombreuses références à Terre ardente – apparemment une organisation criminelle ayant déjà rassemblé plusieurs mafias de New York. Attention toutefois : trop s'attarder chez Dmitri risque de mettre la puce à l'oreille aux guetteurs du coin et les personnages pourraient bien devoir répondre aux questions brutalement posées par des hommes de main de la pègre russe…

CHEZ ANTON DEGUUK

La piste obtenue en s'intéressant à Matthew Braw et Art'Expo mène tout droit au riche collectionneur nommé Anton Deguuk. Hélas pour les personnages, il s'agit du genre de personne qu'il n'est pas si aisé d'approcher : il fréquente les hautes sphères et son agenda est très dense. Il existe toutefois plusieurs solutions pour obtenir une entrevue avec lui :

- Les personnages peuvent piquer sa curiosité de diverses façons. Par exemple, en lui parlant de l'épée en leur possession qu'il reconnaîtra vaguement comme un des objets récemment acquis ou en se présentant comme des experts en art antique désireux de partager leurs connaissances avec lui. Un rôle (CHA difficulté 10) que des héros anciens revenus à la vie peuvent remplir à merveille.
- Si les personnages ont su faire bonne impression auprès d'Amanda Price, celle-ci peut jouer les intermédiaires et leur obtenir un rendez-vous. Une fois encore, s'ils ont su faire preuve de leur grande culture en histoire de l'art antique (INT difficulté 10), cela leur facilitera les choses.
- Les personnages peuvent également se faire passer pour des policiers

RENCONTRES NON-ALÉATOIRES

Les différentes étapes de l'enquête des personnages donnent quelques occasions de croiser la route de monstres bien intégrés à la société. C'est ainsi qu'ils peuvent rencontrer sur le campus une dryade qui étudie la botanique ou une nymphe qui va poser nue pour une classe de dessin. Cela doit permettre de montrer aux joueurs que tout n'est pas noir ou blanc : certains monstres désirent vivre tranquillement et ne nourrissent aucune mauvaise intention envers l'humanité. Tous ne sont donc pas comme la lamie combattue en début d'aventure…

(d'autant plus si l'un d'entre eux l'est réellement) enquêtant sur la mort mystérieuse de Matthew Braw – celui-ci étant un employé du collectionneur, leur demande paraît légitime.

De quelque façon qu'ils s'y prennent, les personnages pourront rencontrer Anton Deguuk chez lui dès le lendemain.

ENTREVUE

Le collectionneur reçoit les personnages dans son luxueux loft, au sommet d'un immeuble de Manhattan. Il les accueille plus ou moins chaleureusement selon la raison qu'ils auront invoquée pour solliciter la rencontre, mais reste poli en toutes circonstances. Il guide ses visiteurs dans un petit salon décoré avec goût – avec divers objets d'art antique qui, une fois encore, pourraient bien réveiller des souvenirs chez les héros.

Si l'épée en bronze lui est remise, Anton Deguuk la reconnaît en effet comme une antiquité récemment acquise, que Matthew Braw devait répertorier avec quelques autres objets. Interrogé à ce sujet, il accepte de bonne grâce de montrer aux personnages les autres objets qui ont voyagé depuis la Grèce dans la même caisse que la lame.

Anton Deguuk ne sait rien des turpitudes de Matthew : il ne connaissait guère l'étudiant, en réalité juste un employé parmi d'autres. Il est toutefois désolé d'apprendre sa mort, mais également contrarié qu'il lui ait dérobé une antiquité pour payer ses dettes.

VISITE GUIDÉE

Après la discussion, Anton Deguuk se fait un plaisir de faire visiter sa galerie personnelle aux personnages – et ce d'autant plus s'ils ont démontré leur connaissance ou leur intérêt pour l'art antique. Même s'il les a reçus froidement, sa passion communicatrice le fait à présent ressembler à un enfant montrant ses jouets à des camarades.

Sa galerie privée se trouve dans une longue pièce, elle-même située sur le toit du gratte-ciel. On y accède par un escalier en colimaçon (un discret monte-charge permettant d'acheminer les objets les plus lourds), et les murs traversés de longues baies vitrées offrent à la vue un panorama époustouflant sur New York tout en laissant entrer le soleil, ce qui met particulièrement en valeur la collection privée. Les personnages peuvent ainsi admirer des raretés : armes en bronze, poteries ornementées, manuscrits un peu délavés, objets du quotidien, etc. La présentation des objets fait l'objet d'un soin parfait – sous cadre ou sous verre.

La Moïra des personnages les attirera toutefois directement vers un objet mineur de l'exposition : une simple pierre ovoïde comportant des lettres à moitié effacées sur toute sa surface. Placé sur un sobre présentoir, l'Omphalos irradie d'une puissance divine que les personnages perçoivent très nettement. Anton Deguuk, constatant leur intérêt soudain, explique qu'il aime bien cette pierre, même s'il ne comprend pas trop pourquoi, puisqu'il s'agit visiblement d'une antiquité de faible valeur. Par contre, en énumérant les divers objets qui côtoyaient l'épée dans une même caisse, il se rappelle que l'Omphalos en faisait partie.

ASSAUT SURPRISE

Tityos a suivi les personnages jusque devant l'immeuble d'Anton Deguuk. Il compte à présent passer à l'action et, pour cela, il a pris soin de repérer les lieux au préalable. Son objectif est double : s'emparer de l'Omphalos et éliminer les personnages, qui s'intéressent d'un peu trop près aux affaires des Géants. Afin d'agir discrètement, il va attaquer par le ciel : deux harpies vont le déposer sur le toit, avec →

TITYOS

Les personnages ne sont pas seuls à enquêter. Le supérieur de Dmitri au sein de Terre ardente est un Géant nommé **Tityos**. Sans nouvelle de son lieutenant, celui-ci se met à sa recherche et suit la même piste que les personnages à partir du repaire de la lamie. À un moment ou à un autre (sur le campus, à Art'Expo, non loin du domicile de Dmitri…), il finit par les croiser, mais reste à distance afin de les observer pour profiter de leurs investigations.
Grâce à eux, il découvre qu'Anton Deguuk possède l'Omphalos : en effet, dès lors que les personnages s'intéressent au collectionneur, le Géant fait quelques recherches sur lui et, avec les moyens et contacts de Terre ardente, remonte aisément la trace des dernières acquisitions de ce dernier. Il y remarque la description de la pierre mystique et l'identifie immédiatement. Afin de ne pas se faire doubler par un autre Géant de l'organisation, il garde l'information pour lui et compte récupérer l'Omphalos en solo – afin d'entrer dans les bonnes grâces d'Alcyonée.

TITYOS

[Archétype standard]

NC 2, créature humanoïde

FOR +4 **DEX** +1 **CON** +4
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 11 **PV** 29 **Init** 13

Epée courte +5 **DM** 1d6+4
Pistolet lourd (20m) +2 **DM** 1d10

Voie du géant rang 1

un cyclope. Accompagné de ces trois monstres, il espère bien bénéficier de l'effet de surprise.

Note : *les créatures présentées dans cette rencontre sont des spécimens mineurs, il est possible de rencontrer des harpies comme des cyclopes beaucoup plus puissants (progression de combattant, rangs dans la Voie des Créatures antiques).*

Toujours dans la galerie (peut-être en train d'essayer de négocier l'acquisition de l'Omphalos auprès du collectionneur !), les personnages sentent leur Moïra s'affoler au contact de l'Hybris du Géant. Tityos débarque en force : le cyclope pulvérise la baie vitrée et les deux harpies s'engouffrent dans la galerie à sa suite. Le Géant reste un peu en retrait, mais intervient dans le combat dès qu'il en a l'occasion. Les harpies ont pour mission de s'emparer de l'Omphalos et de s'enfuir à tire d'ailes avec. Les personnages se battent donc sur trois fronts : sauver leurs vies, protéger Anton Deguuk et empêcher le vol de la pierre sacrée !

SUITES POSSIBLES

Cette aventure n'est que le prélude d'une campagne que nous invitons le meneur de jeu à écrire sur la base de ce qui s'y est déroulé. Voici quelques éléments à développer :

- Si les personnages ont vaincu Tityos et préservé l'Omphalos, les voilà en possession d'un artefact essentiel dans leur combat contre les Géants.
- Si l'Omphalos a été dérobé, les personnages devront le retrouver rapidement – avant qu'il ne tombe entre les mains d'Alcyonée !
- S'il a survécu, Anton Deguuk pourra devenir un allié précieux, capable de chercher la trace d'autres objets divins éparpillés dans le monde (le Foudre de Zeus, le Trident de Poséidon, etc.).
- Quoi qu'il en soit, les personnages auront attiré l'attention de Terre ardente. Eurymédon faisant surveiller l'organisation criminelle de son « allié », Gigantech finira aussi par les remarquer. La découverte de l'Omphalos est dont l'événement déclencheur de la nouvelle Gigantomachie.

HARPIE

[Archétype rapide]

NC 1, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +4 **CON** +2
INT -1 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 13 **PV** 16 **Init** 18

Serres +6 **DM** 1d6

RD 5 contre les armes modernes

Voie du monstre antique rang 1

CYCLOPE

[Archétype inférieur / taille grande]

NC 2, créature humanoïde

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 30 **Init** 10

Masse à 2 mains +5 **DM** 1d8+5

RD 5 contre les armes modernes

Voie du monstre antique rang 1

Œil unique (Faiblesse) : un personnage peut choisir de subir une pénalité de -5 en attaque pour viser l'œil du cyclope. En cas de succès, il inflige des DM normaux et le cyclope est Aveuglé pour 1d6 tours.

Romain d'Huissier
Technique *Laurent « Kegron » Bernasconi*
Illustrations *David Demaret*

NEW YORK GIGANT FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE .....

Profil ..... Niveau ..... Trait ..... Sexe ..... Âge ..... Taille ..... Poids .....

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force			
DEX Dextérité			
CON Constitution			
INT Intelligence			
PER Perception			
CHA Charisme			

COMBAT			Total
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	+NIV	
ATTAQUE À DISTANCE	DEX	+NIV	
ATTAQUE MAGIQUE		+NIV	
INITIATIVE	VALEUR DEX		

VITALITÉ

DV Dé de Vie	
PV Points de vie	

Points de vie restants :

DM temporaires :

DÉFENSE

DEF Défense	10 +	ARMURE	BOUCLIER	DEX	DIVERS	Total

ARME	ATTAQUE	DM	SPÉCIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

Attribut héroïque

Capacités héroïques

MOÏRA (CHANCE)

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Chroniques Oubliées Contemporain. Tous droits réservés à *Casus Belli* et Black Book Éditions, 2014. Impression autorisée pour usage personnel uniquement.

Bâtisses & Artifices n°12

LES TRANCHÉES

Spécial centenaire de la *der des der*

La position pouvait mesurer deux cents mètres de bout en bout. C'était une bonne tranchée, profonde, étroite, bien taillée en zigzag, boisée et pourvue d'un chemin en caillebotis. Tous les dix pas, une traverse assurait la protection de ses occupants contre les tirs d'enfilade et, entre les traverses, des niches, munies de banquettes, permettaient d'aposter les hommes nécessaires à la défense du réseau…

Au sommaire de ce super B&A !

Ce *Bâtisses & Artifices* a été génétiquement modifié. La lecture vous portera donc d'abord vers une synthèse de la réalité historique de ces lieux mythiques de « *La Grande Guerre* ». Il s'agit de la première partie « Un peu d'histoire », traitant de l'évolution du concept, ses lieux, la vie quotidienne, l'équipement.

Ensuite, avec la partie « Prêt à jouer », vous trouverez des lieux, des PNJ et quelques pistes et scénarios pour utiliser immédiatement les éléments de background du B&A lui-même.

Après la Bataille de la Marne (5 au 10 septembre 1914), les belligérants tentent mutuellement de se déborder dans ce que l'on a improprement appelé la *course à la mer*. En novembre-décembre 1914, les deux armées se font face avec la ferme intention de ne plus céder un pouce de terrain. C'est le début de la *guerre de positions*, ou *guerre des tranchées*, qui, malgré de nombreuses et coûteuses tentatives, stabilise durablement le front ouest jusqu'à l'offensive allemande du printemps 1918, stoppée une fois de plus *in extremis*. Dès lors, l'Allemagne, exsangue, recule inexorablement.

Toutefois, cette longue guerre statique a considérablement évolué en quatre ans. Tout comme les hommes et l'armement, la tranchée s'est adaptée. Le simple trou individuel plus ou moins raccordé avec ses voisins de l'été 1914 fait rapidement place à un véritable *système-tranchée* sans cesse repensé en fonction des événements.

Un peu d'Histoire

Une troupe qui ne peut plus avancer devra coûte que coûte garder le terrain conquis et se faire tuer sur place plutôt que de reculer.

– Généralissime JOFFRE

1914-1915

Jusqu'en septembre 1914, les alliés n'ont pas recours à la fortification. Son utilisation est en effet subornée aux certitudes que seule l'offensive parvient à briser la volonté de l'ennemi et que la défensive ne donne jamais la victoire. Dès lors, on mise tout sur le mouvement et sur le feu de l'infanterie, l'artillerie n'étant là que pour appuyer et non pas préparer les attaques. Se retrancher n'a donc qu'un caractère temporaire en utilisant au maximum les couverts naturels pour se protéger de façon quasi individuelle. En cas d'offensive ennemie, on préconise des positions discontinues, sommairement construites sur une seule ligne, dotées d'une puissance de feu égale sur toute la longueur, peu coordonnées au-delà de l'échelle de la compagnie et censées résister jusqu'à la contre-attaque.

Côté allemand en revanche, une puissance de feu importante et l'utilisation judicieuse du couvert permet, dès la fin de la bataille de la Marne, de réaliser une substantielle économie de forces stationnaires (ne participant donc pas à la course à la mer) qui permet de s'assurer le contrôle



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

d'une part importante des territoires français et belge. De fait, jamais un allié ne mettra le pied en Allemagne. Malgré les opérations alliées en Champagne en décembre 1914, le front se stabilise et le mot d'ordre devient « *on ne recule plus* ». Fin 1915, ce sont 900 kilomètres de tranchées qui sont creusées de la mer du Nord à l'Alsace. Le combat change de physionomie, les grenades, les mitrailleuses, les fusils-mitrailleurs, les galeries de mines et les bombardements de soutien remplacent progressivement le simple fusil. Les attaques enchaînent approche, bombardements et assauts. Ces méthodes impliquent un changement du dispositif des tranchées qui désormais comporte une ligne principale continue et une ligne de soutien située 100 ou 200 m en arrière, servant de position de renfort, de repos et de point de départ de contre-attaques. Une troisième ligne discontinue (400 à 800 m derrière la seconde) abrite l'artillerie de campagne et peut, en cas de catastrophe, servir de « base » pour la constitution d'une nouvelle ligne de défense. Les trois lignes sont protégées par des défenses accessoires (barbelés, etc.), dotées d'abris pouvant résister aux bombardements légers et reliées par les fameux boyaux. Par ailleurs, une nouvelle forme d'artillerie dite « de tranchées » (crapouillots, etc.) commence à se structurer, essentiellement à proximité de la seconde →

ligne. Les mots d'ordre deviennent : développer la puissance de l'artillerie, abriter et camoufler au mieux les moyens de combat, faire obstacle à l'ennemi, l'observer en permanence et communiquer au plus vite.

La nécessaire économie de forces et de moyens change la physionomie de l'organisation au sein même de la tranchée. Une position ne comporte plus l'établissement d'une ligne de feu continue mais repose sur une série de points d'appuis protégés, se flanquant mutuellement tant en largeur qu'en profondeur sous le commandement d'un chef unique coordonnant les moyens à disposition.

1916

21 février 1916, Verdun : plus de deux millions d'obus s'abattent en 24 heures sur un petit secteur de 20 km² jusqu'alors réputé calme. Puis vient l'assaut avec tous les moyens industriels de destruction possible : « *senteurs* » (les gaz), lance-flammes, grenades, armes automatiques, etc. En quelques jours, l'Allemagne démontre qu'il est possible de supprimer les obstacles, les points d'appuis et d'isoler les centres de résistances par un pilonnage massif et continu de l'artillerie. C'est l'adoubement de la mitrailleuse et du fusil-mitrailleur, capables de contenir une attaque ou d'appuyer de petits groupes déterminés surgissant des entonnoirs pour rétablir la situation. Dès lors, il s'agit de diminuer l'importance des pertes, d'organiser la résistance en cas d'enlèvement des premières lignes et de donner du temps aux réserves pour arriver. Pour cela, la densité d'occupation des premières lignes est revue à la baisse. Elles deviennent des lignes de surveillance, la résistance se situant sur la seconde ligne. De plus, des avant-postes et des guetteurs sont positionnés dans des abris renforcés en avant des premières lignes dans le *no man's land*. Enfin, on positionne des réserves abritées au plus près du front pour agir à tout moment.

La défense repose désormais essentiellement sur la contre-attaque. On cherche donc la dissimulation avant tout, puisque l'artillerie a plus de difficulté à concentrer son tir sur des positions aménagées sommairement dans quelques trous d'obus reliés tant bien que mal entre eux au cœur d'un terrain bouleversé. La tranchée n'est plus un emplacement de combat important, mais un élément de quadrillage dense du terrain où les hommes se meuvent et prennent rapidement position. Tout le dispositif est camouflé, le couvert primant désormais sur l'obstacle. Les organes importants de l'organisation (postes de commandement, observatoires, mitrailleuses) ne sont jamais situés dans les lignes visibles par l'ennemi. Enfin, il n'y a plus de première, seconde et troisième lignes mais autant de lignes parallèles, principales ou intermédiaires, que nécessaire afin d'empêcher l'ennemi d'exploiter un éventuel succès.

1917 et 1918

À partir de mars 1917, l'Allemagne effectue plusieurs reculs stratégiques derrière des lignes méthodiquement fortifiées à l'avance, non sans avoir procédé à la destruction systématique des zones abandonnées. Outre une économie de moyens, cette stratégie démontre que l'artillerie ne peut finalement pas grand-chose face à des positions naturellement fortes, richement dotées en points d'observations et pourvues d'abris conçus pour résister à des bombardements d'artillerie lourde. De cette constatation naîtra vingt ans plus tard la doctrine de la *fortification permanente* avec la Ligne Maginot.

Par ailleurs, l'entrée en guerre des États-Unis, la paix avec les Russes,

Le Poilu

Le terme Poilu n'est pas né durant la Grande Guerre et surtout ne désigne pas un homme barbu ou sale vivant dans une tranchée. L'expression fait partie du langage militaire de la fin du XIX^{ème} et désigne l'homme courageux sur qui l'on peut compter, celui « *qui en a* ». Indissociable de 14-18 comme le Grognard l'est avec l'épopée Napoléonienne, l'expression ne sera plus utilisée par la suite dans l'armée. En revanche, son synonyme aéronautique existe toujours : le Moustachu. Le terme reste cependant assez peu utilisé par les combattants, sans doute parce qu'il a été popularisé par les planqués de l'Arrière. Entre eux, les soldats se nomment les Bonhommes.

l'utilisation de nouveaux moyens de combat tels que les chars tendent à relancer la guerre de mouvement. Dès lors, la position en contact avec l'ennemi passe d'un rôle de résistance à un rôle de protection avec un système échelonné très en profondeur. Il s'agit de contenir l'ennemi en lui présentant des forces suffisantes pour le ralentir et de l'épuiser peu à peu avant qu'il ne se présente enfin devant la ligne de résistance principale, loin de son point de départ, si possible hors de portée de son artillerie. Le rôle de cette dernière n'est plus de détruire mais de neutraliser l'ennemi dans sa progression.

Anatomie détaillée

Ces évolutions de « *la tranchée* », qui n'est donc pas un concept figé, nous obligent à faire des choix dans ce que nous nous proposons de vous décrire. De plus, partant du principe que le jeu de rôle repose essentiellement sur des clichés, notre *Purgatoire des Innocents* reprend donc tous les poncifs usuels que l'on s'attend à trouver dans un petit secteur, quelque part sur le front de l'Ouest au début de l'année 1916. Mais soyons clairs, les chiffres et informations que vous allez lire ne sauraient rendre compte avec exactitude de la réalité.

L'artillerie conquiert, l'infanterie occupe.
– Général PETAIN

Le No man's Land

Le *no man's land* est la zone se situant entre les lignes adverses. Il ne fait pas bon y séjourner, ni même l'observer sans précautions (les Boches aussi ont des snipers).

En dehors de périodes de *gros-coups* (les attaques), le *bled* ne présente guère d'activité le jour. Il n'en est pas de même la nuit. C'est durant ces quelques heures que les blessés (et les cadavres, dans la mesure du possible) sont récupérés par les infirmiers assistés de volontaires pendant que les hommes réparent les dégâts de la journée. Un rideau d'hommes s'y projette donc en sentinelles dès la nuit tombée, pour protéger au mieux les copains. La plupart du temps, les réactions de ceux d'en face ne sont jamais très violentes puisqu'ils font la même chose…

Par ailleurs, la nuit permet des patrouilles et des coups de main effectués par les groupes-francs. Il ne faut pas confondre les *patrouilleurs*, les *groupes-francs* et les fameux *nettoyeurs de tranchées* :

- La *patrouille* se contente de reconnaître une zone qui lui a été assignée et de répondre, dans la mesure du possible, à une mission plus ou moins précise. Il s'agit, par exemple, de faire un prisonnier, de récupérer toutes les informations susceptibles d'être exploitées sur des cadavres (papiers, insignes de corps, lettres personnelles, etc.), de vérifier les effets d'un bombardement ou de confirmer la présence de l'ennemi en un point donné. Bref, cela reste de la recherche d'informations et l'affrontement n'est pas désiré. Il est en effet beaucoup plus profitable de suivre une patrouille adverse pour repérer les points de passages dans les dispositifs de défense que de bêtement tirer à l'aveuglette dans le noir.
- Les coups de main des *groupes-francs* sont de véritables opérations que l'on pourrait qualifier de commando et, à ce titre, elles sont planifiées et préparées (parfois même avec un bombardement préparatoire et de protection). Le but est ici d'investir momentanément la tranchée adverse pour éliminer ses occupants, détruire un objectif précis, y faire des prisonniers ou y trouver des renseignements. En quelques mots, « *on arrive,* →



Photo : gallica.bnf.fr
Bibliothèque nationale de France

on agit et on rentre fissa ! ». Les groupes-francs sont de petites unités indépendantes constituées au coup par coup sur la base du volontariat. Elles ne sont pas sujettes aux corvées et peuvent se voir attribuer des récompenses (primes, permissions). Ses membres ne sont cependant pas des têtes brûlées et encore moins le ramassis de tarés psychopathes incontrôlables de l'imagerie populaire.

- Les *nettoyeurs* font partie intégrante du dispositif d'offensive. Une attaque n'a jamais pour objectif de prendre une ligne mais de pousser la progression aussi loin que possible. On prend donc la première ligne puis, sans s'arrêter, on pousse sur la seconde voire la troisième sans trop s'occuper de ce que l'on laisse derrière soit. Le travail des nettoyeurs consiste à réduire les poches pouvant subsister dans les abris afin d'éviter les prises à revers mais aussi de « retourner » les mitrailleuses ennemies pour se protéger d'une contre-attaque tout en collectionnant toutes les informations pouvant être utiles. Ils sont aussi chargés de couvrir les éventuels replis et de saboter tout ce qui peut l'être avant de déguerpir. On confond souvent nettoyeurs et groupes-francs du fait de leur armement : une arme de poing, une arme blanche (un long poignard ou un casse-tête primitif, voire une pelle aiguisée) et, surtout, des grenades. Beaucoup de grenades.

Les avant-postes

Savoir ce qui se trame dans la tranchée d'en face est vital, encore plus que de se douter d'une attaque prochaine suite à un regain de tir d'artillerie.

À cette fin, il peut exister au cœur du *no man's land* des positions sommaires (simples trous d'obus vaguement renforcés, faux arbres blindés, voire fausses carcasses d'animaux) abritant un ou deux guetteurs volontaires ayant pour rôle d'espionner l'adversaire plus ou moins près de ses lignes.

La plupart du temps, cependant, les *postes d'écoute* sont en avant de la tranchée mais font partie intégrante de celle-ci. Il s'agit généralement de petits réduits recouverts d'un blindage permettant l'observation dans une relative sécurité, raccordés par un étroit boyau à la tranchée. Les *petits-postes* sont plus importants en termes de taille et abritent quelques hommes lourdement armés, chargés de ralentir l'avance ennemie pendant que l'alerte est donnée. Ils sont répartis tous les 20-30 m le long de la tranchée mais restent cependant protégés par les éléments de défense accessoires, ce qui n'est pas forcément le cas pour les postes d'écoute (un tous les 100 m).

Les éléments de défense accessoires

Il s'agit de l'ensemble des obstacles dressés au-devant de la tranchée pour ralentir les attaques ennemies. Ces réseaux sont parfois très denses et nécessitent souvent l'intervention de l'artillerie pour les détruire. Les compositions sont variées, voici les plus courantes :

- Les fils de fer, le plus souvent barbelés (officiellement nommés *ronces artificielles*) et parfois même électrifiés. On les tend sur des piquets de bois sur des surfaces parfois importantes (30 m de profondeur et plus sur 1,50 m de haut) et on les agrémente souvent de signaux d'alarme (boîtes de singe vides, etc.). Les *ronces* étant simples à installer, une zone de 40 m peut être couverte en une heure par une douzaine d'hommes. Il faut 500 obus pour ouvrir une brèche de 25 m sur une profondeur de 15 m…



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

Tranchée des champignons...

Les poilus ont vite fait de s'approprier la topographie de leur environnement en nommant souvent de façon humoristique les endroits où ils se trouvaient. Ainsi, tel boqueteau qui n'est même pas porté sur la carte est vite appelé Bois sans Nom ou suivant sa forme géométrique : *Bois Zeppelin, Bois en Hache, Bois rectangulaire*. Les tranchées portent des noms de généraux illustres, de morts glorieux du secteur (souvent ordonnées par les colonels), de la configuration topographique (*la Raie du Cul, le Montéton, la Poche*) mais aussi, de façon plus pittoresque, *tranchée des Punaises, des Cafards, de Byzance, des Choux, de la Grêle*, etc. Un ensemble de tranchées et de boyaux devient l'ouvrage blanc ou l'ouvrage rouge selon la terre remuée. Les boyaux deviennent les ouvrages *des gâteux, des cardiaques, des gastronomes, des gourmets* en hommage aux constructeurs, à leur particularisme (*boyau des feuillées*) ou à des associations d'idées parfois surprenantes (*boyau de Schopenhauer* menant à la *tranchée de Nietzche* se trouvant non loin du *boyau de la Vérité* conduisant à *la tranchée de la Justice*). Les concentrations d'abris et bivouacs de l'arrière-feu deviennent *Troglodia, London-sur-Boue, Marmite-cité* ou *Zoulouland*. Les abris ont eux-mêmes des noms : *Villa Bellevue, Villa des Totos, Villa des Branquignoles* (brancardiers), *Rendez-vous des Marmites, Castle du Pou-Volant, La Puce qui renifle, le Rat-porc, la Demi-vierge, Trouville-sous-Bombarde*, etc. Quand aux abris dédiés, ils se voient appelés *Farfadet, Tous en Tub, Au Crapaud qui Croasse (PC), la Ratinière, Même pas mal, Bon Pépère, Chez Bobonne (P.S.A)*, etc.

- Les *abatis* sont des amas d'arbres (ou de branches) entrelacés et liés ensemble avant d'être solidement ancrés. Un mètre de haut constitue déjà un obstacle sérieux à franchir.
- Les *chevaux de frise* sont constitués de châssis métalliques ou des rondins de bois de 3 à 4 m de long sur lesquels on tend du fil de fer. Ils sont utilisés pour réaliser des obstacles mobiles ou lorsqu'il est impossible de planter des piquets.
- Le *réseau Brun* est une grosse bobine de fil de fer d'un mètre trente de diamètre que l'on déploie sur une trentaine de mètres pour former un obstacle en forme de cylindre. Il a l'avantage d'être aisé à transporter et à manipuler, ce qui en fait l'élément idéal pour protéger un endroit que l'on doit désobstruer rapidement devant ses lignes pour monter à l'assaut ou pour fortifier rapidement une position fraîchement conquise. On les utilise aussi pour combler une brèche dans l'urgence.
- Le *réseau Ribart* est à peu près identique au Brun : un rouleau composé d'armatures circulaires raccordées par des barbelés pesant 9 kg. Une fois déployé, il forme une barrière d'environ un mètre de haut sur 3 m de large. Ils peuvent être rapidement liés les uns aux autres voire empilés.
- Les *lacets* sont des fils de fer tendus avec des boucles régulières destinées à se prendre dans les pieds des assaillants.
- Les *trous-de-loup* sont des puits en forme de cônes renversés de 2 m de diamètre et 1,50 m de profondeur. Un pieu de 50 à 60 cm est planté au fond. On les trouve généralement camouflés en quinconce sur 3 à 6 rangs. →

LES TRANCHÉES

A - Tranchées
B - Parapet
C - Traverses
D - Boyaux
E - Encastrement des tireurs
F - Créneaux
G - Abris du commandement de compagnie
H - Abris des chefs de sections
I - Abris des gens de liaison
J - Abris des hommes
K - Latrines
L - Garage de croisement
M - Réserves de cartouches, grenades etc.
N - Mitrailleuse
O - Portiques
P - Periscope
Q - Défenses accéssoires
R - Poste d'écoute couvrant mitrailleuse
S - Emplacements de tireurs commandant les boyaux
T - Plateforme de mitrailleuse
U - Gradins de franchissement mobiles en bois
V - Chevalets pour barrer éventuellement les boyaux
X - Reserve de madriers




Q
X
V
D
G
D
I
S
H
Q
Q
J
J
J
D
J
C
C
A
E
E
M
B
E
E
P
E
E
M
B
F
F
F



- Les *chausse-trappes* sont de petites pièces de fer à 4 pointes acérées que l'on « sème » abondamment au-devant des lignes dans l'espoir qu'un assaillant marche dessus.
- Les bonnes vieilles *planches à clous*, des tessons de bouteilles ou des pieux à 45°, soigneusement alignées sur 3 ou 4 mètres de profondeur.
- La *mine* telle qu'on la connaît n'existe pas. On utilise des fougasses (déjà connues au XVII^{ème} siècle) : ce sont de simples trous remplis d'explosifs et de morceaux de métal, voire de petits obus. On les déclenche depuis la tranchée en allumant une mèche placée dans un « saucisson », une gaine imperméable enterrée. La poudre, en explosant, fait voler les éclats ou les obus tout en enflammant les amorces. Avec l'arrivée des chars, on mine aussi certaines zones en enfouissant des obus dotés d'un percuteur affleurant.

La tranchée

Militairement parlant, une tranchée est *un fossé organisé pour le tir au fusil permettant à l'infanterie de défendre un secteur en restant protégée des tirs adverses*. Malgré des tentatives de construction au moyen d'engins mécaniques, la construction d'une tranchée est effectuée à la pelle et à la pioche. Dans des conditions ordinaires, il est possible à 450 hommes de creuser 250 m de tranchée en six heures. Il y a trois façons (pouvant se combiner) de construire une tranchée :

- **Travail en ligne :** tout l'effectif disponible creuse en même temps. Le terrassement est donc rapide mais dangereux, puisque les hommes sont à découvert. Cela se fait essentiellement dans les zones non exposées ou, si c'est vraiment nécessaire, de nuit ou par temps de brouillard.
- **Travail par le bout (en sape) :** On agrandit en creusant depuis l'intérieur de ce qui est déjà fait. Le travailleur est protégé, mais est seul à creuser puisqu'une tranchée est étroite. C'est donc plus long.
- **Travail par intégration :** un obus de fort calibre tombe non loin de la tranchée. On occupe le cratère en renforçant sa protection. Une équipe se met alors à creuser en direction de la tranchée (les déblais permettant la confection du futur parapet). Dès que la jonction est établie, le cratère devient position de combat tandis qu'un second terrassement partant cette fois de la tranchée est lancé. Les déblais renforcent la position en étant transportés par le nouveau boyau. Une fois les deux boyaux raccordés au cratère, il ne reste plus qu'à élargir et à aménager, le communiqué parlant d'une avancée du front de 10 m dans le secteur…

Une tranchée « réglementaire » mesure environ 2 m à 2,50 m de profondeur pour 1,5 à 2 m de large, de façon à permettre à des hommes de tirer debout en étant protégés, tout en laissant à d'autres la possibilité de circuler sans être vus. Elle est cependant considérée comme utilisable dès lors que sa profondeur atteint un mètre, ce qui correspond à une protection jugée suffisante pour permettre un tir à genoux.

Une sorte de marche, *la banquette de tir*, haute d'environ 70 cm pour 50 cm de large, est aménagée au fond de la tranchée, face à l'ennemi. Les soldats y montent pour pouvoir tirer et surveiller le *no man's land* par les créneaux pratiqués dans les *palanques*, des pièces de bois ou de fer de 20 à 40 cm de haut sur 4 m de large. On les enfonce au sol de façon à former un rempart dans lequel on pratique des créneaux. Il y a toujours plusieurs rangées de palanques comblées par de la terre, afin d'absorber au mieux la pénétration des balles

(90 cm pour une balle de fusil). Chaque poste de tir dispose en outre de deux petites niches permettant d'entreposer des munitions et des grenades. Afin de pouvoir viser plus « confortablement » et surtout pour éviter les éboulements, il existe toujours un petit écart entre la tranchée et les palanques : *la berme*.

La terre extraite au moment du terrassement est répartie sur le *merlon* décomposé en *parapet* (rebord avant) et en *parados* (rebord arrière). Le but est d'accroître la protection contre les balles et les obus.

Par ailleurs, des *traverses* de terre établies à intervalles réguliers (8 à 10 m) dans la tranchée protègent ses occupants latéralement du souffle des grenades et des obus. Pour être efficaces, elles font au moins un mètre d'épaisseur et occupent environ un mètre à l'intérieur de la tranchée. En cas d'invasion, elles servent de défenses intérieures. De fait, et c'est aussi important pour l'assaillant, on ne voit dans sa propre tranchée que sur environ 9 m.

Enfin, une tranchée n'est jamais droite mais creusée en lignes brisées, afin d'éviter les tirs en enfilade et de permettre un flanquement de ses abords, chaque portion protégeant ainsi ses voisines en supprimant les angles morts.

Différents aménagements sont ensuite entrepris pour renforcer et améliorer les choses :

- Les abords sont systématiquement renforcés de sacs de terre.
- Des fascines (longs fagots de bois de 16 à 25 kg), des gabions (clayonnage de bois en forme de panier creux, 15 kg à vide, remplis de terre une fois positionnés) ou des claies (tressage à plat de bois de 2 m) servent de revêtements aux parois. Le tout sert à renforcer la structure et à absorber les effets des intempéries et les vibrations des bombardements.
- Le sol peut être recouvert de planches de bois ou de caillebotis, voire être doté d'un tout à l'égout afin de réduire quelque peu l'humidité et la boue.
- Certaines parties de la tranchée peuvent se voir dotées d'un filet ou de barbelés.
- Des périscopes permettent d'observer sans risque.
- Des projecteurs orientables peuvent être installés avec toute la dangerosité que cela suppose lors des utilisations.
- Des portiques (cadres de bois sur lesquels on tend du fil barbelé), destinés à être rabattus dans la largeur de la tranchée lors d'une évacuation, sont positionnés à divers endroits stratégiques (positions de mitrailleuses, débouchés de boyaux) pour ralentir l'assaut de la position.
- Et, bien entendu, on cherche à se protéger en fabriquant des abris.

Les abris

- **Les abris** sont forcément petits en raison de l'effort à fournir pour leur construction (surtout sous le feu de l'ennemi) et proportionnel à leurs futures utilisations : 1 m² par homme assis et 1,5 m² pour deux hommes couchés en superposition. L'éclairage se fait à la lampe à acétylène ou à pétrole.
- **Les abris de mitrailleuses** font l'objet d'une attention particulière. Leur positionnement se fait dans des endroits dotés d'une forte protection du terrain (avec parfois en plus une demi-escouade dédiée garantissant ses flanquements). Les servants devant rester proches de leur engin, il n'est pas rare de les voir disposer d'un abri personnel. →

Les unités d'infanterie de l'armée française

- **Corps d'armée :** 40 000 hommes (2 divisions d'infanterie), 120 canons – Général.
- **Division :** 16 000 hommes (2 brigades d'infanterie) – Général.
- **Brigade :** 6 800 hommes (2 régiments d'infanterie) – Général.
- **Régiment :** 3 400 hommes (3 bataillons) – Colonel.
- **Bataillon :** 1 100 hommes (4 compagnies d'infanterie) – Commandant.
- **Compagnie :** 240 hommes (4 sections soit 2 pelotons) – Capitaine.
- **Section :** 60 hommes (2 demi-sections) – Lieutenant.
- **Demi-section :** 30 hommes (2 escouades) – Sergent.
- **Escouade :** 15 hommes – Caporal.

- **Un poste de commandement** n'est jamais placé aux abords d'une première ligne, mais le long d'un boyau reliant celle-ci aux lignes suivantes. On peut y trouver un téléphone et quelques pigeons voyageurs. Non loin de son emplacement se trouve généralement l'abri dédié aux agents de liaison.
- **Les Blockhaus** sont à l'origine des abris défensifs blindés recouverts de terre. Par la suite, l'usage du béton s'intensifie et se systématise, dès que l'on en a le temps et surtout la possibilité face à l'ennemi. Le procédé est quasi industrialisé par l'Allemagne, loin en terre de France, pouvant se permettre de perdre quelques centaines de mètres de terrain pour se replier sur des positions plus renforcées.
- Les abris sont dits **légers** lorsqu'ils résistent à des éclats ou des coups directs d'obus de petit calibre (jusqu'au 105). On intègre dans cette catégorie les abris de guetteur, les abris de mitrailleuses, les abris de surface ou semi-enterrés et les tranchées couvertes (très rares).
- **Les abris à l'épreuve** doivent répondre aux critères suivants : protéger des bombardements des moyens calibres (150) ou à des coups isolés de très gros calibres, être le plus difficilement repérables possible et, dans le cas où ils sont occupés par la troupe, offrir les meilleures conditions d'habitabilité en protégeant des gaz. Généralement enterrés (entre 3 m et 14 m), tous disposent de plusieurs accès (2 ou 3 *débouchés*) afin de ne pas piéger ses occupants en cas d'attaque ou d'effondrements. Ils intègrent un conduit d'aération et beaucoup plus rarement un puits vertical débouchant dans une tourelle blindée d'observation. Avec l'apparition des gaz, des bâches goudronnées sont installées à l'entrée des débouchés ou du corps de logis. Afin d'éviter les pertes, ils sont pensés à l'échelle d'une demi-escouade ou escouade voire, plus rarement, section (60 hommes). Ils peuvent cependant être plus grands à l'arrière avec raccordement des éléments par des gale-

Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France



ries, formant ainsi un véritable camp souterrain. On distingue :

- **L'abri en galerie : La demi-galerie** (1,50 m de haut, 1 m de large) est utilisée pour les escaliers. **La grande galerie ordinaire** (1,95 m, 1 m) abrite des hommes assis ou couchés sur un rang sur le long. **La galerie majeure** (1,95 m, 2 m) permet de coucher deux rangs d'hommes sur le long avec un passage central. Les longueurs dépendent du nombre d'hommes à abriter ou de la quantité de matériel à stocker.
- **L'abri caverne** est l'abri type jusqu'à la demi-escouade. Il s'agit d'une pièce répondant aux normes des galeries précédemment citées.

Les postes de secours

En 1914, on estime qu'il faut évacuer le plus vite possible un maximum de malades et de blessés pour les soigner à l'arrière. Il apparaît très vite que l'évacuation de masse éloigne des hommes susceptibles de rejoindre rapidement leurs postes de combat et, surtout, que les blessures par obus rendent souvent le blessé intransportable sur de longues distances. Seuls les blessés et les malades demandant un temps important de rétablissement sont donc évacués, les autres étant soignés grâce à un système d'échelonnement en profondeur des services sanitaires.

Chaque poilu dispose dans son équipement individuel de quelques pansements et compresses et est formé à leur utilisation. En première ligne, seuls sont présents des brancardiers, et parfois un infirmier, qui gravitent autour d'un *refuge*, une position abritée où le poilu se rend lui-même quand il le peut et où on « rassemble » les blessés du terrain pour des soins de première urgence : pansage, immobilisation d'une fracture, arrêt à la va-comme-je-te-pousse d'une hémorragie, etc.

On évacue ensuite le plus vite possible sur les *postes de secours avancés* (P.S.A) se trouvant généralement non loin des lignes de soutien dans un boyau théoriquement réservé et jugé calme. L'endroit et son personnel (un médecin, un ou deux infirmiers et un ou deux brancardiers) sont protégés par la convention de Genève (fanion et brassards à croix rouge). Il s'agit d'une infirmerie rudimentaire : brancards, havresacs et musettes avec pansements, médicaments et petits matériels de soins, quelques bidons de deux litres (solutions antiseptiques, éther, alcool), lampe à acétylène, couvertures. Le réapprovisionnement s'effectue comme pour les vivres ou le reste du matériel. Un P.S.A est généralement un abri-galerie de 12 m de long sur 2 à 3 m de large, des supports-brancards amovibles remplaçant les couchettes. Les soins y sont légèrement plus poussés que dans le refuge (pansements plus adéquats, nettoyage des plaies, garrottage, réduction de fractures, sérum antitétanique, morphine) et on y fiche les blessés qui sont renvoyés en ligne après soins ou rapidement évacués sur les *Ambulances*. Le passage par un P.S.A n'est pas obligatoire, selon l'urgence, un blessé peut directement y être conduit.

Les ambulances se trouvent à 5 ou 8 km à l'arrière du front, généralement dans un village ou une grande ferme, mais toujours à proximité d'un point d'eau et d'une route carrossable. Son personnel est d'environ 60 membres dont 5 médecins et pharmaciens, une quarantaine d'infirmiers et une quinzaine de soldats. Les ambulances sont *mobiles* et peuvent donc rapidement s'établir sur n'importe quel point du front, y compris en rase campagne sous des tentes. De ce fait, les opérations chirurgicales n'y sont effectuées qu'en cas d'hémorragie artérielle, de menace d'asphyxie ou pour redresser un membre. En cas d'urgence, on →

J'ai l'cerveau qui s'dilate...

Les médecins sont débordés et l'Armée déteste les « *tire-au-flanc* ». Dans ce contexte, une grippe se soigne avec deux cachets, la simulation n'est VRAIMENT pas une bonne idée et la mutilation volontaire est passible du conseil de guerre. L'état psychique et psychologique des poilus n'est absolument pas pris en compte. Certes, à force, on finit par s'interroger sur la fameuse *obusite* (*Shell-Shock*), mais les sourds, aveugles, muets, convulsifs et autres délirants ne rentrent dans un aucun tableau clinique raisonnable. Au mieux, on les prend pour des simulateurs, au pire on les envoie dans des centres spécialisés ou les malheureux doivent subir tout un tas de thérapies plus ou moins farfelues, voire de véritables tortures telle que le *traitement faradique* (ou t*orpillage électrique*), ancêtre musclé des électrochocs. Comme toute la médecine, la psychiatrie évolue pendant la guerre et les victimes de choc post-traumatique de 1918 sont beaucoup mieux soignées que leurs prédécesseurs de 1914.

oriente sur les *antennes chirurgicales automobiles* (opérations sous tente ou dans des véhicules). Très rarement, on peut y rencontrer une *Petite Curie*, un camion de radiologie.

On ne garde dans les ambulances que les blessés jugés intransportables même en stabilisant leur état. Tous les autres cas sont traités dans les *hôpitaux de campagne*. On y pratique des soins plus poussés. Vient ensuite la longue chaîne des centres d'évacuations à l'arrière.

Les feuillées

Dans leur plus simple expression, les feuillées sont des tranchées profondes (1 m pour 20 hommes !) de la largeur d'un ou deux fer de pelle et placées dans un petit boyau à ciel ouvert réservé à cet effet. S'y rendre n'est donc pas exempt de risque. La terre est rejetée à droite et à gauche de la tranchée, de manière que l'on puisse poser un pied de chaque côté de l'excavation. Des claies sont disposées pour favoriser l'intimité. Pour un peu plus de « confort », on peut installer un petit muret ou quelques planches pour s'asseoir à l'aplomb et se soulager les intestins Le bon usage veut que l'on recouvre d'une légère couche de terre et les infirmiers ou les brancardiers sont chargés de répandre chaque jour un désinfectant de sulfate de fer, de chaux et de grésil. En résumé, ce sont des toilettes sèches collectives. Lorsque la tranchée est au ¾ pleine, on rebouche, sans oublier de signaler l'endroit car on creuse beaucoup, dans le coin…

Les sapes

Les *sapes* (boyaux) sont des fossés ayant pour fonction d'assurer la circulation rapide des hommes (renforts et relèves), des brancards, du matériel, des vivres et des munitions entre les différentes lignes et éléments de celles-ci. À la différence de la tranchée, le tracé du boyau est perpendiculaire à la ligne de défense et n'est jamais rectiligne sur plus de 40 m. Il n'est pas très large (0,8 m en moyenne, 1,5 m pour les boyaux médicaux) et souvent assez profond (entre 2 et 2,50 m). Il peut être à ciel ouvert, partiellement couvert par des rondins et des fascines pour certains passages délicats, ou complètement invisible (*sape russe)* en étant constitué d'une galerie sans coffrage dont l'intrados (le plafond) est taillé en forme de voûte dans les sols consistants.

Si les boyaux permettent une circulation relativement rapide quoique périlleuse dès que l'on s'approche de la ligne de feu (bombardements, snipers, boue, égarement facile, etc.), ils présentent aussi le désavantage d'être rapidement empruntés par l'ennemi lors d'une attaque. Outre les portiques déjà évoqués, des petits postes de défense y sont systématiquement aménagés, ainsi que des culs-de-sac (boyaux aveugles). Dans certains cas, la densité de boyaux et de tranchées est telle que cela constitue parfois un élément de défense à part entière, comme dans le fameux *Labyrinthe* de Neuville-Saint-Vaast, au nord d'Arras. Néanmoins, le cas est rare, car il faut creuser et surtout entretenir le dispositif. Enfin, afin d'éviter les inévitables « bouchons » liés à la forte circulation montante et descendante, des « gares » d'évitement sont régulièrement aménagées tout au long des tracés.



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

Vie quotidienne

Ce ne sont pas des soldats : ce sont des hommes. Ce ne sont pas des aventuriers, des guerriers, faits pour la boucherie humaine […] Ce sont des laboureurs et des ouvriers qu'on reconnaît dans leurs uniformes. Ce sont des civils déracinés.

– Henri BARBUSSE

Un poilu passe généralement 2 à 3 jours sous tension extrême à l'avant, 2 à 3 jours dans l'arrière-feu et 3 à 5 jours en arrière-front avant de *remonter au feu* (directement à l'avant ou en passant par l'arrière-feu).

Il peut en outre profiter d'une rotation de bataillon dans un sous-secteur plus calme, d'une formation qui le conduira pendant quelques jours dans un camp d'entraînement de spécialités voire, coup de bol, d'une permission longtemps espérée. Cette dernière a théoriquement lieu tous les 4 mois pour une durée de 7 jours, délai de route de 1 à 4 j non compris (1 à 2 j pour la métropole, 3 à 7 j pour les colonies). Sont en outre accordées des permissions de convalescence (1 semaine pour les malades ou blessés sortant des formations sanitaires), des permissions exceptionnelles d'une semaine pour raisons familiales motivées (mariage, naissance d'un enfant légitime, enterrement) ou des permissions de récompense (coups de main, action héroïque, etc., 1 à 3 j). Le « *sport* », presque une coutume, est de rabioter un ou deux jours supplémentaires en invoquant les problèmes de transport. Personne n'est vraiment dupe, l'affaire n'est généralement pas considérée comme une désertion et se règle avec quelques jours d'arrêts ou de corvées si notre poilu fait bien son travail.

Un travailleur comme un autre ?

Car au fur et à mesure que le conflit s'éternise, le poilu en vient à se considérer comme un simple « travailleur » cherchant à accomplir du mieux qu'il le peut ce qu'on lui demande de faire, en ronchonnant et en traînant des pieds, certes, mais sans pour autant se défiler. Ce qui le fait tenir dans des conditions épouvantables, ce n'est pas du patriotisme ou n'importe quelles autres fadaises qu'il peut entendre le matin aux rapports ou qu'il lit dans les journaux de l'arrière ou les journaux de tranchées (si amusants mais « *aux ordres* »). Beaucoup plus simplement, l'homme est résigné et surtout habitué à la vie qu'il mène désormais. La lecture des carnets de poilus (théoriquement interdits mais largement répandus) est assez édifiante sur ce sujet. Nombreux sont ceux qui indiquent « *journée tranquille* » alors que l'étude des journaux de marche et d'opérations (JMO) de leur régiment fait état de bombardements et d'attaques incessantes avec 100 000 cartouches et 18 000 obus consommés en 6 jours. La grande majorité cherche donc à accomplir du mieux qu'ils le peuvent les innombrables corvées devant être effectuées et ce le plus vite possible pour retourner jouer à la manille, écrire une lettre ou bricoler dans son coin un petit objet de tranchée qui fera fureur à l'arrière (bague, coupe-papier, etc.)

Même la haine de l'ennemi ou le désir de vengeance n'est plus depuis longtemps à l'ordre du jour. Sans pour autant fraterniser avec l'ennemi, on en vient à considérer les Boches comme des gars subissant eux aussi. Pas question de se faire de cadeaux, mais certainement pas non plus d'envie de se « chercher » outre mesure. Il règne dans la tranchée une sorte de *statu quo* avec pour règle tacite de « *faire et laisser-faire* » autant que faire se peut. Même la mort d'un camarade est perçue comme une fatalité à laquelle on ne peut pas grand-chose si ce n'est honorer une promesse faite en allant chercher au péril de sa propre vie sa dépouille dans le *no man's land* pour lui →

Les grades

Infanterie :
Hommes du rang : 2ème classe, 1ère classe (distinction), caporal (premier «gradé »), caporal-chef (administration)
Sous-officiers : sergent, adjudant, adjudant-chef (10 ans de service), major (administration)
Officiers subalternes: sous-lieutenant (service courant), lieutenant, capitaine
Officiers supérieurs : commandant, lieutenant-colonel (second du colonel), colonel
Officiers généraux : général (brigade, division, corps d'armée, d'armée), maréchal (distinction non automatique, général ayant commandé une armée victorieuse), Généralissime (Chef Suprême des Armées).

Spécifique à l'Artillerie
Hommes de rang : canonnier servant (affecté à une pièce d'artillerie), canonnier conducteur (conduit l'attelage, s'occupe du caisson et des chevaux), brigadier (caporal)
Sous-officiers : maréchal des logis (sergent) commande une pièce.
Officiers : capitaine commande une batterie (4 canons de 75mm par ex.)

donner une sépulture décente. En espérant bénéficier du même traitement « *quand ce sera la bonne* ».

Autre point important, on ne tire pas sans cesse et à tort et à travers, en première ligne. Tout d'abord, cela peut paraître paradoxal mais il faut économiser les munitions qui n'arrivent pas toutes seules. Et puis, une simple initiative individuelle peut rapidement dégénérer en cauchemar général. Prenons par exemple un poilu venant de faire un « carton » sur deux Allemands cherchant à couper un barbelé, l'un est mort, l'autre bloqué dans le *no man's land*. Les Boches le couvrent par un feu soudain nourri. L'alerte est donnée, les sections répliquent. L'artillerie s'en mêle, les esprits s'échauffent, un camp monte à l'assaut et subit l'immédiate contre-attaque destinée à le repousser. L'artillerie s'en donne à cœur joie pendant quelques heures de plus histoire de faire bonne mesure. Quand tout se calme, combien de morts, de blessés et de dégâts à réparer ? Pour éviter cela, les bons officiers de tranchée (lieutenant de section et capitaine de compagnie) sont devenus pragmatiques : des guetteurs ou des snipers, un coup/homme toutes les 10 minutes, histoire de bien montrer qu'on est vigilant.

Rien à faire ?

Enfin, le poilu passe beaucoup de temps à attendre sans réellement savoir grand-chose, et ce de façon cyclique. Tôt le matin et vers 18 heures, il se rend à son poste de combat (horaires habituels des attaques) puis il attend les cuistots apportant la soupe, le courrier, l'heure de la prochaine corvée, la patrouille du soir. Entre-temps, il n'a pas grand-chose à faire sinon jouer à la manille avec les copains, s'épouiller, lire les journaux, écrire et dormir. Largement de quoi cogiter et cafarder. Son environnement immédiat (son escouade, sa section et, déjà plus difficilement, sa compagnie) est généralement le seul lien social qui lui reste, avec les figures fermes mais paternalistes des supérieurs immédiats : caporal qui s'occupe de son bien-être quotidien, sergent et lieutenant en qui il a confiance puisqu'ils savent le garder en vie, capitaine, seul « patron » véritablement visible dans les tranchées. La plupart des échanges restent confinés dans cette petite sphère où la confiance est quasiment pleine et entière et où il est naturel de tout partager. Au-delà, méfiance… La Grande Guerre reste avant toutes choses une affaire de « *petits lieutenants* » et de « *serpattes* » capables de conserver la cohésion et la mobilisation des hommes dans des conditions inimaginables.

En raison de cet isolement, les *tuyaux* donnés par les uns et les autres, par les ravitailleurs, les bribes de conversations entendues ça et là prennent une valeur inestimable pour savoir de quoi seront faites les prochaines heures. On accorde peu de foi à la propagande bien vite cernée, mais l'on accepte pour presque acquis le tuyau donné par un ravitailleur dont le pote travaille avec le fourrier qui a livré un gars affecté au QG. On sait bien que le tuyau est souvent percé. Mais on l'analyse, le commente, le dissèque en tentant de le corroborer avec une autre source. De toute façon, comment savoir avec certitude de quoi demain sera fait ? Ah si, une chose : si on se met à élargir les boyaux, à agrandir et renforcer les lignes de soutien, ce n'est jamais bon. Quelque chose se prépare…

Le salaire de la peur

En cantonnement, ce n'est pas la vie de château non plus. L'armée restant l'armée, le « moral » des troupes est une priorité absolue. Et un soldat qui a le moral est un soldat occupé. On retourne donc à une vie de casernement

La prévôté

La vie du poilu laisse peu de place pour le jeu de rôle traditionnel. Une solution élégante pour permettre les classiques investigations est de mettre en scène des gendarmes, qui eux ne combattent pas. Détestés de tous (civils et militaires), leurs missions offrent un panel d'opportunités de jeu sur l'ensemble du territoire :

- Police des cantonnements militaires (enquête autour d'un officier exécrable ayant « chuté dans l'escalier ») ;
- Lutte contre les abus de boissons et les trafics (un bouilleur de cru qui a installé une petite distillerie à l'arrière et qui arrose toute une garnison avec sa bibine frelatée) ;
- Lutte contre les pillages, l'espionnage et le défaitisme (une prostituée malade qui infecte sciemment les soldats pour saper l'effort de guerre) ;

Suite marge page suivante....



Photo page ci-contre : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

avec un emploi du temps chargé (rassemblements, appels, revues de matériels, marches ou exercices d'entraînement de jour et de nuit, formations diverses et variées) entrecoupé il est vrai de quelques moments de détente ou l'on peut dépenser son prêt ou sa solde. Car le poilu est payé pour faire la guerre. La *solde* est pour les officiers, le *prêt* pour les hommes et les sous-offs. Dans les deux cas, le paiement de la *Haute Paye de Guerre* a lieu tous les dix jours. La différence de terme s'explique par le fait que les officiers touchent le solde dû des 10 derniers jours tandis que les hommes et les sous-officiers perçoivent une avance sur les 10 suivants : 1 F/j pour les sous-offs, 60 centimes pour les caporaux, 20 c pour les soldats. En outre, une *prime de combat* de 1 F/j passé en première ligne (artilleur compris) est donnée. Cela dit, une bonne partie est versée sur le pécule, qui sera perçu à la démobilisation ou par la veuve (en plus d'une rente viagère de 563 F en 1917). Pour faire simple, un soldat ou un sous-officier touche entre 23 et 30 F/mois, un lieutenant dans les 250 et un commandant dans les 430.

Pas de quoi faire la nouba, juste de quoi se payer quelques bouteilles du fameux pinard indissociable des tranchées dans l'imaginaire collectif. À ce propos, il convient de relativiser les choses : la ration réglementaire de vin dans l'armée française est de 0,6 l/j en 1916 suite à un intensif lobbying des producteurs français. Dès l'automne 1914, ceux du Midi n'ont pas hésité pas à « offrir » 20 millions de litres à l'armée dans un « élan patriotique » de soutien du moral des troupes. De fait, le vin du poilu n'est rien d'autre qu'un soutien économique organisé par l'État. Mais il est vrai que les rations passent à 0,9 l lorsqu'une attaque se prépare. Reste que ce n'est pas le même vin qu'aujourd'hui (tout au plus du 8-9°), que l'eau est souvent impropre à la consommation (cadavres, etc.) et que l'activité purement physique reste tout de même intense. En cantonnement, l'alcoolisme est sévèrement réprimé : l'ivresse est passible du conseil de guerre (au même titre que le refus d'obéissance, l'abandon de poste, la désertion, la mutilation volontaire, le défaitisme et le vol sur champ de bataille). Elle peut conduire à l'exécution capitale. Si l'on n'en arrive que très rarement à ces extrémités, il n'en demeure pas moins que, dans la zone des armées, les débits de boisson ne sont ouverts que de 10 heures à midi et de 17 à 19 heures et que les *civilos* font des affaires en or en augmentant les tarifs (jusqu'à 1,20 F le litre). La guerre a-t-elle rendu les Français alcooliques ? Pas certain : en 1904, la consommation française annuelle par personne est de 104 l. En 1926, elle est de 126 l…

Suite...

- Contrôle de la circulation et des civils présents dans la zone des armées (une des villageoises qui fait le ménage dans les bureaux des officiers supérieurs n'est pas venue travailler. Et un document stratégique important a disparu) ;
- Transfert des prisonniers de guerre, amis comme ennemis (des soldats qui refusent de se battre et qui s'évadent la veille d'être fusillés pour l'exemple) ;
- Traque des déserteurs, enquêtes de justice militaire en tous genres.
- Nettoyage de la zone des combats : supervision de la relève, de l'identification, du transport et de l'inhumation des morts, déclarations de décès avec les officiers d'état-civil. Traque des détrousseurs de cadavres..
- Assistance aux convois des blessés et organisation des étapes avec réquisitions si besoin..

L'équipement du poilu

Hors les effets personnels (provisions, objets de toilette, etc.) et les équipements non réglementaires mais tolérés (peau de mouton, etc.).

• **Sur lui (9 kg) :** Capote, pantalon, chemise, linge de corps, souliers, casque ;

• **Sur le sac (11 kg) :** Sac vide, 2 chemises, 2 caleçons, vivres de réserve (2 boîtes de singe, 16 biscuits, café, sucre, potage condensé. Une veste, 1 toile de tente, 2 couvertures, 1 outil portatif, 1 paire de souliers, divers menus effets (trousses de nettoyage, matériel de campement…) ;

• **Équipement (9 kg) :** fusils, cartouchières (88 cartouches) et cuirs, cagoule et masque, casque, baïonnette et poignard ;

• **Divers (5 kg) :** Bidon 2 litres (généralement plein), 2 musettes avec pain et vivres, quelques grenades.

Debout les Morts !

À l'intention de nos amis adeptes des trucs qui font pan ! ou qui font boum !, voici un petit florilège non exhaustif d'engins utilisés par nos braves poilus pour bouffer du Boche au petit-déjeuner en 1916…

Les Fusils

Le *Lebel Mle 1886M93* (1,82 m avec baïonnette, 4,7 kg, 10 cartouches) a une portée maximale de 4 200 m sans perte d'efficacité. À 2 400 m, sa balle de 8 mm est capable de traverser un homme ou de lui casser un os. Robuste et rustique, il fonctionne de façon acceptable malgré l'eau, la poussière et la boue, mais reste une arme à culasse manuelle et son chargement est assez long.

Le *fusil Mle 1907M15* présente sensiblement les mêmes caractéristiques mais est une arme à répétition à chargeur de trois cartouches qui tombe automatiquement quand il est vide.

Le *Mousqueton Berthier Mle 189M16* (8 mm, 3,7 kg, 1,34 m avec sabre-baïonnette – 5 cartouches, 400 m/2 000 m) est destiné initialement aux troupes du génie et de l'artillerie et devient l'arme des grenadiers-lanceur d'élite. Du fait de son canon plus court, la poudre ne brûle pas complètement lors d'un tir, d'où une flamme de 30 à 40 cm en sortie.

Les Pistolets et revolvers

Le *revolver Mle 1892* (8 mm, 24 cm, 0,94 kg, 6 cartouches, 25 m) est l'arme des officiers et des sous-officiers.

Le *pistolet semi-automatique Ruby* (7,65 mm browning, 20,2 cm, 0,910 kg, 9 cartouches, portée 25 m) est destiné aux téléphonistes, aux brancardiers, aux servants de mitrailleuses/FM ainsi qu'aux nettoyeurs et groupes-francs.

Le *pistolet signaleur de 25* est un pistolet à bascule calibre 4 (19,5 cm, 1 kg – 60 m de portée) servant à lancer des artifices à signaux ou éclairants.

Les Fusils-Mitrailleurs

Le *Chauchat Mle 1915 CSRG* utilise des chargeurs semi-circulaires de 20 cartouches 8 mm Lebel (1,05 m, 9 kg, chargeur de 850 gr). Il est servi par 4 hommes disposant, en plus, de leurs propres armes (un caporal, 1 tireur et 2 pourvoyeurs, 984 cartouches réparties entre les hommes en chargeurs ou en vrac musette). L'arme peut fonctionner en coup par coup, en rafales courtes (2-3 cartouches), en rafales longues (6-8) ou en tir de vitesse (20). Il y a un FM par section.

Les mitrailleuses

Elles sont servies par quatre hommes (un caporal-chef de pièce, un tireur, un chargeur et un aide chargeur) et il y en a 24 par division. Les portées pratiques sont de 2 500 m pour 4 500 théorique.

La *Saint-Étienne Mle 1907/T* (8 mm Lebel, 1,18 m, 24 kg + 26 pour le trépied et le support) utilise des bandes chargeurs métalliques de 25 cartouches de 8 mm (normales, perforantes ou traçantes) ou des bandes souples en toile de 300 cartouches pour une cadence de 300 à 600 c/mn.

La *Hotchkiss Mle 1914* (8 mm Lebel, 1,31 m, 25,3 kg + 25 kg), plus fiable, utilise des bandes métalliques de 24 cartouches ou des bandes articulées en acier de 250 cartouches pour une cadence de 400 c/mn.

Les grenades

Elles sont toute de type fusantes avec un délai d'éclatement de l'ordre de 5 à 7 secondes Les offensives s'utilisent lors d'un assaut ou pour nettoyer une tranchée. Leurs effets sont limités à la zone d'explosion (bruit important), 8 à 10 m autour du point d'éclatement. La grenade offensive la plus courante est la *gre-*

nade OF (255 gr, 150 gr de cheddite). La *suffocante Mle 1916* pèse 400 gr et contient 200 gr de liquide suffocant et lacrymogène. *L'incendiaire Mle AB 1916* pèse 715 gr et projette 500 gr de matière active dans un rayon de 15 à 20 m. Les défensives sont en fonte et explosent en éclats dangereux jusqu'à 100 m. La défensive la plus courante est la *grenade F* (600 gr, 150 gr de cheddite).

Les explosifs

La *poudre noire* (grains durs couleur ardoise, mélange de salpêtre, soufre et charbon), explose sous un choc violent ou au contact d'une flamme. Son pouvoir propulsif en fait l'ingrédient principal de la guerre des mines. Sensible à l'humidité et d'un transport délicat, ce sont généralement les sapeurs du génie qui l'utilisent.

La *mélinite* (acide picrique) est un brisant utilisé aussi dans les obus. De couleur jaune paille sous sa forme solide, elle est peu sensible aux chocs et à l'humidité bien qu'elle perde de la détonabilité. On la trouve généralement sous forme de pétard de 200 gr (135 gr de produit). Il faut entre 2 pétards et 3 kg de mélinite pour faire sauter une porte, 2 pétards pour un rail et 8 pétards pour rendre hors service une pièce d'artillerie de gros calibre (explosif dans la bouche du canon).

La *Cheddite* (cartouche de 100 gr de chlorate) est plus sensible aux chocs que la mélinite et donne des résultats inférieurs en espace ouvert mais ses effets sont plus importants lorsqu'elle est concentrée.

Les spécifiques

Le *Tromblon Vivien-Bessières* est un dispositif spécifique de fusil (1,5 kg en plus du fusil) permettant de lancer des grenades de 475 gr (60 gr d'explosif, délai de 8 secondes) entre 80 et 150 m de distance selon l'angle. On l'utilise essentiellement en harcèlement ou pour faire barrage, un homme entraîné étant capable de projeter 6 grenades/mn.

Le *canon de 37 mm* est relativement léger (108 kg), facile à utiliser (6 hommes mais un seul suffit s'il est positionné), précis et a une force de pénétration suffisante pour traverser deux ou trois rangées de sac de terre ou un blindage léger avant d'exploser, ce qui est parfait pour réduire une mitrailleuse. Sa portée est de 1 500 m pour une cadence de 15 coups/mn.

L'artillerie

À l'exception de certains gros calibres et pour les mortiers de tranchée, l'artillerie est généralement organisée en batterie composée en principe de 4 pièces. On distingue :

- **L'artillerie de tranchée**, composées de mortiers, qui lancent à faible distance de grosses quantités d'explosifs (calibres 58, 75, 150 et 210 mm). On les trouve à l'écart des éléments présentant un intérêt particulier et dans des zones le moins repérable possible (essentiellement dans les parallèles entre les lignes). Les équipes, bien que coordonnées, sont relativement autonomes. Elles disposent de leurs propres abris renforcés pour les personnels et les stocks de munitions.
- **L'artillerie de campagne** (75, 80 et 90) se positionne très rapidement à peu près n'importe où. On l'utilise pour combattre les personnels, bouleverser les défenses accessoires et détruire les batteries ennemies. On les trouve généralement derrière les lignes de soutien.
- **L'artillerie lourde** (95, 105, 120 et 155) est lente à se mettre en place et nécessite une mise en œuvre importante. Son intérêt réside dans sa portée et dans la quantité d'explosif qu'elle peut envoyer. Les →



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

canons longs ciblent, grâce à leur portée, des objectifs éloignés (batteries, observatoires, boyaux de communication, etc.). Les canons courts ou mortiers peuvent, grâce à leur tir courbé, atteindre des objectifs peu accessibles et, grâce à leurs effets d'écrasement, bouleverser des abris, etc. On les trouve à l'arrière du front.

- **L'artillerie à grande puissance** (210 et plus) est composée de pièces tractées ou se déplaçant sur voie ferrée. Son rôle est de cibler des objectifs inaccessibles aux autres canons. Ses objectifs sont les points d'appui fortement organisés, les gares, les nœuds de communication ou de ravitaillement, des terrains d'aviation, etc.

Il existe trois types de projectiles, qui peuvent éclater après avoir frappé le sol (*percutant*), ou sur un point de leur trajectoire (*fusant*) :

- **L'obus à balles**, qui projette à son point d'éclatement les balles (shrapnels) qu'il renferme.
- **L'obus explosif**, qui renferme uniquement un explosif et dont les effets sont produits par les éclats de l'enveloppe et le souffle des gaz de l'explosif.
- **L'obus spécial** (à gaz, à phosphore, etc.).

Il existe une multitude de facteurs déclenchant un tir d'artillerie, voici les plus courants :

Une offensive s'accompagne toujours d'un *barrage de préparation* (pouvant durer plusieurs jours) puis d'un *barrage roulant* qui précède de 200 m la progression de l'infanterie tandis que ses flancs sont protégés par le *barrage de protection*. Des *tirs de ratissage* peuvent fixer ou isoler un objectif particulier.

Lorsque l'on constate une attaque imminente, on effectue un *tir de contre-préparation* qui se concentre sur les zones de rassemblement ennemies. Lors de la progression ennemie, on effectue le redoutable tir de barrage, un tapissage de zone extrêmement dense et violent.

Plus ordinairement, il existe des *tirs de contrebatteries* visant à neutraliser les batteries adverses, des *tirs de destruction* visant les organisa-

Composition d'une section de combat

Une section est divisée en deux demi-sections, elles-mêmes divisées en 4 escouades.
1ère demi-section (sergent grenadier ou fusilier) : 1ère escouade (grenadiers, 1 caporal, 7 grenadiers) et 2ème escouade (fusiliers, 1 caporal, 6 fusiliers).
2ème demi-section (sergent voltigeur) : 3ème escouade (voltigeurs, 1 caporal, 8 voltigeurs, 2 V.B, 1 pourvoyeur), 4ème escouade (voltigeurs, 1 caporal, 9 voltigeurs, 2 V.B, 1 pourvoyeur)
Les soldats ne combattant pas dans le rang (tambour, clairon, agent de liaison, sapeur-pionnier, infirmier, cycliste, signaleur, ordonnance) sont répartis entre les escouades de façon à égaliser les effectifs. Les grenadiers sont des soldats spécialisés dans l›emploi de la grenade à main et à fusil (V. B.). Les fusiliers sont des soldats spécialisés dans l›emploi du fusil-mitrailleur (F. M.). Les voltigeurs sont les autres combattants sans spécialité particulière mais peuvent savoir manier les explosifs, le canon de 37 mm, etc.



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

tions défensives ennemies, des *tirs de harcèlement* s'abattant aléatoirement sur les positions ennemies, des *tirs de fausse attaque* permettant de démasquer les éléments défensifs ennemis et, bien entendu, les systématiques *tirs de représailles*.

Pour finir, voici la charge d'explosif ainsi que la profondeur et la circonférence moyenne d'impact de quelques obus percutants : **75** (285 gr, 1 m, 1,50 m), **155** (10 kg, 1,65 m, 3,50 m), **210** (18 kg, 3M, 4,50 m), **280** (34 kg, 3,40 m, 6 m), **380** (68 kg, 4,5 m, 10 m) et **420** (106 kg, 8 m, 12 m). 100 000 coups de 75 ont été tirés par jour à Verdun…

Les gaz

En 1914, les gaz sont déjà interdits par les différentes conventions internationales. Cela n'empêche pas l'ensemble des belligérants de les utiliser à grande échelle à partir de 1915.

On distingue :

- **Les suffocants** agissent essentiellement sur les poumons en provoquant de graves lésions pouvant conduire à la mort par asphyxie. Les plus connus sont le chlore (nuage), le phosgène (nuage et obus), le diphosgène (obus) et la chloropicrine (nuage et obus).
- **Les irritants lacrymogènes** agissent dès le début de l'exposition et se traduisent par des douleurs oculaires (conjonctivite voire cécité provisoire) et une sensation de brûlure des muqueuses du nez et de la gorge. Les plus utilisés sont le bromacétate d'éthyle (obus), la chloracétone (grenades) et le propénal (obus et grenade, toxique et suffocant).
- **Les irritants sternutatoires** agissent sur les voies respiratoires supérieures en irritant les muqueuses du nez et de la gorge. Les effets n'apparaissent qu'après un laps de temps variant entre 1 et 20 minutes. Ils se dispersent sous forme d'une fine poussière et peuvent être filtrés par les masques. Les plus utilisés sont le chlorure de diphénylarsine (vomitif) et surtout le cyanure de diphénylarsine (vomitif).
- **Les vésicants** traversent les vêtements et la peau pour provoquer des lésions quasi irréversibles de façon différée en détruisant les structures cellulaires. Le plus connu est, à partir de 1917, le sulfure d'éthyle dichloré (ypérite ou gaz moutarde, lacrymogène et toxique).
- **Les toxiques généraux** traversent la barrière alvéolaire pour pénétrer dans l'organisme. Le plus connu est la *vincennite* française (obus), facilement décelable par son odeur d'amande. Elle provoque des céphalées, des nausées, des vomissements et une perte d'équilibre. À forte concentration, la mort est inexorable en quelques minutes par paralysie des centres respiratoires (convulsions, vomissements, relâche du sphincter et du système urinaire).

En 1916, lorsque l'on dispose d'un certain délai avant l'arrivée effective du gaz (essentiellement pour l'artillerie et les troupes non exposées au feu), on utilise les *masques TN* conjointement à des lunettes. En première ligne, le *masque M.2* ou *TNH* à l'avantage de protéger à la fois les yeux et les voies respiratoires. Il est aussi possible d'utiliser un *appareil oxylithe* composé d'une bouteille d'oxygène (30 minutes d'autonomie) relié à un sac respiratoire intégrant une cartouche de potasse absorbant le gaz carbonique expiré. La protection collective est essentiellement assurée par des pulvérisations de solutions spécifiques. Il ne s'agit pas de neutraliser les gaz mais de les « fixer » pour éviter leur propagation.

Catéchisme du poilu

Qu'est-ce qu'un poilu ?
Un poilu est un bon vivant qui mange bien, boit mieux, rit toujours, chante à plein gosier, fume la pipe et joue à la manille, dort à la belle étoile mieux que dans son lit, lance des mots héroïques aux obus, en un mot ne s'en fait pas.

Le Poilu peut-il être tué à la Guerre ?
En principe, le Poilu ne peut pas être tué à la Guerre.

Comment un Poilu doit-il mourir ?
Un Poilu doit mourir en demandant si les Boches reculent. Si oui, il meurt content. Si non, il crie « Debout les morts ! » et court reprendre sa place dans le rang.

Qu'est-ce que l'Ennemi ?
L'Ennemi c'est le Boche. Il s'agit de l'être le plus répugnant de la création, après le crapaud. Il n'a plus à manger depuis le mois d'août 1914 et s'il continu à vivre, c'est histoire de nous embêter.

Comment le Poilu combat-il l'Ennemi ?
Avant de charger l'Ennemi, le poilu met une fleur à ses lèvres, saute le parapet en chantant « Viens poupoule ! », enjambe en se jouant les fils de fer barbelés, puis se précipite sur les Boches qui se sauvent immédiatement car ils ne supportent pas la vue de la Baïonnette.

Comment le Poilu fait-il des prisonniers ?
On fait des prisonniers en montrant par-dessus la tranchée une tartine de confiture.

Comment le Poilu se remonte-t-il le moral ?
Le Poilu se remonte le moral en lisant les grands quotidiens ou il trouve chaque jour des nouvelles toutes fraiches des combats auquel il a participé la veille.

PRÊT À JOUER

DES POILUS À MORVACHE

Le Lieu : Le Secteur de Morvache

Située sur le plateau du même nom, la défense de cette petite zone d'action militaire a été confiée au 422ème Régiment d'Infanterie du colonel Boissieux de Saint-Saens. Décrire entièrement Morvache serait trop long et n'entre pas dans le cadre de ce B&A. *Nous nous contenterons donc de dire qu'après d'âpres combats dans la région, le front s'est stabilisé en juin 1915 dans l'axe du petit village de Courciel, qui n'est plus qu'un amas de ruines à force d'avoir été pris et repris.*

À 150 m au nord de Courciel se trouve la première ligne française (dites *ligne de feu*) séparée des positions boches par un no man's land oscillant entre 50 et 200 m selon les positions. L'état-major considère que l'on parcourt 200 m en 2 minutes…

Courciel marque le début de la seconde ligne tandis qu'une troisième ligne renforce le secteur à quelque 200 m plus au sud. Ces deux lignes forment les *lignes de soutien*.

À droite des positions se trouve le bois de la Tassinière (541ème RI, colonel Morsang) tandis qu'à gauche, le 475ème RI (colonel Mogador) occupe la forêt de Dompierre.

Encore plus loin au sud, à environ 3 km de la troisième ligne, se trouvent les batteries de canons de campagne les plus avancées du 230ème Régiment d'Artillerie du colonel Demaison ainsi que la Ferme du Beaudu, un gros point de résistance où une compagnie contrôle un petit axe routier.

Enfin, à encore cinq kilomètres, un gros bourg, Saint-Fargeon, sert de cantonnement au régiment. Son petit château abrite le QG du régiment.

Le 422ème occupe Morvache depuis décembre 1914 et les hommes n'ont pas ménagé leur peine pour l'organiser et le renforcer en permanence face aux Allemands de la 18ème Königlich Bayerische Landwehr Infanterie Brigade (Oberst Oskar von Kießling) qui ont fait de même. L'ensemble est loin d'être figé et, outre les réparations et les aménagements incessants de l'existant, le secteur se renforce constamment par l'adjonction de nouvelles tranchées, boyaux ou positions. De ce fait, le secteur a été assez logiquement divisé en trois sous-secteurs (Courciel, Saint-Fargeon et, dernièrement, Beaudu), chacun occupé par un bataillon. Quant aux matériels nécessaires aux aménagements divers et variés, quasiment rien n'est fabriqué sur place. De fait, le poilu est triclassé soldat-terrassier-mulet !

Les distances entre la ligne de feu et Saint-Fargeon, sans cesse parcourues, sont d'autant plus importantes que les dangers - et donc l'état d'esprit de notre bonhomme - changent en fonction de l'endroit où il se trouve. Seule la première ligne subit le feu et l'attaque directe de l'ennemi. C'est l'avant. Les lignes de soutien, moins exposées, sont plus calmes, étant entendu que l'on n'est pas à l'abri de l'artillerie ou d'une attaque. C'est *l'arrière-feu* qui, avec l'*avant,* forme le Monde du *Feu*.

Avec l'artillerie légère commence le *front arrière*. Les risques y sont plus faibles. On commence à y trouver →


No man's land
Ligne de feu
Forêt de Dompierre
Bois de la Tassinière
Courciel
Ferme du Beaudu
Gîte des Calardons
Saint-Fargeon

les villages, des cabanes de bric et de broc et des tentes (les fameux gourbis et les guitounes). La *Ferme du Beaudu* est un endroit à part. En effet, sa position stratégique en fait non seulement un élément important du dispositif de défense, mais aussi une réserve d'hommes censés immédiatement monter au feu en cas de forte attaque. Si les risques y sont relativement peu importants, on y travaille beaucoup, le colonel ayant décidé par précaution d'en faire une ligne de front de repli. Les constructions y sont moins sommaires et on utilise le béton.

L'arrière front quant à lui est le royaume de l'artillerie lourde et des cantonnements. On trouve en outre, à Saint-Fargeon et ses environs, une ambulance, les états-majors régimentaires et une multitude de *planqués* non-combattants (logistique, munitions, cuisines, secrétaires, musiciens, comptables, coiffeurs, etc.). Assez étrangement, le village n'a pas été évacué et l'on y trouve quelques civils, qui gens du cru et qui mercantis trafiquant ou tenant les quelques lieux impératifs à la vie militaire (épiceries, bistrots, cabarets et autres bordels). La différence de statut entre les deux est parfois plutôt minime… Les bombardements y sont rares et, sans les bruits lointains mais continuels des canons, on pourrait se croire en garnison.

Plus loin encore se trouvent les zones de rassemblement des hommes, les entrepôts et les parcs de matériels, les gares, les quartiers généraux, etc.

L'ensemble des éléments que nous venons de résumer forme la *ligne de Front*, une zone qui ne dépasse guère 20-30 km de profondeur. Au-delà, on entre dans la *zone des armées*, qui inclue les départements limitrophes à la ligne de front et tous les départements frontaliers, puis enfin dans la *zone de l'intérieur*, un autre monde, celui de l'*Arrière*. Pourvu qu'il tienne !

Les PNJS : Morts pour la France…

Le capitaine pénétra dans son abri qui s'enfonçait dans la terre de telle sorte que les percutants à fusée retardée éclataient avant de forer leur trou jusqu'au coffrage. Cet abri comprenait un poste de couchage et une galerie à double issue. Petit, bas, formidablement étayé, sa Villa était simplement meublée d'une table et d'une chaise permettant tout juste le passage vers un mauvais paddock. L'endroit était chauffé par un brasero et relié téléphoniquement à la ligne de soutien, laquelle communiquait elle-même avec le P. C. du chef de bataillon commandant le sous-secteur et, donc, avec les diverses batteries de la vallée. Il s'installa en soupirant près de la lampe à acétylène qu'il fallait laisser allumée nuit et jour et se mit à lire les notes laissées par son prédécesseur, pulvérisé quelques jours auparavant par un mauvais coup de 420.

« À mon successeur…

Ceci n'est pas une note de service, encore moins un testament : sont ici consignés les mots que j'aurais tant apprécié de lire quand je suis arrivé moi-même en Enfer. Mais non, tout ce qu'on m'avait alors laissé, c'était une collection sans fin d'ordonnances qui n'ont pas su me préparer à la dure réalité des choses. Aussi, pardonnez si mon langage est un peu direct mais j'espère sincèrement vous faire gagner quelques jours précieux d'adaptation en vous présentant quelques acteurs de cette farce tragique…

Lieutenant Anthelme Pontus

Mon aide de camp, mes yeux et mes oreilles dans toutes les tranchées. Il serait à votre avantage d'en faire rapidement de même. C'est lui qui s'occupe des petits détails et de la routine. Il me sert de mémoire se-



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

condaire, de régisseur et, parfois, je le reconnais, de confident. En théorie, c'est un officier, mais j'ai l'impression d'être le seul dans la compagnie à vraiment le savoir. Pour les hommes, c'est Pontus, tout court. Et il ne s'en formalise pas, alors j'ai pris le parti d'ignorer cette irrévérence envers le protocole. Je sais par ailleurs que certains hommes, qui l'ont en grippe, le considèrent simplement comme mon âme damnée mais, pour ma part, je le qualifierai plutôt d'indispensable courroie de transmission entre mon commandement et mes soldats. Il est celui qui traduit mes belles intentions en ordres réalistes sur le terrain. Et il sait me mentir avec aplomb pour me faire croire que mes hommes respectent scrupuleusement les consignes.

Par contre, à force de s'occuper de tout et de veiller à sauvegarder les apparences, il a tendance à penser qu'il pourrait tout aussi bien être capitaine. Nul doute qu'il sera fort déçu de votre nomination car il s'attend à une promotion. Et, si je ne l'ai pas inscrit au tableau d'avancement, c'est tout simplement qu'en ne mettant aucune distance avec ses subordonnés, il a sapé leur respect. Ils seraient incapables de voir en lui une figure d'autorité tant il est proche d'eux. La seule solution serait de le nommer dans une autre compagnie, où il pourrait repartir à zéro en se faisant respecter, mais la vérité est qu'il vous sera trop utile pour que vous vous payiez le luxe de vous en défaire.

Adjudant-chef Étienne Polgret

Un grand monsieur. Les hommes le suivent aveuglément, car il a débuté comme simple soldat pour gravir tous les échelons à la loyale. Quand il donne un ordre, tout le monde sait qu'il l'a jadis exécuté et que ce n'est pas une lubie de gradé. Il est du genre à prendre la pelle pour aider à creuser les feuillées. Malheureusement, il a aussi l'oreille de tout le monde. Donc si vous prenez une décision qui ne lui convient pas, attendez-vous à de la grogne généralisée. Mon conseil : si vous envisagez des →

changements, assurez-vous d'abord d'avoir son assentiment…

Sergent-chef Michel Ghonder

Notre expert en tout. Ghonder est un colonial. Il a donc toujours une anecdote à raconter et ne se prive jamais d'une occasion de vous montrer qu'il s'y entend mieux que vous dans de nombreux domaines. Et le pire, c'est que c'est vrai. Sachez l'utiliser à bon escient pour trouver des solutions atypiques à vos problèmes. Quant à ses historiettes asiatiques ou arabisantes, elles font merveille pour faire oublier aux hommes qu'ils sont coincés ici depuis des mois.

Major Paul Mathon

Il y a un mois encore, c'était lieutenant Mathon. Il est inscrit à son dossier que sa destitution est due à un attentat à la pudeur. Du type artiflot à voile et à vapeur, selon les rumeurs. Ce changement d'arme l'a évidemment désarçonné dans un premier temps, mais il paraît volontaire et capable de s'adapter. Ses réflexes d'officier finiront bien par disparaître.

Brigadier-fourrier Pierre Janson

Un peu tailleur, un peu cordonnier, surtout intendant, le sergent Janson est un débrouillard qui a appris au cours des mois à faire beaucoup avec de moins en moins de moyens. Il est ce genre de gars qui a beaucoup d'amis et qui à du mal à faire la différence entre bon logisticien et excellent traficoteur. J'ai toujours l'impression de faire du recel lorsque je viens chercher du matériel légalement réquisitionné par ses soins… Pontus m'a fait part d'une très mauvaise habitude de Janson : il délesterait les morts. Par pragmatisme, d'après le lieutenant, car il est du genre à penser qu'un bon briquet est plus utile aux vivants qu'au mort (ce en quoi il n'a pas tort). Évidemment, il risque le conseil de guerre. Je vous mets toutefois en garde : toute la compagnie, toute, sans exception, a besoin de cet infâme recyclage.

Infirmier Jacques Aumier

Avant la guerre, Aumier travaillait dans un pensionnat pour garçons. Le cas le plus compliqué qu'il avait eu à diagnostiquer et à gérer était un début d'appendicite nécessitant un transfert à l'hôpital le plus proche. Aujourd'hui, entre les blessures par balle, les membres déchiquetés, les nuages rampants de gaz… Disons que ce n'est plus le même homme. Et étrangement, c'est la démobilisation à venir qui l'inquiète le plus. Il sait qu'il ne pourra pas s'adapter, il est trop abîmé pour ça, comme nous tous. Alors il préfère que la guerre continue jusqu'à sa fin à lui. Parce qu'ici, il est utile. Laissez-le donc faire à sa guise : il ne manque jamais d'ouvrage et ce qu'il fait, il le fait bien.

Brancardier Maurice Pontivier

Pontivier est un catholique fervent qui ne veut pas tuer son prochain. Ce n'est pas un mauvais bougre, bien au contraire ce serait même plutôt un excellent soldat en temps de paix. Il ne veut simplement pas tuer, même par inadvertance. Et puis Gantil, notre précédent brancardier, a été retrouvé égorgé dans le bled. Pontivier s'est aussitôt porté volontaire pour le poste. J'ai dit oui, car j'étais dans une impasse avec lui, envisageant le conseil de guerre. Avec le recul, je me dis comme beaucoup d'autres que cela tombait un peu trop à propos pour être net. Toujours est-il que depuis, la plupart des gars s'en méfient comme de la peste. Sauf quand ils prennent une balle ou qu'ils se retrouvent coincés dans les barbelés : là, ils sont finalement bien contents de la voir débarquer en rampant, la couille-molle.

Et les autres...

Mr le maire Antoine Pinel : Élu sous l'étiquette radicale-socialiste avant la guerre, il n'était pas taillé pour gérer une commune du Front. Il avait déjà bien assez à faire avec l'organisation de la foire agricole mensuelle et et la recherche d'un budget pour enfin installer l'éclairage public de la Grand' Rue qu'il avait promis lors de sa campagne. Et puis la guerre s'est invitée sur son territoire. Et il a appris sur le tas. Loger les officiers, installer un hôpital de fortune, protéger les bâtiments, se battre contre les réquisitions, écouter et appuyer les plaintes de ses administrés... il est partout, sur tous les fronts. Lui aussi est en guerre à sa manière. Autrefois notaire, il a été obligé de délaisser son étude tant la situation est accaparante. Et aujourd'hui, face aux exigences militaires sans cesse plus abracadabrantes les unes que les autres, le maire Pinel en vient à se demander s'il ne serait finalement pas plus heureux à tenir un fusil face aux Boches.

Le père Bralanchon : Petit curé de campagne à l'origine, notre homme de Dieu avait l'âme patriotique et Jeanne d'Arc comme maîtresse. Il est parti en guerre comme d'autres partiraient en croisade. Depuis, comme il dit, *La Guerre est un mystère révélé aux hommes que nous devrions croire, quoique nous ne puissions pas le comprendre.* Oh, il parle bien de Jésus avec les poilus, quand ils insistent, mais la très grande majorité de son travail consiste désormais à les écouter, impuissant devant tant de détresses. Écouter, rassurer, en parler avec la hiérarchie quand ça devient pathologique… Sauf que ça commence à le travailler lui aussi. Il ne s'occupe plus du tout de ses ouailles, passe ses journées avec les soldats et ne rentre au presbytère que pour cauchemarder en maudissant Dieu et les hommes.

Madame Céline : Montée très jeune à la Capitale, les rêves pleins la tête, elle y a fait ce que beaucoup de pauvres filles sans instruction ont fait. Pas mieux ou moins bien que les autres, mais sans déplaisir. Et puis quand ça a pété, elle est rentrée pour constater que ses parents avaient déguerpi. Une grande maison vide, un sous-lieutenant séduisant puis un capitaine puis… Il faut bien vivre. Elle tient désormais un des 3 bordels de Saint-Fargeon et se fait appeler Madame par ses 4 employées. Le *Coq Hardi* n'est pas un bordel militaire de campagne pour la soldatesque : *C'est une maison sérieuse et de qualité pour beaux messieurs ayant les moyens* (7 F pour le lit) *où les dames sont examinées par la Faculté au moins une fois par trimestre*. Ajouter à cela que, grâce à ses anciens contacts à Paris, Céline est aussi à la tête d'un florissant réseau d'approvisionnement en denrées en tous genres tout à fait légal. Bref, la guerre est en train de faire sa fortune…

Père Arcenger : Quand on veut déserter, on arrive souvent jusqu'à la ferme du père Arcenger qui aurait un « réseau ». Faut juste pas te tromper de ferme, les autres paysans de la région ne sont pas tendres avec les soldats en maraude. On dit qu'il a tout perdu à cause de la guerre : femme, enfants, cochons… Alors il se rachète à sa manière. Enfin, c'est ce qu'on pense. Parce qu'au final, on n'a jamais reçu de nouvelles de ceux qui sont passés par sa ferme. Soit son réseau est vraiment efficace, soit son passé d'égorgeur de cochons a refait surface.

Aristide Palombin : C'est le facteur à vélo de la région. Il passe partout, été comme hiver, plus personne ne s'étonne de le voir débouler. Après tout, c'est son métier au Vieux, non ? Et puis, qu'est-ce qu'il tient généralement, le bougre. Le voir rentrer après le couvre-feu expliquant piteusement qu'il a ressenti le besoin de faire une petite sieste pendant sa tournée fait beaucoup rire la Prévôté… Pourquoi espionne-t-il ? Par idéal ? Par vengeance ? Par appât du gain ? Les trois à la fois mon colonel : Aristide est un ancien Communard et ses longues années de relégation ont beaucoup joué sur sa haine de l'armée. Il monnaye ses informations à un certain monsieur André qui passe de temps en temps à la Poste. Et si ce brave Aristide travaillait finalement pour le contre-espionnage français ?

Caporal Étienne Vannard

Étudiant en littérature allemande du XVI[ème] siècle, c'est l'homme qu'il vous faut pour interroger les prisonniers ou pour traduire des documents saisis lors des raids chez les Boches. Et c'est vrai que pour ne pas le perdre, j'ai plusieurs fois fait en sorte qu'il ne participe pas aux assauts jusqu'au mois dernier. Toutefois, j'ai changé mon fusil d'épaule par nécessité stratégique. Je lui ordonne désormais de se rendre aux postes d'écoute les plus proches des lignes et de participer aux patrouilles. Il en veut à la terre entière et c'est normal. Attention, il va essayer de vous embobiner et j'ai ouï dire qu'il cherchait désespérément à se faire muter au QG.

Caporal Libasse Mbacké

Et puis il y a Mbacké. Les hommes racontent que le bonhomme Banania, c'est lui et, apparemment, c'est bien le cas. Sinon, pourquoi aurait-il reçu une lettre de Lardet, le fondateur de la marque ? Je ne connais pas ses états de service, mais il a dû faire quelque chose de vraiment très spécial pour être viré de la Coloniale. À chaque fois que je lui pose des questions sur les circonstances qui ont mené à sa nomination, il se met à baragouiner dans une langue de sauvage alors qu'il parle impeccablement le français. Son grand sourire et le feu de ses prunelles lorsqu'il m'annonce qu'il est volontaire pour participer au prochain coup du groupe franc du lieutenant Saval me font à chaque fois froid dans le dos. Je n'ai jamais réussi à m'y habituer, pas plus qu'à ses étranges rituels.

2[ème] Classe Jean Muller

Muller est un alsaco qui a grandi à quelques kilomètres de la frontière. Et comme beaucoup de gars de là-bas, il n'a qu'une peur avant de monter à l'assaut : tirer sur un cousin ou se retrouver à jouer de la baïonnette contre un ami d'enfance. Il a déjà évoqué ses cas de conscience avec ses camarades, mais c'est un homme respecté, fiable et courageux. Reste qu'à force de brailler partout en patois dès qu'il a quelques verres dans le nez, s'il n'arrête pas de s'adresser à tous les prisonniers boches qu'il ren-



Crédits : Ray Ordner, illustration d'époque.

contre, un des abrutis de la prévôté finira bien par le soupçonner d'intelligence avec l'ennemi…

2ème classe Roger Thuyon

Cet échalas est si grand qu'il en dépasserait presque de la tranchée. Il en a tellement peur qu'il porte son casque en permanence. C'est lui qui a mis au point le code de la compagnie, qui est basé sur un jeu de sifflements. Avec ou sans les doigts, je vous conseille d'apprendre rapidement à "thuyonner", surtout si vous ne voulez pas passer votre temps à demander qu'on vous traduise ce qu'il se dit dans la tranchée.

Caporal cycliste Étienne Langier

J'en conviens, voir un clou avec une roue voilée à l'avant et une jante arrière sans pneumatique est un peu surprenant lorsque l'on voit Langier sur sa foutue machine. Mais dans l'ensemble, il roule, et vite. C'est un sérieux avantage lorsque l'on souhaite alerter les artiflots ou le QG et que le bigophone est en panne. Alors, oui, je sais ce que vous pensez : ne rien dire lorsqu'il met autant de temps à revenir, c'est du traitement de faveur. Mais je pars du principe qu'il a bien le droit de profiter de ces petits moments, compte tenu du nombre de fois où il a pris des risques inconsidérés pour nous sauver la couenne. Et puis il ramène à chaque fois du tabac ou des œufs frais.

2ème Classe Michel Armond

J'ai fait une demande pour qu'il soit pris en charge médicalement, mais elle n'a jamais abouti. Au départ, cela se traduisait surtout par des tremblements incontrôlés mais, dernièrement il a eu plusieurs crises de nerfs qui ont nécessité l'emploi de la force pour le contenir. Étrangement, ce ne sont pas les balles ou les obus qui déclenchent ses crises mais plutôt des odeurs, principalement celle de la charogne. Un simple mouchoir avec de l'eau de Cologne sur le nez le calme quelque peu. Armond sera, dans peu de temps et sans y être pour quelque chose, un vrai danger pour ses camarades. Pauvre bougre…

2ème Classe Arthur Flamier

Flamier est le boute-en-train de la compagnie, qui recycle les blagues et chansons d'Éloi Ouvrard, son idole. S'il fait beaucoup pour le moral de la troupe, il ne sait pas s'arrêter et se croit plus fort que tout le monde. Il lui faut une tête de Turc sur lequel il s'acharne à en mettre mal à l'aise son auditoire. Reste qu'il a le don de dédramatiser une situation tendue et que personne ne lui en veut vraiment, pas même ses victimes. Soyez certain que dès vous aurez le dos tourné, vous y passerez, en long, en large et en travers. Ne lui faites jamais le plaisir de sourire à ses galéjades, ce serait pire.

2ème Classe Georges Frasse

Aumier est très compétent, mais les hommes se tournent plus volontiers vers Frasse pour des blessures légères. C'est que le bonhomme « coupe le feu » par simple imposition des mains. Et, Dieu m'en est témoin, cela marche ! En plus, il ne veut rien recevoir en échange, prétendant qu'il perdrait son don s'il en tirait un avantage matériel. Par contre, ne croyez pas ceux qui vous affirmeront qu'il est capable de dissiper le brouillard en quelques gestes ou d'endormir une sentinelle boche un soir de patrouille. La situation est déjà assez compliquée pour que la sorcellerie s'en mêle.

2ème Classe Pierre Morneux

Vous ne pourrez pas le manquer : équipé d'une longue baguette dotée à son extrémité d'un clou, Morneux mène moins la guerre aux Alle- →

mands qu'aux rats, qu'il chasse dans tous les recoins de la tranchée. Son obsession ratière lui vaut même le surnom de Hamelin auprès de ses collègues, ce qui a le don de l'irriter jusqu'au point de non-retour. Au début, il jetait les gaspards en direction des lignes allemandes avec l'espoir de leur refiler la peste. Depuis que le QG offre 10 centimes par bestiole occie, il rêve de devenir riche et entre en frénésie à la moindre alerte aux gaz.

2ème Classe Gilbert Lamotte

Le plus jeune du régiment (16 ans), bien que personne ne le sache. J'ai fini non sans mal par le lui faire avouer avant de le nommer agent de liaison. Pour une raison que j'ignore, sa présence est censée porter chance à ses compagnons. Vrai ou faux, peu importe, il y a toujours un ou deux gars pour veiller sur lui. Le grand avantage lorsque vous avez à faire faire une corvée peu prisée, c'est qu'il vous suffit de le désigner pour voir subitement affluer les volontaires. En plus, le petit Lamotte a de l'initiative, des nerfs d'acier, ne se plaint jamais, est d'une rare endurance et sait parfaitement se faire respecter.

1ère Classe Edmond Sarrance

Edmée s'est vite fait une réputation en écrivant des lettres en lieu et place de ceux qui ne savent pas très bien rédiger. J'ai eu l'occasion d'en lire une, qui était vraiment bien troussée. Alors je l'ai mis en charge de mon administration. C'est un orfèvre des mots. Il trouve toujours la bonne expression, l'adjectif qui convient si bien que je vous demanderai comme une faveur de ne pas rédiger vous-même la nouvelle de ma mort pour ma femme mais de laisser à Sarrance le soin de s'en charger. Vous le trouverez au QG où il est en charge du journal de marche et d'opérations du régiment et du Clairon Qui Couac, le canard du 422ème.

2ème Classe Louis Charmond

Il y en a un comme lui dans chaque compagnie, hélas. Charmond est une énorme brute irascible et ronchonne qui impressionne les plus faibles en leur soustrayant par la peur ce qui leur revient de droit. Et vous aurez beau l'envoyer se faire tuer, la crapule reviendra systématiquement entière car il est exemplaire de bravoure et d'une intelligence tactique rare. Pour tout dire, le rendre responsable de la vie d'autrui pourrait peut-être l'inciter à infléchir son comportement. C'est une expérience à tenter, j'ai juste de la réticence à confier d'honnêtes soldats à un monstre qui pourrait se révéler encore pire en position d'autorité. C'est un pari qu'il vous reviendra de prendre ou non.

INSTANTANÉS

Vol avec camouflage

Depuis peu, on remonte une série de braquages en divers endroits de l'Arrière ayant tous un point commun : les bandits portent la tenue de camouflage caractéristique des groupes effectuant des coups de main dans les no man's land. De fait, ils ne sont pas identifiables. Soldats de la Compagnie en permission ou petits malins très bien organisés ?



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

Action ! Synopsis

Comment jouer dans les tranchées ?

Vous trouverez ci-dessous trois squelettes de scénarios à faire jouer dans le contexte décrit précédemment, ainsi qu'une boîte à idées (La nuit, je mens). Le premier, « La capture », est le plus « classique JdR » des trois, avec une véritable mission, des enjeux militaires. Toutefois, vous l'aurez compris à la lecture de ces lignes, les tranchées ne sont pas le terrain d'expression idéal pour de l'héroïsme et de l'aventure tel qu'on l'entend traditionnellement en JdR. Une sorte d'anti-Pulp. Les deux autres scénarios s'attachent ainsi plus aux interactions sociales et aux spécificités du contexte.

Si vous souhaitez enchaîner les trois scénarios proposés, nous vous conseillons donc de commencer par « Par ici la bonne soupe », puis « Coupez, on la r'fait » pour terminer par « La capture ».

La capture

Alors qu'ils espionnent les Boches dans un poste d'écoute, qu'ils interrogent plus ou moins virilement un prisonnier capturé lors d'une patrouille ou qu'ils exploitent les documents saisis lors d'un coup de main des groupes francs, les PJ apprennent que le Brigadegeneral Kleinmann visitera très bientôt le secteur pour se rendre compte de la situation de terrain. Cette visite ne se fera évidemment pas en grande pompe, d'autant que l'intrépide officier a émis le souhait de visiter les premières lignes. Copieusement bombarder lors de sa visite est trop aléatoire, la mauvaise graine s'en tire toujours. Il serait plus intéressant d'aller le capturer. C'est du moins ce que pense le capitaine Lantier, chef du Service de Renseignements du 244ème.

C'est donc une opération d'infiltration en bonne et due forme qu'il faut mettre en place. Il y a plusieurs étapes lors de la préparation :

- Préparer des tenues allemandes convaincantes : il n'est pas compliqué de récupérer des uniformes sur des morts ou des prisonniers, mais sont-ils en bon état et à la bonne taille ? Et surtout, il ne faut pas commettre d'erreur en appareillant des pièces d'équipement qui ne vont pas ensemble.
- Obtenir du matériel et coordonner un minimum les opérations du front pour permettre à l'opération de passer inaperçue en préparant un plan d'exfiltration tenant la route.
- Mettre au point des identités crédibles : là encore, le plus simple est de récupérer des papiers militaires sur des Allemands, morts ou vivants. Il faut apprendre par cœur des détails pour faire vrai : lieu de naissance, date d'incorporation, numéro d'identification… Et surtout, récupérer les mots de passe allemand.
- Travailler son accent et ses attitudes : beaucoup de monde est capable de bafouiller de l'allemand pour se faire comprendre, mais répondre de manière fluide à des questions de base pour maintenir l'illusion, cela demande de la répétition, tout comme se faire passer pour un soldat boche en toutes circonstances. Et où faire ça discrètement ?
- Garder le secret : l'opération doit rester secrète ou tout du moins la plus discrète possible. Et il est clair que plus on mettra de gens au courant, plus les risques d'alerter l'ennemi sera grand. Évidemment, les Boches annuleront la visite au moindre événement suspect. Or, Lantier en est sûr, le QG est infiltré. Par qui, comment, il n'en sait rien, il y travaille. Dès lors, à qui faire confiance ? La taupe com- →

INSTANTANÉS

Tenir !

Le groupe est détaché de son escouade pour couvrir une relève. On leur ordonne de s'installer entre la première ligne et la seconde dans un grand trou d'obus. Ils disposent d'une caisse de 200 cartouches, de quelques grenades, de leur bidon d'eau réglementaire et de très peu de nourriture. Après un bombardement aussi violent qu'intensif, les Boches passent à l'attaque. Les lignes françaises sont bousculées et, visiblement, le groupe est oublié. Il leur faut tenir la position dans ce qui est devenu le no mans land en attendant une contre-attaque qui tarde à venir. La nuit et la matinée du lendemain seront longues d'autant que les terribles Sturmtruppen sont de la partie.

prend qu'il se trame quelque chose et commence à fouiner. Il faut la démasquer puis imaginer une justification sur le fait que les PJ ont abattu un soldat français dans des conditions assez peu discrètes sans pour autant donner l'alerte.

Une fois les préparatifs effectués, on passe à l'exécution du plan : déclencher une attaque de diversion, traverser le no man's land, s'infiltrer dans les lignes, attendre sans se faire repérer, localiser la cible puis la capturer pour enfin revenir sans se faire dézinguer.

Un petit twist final ? Le prisonnier n'est finalement qu'un sosie (mission éventée) ou un espion destiné à fournir de fausses informations à l'État-major.

"Je trouve que c'est une victoire, parce que j'en suis sorti vivant."

– Roland DORGELÈS

Par ici la bonne soupe !

Après un long séjour pas piqué des vers en première ligne et quelques jours de repos, la compagnie est temporairement affectée dans le sous-secteur du Beaudu. La section des PJ est détachée à l'est de la position pour commencer à creuser des tranchées avec d'autres éléments de diverses compagnies. Tout ce petit monde s'établit dans un bivouac provisoire.

Tout bascule après la graine du soir, que nos héros n'ont pas pris suite à un léger malentendu sur les délais à tenir pour finir un abri (en clair, ils ont fait des heures sup'). À leur arrivée, ça vomit de partout en se plaignant de maux de ventre. Les PJ sont les seuls à pouvoir réagir. On évoque une soupe bien chaude, deux tranches de vrai pain, du singe et un rab' de pinard plutôt pas mauvais. Puis un premier décès survient : un soldat se met à saigner par tous les orifices et meurt étouffé, les poumons remplis de sang. Ce n'est visiblement pas une simple affaire de rutabaga pas frais. Plus la nuit avance, plus les symptômes gagnent du terrain : cécité, hypothermie, paralysie musculaire… Les PJ ne peuvent pas se tourner vers leur hiérarchie directe, elle est aussi touchée. Et en attendant l'arrivée des secours (on a dépêché une estafette, le téléphone est encore en panne), les morts commencent à s'accumuler. Quant à demander de l'aide au Beaudu, il ne faut pas y compter, les Boches sont en train d'attaquer et tous les effectifs sont montés au front.

Il ne faut pas longtemps pour comprendre que c'est la soupe qui est en cause. Les cuistots semblent innocents, ils se tordent de douleur comme les autres. Alors qui ? On finira par se souvenir de la présence de la Suzon dans l'après-midi, une femme vivant seule dans une ferme pas très loin de la position. Elle est connue pour faire la lessive pour les officmards trop cossards pour la faire eux-mêmes. Quand les PJ défoncent la porte de sa ferme, elle est en train de se couper les veines. Suzon n'est pas une espionne, elle a simplement été violée par deux salopards qu'elle a reconnus en venant au camp. Par vengeance et sans vraiment penser aux conséquences, elle a versé une pleine boîte de mort-aux-rats dans la soupe qui mijotait. Les coupables ont-ils payé ? Suzon sera-t-elle fusillée alors qu'elle est enceinte ?

Coupez, on la refait !

La Section Photographique et Cinématographique du Ministère de la Guerre produit quantité de films de propagande pour divertir les soldats en cantonnement. Elle dispose de 400 salles de projection flattant le patriotisme. Une équipe de cinéma va donc filmer pendant quelques jours la compagnie des PJ afin de « *rendre compte de leur courage et de leur abnégation* ». Mais pas en vrai, évidemment. Les cinéastes, de foutus planqués imbus d'eux-mêmes, ont bien trop la trouille d'approcher du front. Le tournage se fera dans une belle tranchée toute pimpante à manger par terre et les Boches seront joués par des soldats déguisés. Et puisqu'on est à Hollywood, →

Dico poilu/français

Abeille, pruneau : Petit éclat d'obus, balle
Accroche-cœurs : Décoration
Amoché : Détruit
Aramon, électrique, picmuche, pinard, anti dérapant : Vin
Armoire à glace, As de carreau, Azor, Barda : Sac de soldat
Babillarde, Bafouile : Lettre
Bagotter : Marcher
Balancer : Mettre de côté
Barder : Exécuter une chose difficile
Baroufle, boucan, sproum : Bruit
Bath, maous : Bien, Agréable, Bon
Baveux : Journal
Bigorneau, troufion, griveton : Soldat
Biture, cuite, muffée : Saoulerie
Blindé, brindezingue, rétamé, retourné, schlass : Être ivre
Boche, Bochemard, Fritz, Alboche, Schleu : Allemand
Bombe, bordée, nouba, noce, ribouldingue : Fête
Boudin cavaleur, saucisse, cigare, dracken : Ballon captif
Bouffarde, juteuse, quénaupe : Pipe
Bouguignotte, bourguignette, cloche, Adrien : Casque
Boule, bricheton : Pain de soldat
Boulot : Travail difficile
Bourguignon : Soleil
Bourrin, têtard, canard, tréteau : Cheval
Bousiller, zigouiller : Tuer
Braise : Argent de poche
Ça barde, Ça gaze : Quand il y a du travail ou du danger
Ça murmure : Quand on pressent le danger
Cabot : Caporal
Calebombe : Lampe, bougie
Canard : Faux bruit qui circule, journal
Canard (2ème et 1er) : Soldat de seconde ou première classe
Casse-pattes, cric, eau pour les yeux, gnôle, roule par terre, schnaps, schnick : Eau-de-vie
Charles Humbert : Obus de 280
Chasses : Yeux
Cheval, ours, pigeon : Mandat poste
Civilo : Civil
Cloche, kébour, kébroc, képlar : Képi
Colle : Riz cuit
Convalo : Convalescent
Crème de menthe : Homme courageux
Cube : Colis
Cure-dents, épingle à chapeau, Rosalie, fourchette, tachette : Baïonnette
Distribution : Obus de 75
Édenté : Père de nombreux enfants
En lousdoc : Tout doucement, en douceur
En mettre : Travailler dur
Esgourdancher : Entendre, écouter
Être dans le pastis : Être dans la m…
Être ex : Exempter
Être un peu là : montrer sa force, son courage
Ficelles : Galons
Fièvre de Bercy : Ivresse
Filocher : Paresser
Filon, tuyau : Recommandation
Flambante, souffrante : Allumette
Flingue, flingot, nougat, pétoire, mandoline : Fusil
Frigo : Viande congelée
Gaffer, Zieuter : Regarder
Galetouse : Gamelle du soldat
Gaspards : Rats
Gazer : Fumer
Genou creux : Lâche
Gots, grenadiers, totos : Poux
Gourbi, Guitoune, Cambuse, Cagna, crèche, guitoune, kasbah, gourbi : Abri
Graine, croûte : repas
Gros Cul : Tabac de soldat
Gros noir : Obus de 150
Intendance, métro, ravitaillement : Obus de 210
Jubol, bousilleur : Nettoyeur de boyau
Juteux : Adjudant
L'avoir sec : Contrariété
Les huiles, les légumes : Chefs (Les)
Machine à découdre, moulin à café : Mitrailleuse
Marmite : Obus de 420
Mèche à briquet : Fourragère
Ménesse, rombière, radasse, poule, punaise : Femme légère
Mettre les bouts de bois : Se retirer
Mettre les cannes : Se sauver
Miaules : Mulets et obus de 77
Musique : Bombardement
Ombre aux galons : Colonel
Pale : Malade, faible
Paquebot : Ambulance
Pépère : Costaud, fort, gros, brave
Perco, tuyau : Renseignement
Perlot : Tabac fin
Pétard, pipe : Obus de 120
Pied : Sergent
Poulailler : Voiture pour soldats
Premier jus : Soldat de 1ère classe
Prendre la pipe : Être touché, blessé
Rabioteur : Prisonnier
Raisiné : Sang
Raquette, Calendrier, Guitare : Grenade à main
Rif : Feu
Se débiner : Partir, se sauver
Sèche, cibiche : Cigarette
Séchoir à viande : réseau de barbelés
Singe : Viande de conserve
Surin, eustache, lingue : Couteau
Terribles Taureaux : Soldats de la Territoriale
Terrier : Sape
Train de permissionnaires : Obus de 305
Tranchades : Tranchées
Trouilloter : Puer
Valise diplomatique : Boîte de chirurgien
Verni : Chançard
Vider : Mettre à l'écart
Vieux(le) : Le capitaine

Un peu d'ambiance

La tranchée en jeu de rôle, c'est surtout de l'interaction sociale si vous ne voulez pas que cela tourne rapidement à la roulette russe pour déterminer qui s'en prend une. À chaque fois qu'un joueur arrive à placer un des gimmicks suivants dans le contexte, accordez-lui un petit bonus…

- Qu'est-ce qu'ils dégustent !
- Où qui sont nos (as/artiflos/etc.) ?
- Pourvu qu'il y ait du remboursable…
- Chouette, une babille.
- Au rab !
- Tu vas voir qu'on va se faire sonner.
- C'est toujours la 6ème qui s'y colle.
- La guerre est finie pour toi…
- C'était pas un mauvais bonhomme !
- Surtout, n'oublie pas la gnôle.
- Eh le binoclard, si t'aimes pas le jus, tu le diras.
- Toi, le grand Louis, tu verses doucement ou on va encore se bomber.
- Ça, c'est au moins un 210 !
- Tu parles d'un business !
- Si tu ne ramènes pas de tuyaux, gare à toi !
- C'est la vie d'château, pourvu qu'ça dure !
- Tu diras ce que tu veux mais ça manque de femmes.
- Ça finira bien par se tasser.
- Toi, t'es un farouche du secteur de Paname !
- Vos gueules, je dors !

INSPI UNIVERSALIS

LES GENERALISTES :

Encyclopédie de la Grande Guerre (incontournable, Bayard), Dictionnaire de la Grande Guerre (Bouquins), Les mutineries de 1917 (la référence, Guy Pedroncini), 1914, les atrocités allemandes (sur les crimes de guerre), 1914, 1915, 1916… (Série de Jean-Yves Le Naour), La Grande Guerre, La question d'Orient et Contre le bourrage de crâne (reportages de guerre d'Albert Londres), Ce que j'ai vu de la Grande guerre (reportage photo du médecin Frantz Adams)

LES GRANDS CLASSIQUES :

Les carnets de guerre de Louis Barthas, tonnelier, 1914-1918 (Louis Barthas), La Main coupée (Blaise Cendrars), Ceux de 14 (Maurice Genevoix), Les Mémoires d'un rat (Pierre Chaine), À l›Ouest, rien de nouveau (Erich Maria Remarque), Orages d'acier, La Guerre comme expérience intérieure, Lieutenant Sturm, Feu et sang - Bref épisode d'une grande bataille (tous d' Ernst Jünger), Le Feu (Henri Barbusse), Les Croix de bois (Roland Dorgelès), La Comédie de Charleroi (Pierre Drieu La Rochelle), Capitaine Conan (Roger Vercel), La Peur (Gabriel Chevallier), Prélude à Verdun et Verdun (Jules Romains), Quatre soldats français(cycle, Jean Vautrin), Marc Dugain (La chambre des officiers), Les enfants de la patrie (cycle, Pierre Miquel), Le casque bleu (un véritable coup de cœur, Gérard Chaumette)

BANDES DESSINEES :

Putain de guerre, La Véritable Histoire du soldat inconnu, Varlot soldat, C'était la guerre des tranchées, Adieu Brindavoine suivi de La fleur au fusil (Jacques Tardi), Paroles de poilus (Soleil), La grande guerre de Charlie (Delirium),La guerre des Lulus (Casterman), 14-18 (Delcourt), L'Ambulance 13 (Bamboo), La Croix de Cazenac (Dargaud), L'homme de l'Année 1917 (Delcourt), Mauvais genre (Delcourt), Notre mère la guerre (futuropolis), Les sentinelles (Delcourt)

LES FILMS :

J'accuse (1ère version, Abel Gance), Les 4 cavaliers de l'Apocalypse (Rex Ingram), La grande parade (King Vidor), Verdun, vision d'histoire (Léon Poirier), Les Croix de Bois (Bernard Raymond), À l'ouest rien de nouveau (Lewis Milestone), Les chemins de la gloire (Howard Hawks), La grande illusion (Jean Renoir), Sergeant York (Howard Hawks), Les sentiers de la gloire (Stanley Kubrick), La grande guerre (Mario Monicelli), Pour l'exemple (Joseph Losey), Gallipoli (Peter Weir), Capitaine Conan (Bertrand Tavernier), Cheval de guerre (Steven Spielberg), La patrouille perdue (John Ford), Lawrence d'Arabie (David Lean), Agent X27 (Josef von Sternberg), L'adieu aux armes / au drapeau (Frank Borzage), L'espion noir (Michael Powell), Un long dimanche de fiançailles (Jean-Pierre Jeunet), L'homme que j'ai tué (Ernst Lubitsch), Héros à vendre (William Wellman), Johnny got his gun (Dalton Trumbo), La vie et rien d'autre (Bertrand Tavernier).

INTERNET :

http://chtimiste.com/ (une mine, extraordinaires carnets des poilus), http://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/fr/article.php?larub=3&titre=premiere-guerre-mondiale (pour les Journaux de Marche et Opérations, source inépuisables d'infos)

l'équipe de tournage est venue avec un scénario en béton à faire pleurer de fierté devant tant d'héroïsme. Rien que de l'authentique, quoi.

Donc les PJ passent quelque temps à pouffer en jouant des scènes glorieuses ridicules, le tout entrecoupé de saynètes plus intimes (la toilette, la revue, les repas abondants, etc.). La où c'est moins drôle, c'est que le réalisateur fait de l'Aaaaart : on recommence vingt fois les scènes, on rampe dans la boue, on met des gars pas loin de vraies explosions… Bref, le tournage vire rapidement au calvaire. Histoire de terminer en beauté, le casse-pieds se met en tête de faire défiler un groupe de prisonniers allemands. La situation dérape lorsque ces derniers comprennent que par sécurité, suite à un accident ayant failli égratigner un assistant, tous les fusils ont été chargés à blanc. Les fuyards n'ont rien à perdre et tentent leur va-tout en prenant le réalisateur et ses assistants en otage. Aux PJ de négocier comme ils peuvent tandis que les caméras continuent de filmer, c'est bon ça coco ! Évidemment, quand le film est enfin projeté quelques semaines plus tard, le montage et la narration racontent une histoire totalement différente.

La nuit, je mens

Pour une approche plus fantastique, la tranchée est un décor qui ne nécessite pas d'employer de monstres autres que les PJ. Voici en vrac quelques idées à distiller perfidement pendant vos parties :

Soldat somnambule qui se réveille du mauvais côté du no man's land ou en train de saboter ses propres quartiers. Soldats morts depuis des semaines qui vous appellent à l'aide et vous empêchent de dormir avec leurs cris. Structure de tranchée dont l'architecture change de forme et qui se transforme en dédale. Soleil qui refuse de se lever. Disparition pure et simple de ses camarades de combat, sans laisser de traces. Prolifération des rats qui développent une intelligence inquiétante. Découverte saugrenue au milieu du champ de bataille : une jument sur le point de mettre bas ou bien un piano décati mais en état de marche. Combat ubuesque ou l'on découvre que cela fait 3 jours que l'on se bat contre une autre unité française. Boches fuyant leur tranchée et trouvant refuge du côté français, complètement effrayés par quelque chose qu'ils sont incapables de décrire. Un journal daté d'il y a un mois qui annonce que la guerre a été gagnée. Fleur inconnue qui au départ semble miraculeusement pousser au milieu des décombres mais qui envahit progressivement tout l'espace vital. Double du capitaine qui donne des ordres contradictoires et qui, une fois confronté, n'est pas distinguable de l'original. Réveil au petit matin dans la peau d'un soldat allemand. Éclipse solaire pendant laquelle la tranchée disparaît pour laisser place au décor d'avant-guerre. Découverte d'un filon d'or alors que l'on creuse une nouvelle section. Basculement dans une tranchée en noir et blanc, où les soldats ne peuvent pas parler mais où une voix narre leurs actions comme lors des films projetés à l'arrière. Rencontre avec le brigadier-fourrier Guillaume Apollinaire, blessé à la tempe par un éclat d'obus, qui récite son poème *Le pont Mirabeau* (*Vienne la nuit, sonne l'heure / Les jours s'en vont, je demeure…*) tandis que la guerre fait rage. Tirer sur un adversaire qui s'avance, au jugé, le tuer sur le coup pour se rendre compte que c'est son double, lui aussi en tenue française. Découverte d'une sorte de carte au trésor sur un cadavre, qui oblige les curieux à se faufiler en territoire ennemi ou, au contraire, à déserter.

Rapport *Lieutenants Rat & Ferrand*
Service Cinématographique des Armées *Sergent Bossin*
Revue de détail & Inspecteur des TIG *Colonel Lhomme*
Illustrateurs Officiels des Armées *Mrs Lipari & Bouzerna*



Photo : gallica.bnf.fr Bibliothèque nationale de France

INSTANTANÉS

Il faut sauver Apollon !

En participant au creusement d'une tranchée, le groupe fait une découverte archéologique de première importance. Pas de monstre ou de malédiction ici, juste des vestiges gallo-romains et un archéologue suisse ayant ses entrées à Paris, obsédé par les fouilles et l'évacuation des objets découverts (dont plusieurs vasques contenant des monnaies). Bien entendu, le secteur, jusqu'alors réputé calme, devient le théâtre de violents affrontements. Étrangement, seule l'infanterie attaque, l'artillerie restant étonnamment discrète.



SUJET ÉPINEUX

Du sexe en JdR !

Comment rendre intéressantes, en jeu, les scènes XXX ?

Ce qu'on ne ferait pas pour vendre… Plus sérieusement, et si, pour une fois, nous parlions d'une des activités les moins représentées dans notre loisir : le sexe ? Pourquoi est-ce que la chambre à coucher de nos aventuriers devrait aussi être pour eux le donjon le plus mystérieux, celui dont ils auraient perdu la clé ?

Et la tendresse ? Bordel !

Comme vous l'avez sans doute remarqué, ce *MJ Only* ne traite ni de comment faire jouer la romance, ni des histoires de couple. Si ce genre de thématiques vous intéresse, n'hésitez pas à nous le faire savoir et nous y dédierons un futur article.

Afin d'éviter tout malentendu, commençons rapidement par dire ce que vous ne trouverez pas dans cet article. Inutile d'espérer lire comment transformer vos parties de jeux de rôles en parties fines ou en simulateurs de drague. Inutile également d'y chercher la meilleure façon de décrire l'acte sexuel lui-même, ou ce que votre camarade de tablée entendait vraiment par « *brouette elfique* ». Dans ce domaine, la presse papier doit savoir s'incliner devant le rouleau compresseur qu'est Internet. Puis vous connaissez sans doute déjà toutes les bonnes adresses. Non, ce *MJ Only* ne vous expliquera pas comment rendre une scène de jeu intéressante en y rajoutant du sexe, mais comment rendre une scène de sexe intéressante. En fait, pour tout dire, *en dépit du* fait que ce soit une scène de sexe.

La première chose à faire est sans doute de se rappeler que, si on excepte qu'elle peut mettre certaines personnes mal à l'aise (cf. encadré M1), il ne s'agit finalement que d'une scène comme toutes les autres, avec un enjeu dramatique qui lui est propre et des choses à faire pour les joueurs. Pour le reste, il vous suffit d'appliquer la plupart des astuces dont vous vous servez déjà depuis des années dans les scènes de combat. Avec simplement un peu plus de douceur et, parfois, de pudeur. Dans les deux cas, l'important est de comprendre qu'il ne s'agit ni de cinématiques, ni de moments en dehors du jeu, mais d'opportunités de raconter des choses intéressantes.

Les grands principes

Voici quelques conseils à garder en tête lorsque vous vous apprêtez à sortir le grand jeu. Ils vous guideront dans l'application des techniques présentées dans les pages suivantes :

- **Chaque scène doit être unique et identifiable**. À moins que vous ne vouliez montrer qu'un personnage enchaîne les conquêtes, faites en sorte que chaque scène de sexe soit mémorable. Idéalement grâce au partenaire, mais cela peut être à cause de péripéties (cf. ci-dessous), du cadre, parce qu'elle se passe très bien ou très mal, etc. Vos joueurs doivent être encore capables de les raconter dans quelques séances.
- **Elle doit avoir un début, un milieu et une fin**… Bref être une mini histoire en soi.
- **Vous n'avez pas besoin de tout décrire.** Ajustez le degré



de précision de vos descriptions à ce que vous comptez retirer de la scène. Comme pour toutes les autres scènes, inutile d'en faire trop. C'est d'autant plus vrai si cela doit mettre vos joueurs mal à l'aise ou vous faire passer pour un pervers. Par contre, si vous voulez faire ressortir le côté bestial d'un personnage, sa technique ou son état d'esprit et que cela vous semble adapté, n'hésitez pas à le faire.

- **Ne confondez pas les joueurs et les personnages.** Votre but peut être d'exciter les personnages, mais jamais les joueurs. Vous devez surtout proposer à ces derniers des choses à jouer avec des péripéties et des objectifs propres, qui aient un intérêt en soi. Tous les personnages doivent avoir quelque chose d'intéressant à faire, même ceux qui ne semblent pas impliqués de prime abord.

les techniques

Comme expliqué précédemment, sensuelles ou franchement pornographiques, ces scènes demeurent, comme toutes les autres, des scènes de JdR. Ce que vous avez à faire ne change pas : raconter des choses intéressantes et provoquer des réactions. Vous avez déjà mené des scènes de passion, de violence, d'amour, de conflit, de complicité, de fureur. La dernière chose à faire serait de les nier, sous prétexte que vous évoquez la sexualité de personnages imaginaires.

L'essentiel des techniques ci-dessous consiste essentiellement à vous donner des éléments vous permettant de rendre ces passages plus intéressants. Vous pouvez les combiner à votre convenance, notamment pour créer une évolution au sein d'une scène spécifique. Ainsi, lorsque vous avez déterminé son enjeu dra- →

entre adultes consentants...

Connaissez vos joueurs. La sexualité peut les mettre mal à l'aise. N'acceptez jamais de changer l'orientation sexuelle d'un PNJ parce qu'elle les dérange, mais faites attention à ne pas aller trop loin pour autant. Ils doivent être conscients qu'ils peuvent vous demander de revenir en arrière à n'importe quel moment. Idéalement, vous devriez être à l'écoute pour qu'ils n'aient même pas à le faire. Plusieurs méthodes (*Carte X, Lignes* et *Voiles*) sont expliquées dans le *MJ Only* du CB#11. Si vous n'êtes jamais gratuits, que vous écoutez vos joueurs et que vous ne cherchez pas la transgression, vous devriez éviter la plupart des soucis.

matique, vous pouvez commencer par donner un objectif à tous les PJ (ayant une relation sexuelle ou pas), avant de faire intervenir une complication puis de rajouter une éventuelle retombée si vous pensez que c'est pertinent.

À quoi sert cette scène ?

S'il s'agit d'une scène planifiée, commencez par essayer de définir son enjeu dramatique. Concrètement, réfléchissez à la raison pour laquelle vous voulez la mettre dans la partie, surtout si vous pensez que vous allez provoquer de la résistance chez vos joueurs. Traditionnellement, on distingue trois types d'enjeux : vous voulez faire avancer l'histoire, en dire plus sur un personnage ou sur le monde, ou provoquer une réaction viscérale. Pour éviter que tout cela ne semble gratuit, essayez de toujours inclure au moins un des deux premiers enjeux. D'autant plus que vous n'allez sans doute pas enchaîner les scènes de ce type durant la soirée...

- **Faire avancer l'histoire** : Imaginer un scénario dont le paroxysme ou le dénouement nécessite absolument une relation sexuelle et qui ne soit ni glauque, ni grotesque, n'a rien d'aisé. Par contre, vous pouvez facilement faire l'exercice inverse et incorporer des éléments de votre intrigue dans une scène osée. Réfléchissez à des éléments que les PJ vont *devoir vouloir*, *pouvoir* faire, ou *savoir* pour progresser, sachant que, très souvent, la résolution d'un acte ou un scénario implique de réunir ces trois conditions : *vouloir* quelque chose, *savoir* comment le faire et le *pouvoir*.

  Pour motiver les PJ, les choses sont généralement assez simples. Outre l'évident recours à un éventuel attachement romantique, l'avantage des scènes sensuelles est que le tout le monde ressent plus vivement ce qu'il s'y passe. Il suffit qu'un PNJ s'y comporte mal, surtout si c'est inattendu, pour qu'il passe pour un méchant ou, au contraire, qu'il s'y montre vulnérable pour que les PJ s'y attachent. De plus, à peu près n'importe quel événement venant interrompre les ébats sera immédiatement vu comme très important et/ou méritant une vengeance.

  Concernant les moyens d'action, ils peuvent venir du partenaire du PJ, que ce soit par ses capacités, son statut, ou un objet en sa possession. On peut également imaginer que la partie de jambes en l'air risque de le compromettre ou que faire des galipettes l'empêche de faire son devoir. Il peut également s'agir d'un changement d'allégeance, d'opportunités offertes par le lieu où se passent les ébats, etc.

- **Dire des choses sur le monde et les personnages :** Cela correspond au *savoir*. Cet usage est plus facile à imaginer. Tout d'abord parce qu'au-delà des évidentes confessions sur l'oreiller et autres indices flottants, les amants peuvent se révéler dans l'intimité de la chambre à coucher, loin de toute pression sociale. Ils peuvent renverser totalement la hiérarchie établie (*le jeune valet effacé ayant l'ascendant sur son roi*), à la fois dans ce qu'ils disent, mais également dans ce qu'ils sont (*En fait, le ranger était un #@ d'elfe noir ?*), ce qu'ils font (*je jurerais l'avoir entendue psalmodier un truc !*), ou leur attitude (*ah bin je l'imaginais pas comme ça le paladin !*) Les pulsions pouvant être assouvies uniquement dans les ténèbres des alcôves sont innombrables. Essayez simplement de ne pas

Ça fait toujours ça la première fois

Avant de commencer une scène de sexe, attention aux pièges et difficultés suivants :

- Difficile d'amener la sexualité en JdR sans romance et de faire que les joueurs y accordent quand même de l'intérêt
- Le ton de votre univers ne s'y prête pas forcément, ou pas n'importe comment. Évitez toute scène de sexe avec un Jedi si celle-ci n'est pas épique et tragique
- Votre groupe va être divisé. Les PJ font rarement ça ensemble
- Les PJ présents ne porteront pas leur équipement et seront sans doute très vulnérables
- Certains joueurs peuvent oublier que vous vous adressez à leur personnage

Why don't we do it on the road (the Beatles)

Que les autre PJ soient présents ou exclus de la scène, vous avez deux options : prendre le joueur à part ou jouer devant le groupe. L'option 1 est préférable car elle permet plus de complicité et donc de liberté de parole (et d'action) pour le joueur, mais elle prive le groupe de la scène.

Une bonne solution est donc que le PJ la résume dans ses propres termes. Décidez avec le joueur s'il se sent de le faire pour son PJ, ou si pour éviter toute impression de vantardise ou de gêne, il vaut mieux que ce soit vous, MJ, qui fassiez le débrief...

tomber dans l'écueil d'associer systématiquement sexualité et culpabilité, manigance ou autre. Laissez de la place pour les relations positives, solaires et épanouissantes. Non seulement, cela donnera une tout autre image de votre univers, mais cela pourrait même surprendre vos joueurs.

Dans la mesure du possible, **essayez de dire quelque chose sur le monde dans lequel vous jouez**. Sans forcément aller trop dans les détails, il est peu probable que les rites amoureux soient les mêmes dans un monde où la cybernétique règne en maître et où les réseaux sociaux sont la norme que dans un monde de *Fantasy*. Par exemple, imaginez que, dans le premier, les partenaires se notent sur des sites spécialisés, façon *Un dîner presque parfait*, ou puissent programmer des MST. Inversement, comment peut être perçue l'homosexualité dans une civilisation qui n'a plus besoin du sexe pour assurer sa reproduction (transhumanisme), qui n'a plus espoir de le faire (post-apo) ou qui est davantage choquée par l'étreinte de deux individus de races différentes (fantasy) ? Ou, au contraire, qui tolère les demi-fiélons ?

- **Provoquer une réaction viscérale :** Alors non, pas celle que vous croyez. Vous pouvez facilement utiliser tout le panel des techniques surréalistes (Cf. notre *MJ Only* de CB#11) pour simuler le fait que l'esprit et le corps du PJ sont occupés ailleurs alors même que quelque chose est en train de se passer et nécessite toute son attention (meurtre, début d'incendie, ennemis qui le cherchent, rituel en train de se produire, partenaire ou PJ qui est en train de se transformer, etc.).

D'ailleurs, si vous vous sentez assez sûr de vous, vous pouvez même changer complètement de registre : humour, drame, burlesque, etc.

Quel est l'objectif des personnages ?

Toujours dans l'idée d'éviter les scènes gratuites, une autre technique très efficace est de donner quelque chose à faire aux personnages. Et, si possible, que ce soit également le cas de ceux qui ne sont pas en train de faire des galipettes. Au lieu d'être le principal intérêt de la scène, les scènes de sexes deviennent alors un élément de jeu à part entière.

Voici quelques exemples d'objectifs :

- Convaincre quelqu'un de quelque chose
- Déposer un objet, une preuve compromettante, etc.
- Dérober un objet dont l'amant ne se sépare presque jamais : sabres, armures, etc.
- Espionner ce qui se passe dans l'alcôve à côté
- Gagner du temps et/ou occuper l'amant, surtout s'il ne peut dévoiler pourquoi il a perdu ce temps précieux
- Mémoriser un tatouage dissimulé sur le corps de son amant (carte, marque de naissance, rune, etc.)
- Ne pas attirer l'attention de personnes tierces, avec un partenaire pas forcément conscient du danger
- Obtenir les confessions de quelqu'un qui ne peut être ni maltraité ni interrogé
- Permettre au reste du groupe d'apercevoir ou surveiller quelque chose (combinaison de coffre, mot de passe, etc.)
- S'infiltrer quelque part →

Les mots pour le dire

À moins de la jouer intentionnellement carabins ou soudards, une façon subtile d'évoquer les ébats est d'en faire une sorte de portrait chinois (si c'était...), si possible dans un style métaphorique mêlant les sens, comme les Correspondance de Beaudelaire ("Vaste comme la nuit... Des parfums doux comme les hautbois").
Un partenaire peut ainsi être - ou agir comme - tout à tour "une poupée de chiffon confiante", "une balle vive", "un frôlement parfumé","un chaton d'une sauvagerie inoffensive", "un sculpteur lent et inspiré" ou à l'inverse "un mur de glaise souple a modeler", "une danse de fruits sucrés, acides, cristallins" ou "une sombre amertume de café", "une pieuvre omniprésente". Des ébats eux-mêmes , au lieu d'une description nette on peut évoquer la sensation laissée par les étapes successives: "une froide danse d'observation", "une nage dans un flots d'étoffe où perdre ses repères", "une mécanique lointaine propulsant vers les étoiles".
A vous de trouver les cocktails de mots les plus appropriés à vos persos et à vos joueurs...

Didier Guiserix

- Se faire passer pour quelqu'un d'autre
- Se faire surprendre par les autorités, l'époux, etc.
- Vérifier une particularité anatomique (est-ce un vrai eunuque ?)

Qu'est-ce qui vient leur compliquer la vie ?

Un peu dans le même esprit, il est possible de rajouter une complication intervenant en plein milieu des ébats pour donner une saveur toute particulière à la scène.

Voici quelques exemples de complications :

- Des gardes pénètrent dans la pièce et cherchent le PJ
- La famille du partenaire arrive à l'improviste
- Il appelle le PJ d'un autre nom et est terrifié comme s'il avait trahi un secret dont sa vie dépend
- Il change d'apparence ou de forme pendant l'acte
- Il est bien plus recherché que les PJ et cherche à se cacher
- Il est en train de réaliser un rituel indicible
- Il fait une crise (maladie, transe, etc.) juste avant de passer aux choses sérieuses
- Il hurle ou est particulièrement peu discret
- Il perd volontairement tous ses pouvoirs (vestale, vierge de bataille, etc.). Il le fait de bon cœur, par amour, mais la communauté risque de voir les choses différemment
- Il réagit d'une façon totalement différente de son image publique (prend les devants, jure, se montre dominateur, etc.)
- Il s'en prend au PJ pour se venger
- Le PJ change d'alignement et croit déceler un sourire de satisfaction chez son partenaire
- Le PJ commence à percevoir l'innocence de ce dernier et se sent extrêmement mal
- Le PJ doit absolument contrôler une autre de ses pulsions qui commence à l'assaillir alors même qu'il est très occupé à autre chose
- Les plaies du PJ commencent à se renfermer et il semble se régénérer durant l'acte



Et en GN ?

Ce n'est pas absolument *différent, à un détail près : c'est beaucoup plus compliqué à jouer. On ne parle plus de deux potes assis autour d'une table qui s'ébattent dans l'abstrait, mais de deux être humains engoncés dans des costumes pas confortables, qui ne se connaissaient pas la veille et que l'on invite à passer à l'acte parce que leurs personnages en crèvent d'envie.*

Un détour par l'amour

La solution la plus simple est de sortir le sexe de l'équation et de miser sur les sentiments, via les feuilles de personnage. Les intrigues sentimentales sont faciles à écrire et donnent du jeu même si le joueur ne s'intéresse pas à la politique ou au surnaturel. Donc, « A aime B qui aime C qui aime A » et puis « D cherche à séduire B » et ainsi de suite, amour-passion contre mariages arrangés, mariages clandestins, etc.

Du point de vue du scénariste, la formule a l'inconvénient de reposer sur le jeu d'acteur. Si le couple qui fonctionnait si bien sur le papier est incarné par des joueurs timides ou, pire, incompatibles, l'intrigue amoureuse part dans le mur, et une partie du GN avec si elle est centrale pour beaucoup de monde. Le remède classique est d'infiltrer un PNJ dans l'entourage des amants, qui pourra les manipuler discrètement si besoin…

Le sexe, variante n° 1 : matérialisation

Madame et Monsieur se plaisent, décident de passer à l'acte et s'isolent pour « *faire l'amour* ». Dans ce cas de figure, cela consiste juste à rester à l'écart pour une dizaine de minutes. La relation est matérialisée par un échange d'objets, par exemple un ruban ou une jarretière pour les dames, et un petit papier pour les messieurs. Si chacun a ses couleurs personnelles, cela permet aux organisateurs de savoir qui a couché avec qui, au cas où cela aurait de l'importance (si ça n'en a pas, cela donne des moments rigolos au débriefing). Cette approche ne va pas plus loin, mais suffit dans un cadre où la quantité compte plus que la qualité.

Le sexe, variante n° 2 : son résultat

En plus d'un éventuel objet, les amants s'échangent une petite enveloppe remise par l'organisation (qui en a donné un certain nombre à chaque joueur, et peut en redonner d'autres sur demande). →

L'enveloppe contient un résultat, qui peut être quelque chose d'extrêmement simple ou pas, et avoir ou non des effets en jeu.

Sous sa version de base, disons que Monsieur remet à Madame une enveloppe dont le contenu est, disons, « *c'était bof* », alors que Madame remet à Monsieur une enveloppe dont le contenu est « *c'était très bien* ». Cela va donner du jeu à l'un et à l'autre, Madame prévenant ses petites camarades que le séducteur espéré n'est pas à la hauteur et Monsieur cherchant à en reprendre un tour avec madame.

Le contenu des enveloppes peut être aléatoire (chaque joueur ayant, disons, un « *bof* », deux « *bien* » et un « *très bien* »), ou typé selon le personnage.

Le texte peut être plus détaillé, générant d'intéressants décalages de perception (« tu te jettes sur elle, tu lui arrache ses vêtements et tu lui fais sauvagement l'amour » pour l'un et « *c'était planplan à mort, tu t'éclates plus avec ton mari* » pour l'autre).

Enfin, il peut y avoir des effets à long terme, du type « *c'était tellement la cata que tu es fâchée à mort contre lui* » ou « *c'était tellement bien que dans un instant de faiblesse, tu lui lâches une information importante* ».

Le sexe, variante n°3 : scénarisation

Encore des enveloppes mais, cette fois, elles sont ciblées, et non plus génériques, comme dans les deux cas de figure précédent. Si A veut séduire B, il ouvre l'enveloppe marquée « B » et lit une marche à suivre possible à intégrer à son *roleplay*. Elle contient un mot ou une action-clé. De son côté, B a une enveloppe a ouvrir « *au cas où A ferait [l'action-clé]* ». Son contenu lui dicte une réaction possible. Après, chacun se débrouille. En pratique, la plus grosse difficulté est d'ouvrir les enveloppes discrètement.

L'idée est de forcer une scène de séduction plus qu'une scène de sexe même si, ensuite, tout peut arriver. Cette approche a le mérite d'être modulable à l'infini et de donner du jeu aux timides.

Il va sans dire que ces quatre techniques sont combinables, modulables et permutables à l'infini, et qu'il en existe beaucoup d'autres…

Tristan Lhomme
Merci à Armelle et Édouard

Les conseils de Didier

Si malgré tous ces bons conseils, vous avez du mal à estimer la gêne que cela pourrait créer chez vos joueurs, ne restez pas pour autant dans l'abstinence.

Pour rester prudemment dans la distanciation, vous pouvez:
- inciter le joueur à parler à la 3e personne. Non pas avec un "que fais-tu", mais "que fait James [ton perso].
- limiter l'évocation de l'action à une succession d'adjectifs.

Ce qui peut donner un échange du style:
- Natacha est très entreprenante. Comment est ton perso?
- Réceptif...
- Natacha devient enivrante... et James?
- Enivré, et... créatif
- Elle semble bon public, de moins en moins pudique et de plus en plus anatomique...
- James la joue plus athlétique que romantique
- Elle répond de manière plus féline...
- etc.

Bon, cela demande de réfléchir à une petite liste d'adjectifs, mais ce jeu stylistique (ou un autre) est un bon outil de distanciation pour les joueurs (ou un MJ) timide.

Didier Guiserix

- Quelqu'un d'autre se glisse dans la couche. La nuit favorise les quiproquos
- Quelqu'un vole les vêtements des amants
- Un incendie se déclare et les force à choisir entre privilégier la discrétion ou les chances de survie (avec tests de sagesse et de volonté à la clé)

Ce qui se passe dans la chambre reste... et mince !

Si vous voulez mettre en scène les conséquences des folles nuits des personnages, notamment s'ils sont de jeunes héros encore mal dégrossis ou des barbares peu habitués aux délices si particuliers de la grand-ville, vous pouvez utiliser une des retombées ci-dessous. Quitte à leur faire faire un jet (volonté, charisme) pour éviter qu'ils ne s'épanchent trop. Vous pouvez également vous en servir pour donner un peu de relief à leurs partenaires et créer des situations inédites.

Voici quelques exemples de retombées pour l'un ou l'autre des amants :

- Il se sent obligé de veiller sur son partenaire ou de le rendre heureux. Même si ce dernier n'a rien demandé et préférerait avoir un peu plus d'espace
- Il ne peut s'empêcher d'arborer un sourire aussi explicite que peu discret, mais regagne totalement confiance en lui
- Il essaye de conserver l'affection de son partenaire et lui offre de nombreux cadeaux pour le retenir ou l'acheter
- Il a récupéré un objet pouvant lui permettre de se faire passer pour lui (vêtements, papiers, chevalière, etc.)
- Il n'oubliera jamais son odeur et saura toujours l'identifier ou le reconnaître dans le noir
- Il a laissé un peu trop libre court à ses pulsions et son partenaire soit ne veut plus jamais le voir, soit lui est totalement soumis
- Il a compris ce qui le rendait si spécial, et éventuellement comment l'arrêter
- Il ne peut plus rien lui refuser
- Il lui a fait une promesse qu'il ne pourra tenir
- Il écope d'un surnom soit très moqueur, soit très flatteur, du fait des indiscrétions de son partenaire
- Il devient obsédé par lui
- Il se sent obligé d'aller voir ailleurs rapidement pour se rassurer ou avoir l'impression d'être libre
- Il se sent obligé de partir et n'ose plus croiser son partenaire
- Il lui a révélé sa pire faiblesse
- Il lui a révélé un de ses secrets, voire celui d'un autre PJ
- Il s'est fait passer pour quelqu'un d'autre et cela pourrait bien s'avérer gênant si son partenaire l'apprend

En résumé...

Cet article, resté vraiment très sage, ne vous aura sans doute pas persuadé d'insérer des scènes de sexe si votre principal problème est la timidité. En revanche, il vous aura peut être convaincu de la variété des situations possibles et de la richesse que peut apporter ce type de scènes. Essayez à l'occasion d'en intégrer une ou deux, en prenant soin d'en faire des moments importants de la partie et des opportunités pour les joueurs. Si vous ne les traitez pas comme des fantasmes adolescents, elles pourraient bien donner une tout autre dimension à vos fictions d'adultes.

Jérôme « Brand » Larré
Les crapougnats *Didier Guiserix*

TECHNIQUE

« INITIATIVE ! »

L'initiative dans tous ses états

Cette rubrique a pour objectif de vous proposer quelques idées de systèmes alternatifs, et de déclencher une réflexion sur des mécanismes parfois poussiéreux de nos jeux préférés. De quoi changer ses habitudes ?

État des lieux

Force est d'avouer que les systèmes d'initiative se résument souvent aux mêmes trucs de base – lancer de dé(s) et bonus, à lister en ordre décroissant, opération à répéter au début de chaque round, théoriquement – qui viennent se greffer au système de combat aussi harmonieusement qu'un sabre laser dans une partie de Qin. Quel meneur de jeu suit encore cette règle à la lettre, notamment le fait de rejouer cette phase à chaque round ? Combien d'entre nous ont subi la même frustration : celle d'imaginer des scènes d'action percutantes qui s'enchaînent à un rythme effréné, pour se heurter aux lenteurs ou aux incohérences de cette partie du système (« Mais, euh, si je retarde mon action, est-ce que je peux encore jouer avant le gobelin, ou non ? » ou encore « Mon sortilège, à quel moment du round il se termine, au juste ? »). Il est particulièrement frappant de voir combien de petits logiciels ou gestionnaires en ligne servent en priorité au suivi de cette partie du combat, pourtant totalement annexe à la narration.

D'autres, au contraire, reprocheront aux systèmes d'initiative leur côté complètement hasardeux, qui tient rarement compte de l'expérience ou des compétences de leurs personnages, le manque de tactique dans la définition de l'ordre du tour ou encore le côté rigide et prévisible d'un ordre défini de tour en tour. Au lieu d'une scène d'action imprévisible, le combat devient alors une sorte de litanie trop ordonnée, comme un combat de cinéma trop bien chorégraphié.

Suivent plusieurs alternatives visant différentes ambiances et thématiques, ainsi que quelques options typiques supplémentaires. La plupart des meneurs expérimentés reconnaîtront là des variantes qu'ils ont sans doute déjà intégrées à leurs parties, ou découvertes via certains jeux aux systèmes plus originaux que les autres. Mais peut-être trouverez-vous dans ces lignes de nouvelles idées qui viendront agrémenter une prochaine session ?

Alternative 1 : *Casus similis artis*[1]

Ambiance : Cette variante vise une ambiance résolument « fast and furious ». L'objectif est d'éliminer toute tenue de comptes et une bonne part de l'aspect stratégique au profit de l'action et de la narration. Cette variante part du principe qu'en situation de combat, l'adrénaline et les réflexes prennent le pas sur l'expérience, les compétences et la

[1] *« Le hasard ressemble à l'art ». La citation originale, d'Ovide, est « Ars similis casus »*



réflexion. Il ne s'agit alors que de saisir ou laisser passer des opportunités qui se présentent de manière totalement hasardeuse.

Matériel : Pour cette variante, vous aurez besoin d'un récipient opaque et d'un jeu de pions, jetons ou perles de différentes couleurs, chaque couleur représentant un protagoniste.

Le concept est le suivant : on met dans un récipient (par exemple, un sac de tissu) autant de pions différents que de protagonistes et on tire les pions l'un après l'autre. Le personnage dont le pion est tiré agit immédiatement.

À partir de ce principe extrêmement simple, il est aisé d'implémenter la plupart des systèmes de combat. Ainsi, si certains protagonistes disposent de plusieurs actions, il suffit de mettre dans le sac un jeton pour chaque action disponible. Un personnage peut choisir de retarder son action. Dans ce cas, le pion est remis dans le sac avant d'en tirer un nouveau. Pour représenter les talents qui augmentent l'initiative, il est possible de jouer sur le nombre de pions présents dans le sac. Ainsi, un personnage qui bénéficie du don Science de l'Initiative (D&D) ou utilise son talent de Danse des Airs (Earthdawn) ajoute simplement un pion de plus que son nombre d'actions au début du tour. Il ignorera ensuite le dernier pion tiré de sa couleur.

Dans le cas d'adversaires nombreux, il faut mettre dans le sac un pion par groupe de taille équivalente au groupe de PJ. Exemple : quatre héros font face à une bande d'une vingtaine de gobelins, qui disposent d'une attaque chacun. En plus des pions des héros, le MJ met donc dans le sac cinq pions pour les gobelins. À chaque fois qu'un de ces pions est tiré, quatre gobelins agissent simultanément.

Événements aléatoires

Ce système peut aussi simuler des événements temporels distincts des actions des personnages, en ajoutant une variable aléatoire à ces événements, sans pour autant compliquer la tâche du MJ.

Exemple 1 : Le magicien de Marc a lancé un sortilège qui dure 2 rounds. Deux rounds plus tard, le MJ ajoute un pion dans le sac qui, lorsqu'il sera tiré, indiquera la fin du sort.

Exemple 2 : Les personnages, des espions en mission à Venise, affrontent un groupe de trafiquants dans une bâtisse de trois étages en train de s'enfoncer dans les eaux. Le MJ ajoute quatre pions qui symbolisent l'écroulement du bâtiment. À chaque pion tiré, un nouvel étage s'enfonce. Lorsqu'il ne reste dans le sac que des pions d'écroulement, on commence simplement un nouveau round avec les pions restants. Lorsque le quatrième pion est tiré, tout le bâtiment est sous l'eau.

On le voit dans ces exemples, cette méthode aléatoire privilégie le rythme, la tension due au hasard, et le côté immédiat de l'action. En jouant sur le nombre de pions dans le sac, il reste toutefois possible de permettre des possibilités tactiques, d'influer sur la chance, mais sans jamais ralentir le rythme. C'est une variante à privilégier pour des jeux (ou des scènes) d'action ou de suspense, des systèmes qui n'offrent pas une large part au développement de compétences, dons ou talents d'initiative, et des joueurs qui préfèrent un jeu plus direct, moins tactique, sans pour autant se sentir lésés lorsque le hasard joue contre eux.

Alternative 2 : *Experimentum crucis* [2]

Ambiance : Cette autre variante prend le contre-pied de la précédente et tente d'enlever tout hasard de l'équation, tout en éliminant la tenue de comptes. On souhaite privilégier la stratégie et la compétence des personnages dans la détermination de l'ordre de jeu, quitte à sacrifier en fluidité. Cette variante part du principe que l'expérience du combat permet de garder la tête froide et de prendre les bonnes décisions, au bon moment.

Matériel : Pour cette variante, vous aurez besoin de plusieurs jeux standards de 54 cartes, si possible de deux types distincts, reconnaissables. Les As comptent comme la carte la plus basse (1).

Le concept de base est le suivant : chaque personnage dispose d'une ou plusieurs cartes reflétant ses capacités de réaction. Tour à tour, chaque camp peut poser une carte ou passer. Il n'est possible de poser une carte que si cette dernière est plus forte que la précédente. Si les deux camps passent, le personnage ou le groupe de personnages dont la carte est sur le sommet du paquet résout son action. Une fois l'action résolue, on reprend le va et vient entre les deux camps, en commençant par le camp qui ne dispose pas d'une carte sur le sommet de la pile. Les allers-retours se poursuivent jusqu'à ce que tous les protagonistes aient accompli toutes leurs actions.

Pour définir la valeur d'initiative de chaque personnage, utilisez les règles suivantes :

- La valeur faciale de la carte (de 1 à 10, voir ci-dessous en ce qui concerne les têtes) représente la rapidité intrinsèque du personnage. Par exemple, dans D&D, le bonus d'initiative serait directement converti (+5 devient un 5, +3 un 3, etc.). Dans Shadowun, le score d'initiative deviendrait la valeur faciale.
- Il n'est pas possible de dépasser 10 naturellement. Si vos personnages disposent de scores exceptionnels, faites en sorte que le maximum soit 10 (par exemple, à D&D, +1 et +2 sont convertis en 1, +3 et +4 en 2, etc., jusqu'à 10 pour +19 ou +20)
- Le Valet, la Dame et le Roi ne sont utilisables que dans le cas de bonus magiques ou technologiques particuliers (par exemple, un sortilège, un talent d'initiative, une augmentation cybernétique, etc.)
- Si un personnage dispose de plusieurs actions, chaque action après la première reçoit une carte inférieure à la précédente. Par exemple, un samouraï des rues avec une initiative de 9 et trois passes d'initiative disposera d'un 9, un 8 et un 7.

Exemple

Jean, Marc et Pierre, mousquetaires du Roy, se frottent à quatre gardes du Cardinal Richelieu. Marc, puissant mais lent, choisit de jouer son 4♦. Le MJ, tente de prendre les choses en main et joue le 6♣ des gardes. Les mousquetaires de Jean et Pierre sont plus rapides, mais ils souhaitent attendre de voir ce que vont faire les gardes. Ils passent. Le MJ, qui n'a pas d'autres protagonistes, passe à son tour. L'un des gardes du Cardinal agit, et le MJ reprend son 6♣. Comme le 4♦ de Marc est visible, c'est au MJ de décider s'il joue une carte ou non. Il rejoue donc son 6♣. Cette fois, Jean souhaite agir avant le prochain garde, et joue son 8♠. Pierre voudrait agir aussi, mais il ne dispose que d'un 7♣. Il doit donc patienter, pendant que Pierre résout son action.

[2] *« Expérience cruciale. »*

- La couleur des cartes représente l'expérience du personnage, sa connaissance et son habitude du combat. L'ordre des couleurs est le suivant, des personnages les plus expérimentés aux moins expérimentés : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦), Trèfle (♣). La couleur dont dispose le personnage pourrait être définie par son niveau ou son rang (*D&D, Earthdawn*), une compétence spécifique, ou bien une valeur arbitraire, comme le nombre de combats auxquels le personnage a déjà participé.
- Une carte est plus forte qu'une autre si sa valeur faciale est supérieure ou, dans le cas d'une égalité, si sa couleur est plus forte. Exemples : un 8♣ est supérieur à un 6♠, et un 3♥ est supérieur à un 3♣.

Avec ce système, retarder son action ou intercepter l'action d'un adversaire revient à jouer sa carte ou non, tout simplement. Avec l'habitude, MJ et joueurs peuvent prendre leurs décisions assez rapidement pour que le côté tactique ne nuise pas à la fluidité de la partie. C'est une variante à privilégier pour des jeux plus techniques, des systèmes où la tactique est primordiale, et des joueurs qui aiment établir une stratégie lors des scènes d'action, et ne pas voir leur prise de décision soumise au résultat d'un jet de dé. C'est aussi une variante particulièrement adaptée pour l'établissement d'un ordre de jeu dans les combats de masse, en gérant de la même manière l'initiative de chaque unité impliquée.

Alternative 3 : *Cedant arma togae*[3]

Ambiance : Cette variante induit un aspect de bluff et de prise de risque jusque dans la détermination du tour de jeu. Là encore, on élimine la tenue de comptes, mais on transforme la phase d'initiative en une phase à part entière du combat. Cette variante propose de transcrire les multiples feintes et variations de rythme qui peuvent jalonner un affrontement, en dehors des seules attaques proprement dites.

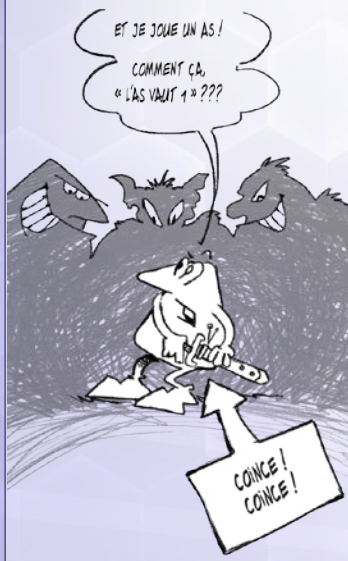
Matériel : vous aurez besoin de jetons et marqueurs de poker, plus éventuellement de petits écrans de carton pour masquer les mises des joueurs.

Dans cette variante, chaque personnage reçoit en début de tour un pool de jetons qui dépendent de sa rapidité et de ses talents. L'ordre du tour de jeu est résolu par une enchère simultanée où chaque protagoniste ou groupe de protagonistes mise secrètement une fraction ou l'ensemble de ses jetons, avec un minimum (blind). Quiconque a misé le plus de jeton agit en premier, suivi de la seconde mise, et ainsi de suite. En cas d'égalité, les actions sont considérées simultanées. Les jetons inutilisés sont conservés pour les tours suivants.

Les protagonistes qui disposent de plusieurs actions doivent effectuer une enchère distincte pour chacune de ces actions. Ces différentes enchères sont résolues de la même manière que les enchères pour une action individuelle.

Dans cette variante, il est aussi possible d'utiliser les jetons non utilisés à d'autres fins. Par exemple, chaque jeton d'initiative non misé pourrait être un bonus aux dégâts, le →

[3] *« Les armes cèdent à la toge. » Cicéron*



Exemple

Les mercenaires de Jean, Marc et Pierre se sont fourrés dans un beau guêpier, dans les bas-fonds d'Altdorf. Ils ont dérangé une bande de trafiquants de cadavres et font face à cinq hommes bien décidés à leur faire la peau. Jean dispose de 8 jetons et deux actions, Marc de 4 et Pierre de 3. Chacun des cinq bandits dispose de 3 jetons. Les mises sont placées secrètement, puis révélées simultanément. Jean a misé 4 jetons sur chacune de ses deux actions, Marc a fait de même sur sa seule action. Ils agissent donc simultanément. Pierre a misé 3 jetons, ainsi que deux des bandits. Les trois autres bandits se sont contentés de miser les blinds, 1 jeton chacun. Ils agissent en dernier, mais conservent deux jetons supplémentaires pour le deuxième tour, soit 5 jetons, ce qui pourrait bien leur suffire à agir en premier par la suite, pour autant qu'ils survivent au premier tour.

personnage sacrifiant la vitesse au profit de la puissance de ses coups. C'est une variante à privilégier avec des systèmes plutôt orientés vers le fun que vers la simulation, pour lesquels l'initiative ne propose pas forcément une grande variance dans les scores, et avec des joueurs qui apprécient un petit côté bluff et ne prennent pas trop longtemps à se décider.

Options supplémentaires

Les trois variantes présentées ci-dessus permettent d'accommoder des ambiances et des goûts très différents. Cela dit, faire varier ainsi son système de jeu n'est pas adapté dans tous les cas. Remplacer un système unique et cohérent, même s'il est un peu lourd ou manque de punch, par une abondance de petits systèmes distincts, c'est courir le risque de perdre certains des joueurs en route, de s'attarder trop sur les règles et trop peu sur l'histoire, ou tout simplement de déséquilibrer ses parties.

Plutôt qu'un changement drastique du système d'initiative par l'une de ces trois variantes, peut-être que tout ce qu'il vous faut, c'est un léger ajout, une petite option à glisser, qui donne une impression de nouveauté à vos joueurs, sans pour autant vous perdre en nouvelles explications. Voici trois propositions d'options, inspirées par divers jeux existants, et qui peuvent s'adapter facilement à n'importe quel système.

Exemple

Le magicien de Marc, le rôdeur de Pierre et le roublard d'Alain sont pris en embuscade par quatre tire-laines. L'initiative d'Alain est de 15, celle de Pierre de 12, celle de Marc 6. Quant aux tire-laines, ils agissent à 10. Au premier tour, le rôdeur et le roublard concentrent leurs efforts sur l'un des tire-laine, et parviennent à le neutraliser. Les trois ennemis restants blessent mortellement le personnage d'Alain, et la situation semble tourner en leur faveur. Mais le magicien a plus d'un tour dans son sac et choisit d'immobiliser l'un des tire-laine. Au deuxième round, Pierre sacrifie son initiative et laisse le mage agir de nouveau, ce qui lui permet d'immobiliser un deuxième adversaire. Le troisième tire-laine se retrouve alors seul contre deux, et décide (sagement) de prendre la tangente dans les ruelles sombres de Laelith. Le personnage de Pierre peut maintenant soigner le roublard, pendant que le mage s'occupe de désarmer et attacher les deux adversaires immobilisés, qui sauront sans nul doute leur donner de précieuses informations sur leur employeur.



Gérer les groupes plutôt que les individus

De nombreux meneurs de jeu appliquent déjà cette variante depuis bien longtemps en ce qui concerne les PNJ et les monstres. Plutôt que de tester l'initiative de chaque individu, ils se contentent d'un score d'initiative pour l'ensemble des membres du groupe. Ainsi, plutôt qu'une dizaine de scores différents pour le groupe de gobelins que les PJ affrontent, le meneur n'aura qu'un seul score à gérer. Pourquoi ne pas appliquer la même règle pour les PJ ? Sans aller jusqu'à avoir un seul score pour tout le groupe, il est possible, par exemple, de ne pas attribuer un score d'initiative à un personnage, mais à un camp. Ensuite, quand vient le temps de résoudre une action, aux membres du groupe de choisir quel personnage agit véritablement. Couplé avec le fait de ne faire un test d'initiative qu'au début du combat et non à chaque round, cela peut offrir des possibilités tactiques intéressantes aux joueurs, pour autant qu'ils ne perdent pas trop de temps en palabres.

Gérer l'expérience du combat

Là encore, peu de systèmes de jeu prennent en compte ce paramètre, ou en tout cas pas directement. Au début de sa carrière, un personnage ne dispose pas forcément de l'expérience du combat. Même s'il est entraîné, même s'il a eu des cours théoriques, il y a peu de chances qu'il sache véritablement ce qu'est une mêlée furieuse et chaotique. Comment réagira-t-il à la poussée d'adrénaline ? Sera-t-il paralysé par la peur ? Saura-t-il mettre à profit les heures d'entraînement ?

Au début de sa carrière, et à chaque étape importante (passage de niveau ou de cercle, longue période de repos ou de calme, blessure, etc.), appliquez un malus à l'initiative du personnage pendant le combat. Ce malus n'a pas à être très important. Dans la plupart des jeux, il pourrait simplement s'agir d'un -1 ou -2, qui servent à transcrire le passage entre la théorie et la pratique, entre l'enseignement théorique d'un élève et les réflexes d'un combattant.

À vous de décider quand le malus disparaît : après un certain nombre d'affrontements, après un test réussi suite à un combat remporté, etc. L'important est de permettre une progression au personnage sans passer par le système d'expérience. Cela ajoutera une petite anticipation supplémentaire par rapport aux premiers affrontements : à la fois une excitation et une envie de se débarrasser rapidement du malus (qu'il s'agisse d'inexpérience ou d'une simple rouille passagère), ainsi que la crainte que ce malus supplémentaire entraîne de graves conséquences.

Exemple

Le samouraï des rues de Pierre, avec ses Réflexes Câblés, a normalement une initiative de 9♥. Mais après un run qui s'est mal passé, le personnage se planque depuis des semaines. Le MJ décide que celui-ci vit une vraie crise de confiance. Lors de son prochain combat, son initiative sera donc un 7♥. S'il survit, il repassera ensuite à un 8♥. Jusqu'à ce que la confiance et les habitudes soient revenues.

Conclusion

On le voit, il y a de nombreuses façons d'aborder ce sujet, au-delà de la simple suite de passes d'armes dans l'ordre d'un lancer de dé. Le système d'initiative est souvent simplifié à l'extrême, voire délaissé par les systèmes de jeu, alors qu'il recèle pourtant pléthore d'options tactiques. Et avec ces options, autant d'occasions de surprendre vos joueurs et briser la routine.

Thomas Robert
***Les crapougnats** Didier Guiserix*



Les conseils de
PAPY DONJON

DONJ'

ÉVOLUTION DU VOLEUR

De serpillière à demi-dieu

Dis-donc… Papy Donjon vient de jeter un œil attentif à D&D5.
Et bien, le voleur, il n'y va pas avec le dos de la main morte.
Crois-moi petit, il n'en a pas toujours été ainsi…
De mon temps, ce n'était pas la même chanson !

Si toi aussi, cher lecteur, tu es de ma génération, tu as dû assister à la scène dite de « *la curée* » dans un club, une MJC ou simplement au cours d'une soirée avec un nouveau joueur. Quand le petit nouveau, mal rencardé par ses affreux potes, prononçait la formule magique que tout le monde attendait : « *Je crois que je vais jouer un voleur* ». Les sourires carnassiers se déployaient, comme autour d'une table de poker quand un « *fish* » se pointe. Et si, à l'époque, c'était toi le dindon de la farce, tu as compris quelques heures trop tard de quoi il retournait.

On est passé de ça…



Don-jon, ton univers impitoyable !

Un an après la parution de la fameuse « *white box* », le premier supplément sur *Greyhawk* est publié. À l'intérieur, la première mouture du voleur (la version avec 1d4 points de vie). Depuis, cette classe n'a plus quitté les univers de D&D. J'avoue qu'à l'époque, quand j'avais des dents, j'affectionnais particulièrement les voleurs halfelins (ceux de ADD, hein ! Dans D&D le voleur était forcément humain, et oui !), bien cuits après le piège boule de feu et, si possible, avec un pincée de sel. Il faut dire que les chances de survie dans un scénario de l'époque avoisinaient le zéro absolu pour cette classe damnée. Dix pour cent de chance de trouver ou désamorcer un piège au niveau 1, 50% au niveau dix. Et à peine plus doué pour crocheter les serrures. Pas de quoi casser une patte à un Rémoraz.

En fait, il y avait trois utilisations possibles du voleur dans un groupe : la plus sûre était de s'en servir pour aller accrocher des cordes en haut des murs/falaises/arbres. C'était là son domaine d'excellence et il faut reconnaître que c'était bien pratique pour étendre et nettoyer les armures de plaques. La deuxième revenait à faire du voleur son porteur de valises, son cuisinier et son écuyer. Après tout, il fallait bien qu'il gagne sa place dans le groupe. Et ce n'est pas avec son score de discrétion qu'il allait vous faire les poches, donc pas de risque de ce côté-là. La troisième était évidemment la plus communément employée dans les cercles d'enf…d'aventuriers. Elle consistait à l'envoyer, sourire en coin et épée sous la gorge, désamorcer les pièges. Des moments de franches rigolades viriles quand, au bout de son dix-septième perso dans la même journée (*Tomb of Horror*, ça ne pardonne pas) notre camarade nous demande avec son petit regard empli de larmes : « *Mais vous n'allez pas prévenir mon personnage du danger que représente cette porte ?* » Et nous de répliquer : « *Si tu veux gagner ta place dans notre équipe,*

Le saviez-vous ?
Le voleur dans D&D était la classe qui disposait du tableau d'expérience le plus avantageux et qui, donc, progressait le plus vite.
Cela permettait de passer très vite d'un personnage qui ne fait rien à personnage qui ne fait pas grand-chose ! Étonnant non ?

il nous faut quelqu'un de compétent capable de détecter les dangers sans qu'on ait besoin de lui tenir la main ! » Quelle époque, mes amis, quelle époque !

Et là, c'est le drame, tout bascule…

Je vous parle d'un temps que les adeptes du d20 et autre OGL ne peuvent pas connaître. Mais, après des années à faire la serpillère, à subir les humiliations et les morts à répétition, il y a un moment dans la vie des aventuriers voleurs où tout a changé (non ce n'est pas le *Complete Thief Handbook* de 1990) : la fameuse troisième édition de D&D. Comme pour effacer le passé, le voleur est désormais un roublard et, si le nom prête à rire, ses capacités, elles, ont donné un nouveau sens à cette classe méprisée, une véritable utilité et bien plus encore.

Des points de compétences comme s' il en pleuvait, la possibilité d'éviter les sorts de zones et les pièges, ne jamais être surpris, faire des attaques sournoises dans quasiment toutes les situations de combat, même le un-contre-un grâce à la feinte. Les voleurs tenaient enfin leur revanche. Finies les moqueries autour des tables, la peur de se faire égorger pendant les tours de garde régnait en maître.

Acrobate, expert dans à peu près toutes les compétences, discret, sournois, menteur, ce voleur 3.0 se permettait même d'utiliser les objets magiques réservés à d'autres classes. Autant dire que la coupe est pleine dans les groupes de PJ et la colère (discrète) gronde. Même le puissant Acererak (*Tomb of Horror*, toujours) tremble en pensant à ce qui pourrait arriver à son magot.

Niveau d'alerte maximum

Apparemment, les designers - sans doute forts de leur expérience en tant que suivants dans les années 80 et 90 ou en tant que fans d'*Assassin's Creed* - ont décidé que ce n'était pas suffisant. De la 3.5 à la 4, en passant par *Pathfinder* et la nouvelle cinquième édition, le roublard/voleur/*whatever* dispose de capacités de plus en plus fortes, qui rendent les autres PJ jaloux voir obsolètes. Le guerrier ne sert qu'à permettre la prise en tenailles pour maximiser des dégâts devenus absurdes. Le mage n'est plus bon qu'à le rendre invisible pour aller se dézinguer le boss du scénario en solo et le prêtre n'a pas besoin de le soigner puisqu'il évite les sources de dégâts comme personne. Du coup, si, comme Papy Donjon, vous voulez que les barbares demi-orques soient de nouveau les rois du pétrole et comme, quoi qu'en disent les médisants, je suis à la pointe de la technologie et viens de faire l'acquisition d'un modem 56 k, je vous propose de partager nos expériences sur la page facebook de *Casus Belli*. À mort les hobbits !

Papy Donjon

***Illustrations** Assassin's Creed, tous droits réservés à Ubisoft et Dungeons & Dragons (Redbox).*

…à ça !



DESSINE-MOI UN MONSTRE

Dessine-moi un monstre n°3

LE DRAGON SCORPION

ILLUSTRATION PAR DAVID DEMARET

La rumeur

« C'était la nuit, mon capitaine. Le sergent nous menait à marche forcée depuis plus de quarante-huit heures. Les gars étaient épuisés, mais dans le désert, on préfère marcher à la nuit tombée : il fait trop chaud pendant la journée... Après, je ne suis pas sûr de ce qui s'est vraiment passé, mon capitaine. Chacun regardait un peu ses bottes pour ne pas se casser le nez sur cette maudite caillasse... Tout ce que je sais, c'est que Grand Cou, deux rangs devant moi, s'est soudainement retourné, glaive au poing, pour enfoncer un bon pied d'acier dans le bide de Chicots. Comme ça, sans rien dire, sans raison. Il avait le regard complètement perdu. Deux gars lui ont sauté dessus pour le maîtriser, mais deux autres gars se foutaient déjà dessus derrière moi. Et puis violents, hein ! Je dis pas qu'il n'y avait jamais de tensions dans la colonne, le bourre-pif était pas rare, mais jamais on en était arrivé à sortir les lames. En moins d'une minute, c'était devenu le chaos total, des gars se massacraient tout le long du cortège. J'ai paniqué et je suis parti en courant dans la nuit quand le sergent s'est fait égorger par mon pote Guibolles. Lorsque je me suis retourné pour la dernière fois, sous la lumière de la lune, je vous jure que c'est vrai, une immense créature ailée était en train de dévorer les cadavres au milieu de la mêlée de mes camarades. Je ne voulais pas déserter capitaine, je le jure, mais c'est la chose la plus effrayante que j'aie jamais vu. Capitaine, non pitié ! Pas la corde ! Je dis la vérité, je le jure !!! »

La vérité

Le dragon-scorpion est une créature magique très rare vivant dans les déserts chauds. Cette appellation est d'ailleurs en partie usurpée parce que, physiquement, la créature tient plus de la vouivre que du dragon. Elle ne possède pas non plus de souffle ni l'intelligence d'un jeteur de sort. En revanche, le dragon-scorpion est particulièrement pervers. Son dard contient un venin très particulier qui désoriente ses victimes. Le dragon-scorpion chasse peu mais aime plus que tout s'attaquer de nuit à des groupes nombreux. Les caravanes de marchands ou les groupes armés sont ses cibles de prédilection. De nuit, grâce à ses capacités de rapace, elle fond sur ses proies, invisible et silencieuse, pour piquer de son dard le plus d'individus possible avant d'être repérée. Elle s'éloigne à bonne distance, le temps de laisser le chaos s'installer, puis se jette ensuite furieusement dans la mêlée pour laisse libre court à sa rage et à son appétit vorace. Un cauchemar.

POUR CHRONIQUES OUBLIÉES

[Archétype standard, Boss rang 1]
NC 6, taille grande

FOR +6 **DEX** +1* **CON** +6
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -4

DEF 18 **PV** 50 **Init** 17

Morsure et griffes +10 **DM** 1d6+6
Dard de scorpion +10 **DM** 1d4 +poison

Voie du prédateur rang 1 (+5 en discrétion et bonus aux DM en cas de surprise)

Capacités. *Poison :* une cible blessée par le dard du scorpion doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être désorientée pendant 1d6 tours. À chaque tour, elle attaque une créature déterminée au hasard dans un rayon de 20 mètres autour d'elle.

Attaque multiple (L) : la créature peut porter une attaque de morsure et une attaque de dard au prix d'une action limitée.

Vol : la créature peut voler de 20 mètres par action de mouvement.

Vision nocturne : de nuit, en extérieur, le dragon-scorpion possède une vision nocturne particulièrement développée. Il peut repérer ses proie, même à grande distance, comme s'il faisait jour et il profite d'un bonus de +5 à tous les tests de SAG (détection).



Le synopsis

Les PJ pourraient être engagés par une compagnie importante de marchands, un état major d'armée ou quiconque aurait subit de lourdes pertes et de nombreux convois en empruntant régulièrement une route traversant une zone désertique et chaude. Les médecins dépêchés sur les lieux d'attaque ont repéré des traces de poison sur certains corps. On soupçonne des tribus autochtones, pourtant pacifiques en façade, de mener une guérilla à l'aide d'armes déloyales. Les experts soupçonnent que la violence des scènes de combat est mise en scène de façon à détourner l'attention des réel responsables de ces carnages, qui tuent, pillent et profanent les corps de façon obscène. L'enquête des PJ se joue dans un climat de tensions sociales très fortes entre les tribus autochtones et ceux qui traversent le désert. Évidemment, un dragon-scorpion s'est installé il y a peu dans le coin et est responsable de tout cela.

Tête Brûlée
Assistance technique *Laurent « Kegron » Bernasconi*

INTERVIEW

Marc Nunès

« Je suis nostalgique »

Il aura fallu attendre un reportage sur la Tric Trac TV (site vidéo spécialisé dans le jeu de société) pour que le grand public entende parler de Marc Nunès, le millionnaire fondateur d'Asmodée, le géant de la distribution mondiale de jeux. Car l'homme est discret et n'a accordé dans toute sa vie que trois interviewes. Dont celle-ci, accordée en exclusivité pour Casus Belli *!*

C'est Croc lui-même qui nous emmène voir Marc Nunès dans les locaux de Space Cowboys, le nouvel éditeur de jeu de société au sein duquel se sont retrouvés des anciens d'Asmodée et quelques personnalités ayant réussi dans le milieu ces dernières années. « Le plus simple pour le voir, c'est de passer au bureau. Il a bien envie de parler du bon vieux temps », nous dit Croc, qui a fait l'ensemble de sa carrière à ses côtés. Après quelques minutes d'attente, Marc arrive, détendu comme il l'est toujours, et la discussion commence. Retour sur les premières années de la plus formidable « success story » du milieu du jeu.

> « Quand Multisim est apparu, ils ont tout de suite été nos concurrents ! »

Casus Belli : Il paraît que tu es avant tout un rôliste ?

MN : Oui, oui, je viens du JdR avant de venir du jeu.

CB : Comment as-tu commencé le jeu de rôle ?

Marc Nunès : J'ai commencé le JdR avec un groupe de copains, alors que j'étais en troisième, je pense. J'entendais des gens parler de trucs étranges dans la cour de récréation et ça m'interpellait. C'était des gens qui jouaient à *Donjons & Dragons* et je leur ai demandé de m'en dire un peu plus. Je suis allé voir une partie ou deux et puis, à partir de là, j'ai chopé le virus.

CB : Vous jouiez en anglais, à l'époque ?

MN : Oui, oui, il n'y avait pas encore de version française. On a joué de manière très très courte à *Donjon*, pendant six mois peut-être, et après on est passé directement sur *Runequest*. Et là, j'ai dû jouer à Runequest pendant quatre ou cinq ans dans une campagne écrite par un copain.

CB : Tu as quel âge à ce moment-là ?

MN : Je ne me souviens plus… (Il cherche) Quinze ou seize ans. Après, avec le même groupe de joueurs, on a fondé un club de JdR à Viroflay qui s'appelait le « *20 naturel* ».

CB : Beaucoup de gens jouaient dans ce club à cette époque ?

MN : Il y avait deux clubs en fait. Le 20 naturel était ouvert le samedi après-midi, et il existait un club à Chaville où on jouait le vendredi soir. On était entre vingt-cinq et trente-cinq. Le président du club était Laurent Trémel, qui a écrit notamment *Silrin* et *Kronos*, deux jeux d'une vieille gamme Siroz qui s'appelait *Universom* et dans laquelle il y a avait *Berlin XVIII*, notamment (NdlR : voir l'article archéorôlisme sur *Universom* dans *CB#08*).

CB : À quel moment as-tu croisé Croc ?

MN : Le MJ qui nous faisait jouer régulièrement dans ma classe était Eric Bouchaud, qui a fondé *Siroz Productions, avec Nicolas* Théry (qui lui était moins joueur de JdR mais plus graphiste), Lau-



rent Trémel était également au club et Croc, lui, venait de temps en temps. À ce moment-là, il habitait Versailles et il jouait aussi dans un autre club de JdR dont j'ai oublié le nom. Il est venu nous voir quand son club a fermé et il a commencé à nous faire tester *Bitume. Il nous a fait aussi découvrir Warhammer, Warhammer Battle, enfin ce genre de jeux.*

CB : Tous ces jeux étaient faciles d'accès à l'époque, ou vous aviez des photocopies ?

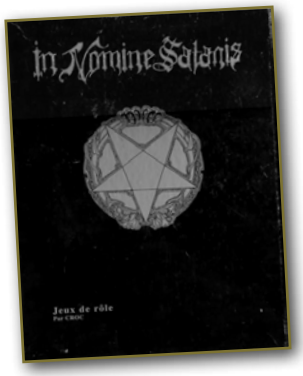
MN : C'était pas mal de la photocopie (rires). Nous, on achetait nos jeux dans un magasin. Enfin, de temps en temps ! On faisait des expéditions complètement folles jusqu'à chez Descartes ou L'Œuf Cube. Et sinon, dans le centre commercial de Vélizy, il y avait un magasin Games avec un rayon JdR et on achetait nos jeux là-bas.

CB : Donc tu croises tous ces gens là et certains, comme Croc, veulent déjà être édités ?

MN : Croc veut se faire éditer, Eric Bouchaud et Nicolas Théry aussi. En fait, on teste leurs jeux. Eric écrivait beaucoup, c'est lui qui avait écrit toute la campagne de *Runequest* à laquelle on a joué pendant des années. Un jour, il a l'idée de faire un jeu qui se passe en banlieue. Avec des skins, des punks, des redskins, qui étaient des sujets d'actualité à cette époque-là. Il écrit *Zone*, on le teste, on aime ça, et tous les gens à qui on fait jouer adorent. À un moment, il leur prend l'envie de monter une boîte et de l'éditer. C'est comme ça que l'aventure Siroz commence. →

Marc Nunès's Digest

Marc Nunès a été actionnaire minoritaire de Siroz avant de diriger Idéojeux puis Asmodée. Il est actuellement le gérant de Space Cowboys.



La première édition de In Nomine Satanis/Magna veritas.



La première édition de Berlin XVIII.

CB : Et toi, à ce moment-là, tu regardes ça de loin ?

MN : Moi, à ce moment-là, je suis actionnaire dans la boîte de manière hyper minoritaire. Je n'en ai pas le souvenir, mais on doit parler d'une société de 200 € de capital, je pense. Je dois avoir même pas 10% du capital et je commence d'ailleurs à bosser et à m'orienter plutôt vers le commercial. Je vends des offres d'emploi dans un journal. Du coup, Eric, qui n'est pas du tout commercial, me demande de venir vendre les jeux. Le samedi après-midi, je me rends dans sa chambre, avec une liste et des fiches client bristol, et on appelle les magasins pour vendre des *Zone*, des *Zonequest*, etc. On avait un facturier fait à la main, c'était rigolo. Je faisais les ventes, lui faisait les factures, sa mère les colis… C'était une très petite entreprise ! Ensuite, ça a commencé à se développer, on a sorti des extensions à *Zone*, la gamme *Universom*, avec *Silrin* écrit par Laurent Trémel, *Berlin XVIII* première édition, qui était alors dans la gamme *Universom*, et enfin notre premier jeu sous couverture cartonnée, *Whog Shrog*.

CB : Comment est né le concept de *Whog Shrog* (WS) ?

MN : À la base, WS devait être un épisode d'*Universom*, mais on s'est tellement éclatés en jouant à ce truc qu'on s'est dit que ça allait marcher ! Cela dit, je pense qu'on a quand même réussi à faire la couverture la plus hideuse du monde du jeu. C'était aussi un jeu qui avait l'air hyper bourrin. En fait, Eric était tellement bon MJ que quand on jouait à WS, ce n'était pas du tout bourrin, mais ce qu'il a écrit et ce qu'on a donné aux joueurs… Par exemple, nous, les grenades atomiques, on les avait, mais on ne les a jamais fait exploser, et on n'a pas pensé une seule seconde que quelqu'un penserait à les faire sauter !

CB : Il y a l'aspect graphique qui apportait aussi ce côté bourrin, non ?

MN : Ouais, mais l'aspect graphique n'était pas plus réfléchi que ça. On connaissait quatre mecs qui savaient faire des dessins, et c'est eux qui s'en occupaient.

CB : Là, vous aviez vingt balais, pas plus ?

MN : Oui, vingt. Je devais sortir de l'armée. Mais malheureusement, la boîte se plante parce que Eric était très bon MJ, mais pas forcément bon gestionnaire. Le père de Nicolas avait un ami qui faisait des affaires et était d'accord pour reprendre la boîte, au moins pour rembourser les dettes. Et les dettes représentaient beaucoup d'argent à l'époque, c'était compliqué. Après quelques péripéties, le gars éponge les dettes, les actionnaires historiques s'en vont, mais le mec demande à ce que je reste parce qu'il faut quelqu'un pour faire le commercial. Et c'est là que Croc me rejoint. On a besoin de quelqu'un qui fasse de la création et le premier jeu de cette nouvelle boîte, qui s'appelle Idéojeux, c'est *In Nomine Satanis/Magna Veritas*.

CB : Un petit succès d'estime…

MN : Petit succès d'estime, oui (sourire), qui est le premier jeu Siroz qui marche vraiment, en fait. Paradoxalement, ce n'est pas un jeu Siroz parce que c'est Croc qui l'a fait. Croc avait sa propre marque, qui s'appelait *Futur proche*, mais il est bien dans l'esprit de ce qu'on voulait faire avec Siroz auparavant. Des jeux rock'n roll, avec un esprit un peu décalé, un peu rigolo.

CB : Qu'est-ce qui provoque le rapprochement avec Croc ?

MN : Il faut savoir que quand je vendais les jeux Siroz, je vendais aussi les siens. On avait donc déjà regroupé nos efforts. Il avait *In Nomine* en tête. *INS/MV* devait être signé chez Siroz, si je ne dis pas de bêtise. Il avait écrit le jeu pour nous avant la reprise. C'est sur Idéojeux qu'on a commencé notre collaboration et, depuis, on ne s'est plus quittés !

CB : Le vieux couple ! Parlons des conditions de travail à cette époque, comment ça se passait ? Vous bossiez dans une cave ?

MN : Non, on travaillait dans un bureau Place Clichy, à la Fourche. On partageait ça avec Gilles Maurice qui faisait un jeu par correspondance dont j'ai oublié le nom et qui marchait bien. On jouait des guerriers… Attendez, Croc va retrouver le nom… (Il part voir Croc pour lui poser la question et revient). *Duel master* ! En réalité, on avait repris les anciens locaux de *Chroniques d'Outre-monde* et on les partageait avec Gilles Maurice.

CB : Au cours de cette période, vous jouiez encore beaucoup ?

MN : Je crois que je ne jouais déjà plus énormément au JdR. Je commençais à jouer beaucoup plus aux jeux de plateau, *Diplo, Machiaveli.* Philippe Mouret, avec qui on jouait au JdR, n'était pas encore chez nous, mais il était déjà un pote, et lui collectionnait les jeux de plateau. Tous les vendredi soir, on faisait des soirées jeux de plateau chez lui. On ne jouait plus beaucoup au JdR. J'avais déjà pas mal décroché. J'y suis retourné après, j'ai fait des campagnes de L5R un petit peu, de *Cthulhu et Warhammer.* C'est à dire que ça prenait beaucoup de temps, et ce n'était pas très compatible avec les filles et deux trois autres trucs qui m'intéressaient à l'époque ! (Rires)

CB : Idéojeux, ça a duré combien d'années ?

MN : Jusqu'en 1995. Ça doit commencer vaguement en 1989, jusqu'en 1995.

CB : Vous vous développez vraiment, à ce moment-là ?

MN : Oui. On lance nos deux premiers jeux : *In Nomine* et *Car Wars*. Après suivent *Bloodlust, Heavy Metal, Scales…* et je pense que c'est déjà sur Idéojeux qu'on signe *L5R* en français, mais je ne peux pas vous le jurer.

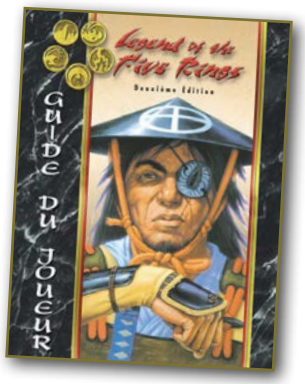
CB : Est-ce que vous passez à côté de certains trucs à l'époque ?

MN : *Magic, Vampire.* (Il s'esclaffe). Un jour, il y a un type qui vient en France jusqu'à notre bureau et qui nous dit : « Regardez mon jeu, *Vampire*, it's wonderful »… et je lui dis : « Non, monsieur, il faut me laisser, il faut partir maintenant ». À l'époque, on n'était pas du tout dans une logique de gagner de l'argent et on faisait des trucs qui nous plaisaient. Faire de la traduction, ce n'était pas nous. Il y avait des boîtes qui faisaient de la traduction (Hexagonal, Oriflam, Descartes), mais Siroz, non. Donc globalement, *Vampire* ou un autre jeu, ça ne m'intéressait pas par principe. Si on m'avait proposé *D&D* à cette époque là, que l'on a fait plus tard avec Asmodée, on ne l'aurait pas fait je pense, parce que c'était exactement l'inverse de ce que nous voulions faire. Quelque part, on n'a pas raté *Vampire*, on n'était pas intéressés. Ce n'est pas comme ça que je voyais la boîte. On avait cette idée que Siroz, c'était la boîte qui créait des JdR en France. C'est pour ça que quand Multisim est apparu, ça a tout de suite été nos concurrents. Ils sont venus sur notre territoire. Et ils sont bien venus, car avec des jeux beaucoup plus beaux que nous à l'époque, mieux fabriqués, etc. Et puis c'était l'anti-Siroz. Nous on était des bourrins et eux des intellos. Quelque part, c'était assez rigolo.

CB : Alors dis-nous, c'était vrai au fond ? Vous étiez vraiment les bourrins et eux vraiment les intellos ?

MN : (Blagueur) Si, à la fin, ce sont les bourrins qui gagnent, alors oui ! Plus sérieusement, on ne cherchait pas la même chose. J'en avais discuté avec Frédéric Weil [voir notre interview Rétro dans CB#11] qui était un type avec qui je ne m'entendais pas bien à l'époque, mais avec qui ça s'est pas mal détendu par la suite. Lui, il ne faisait pas des jeux, il faisait des œuvres de →

> « Le sentiment que j'avais sur la fin quand on faisait D&D, c'est que les gens continuaient d'acheter, mais qu'ils ne jouaient plus. »



L5R, deuxième édition.

l'esprit. Et nous, on faisait des jeux. On n'était pas sur la même planète et je crois qu'on ne recherchait pas la même chose. On a essayé de faire des trucs qui nous éclataient et leur trip n'était pas le nôtre. Par exemple, quand on a lancé *Scales*, on a offert des romans. On a fait écrire un roman à Gérard et Anne Guéraud, et on en a offert 10 000 avant que le jeu ne sorte. On a inventé des trucs comme ça, mais le but n'était pas de lancer une gamme de romans comme Multisim, ce n'était pas sérieux. D'ailleurs, on avait appelé ça les éditions du Khom-Heïdon !



CB : Ça vous a bousculé cette compétition avec Multsim ?

MN : Ça nous a obligé à être meilleurs. Ça nous a obligé à être bien meilleurs ! À nous remettre en cause sur les illustrations, sur le graphisme, la fabrication.

CB : Vous avez tout de suite pris la mesure de ça ou cela a pris du temps ?

MN : Oui. Très vite. Moi, ça me saoulait un peu quand on ouvrait un de leur jeu à côté d'un des nôtres ! Le leur était beaucoup plus beau ! Je pense qu'il y avait vraiment la forme et le fond. Nous, on était là pour amener les gens dans notre délire et on n'attachait pas trop d'importance au look en général. Eux, ils étaient vraiment là pour faire des œuvres. Ça nous a obligé à remonter notre niveau… Par contre, on n'a jamais fait d'œuvre, bien sûr…

CB : Après toute cette période, qu'est-ce qui vous a décidé à vous développer dans le jeu de société ?

MN : Comme je l'ai expliqué dans le reportage Tric Trac sur les Space Cowboys, c'est *Magic : L'assemblée*. C'est *Magic* qui a tué le JdR chez nous. J'ai des souvenirs très précis. J'appelle un magasin à Nice, qui s'appelait *Jeux et réflexion* et qui n'existe plus. C'était un magasin avec qui on travaillait beaucoup, tenu par un mec avec qui je m'entendais très bien au téléphone. Donc je l'appelle et je me souviens, on commercialisait le nouvel écran de *In Nomine*, qui était un produit important. Le nouvel écran de la nouvelle édition d'*In Nomine*. Je lui dis : « Salut, je t'appelle, j'ai le nouvel écran de la nouvelle édition de *In Nomine*… » et il me dit : « Salut, t'as du *Magic* ? Non ? Et bien, ça ne m'intéresse pas. » Et il me raccroche au nez ! Je me souviens qu'à la

fin de ce coup de fil là, je me dis que si on ne trouve pas autre chose, on est morts. En fait, ce qu'il s'est passé à l'époque, c'est que tous les joueurs de JdR se sont mis à jouer à *Magic*. On a été obligés de réinventer de nouveaux produits qui pouvaient plaire à des gens pris dans *Magic*. On a sorti *Elixir*. (il s'interrompt) Mais rendons à César ce qui appartient à César. Dans un édito de Didier Guiserix dans *Casus Belli*, je vois écris : « à quand un magazine de jeux de cartes ? » C'était la dernière phrase de son édito et je me dis que c'est une putain d'idée ! À cette période, on faisait *Plasma*, qui était un magazine de JdR traitant des jeux Siroz… (Malicieux) Bref, un fanzine ! Et comme *Plasma* ne se vendait pas du tout et que c'était les gens d'Halloween Concept qui faisaient *Plasma*, je leur ai dit : « Hé, les gars, pourquoi vous ne feriez pas à la place de *Plasma* qui ne se vend pas un magazine de jeux de cartes à collectionner ? » Ils trouvent que c'est une bonne idée et on lance *Lotus Noir*. Premier numéro de *Lotus Noir,* la tronche de Croc avec le lancement d'*Intervention Divine* (le jeu de cartes à collectionner dans l'univers d'INS/MV). En fait, on a d'abord lancé *Intervention Divine* et, quasiment parallèlement à ça, Halloween publie un jeu qui s'appelle *Il était une fois*.

CB : *Halloween*, c'était quoi par rapport à *Siroz* à l'époque ?

MN : C'était des gens complètement séparés de nous, mais c'était des potes et on les distribuait parce que eux n'avait pas de distributeur à l'époque. Et puis, ils faisaient *Plasma*. Les trois-quatre premiers numéros de *Lotus noir* ne sont pas distribués en kiosques et c'est Asmodée qui assure la distribution. On se rend compte qu'*Il était une fois* marche pas mal et Asmodée lance *Elixir* dans la foulée. C'est là que se situe le début de l'évolution d'Asmodée vers le jeu de société. Le seul retour qu'on a effectué vers le JdR, c'est l'épisode L5R, où l'on fait le jeu de cartes et le jeu de rôle, qui marche pas mal, d'ailleurs. Dans la foulée, on fait le deuxième jeu de AEG, *7e mer*, qui marche moins bien.

CB : Et tout ça nous mène à *D&D3* !

MN : [il réfléchit] Je ne me souviens même plus comment on le récupère !

CB : Ça ne t'intéresse pas trop à ce moment-là ?

MN : Si, si, à ce moment-là, oui. Asmodée est vraiment devenu une boîte qui est là pour vendre des jeux. On a déjà racheté Jeux Descartes. Je suppose qu'on récupère *D&D* parce qu'on récupère Jeux Descartes. À moins qu'on nous l'ait proposé… À la base, on n'est pas très *Donjon*. On nous aurait proposé *Runequest*, on l'aurait fait avec beaucoup plus d'enthousiasme, je suppose.

CB : Pourquoi vous n'étiez pas très *Donjon* ?

MN : Je pense que le JdR, c'est avant tout une rencontre avec un MJ et moi, le MJ que j'ai rencontré, c'est Eric Bouchaud, le co-fondateur de Siroz. Et lui était plus parti sur *Runequest*, *Cthulhu, Space Opera*… des jeux bizarres quoi ! On ne jouait pas à *D&D*.

CB : Est-ce que ça n'a pas été difficile aussi de voir mourir le JdR ?

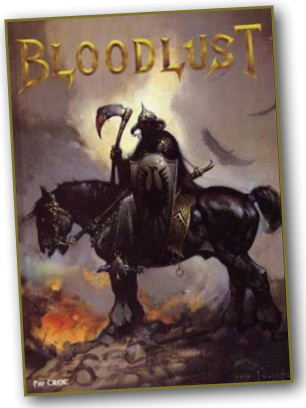
MN : Je pense que ça correspondait à une époque et le sentiment que j'avais sur la fin quand on faisait *D&D*, c'est que les gens continuaient d'acheter, mais qu'ils ne jouaient plus. Ça fait un peu vieux con de dire ça, mais je pense que le JdR tel qu'on l'a connu, c'est plus compliqué aujourd'hui parce que le public qui faisait du JdR a vieilli et quand on vieillit… On a une vie sociale, familiale, des choses à faire, un travail et c'est plus compliqué de passer ses nuits à jouer. Alors je me trompe peut-être, c'est sans doute une analyse à deux sous. Sinon, Asmodée est devenu une entreprise importante où tu es obligé de faire le calcul temps passé contre rentabilité et quand tu fais →



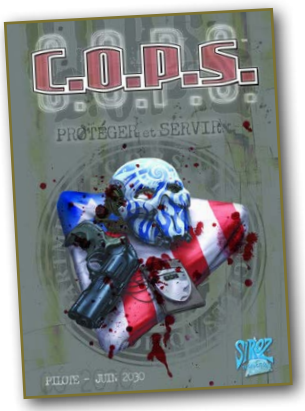
« *Berlin XVIII* est sans doute mon jeu préféré. »



Ci-dessus : le premier numéro de Lotus noir.



> « Un succès en termes de JdR, c'est *Bloodlust*. Premier jour d'implantation, 3000 jeux fabriqués, 3000 jeux vendus en une journée ! »



ce calcul-là, entre un booster *Pokémon* et un scénario *D&D*, c'est vite fait ! Je ne jouais plus, plus personne ne jouait à part Croc de temps en temps…

CB : Mais tu finances quand même *COPS*, sans doute à perte ?

MN : C'est Croc qui a envie de faire ce truc et c'est Geoff qui y a passé énormément de temps. Au début, le cahier des charges, c'est de faire un jeu de flics. On fait une ou deux parties qui marchent bien. Je suis un nostalgique de *Berlin XVIII*, qui est sans doute mon jeu préféré. C'est un peu comme dans l'automobile quand tu sors un modèle de prestige où tu sais que tu ne vas pas gagner d'argent, mais que c'est nécessaire pour l'image. *COPS* c'était ça, avec un budget illimité. On continue de faire du JdR pour montrer qu'on continue d'être une boîte qui fait du JdR. L'équipe a fait un travail extraordinaire ! *COPS*, c'était du super boulot. Ils sont allés jusqu'au bout de l'histoire mais, quand tu vois le travail fourni par rapport au nombre de gens qui ont lu le truc jusqu'au bout, ça ne le fait pas du tout. On est allés jusqu'au bout, et peu de boîtes auraient pu se le permettre. On a dédié une petite partie de nos revenus à faire des choses dont on est fiers. *COPS*, je ne vais pas vous dire que j'ai lu tous les suppléments car ce n'est pas vrai, mais c'est un produit dont je suis fier. On l'a fait. En création de JdR, je ne suis pas sûr qu'il y ait eu une gamme aussi importante récemment. Mais malheureusement, le jeu n'a pas rencontré le succès qu'il méritait. Pour moi, un succès en termes de JdR, c'est *Bloodlust*. Premier jour d'implantation, 3000 jeux fabriqués, 3000 jeux vendus en une journée !

CB : En parlant de *Bloodlust*, tu peux nous dire, maintenant, comment vous aviez fait pour récupérer les illustrations de Frazetta ?

MN : On a dû payer une agence. (Il cherche) Pour toutes les illustrations de Frazetta qu'on a utilisées, on a dû payer 500 € à un type aux USA pour la première couverture. Je pense que le type était un escroc et n'avait jamais eu les droits, mais nous on a dû payer régulièrement les droits jusqu'à ce qu'on apprenne après que tous les droits étaient complètement bouclés et que personne ne pouvait utiliser Frazetta ! On peut prouver en toute bonne fois qu'on a payé quelqu'un, qu'on lui a fait des virements, mais à l'époque on était jeunes et naïfs, je pense…

CB : Vous n'avez jamais été embêtés par la suite ?

MN : Jamais ! Et pourtant, on a eu une certaine visibilité. Tout ça part d'un truc complètement débile ! On se disait que ce qu'il nous fallait, c'était le *Death Dealer* (NdlR : l'illustration présente sur la boîte de base) et puis, à un moment, on s'est dit que peut-être ça ne coûtait pas si cher que ça ! Je ne sais plus comment on s'y est pris, car il n'y avait pas Internet à l'époque. Je crois qu'on a acheté un bouquin où il y avait toutes les illustrations de Frazetta et c'est l'éditeur qu'on a appelé et il a du nous dire : « wonderful, envoyez-moi 500 dollars ». Il ne nous envoyait pas de fichier ! Rien ! On se démerdait à récupérer les scans avec le bouquin. Une escroquerie. Paradoxalement, ça coûtait moins cher que de faire une couverture normale… Le *Death Dealer* nous a coûté moins cher que la couverture de *Whog Shrog* ! (Rires) C'était une belle époque. Une époque rigolote !

CB : Tu es nostalgique de cette époque là ?

MN : Je suis nostalgique… parce que j'avais vingt berges, que j'avais moins de responsabilités, qu'on se marrait bien. Oui, je suis nostalgique. Asmodée, c'est une aventure fabuleuse bien sûr, mais la période Siroz, c'était la plus rigolote. On faisait ça en se disant que de toute façon ça allait s'arrêter demain ! Moi je me disais, je fais ça et puis quand

il n'y aura plus de sous, j'irai chercher un vrai travail ! On était vraiment dans cet état d'esprit là. Tu te lèves le matin, tu sais que tu vas retrouver tes potes, tu vas jouer. En fait c'est exactement comme ici (NdlR : chez Space Cowboys) aujourd'hui.

CB : C'est ce que tu as voulu retrouver en créant Space Cowboys ?

MN : Ouais. Après ici, aujourd'hui, c'est quand même différent. On a tous réussi. Donc on n'a pas l'angoisse de la rentabilité, mais c'est exactement le même esprit. Quand tu viens le matin, tu retrouves tes potes. Quand tu n'as pas envie de venir, tu ne viens pas. C'était ça l'esprit. Et puis le milieu était différent, il y avait Jeux Descartes… Les gens du milieu aussi étaient différents…

CB : En parlant de choses plus piquantes, il y a aussi eu l'époque *Backstab*. Qu'est-ce qui vous a amenés à monter ce magazine pour concurrencer *Casus* ?

MN : Ce qui nous a amené à faire *Backstab*, c'était le succès de *Lotus noir*. On ne trouvait plus dans *Casus Belli* ce qu'on attendait à ce moment-là.

CB : Quelles étaient vos critiques à l'égard de *Casus* à l'époque ?

MN : Pour l'avoir dit 50 000 fois à Didier (Guisérix) et à Pierre (Rosenthal), pour nous, ça manquait de testostérone. Ce n'était pas assez Siroz et trop Multisim, en quelque sorte. Ils avaient une ligne éditoriale à la Jeux Descartes, c'était tranquille, comme Pierre et Didier qui sont des gens tranquilles, qui n'aiment pas le conflit. Alors que nous, on était déjà des branleurs, on voulait que ça bouge, que ça remue un peu, et on a fait *Backstab* comme ça ! Alors, on s'est dit « on va faire un magazine, ça va être facile ». Chez Halloween Concept, ils y ont passé des nuits, c'était un boulot énorme, comme le travail qu'abattait *Casus* était un boulot énorme aussi !

CB : Quelles étaient vos relations avec les gars de *Casus* ? Vous vous connaissiez très bien ?

MN : Moi je connaissais bien Pierre (Rosenthal), on jouait ensemble à *Capitaine Vaudou*. Je connaissais bien Didier (Guisérix) aussi, et Jean-Marie le maquettiste. Un peu moins bien Tristan Lhomme, André Foussat, Anne Vétillard, mais je les connaissais. Vraiment, on ne trouvait pas dans *Casus* ce qu'on cherchait. Ça ne nous plaisait plus. Pour nous, c'était le JdR de papa. Et puis c'est vrai qu'à l'époque, c'était l'administration. Nous, on bossait à des horaires complètement décalés, eux avaient des vrais emplois à des heures de bureau. Mais c'était des gens fabuleux ! Pierre, je ne le vois plus beaucoup, mais je l'aime vraiment beaucoup. Didier, c'est Didier, c'est impossible de se fâcher avec lui. Cela dit, moi, j'ai toujours détesté la presse en temps que business. C'est un business que je ne comprends pas ! Les relevés des NMPP (distributeurs de presse), quand on a lancé *Backstab*, et pourtant je pense avoir vu quelques tableurs, c'était complètement incompréhensible ! Tu ne contrôles rien ! Ce sont des gens qui décident si vous avez gagné de l'argent ou pas. Bref, j'ai décroché très vite. Pour moi, *Backstab*, c'était *Plasma* qui avait réussi. Je pense qu'on a décroché au dixième numéro. J'ai le souvenir que Frédéric Weil nous avait proposé de reprendre *Casus Belli,* c'était en 2003 à peu près.

CB : Et tu n'as pas voulu de *Casus* ?

MN : Non, mais je le répète, *Backstab*, ça m'avait vacciné de la presse ! C'est un métier trop compliqué.

CB : Tu le lisais *Casus* à la grande époque ?

MN : Je lisais les news, les critiques en colonne. Je ne lisais pas les scé- →

L'anecdote !

MN : Je vous racontais tout à l'heure qu'on avait besoin de sortir une extension pour payer celle du mois précédent. Et un jour, on est pris par le temps et on n'a pas de supplément In Nomine à sortir. Heureusement, Croc a accumulé pas mal d'aides de jeu, donc il propose qu'on fasse un truc avec, une espèce de capharnaüm. On avait vraiment besoin de cet argent pour continuer à vivre, donc on a appelé cette extension Muchos pesos Capharnaüm, ça voulait dire que c'était une extension pour gagner des sous et dans le quel on avait mis n'importe quoi ! Mais on n'avait pas menti au public, on l'avait mis dans le titre !

CB : C'était l'esprit Siroz !

MN : Oui, c'était une autre époque ! Mais cela dit, aujourd'hui, quand je vois ce qui se fait dans le JdR, je trouve que c'est d'une qualité incroyable !



> « Pour nous, *Casus* manquait de testostérone. »





nars, pas les aides de jeu… Je lisais les news en fait. Et les BD !

CB : Et aujourd'hui, tu ne joues plus au JdR ?

MN : Je n'ai pas le temps. Je n'ai pas trop d'envie. J'ai plus des envies de jeux de plateau.

CB : Ils se sont remis à jouer un peu chez Space Cowboys, Croc notamment…

MN : Oui, ils veulent même rééditer des jeux. Je regarde ça d'un œil attentif. Mais pour que le JdR me plaise, il faut que la table me plaise. Et les gens avec qui j'ai envie de jouer n'ont probablement pas le temps ou l'envie de le faire.

CB : On peut parler de ta collaboration avec Croc ? Il paraît qu'au départ, vous aviez un peu de mal à vous comprendre, c'est vrai ?

MN : On venait de deux mondes totalement différents ! C'est-à-dire que moi, j'étais commercial, je voulais vendre des jeux et lui était créateur pur.

CB : Vous vous entendiez bien sur les jeux ?

MN : On ne jouait pas ensemble du tout. On était collègues au début ! À la base, on ne vient pas de la même planète, mais on s'entendait quand même. On n'avait pas les mêmes envies, ni les mêmes centres d'intérêt. Lui, il est hyper concentré sur ce qu'il fait. C'est sa passion. Moi, c'est une de mes passions. J'en ai plein d'autres dans la vie et, au départ, c'est compliqué.

CB : Qui a fait le plus de compromis ?

MN : Lui, forcément ! Parce que c'était une petite boîte ! Le supplément qui sortait en octobre nous permettait de payer celui qui était sorti en septembre. On était obligés d'en sortir plein. On devait sortir un supplément *In Nomine* par mois à peu près. Il fallait quand même les cracher ! Donc il a forcément fait des compromis. Après, j'ai toujours essayé de lui donner le mieux pour qu'il fasse les meilleurs jeux, en fonction des moyens qu'on avait à l'époque. Moi, je n'ai jamais réellement fait de compromis. Parfois, il m'a agacé !

CB : Il paraît qu'une fois, il a détruit un fichier complet parce que tu lui avais fait une remarque désagréable dessus !

MN : Sur une simple coquille ! Il était à fleur de peau. Je crois que ça devait être l'ancêtre du *Scriptarium Veritas* avec la pochette en cuir. Je lui montre un truc et je lui dis que c'est pourri. Direct, il prend le truc qui avait été imprimé et le jette à la poubelle. Il va à l'ordinateur et efface le fichier… au final, il a du le recopier intégralement ! Mais après, on a appris à se connaître. Au début, il ne me faisait pas confiance. Il pensait que je vendais des jeux aujourd'hui et que, dans six mois, j'allais vendre des photocopieurs. D'autant qu'à l'époque, ça devait certainement être ça mon idée ! Je me disais que ça ne pouvait pas être ça mon travail ! J'étais dans cette espèce de truc où je papillonnais, mais où je faisais les choses sérieusement et lui, c'était sa vie ! Son Graal. Bosser dans le jeu. On n'avait pas la même implication dans les choses et ça ne l'aidait pas à me faire confiance !

CB : On dirait que tu avais quand même déjà ce respect du créatif ?

MN : Oui ! Si tu ne respectes pas les gens qui créent des jeux, tu n'auras pas de bons jeux.

CB : Si on te dit ça, c'est parce qu'on dit souvent des commerciaux que, pour eux, l'aspect le plus important, c'est comment tu vends le jeu, et pas le jeu lui-même…

MN : Ça c'est vrai ! Le plus important, c'est comment tu vends le jeu. Mais j'avais la volonté d'être fier de ce que je



Ci-dessus : Marc Nunès, découtracté après son interview (photo Damien Coltice)

vendais. À partir du moment où on était fier de ce qu'on vendait…

CB : Ne pas avoir à mentir pour ses jeux…

MN : Ça si ! Mentir, ça ne m'a jamais gêné (rires) ! Mais on se disait : voilà ce qu'on pouvait faire de mieux avec les moyens qu'on avait. Ça, cela a toujours été la vérité. Croc n'est pas non plus une diva. Il essaie de faire du mieux possible, il va se battre pour que le truc soit le mieux possible, et puis si ce n'est pas possible, pour plein de raisons, financières ou autres, on lui explique et il comprend. Il boude, il bougonne parfois, mais il comprend. Aujourd'hui, on vit une situation de rêve, même si ce n'est pas pour le JdR. On a « budget illimité » pour faire des jeux. Le marché à tant changé… Un jeu comme *Splendor*, on l'aurait sorti il y a sept ou huit ans, on en aurait tiré 3000 en France, on les aurait vendus en un an et on aurait été hyper contents. Là, le marché étant devenu mondial, on en a vendu 130 000 en neuf mois ! Donc ça change complètement l'économie des choses, les budgets que tu peux mettre sur tes dessins, ton développement, ta fabrication.

CB : Toi, ça te plaît cette évolution mondiale du marché ?

MN : Ça plaît toujours quand tu fais quelque chose qui marche ! J'ai créé Asmodée, je l'ai dirigé, j'en ai fait une grosse boîte. Maintenant, je l'ai vendu donc je suis tranquille, mais ça m'amuse de pouvoir refaire ce que je faisais au départ et de voir que ça marche dix fois mieux qu'avant parce qu'une boîte comme Asmodée existe et a des tuyaux qui vont dans tous les pays du monde. On bénéficie aujourd'hui de ce qu'on a fait ces dernières années.

Propos recueillis par David Burckle & Damien Coltice dans le local des Space Cowboys
***Photos** Fabrice Annette*
***Remerciements particuliers** à Croc*

PORTRAIT DE FAMILLE

LÉGENDES / PREMIÈRES LÉGENDES

Vivez des temps héroïques

Se disputant en 1983 le titre de premier JdR français avec L'Ultime Épreuve, Légendes a marqué le paysage ludique et est devenu mythique par ses univers mélangeant vie quotidienne et héroïsme épique.



Un des tous premiers JdR made in France

Légendes, en dépit d'une gamme diversifiée, n'a pas fondé sa réputation sur son éclectisme, mais sur son système simulationniste. Dans les années 80, le JdR émergeant des wargames, le simulationnisme réaliste est dans l'air du temps et le rôliste n'a pas peur d'utiliser des formules complexes pour calculer la force de son perso à cinq chiffres après la virgule. Légendes ne serait-il alors que le pendant français de *Rolemaster* ? Il est pourtant bien plus qu'un système indigeste.

Légendes : des maths et des tables

Pour comprendre d'où vient une telle réputation, il faut revenir au *Coffret de base* : trois livrets de règles (règles, règles avancées et contexte) et un scénario. Les règles ne sont pas dantesques (nous sommes loin des pavés actuels de 200 pages), mais la présentation austère et l'utilisation systématique d'abréviations (un tableau d'abréviations de 3 pages est fourni !) rendent la lecture épuisante. Malheureusement, la compilation des deux livrets sous forme de *Règles Complètes* (1985) n'a proposé ni remise en forme ni remaniement du texte.

Comme pour la majorité des jeux, les personnages sont définis par des caractéristiques (ici sur 20) : huit dons, les aptitudes (combat, magie, art, communication, etc. déterminées par 1D4), sept caractéristiques fondamentales, les capacités physiques et intellectuelles (force, coordination, intelligence, etc. réparties d'un pool de 4D10 + 70) et dont dérivent des semi-compétences (réflexes, habileté, choc physique et vivacité d'esprit), et cinq caractéristiques secondaires (facteurs de force, physique, bravoure, surprise, mental), notées sur 5 et obtenues depuis les caractéristiques.

Viennent ensuite l'Aura (2d10), le Souffle et la Fatigue (la santé), plus les Sens avec les règles avancées. Avec ces dernières, il faut calculer les performances (poids soulevé, levé, bougé, sauts en hauteur, longueur, avec élan, sans élan). Autant dire qu'après la première phase de création du PJ, la fiche est déjà pleine et l'envie de refermer le livre intense.

Pour les compétences, deux systèmes sont proposés, dont un de répartition de points qui permet un large panel de types de personnage. Mais le système n'est pas intuitif : il faut calculer le maximum possible dans chaque compétence sur la base des dons et des caractéristiques et investir un nombre de points inférieur à ce maximum, points dont la correspondance depuis un tableau nous donne le pourcentage que le personnage obtient dans la compétence. Vous avez suivi ? Tant mieux, car la résolution ne se fait pas sous ce



Les Légendes Celtiques

pourcentage, mais avec un D20, obligeant donc à diviser ce score par cinq.

Alors pourquoi sur 20 ? L'utilisation du D20 trouverait son origine dans la Charte Angoumoise, une table créée par le Duc d'Angoulême pour simuler des chasses. Il s'agit d'une table qui permet de déterminer la difficulté d'une action et la qualité de la réussite, ainsi que des malus/bonus éventuels. Bien que l'anecdote historique soit totalement fictive, cette table est particulièrement ingénieuse pour résoudre tout type de situation et déterminer son issue.

Alors un *Rolemaster* à la française ?

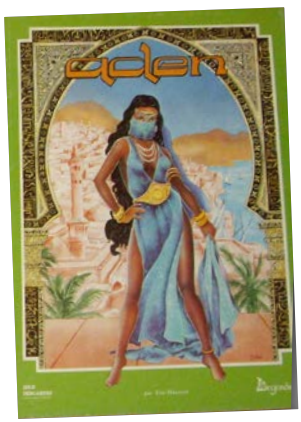
Nous touchons ici à un des gros problèmes de *Légendes*. L'omniprésence de tables, de calculs, de manipulations des chiffres et surtout de systèmes différents pour chaque type de jet (compétences, caractéristiques, etc.). Une simplification et une uniformisation du système viendra à propos avec *Premières Légendes*.

Le simulationnisme se retrouve dans le combat : des compétences pour les armes, des chiffres d'attaques, de défense, d'esquive, de parade, des compétences particulières pour les types d'attaque (ou lieu de malus/bonus tout simples), etc. ainsi qu'un round géré seconde par seconde. Partant d'une bonne idée, ceci rallonge considérablement la durée d'un combat (plusieurs heures) et nécessite une certaine gymnastique mentale.

Ce serait mentir que de dire que les règles ont été rédigées pour un MJ et des joueurs débutants. Pourtant, après quelques parties, le système tourne étonnamment bien, comme avec →



Version 1001 Nuits



Aden, 1987

Rolemaster : un système complexe mais fluide entre les mains d'un MJ expérimenté qui connaît les règles sur le bout des doigts. Le constat est plus mitigé avec les règles avancées, des notions supplémentaires très dispensables qui rajoutent une couche de complexité.

Bien que la magie n'échappe pas au simulationnisme, avec le calcul de cinq indicateurs pour définir la chance de lancer un sort, où vont s'ajouter divers malus et bonus, l'approche des auteurs est intéressante. La magie est fortement liée à la nature et le magicien manipule les énergies avec précaution (chaque sort causant de la fatigue) et transmet son savoir avec discernement (aucun écrit par ex). Le système impose une progression logique dans l'apprentissage de la magie, avec des phylums de sorts. Ainsi, pour lancer Nuage de pollen, le magicien devra déjà pouvoir lancer *Connaître les secrets du vent*, et *Tourbillon de poussière*.

Bien heureusement, deux produits dérivés nous viennent en aide : *Disque Magique* (1985), indispensable pour simplifier les procédures de magie, et *Accessoires* (1985), qui fournit les tables de combat mais surtout un écran reprenant les tables essentielles au jeu. Il ne manque plus que des fiches décrivant les étapes de création des personnages (comme pour la collection *Premières Légendes*).

Héros de tous les jours et contes fantastiques

Rehaussé des magnifiques dessins de Didier Guiserix, repris dans un *Folio d'illustrations*, Légendes Celtiques est le premier univers de jeu et sera également publié indépendamment du coffret. La force de *Légendes* réside en effet dans ses univers qui mêlent intelligemment l'histoire et le mythe. Les touches de fantastique y sont distillées judicieusement et les auteurs évitent les clichés tolkiennistes, ce qui, franchement, fait du bien. Les animaux sauvages côtoient ainsi des créatures issues du folkore celte, telles que les dragons, les korrigans ou encore les fées, et les joueurs incarnent des héros avec un grand H.

Les règles originales offrent une chronologie des événements importants en Europe courant de -500 avant JC à 400 ans après JC. Cela permet ainsi de placer ses campagnes dans un vaste champ historique, des premières expansions celtes jusqu'à la Table du Roi Arthur. Toutefois, les cartes positionnent les structures commerciales et géopolitiques du Ier siècle avant JC et il est plus aisé d'insérer son jeu autour de cette période.

Les informations fournies sont toutes utiles et utilisables concrètement en jeu. Très loin des encyclopédies actuelles, les auteurs s'intéressent avant tout à fournir de la matière à jouer et ne tombent pas dans le piège du livre d'histoire. Le travail de synthèse est remarquable et l'on sent que le travail documentaire a été réalisé sérieusement. Le livret de civilisation se veut donc auto-suffisant pour organiser de nombreuses séances de jeu.

Univers celtique et scénarios

Légendes Celtiques est le premier univers. En plus du scénario *Les Otages* de la boîte de base, trois autres scénarios et une campagne seront publiés en 1984 et 1985. Les aventures impliquent souvent les mêmes régions (comme l'Armorique) et certains des personnages et tribus - notamment les Atrenates, de laquelle feront partie les PJ, et les Ostrites - se retrouvent dans plusieurs scénarios.

- *Le Trèfle Noir* (1984) débute la série qui met en scène ces deux tribus. Facilitant la prise en main des règles, ce scénario simple envoie les aventuriers dans un périple à la recherche

de l'origine de la puissance de la tribu voisine. Un scénario entre infiltration et combat où il ne fait pas bon défier les dieux et les coutumes.

- *L'Œil de Balor* (1984) est issu d'un numéro de l'excellent fanzine *Runes* et joue avec la légende de Balor, dont l'œil possède le pouvoir redoutable d'infliger la mort. Les Héros devront déjouer la sinistre prophétie qui s'abat sur la tribu Atrenate après qu'elle ait repoussé une invasion par les Formoïrés.
- *À la Poursuite de Conn Ruadan* (1985) est le scénario vraiment indispensable, mêlant intelligemment intrigues, énigmes et aventures épiques. Les aventuriers vont devoir poursuivre leur ennemi jusque dans l'Autre-Monde pour récupérer la belle Etaine, la femme du Chef. Et avec un final plutôt inattendu. À jouer !
- *Le Signe du Serpent* (1985) est la seule campagne publiée pour *Légendes*. Une fois encore, ce sont des personnages de la tribu des Atrénates qui sont emportés dans une épopée à travers la Gaule et l'Irlande pour rejoindre les mythiques îles hyperboréales. Là, ils devront affronter un sorcier homme-serpent et mettre fin à ses rêves de grandeur. Cette campagne est certainement la plus héroïque de toutes, avec de nombreuses et mortelles confrontations. Beaucoup moins intellectuelle que les précédents scénarios, elle n'en reste pas moins passionnante. *Le Signe du Serpent* inclut aussi de nouvelles règles et un système de combat de masse.

Dans les bras de Shéhérazade

Légendes des 1001 nuits (1984), le deuxième univers, s'intéresse à l'Empire Musulman, un mélange de peuples Arabes, Turcs, Omeyades, Bédouins, etc. Si vous avez toujours rêvé de vivre les folles aventures d'Aladin, c'est l'environnement qu'il vous faut. La partie contexte est très bien détaillée et permet une immersion totale, même sans connaissance de cette période. Le travail documentaire est impressionnant. Bien que le système de création de PJ, les tables, les rencontres et la magie soient adaptés aux 1001 nuits, les *Règles Complètes* sont nécessaires pour jouer.

- *Dans Les Tours du Silence*, les PJ vont se lancer à la poursuite de zoroastristes qui, sous l'emprise d'un Cheitan (démon), ont enlevé la fille unique d'un riche marchand afin que le démon prenne possession de son corps et se libère de l'objet qui l'emprisonne. Ce long scénario propose une enquête urbaine pour dénouer l'histoire, suivie par l'infiltration dans le ribat où est détenue la fille. Il satisfera donc tout type de joueur, même si le traitement de la partie exploration est un peu trop attendue.
- *Akhenaton* (1985) et *Aden* (1987) sont deux scénarios publiés séparément. Alors que le premier est un donjon classique à la sauce pharaonique (exploration d'une pyramide), le second, plus intéressant, propose une enquête dans la ville d'Aden, le plus grand port du Yémen. Comme pour les *Tours*, ce scénario se découpe en une partie enquête et une partie exploration où les PJ devront affronter des créatures dans leur palais sous-marin. Un dépaysement total. Quelques points de règles supplémentaires mais dispensables sont introduits.

La collection Premières légendes

Alors que *Légendes* se voulait un corpus de règles génériques, l'accueil mitigé des règles trop complexes pousse l'éditeur, Descartes, à sortir des univers accompagnés de règles simpli- →

Légendes oubliées

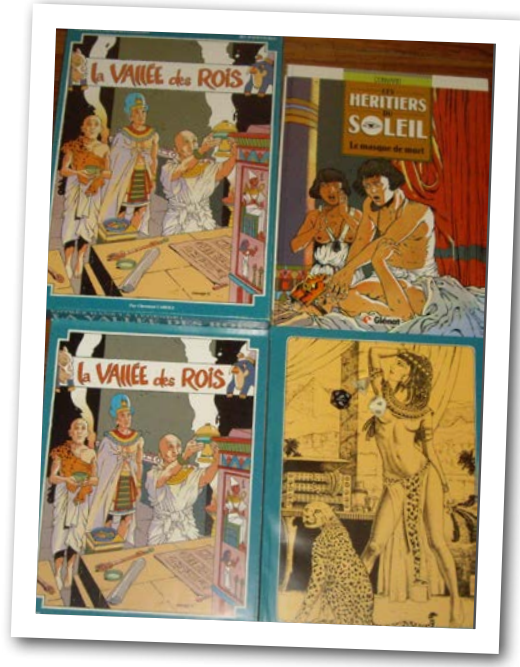
Légendes des Cités est un supplément très complet sur la Grèce antique et la documentation est excellente. Le système de jeu est légèrement remanié, avec l'absence, par exemple, de classe de personnage et de magie. Bien que ce supplément soit très dur à trouver, le fanzine L'*Antre du Dragon*, dont il est issu, est plus accessible et propose de nombreux scénarios et aides de jeux.
Légendes Tahitiennes est un autre supplément amateur, celui-ci disponible uniquement en format électronique (encore dispo sur internet). Il décrit Tahiti avant l'arrivée des Européens, un univers vraiment à part et méconnu qui mérite le détour, en pirogue.

fiées : la collection *Premières Légendes*. Trois boîtes voient le jour : *Légendes de la Table Ronde, Légendes de la Vallée des Rois* et *Légendes Celtiques*. Chacune inclut un livre de contexte et un livre de règles spécifiques, accompagné d'un scénario. Ici, les caractéristiques ont été simplifiées (plus que Physique et Psychique), ainsi que les compétences et le combat, deux gros points noirs de *Légendes*. L'accent est donc mis sur la découverte d'anciennes civilisations plus que sur le réalisme à tout crin !

- *Légendes Celtiques* (1987). Cette nouvelle édition reprend la version originale en ajoutant des éléments historiques essentiels, notamment toute l'historique de Brennus, Brennos, Vercingetorix, ou encore Cûchulainn. Si vous voulez découvrir le monde Celte, c'est la boîte qu'il vous faut. Simple et efficace, avec un petit scénario d'intro mettant en scène nos fameux Atrénates. Accompagnés d'un écran, les *Accessoires* des joueurs (1987) reprennent l'ensemble des règles en les groupant par thème, de même que le système de création (très utile !). Trois scénarios complètent la gamme. *Le Prix du Sang* (1988) fait s'échouer les personnages sur l'île d'Owen, proche de l'Irlande. Recueillis par les insulaires, ils vont se voir confier la tâche d'aller récupérer quatre objets sur l'île voisine. Mais, comme souvent, rien n'est ce qu'il semble être et l'intrigue est bien plus complexe qu'à première vue. Un très bon scénario pour les joueurs aimant les quêtes périlleuses. *La Longue Traque* (1988) est constitué de quatre scénarios courts composant une campagne sur la piste des Formoîrés, depuis l'attaque de leur fortin jusqu'à l'affrontement final. Les scénarios peuvent être joués indépendamment, mais ils y perdent beaucoup de leur intérêt. Une campagne somme toute assez classique et linéaire mais dont l'intrigue, sans être originale, fonctionne bien. *La Malédiction de Cahir* (1988) est

Légendes de la Table Ronde et Légendes de la Vallée des Rois





une passerelle entre les *Légendes Celtiques* et L*égendes de la Table Ronde*, une sorte de cross-over qui transporte un groupe de Celtes dans l'Autre-Monde, celui des légendes arthuriennes. Le thème du voyage dans le temps est ici assez bancal et ce scénarion'est pas de ceux qui laissent de grands souvenirs.

- *Légendes de la Table Ronde* (1986) Cet opus, se penchant sur les légendes arthuriennes, est tout aussi réussi que Légendes Celtiques. Qui n'a jamais rêvé de rentrer dans la peau d'un chevalier au sens noble du terme ou bien d'arpenter les bois féeriques de Brocéliande ? La chevalerie, l'amour courtois, le Roi Arthur, Lancelot et Merlin, la chrétienté et les saxons, autant de thèmes dans lesquels puise l'auteur pour nous servir un environnement aussi dense que mystérieux. De la vie quotidienne aux personnages mythiques de la Matière de Bretagne en passant par l'héraldique, tous les éléments de la société arthurienne sont abordés sans être indigestes. Les *Accessoires* des joueurs (1987) présentent le même type de matériel que pour *Légendes Celtiques.* Seuls deux scénarios seront publiés (en plus de celui d'introduction).
- *Le charognard* (1988) est surtout intéressant pour ses aides de jeu incluant la description de la ville de Reims et des idées de scénarios.
- À l'inverse, *les Chevaliers de l'orage* (1987) présente un scénario avec une intrigue bien ficelée qui met les personnages en face d'une malédiction qui s'abat sur le château de la famille de Rohan et la région alentours. La présentation des protagonistes et leur implication dans l'intrigue sont travaillées et donnent une vraie profondeur au scénario.
- *Légendes de la Vallée des Rois* (1988) Cet univers, le dernier tout-en-un publié, est accompagné d'une BD, *Les Héritiers du soleil*, offrant une source supplémentaire d'inspiration. Il s'intéresse à une période s'étalant de la première dynastie (3300 av. JC) à la dix-huitième (1320 av JC), une période qui verra l'édification des pyramides et de grands complexes funéraires. Le livre donne tout d'abord des éléments sur la vie quotidienne en Égypte antique, sur les divinités, les croyances funéraires et la magie. L'histoire de la période du jeu est ensuite abordée, avec juste le bon dosage de détails essentiels à de bonnes intrigues géopolitiques. La gamme n'ayant pas eu de suivi, le seul scénario est celui d'introduction. Un scénario d'enquête où les personnages devront déjouer les plans de vengeance d'un Maître des mystères éconduit par une belle courtisane. Devant un si bon début, nous ne pouvons que regretter l'arrêt de la gamme.

Les héros mythologiques, c'est maintenant !

Car avec les faibles ventes de ce dernier univers, la collection Premières Légendes sera malheureusement abandonnée. Pourtant, depuis quelques années sortent de nombreux jeux sur les thèmes antiques ou héroïques, que ce soit sur les Celtes (comme *Keltia*), la Grèce antique (comme *Agôn*, *Oikouménè* ou *Antika*), *Rome* (*Cthulhu Invictus*, *Arcana Mvndi* ou encore *Etherne*) ou même la Chine (*Qin*). La collection *Premières Légendes* tiendraient certainement encore une place de choix au sein de cette bibliothèque riche en couleur. Il paraîtrait d'ailleurs que la Dame du Lac ne serait pas si endormie que ça.

Texte et photos *Géraud « myvyrrian » G.*

Pendragon ?

Il est difficile de ne pas penser à *Pendragon* quand Arthur est dans les parages, mais le traitement est ici différent. D'une part, l'époque couverte va jusqu'au XIII[e] siècle et dépasse le cadre arthurien strict. D'autre part, *Légendes de la Table Ronde* offre plus de liberté à la création du personnage, ne se limitant pas aux *écuyers* comme Pendragon. Dernier point, alors que ce dernier se veut plus historique que fantastique, *La Table Ronde* laisse une part plus importante au surnaturel.

ARCHÉO-RÔLISME

35 ans de zines

Mythes et mites

***1981-2014**. Plus de trente ans que les magazines servent de fenêtre médiatique ouverte sur la vie rôliste. Pour le meilleur et parfois pour le pire ! Retour sur quelques numéros restés dans les mémoires.*



Graal spécial n°1



Plasma n°14

Durant plus de trois décennies, ce sont des dizaines de magazines et de fanzines qui ont informé les lecteurs de l'actualité du JdR, ont fourni des aides de jeux et des scénarios originaux, ont fait vibrer les cœurs autour de numéros scandaleux ou fabuleux. Bien avant Internet, la presse rôliste faisait force de loi dans notre hobby et certains numéros sont ainsi devenus mythiques par leur contenu exceptionnel ou par les ressentiments qu'ils ont suscités.

Les mythiques

Ce sont assurément ceux qui méritent le plus notre attention. Que ce soit *Casus Belli*, *Graal*, *Chroniques d'Outre-Monde* ou encore *Jeux & Stratégies*, tous ont connu leur numéro légendaire. Puisque nous ne sommes pas partisans, commençons par *Casus Belli* et la fabuleuse Laelith.

Casus Belli n°35 à 42, Hors-Série Laelith la ville mystique et **Casus Belli v2 Hors-Série n°1 Laelith 20 ans après**. Prenant vie entre les doigts d'une ribambelle d'auteurs plus célèbres les uns que les autres (de Didier Guiserix à Denis Gerfaud en passant par Tristan Lhomme, Denis Beck ou encore Pierre Rosenthal et Anne Vétillard), Laelith est LA ville phare de *Casus Belli*, celle dans laquelle se déroulera la majorité des scénarios d'AD&D, et qui s'est développée au fil des numéros (compilée dans le HS). Véritable cité grouillante de vie, d'une profondeur et d'une intensité saisissantes, elle s'est imposée comme l'une des plus grandes réussites urbaines de tous les temps en JdR. La « 20 ans après », publiée par la seconde mouture de *Casus Belli*, manque un peu de saveur et souffre surtout de la comparaison avec l'originale.

Graal Spécial n°1 Le Vaisseau Monde. Contenant à la fois environnement de jeu et campagne pour AD&D et *Stormbringer* (pouvant être adaptée à *L'Appel de Cthulhu* et à *Hawkmoon*), ce numéro présente une ville flottante, une gigantesque citadelle sur laquelle les PJ vont échouer sans le savoir. Au travers d'une douzaine de scénarios, le supplément décrit tous les méandres de l'embarcation et les factions qui y vivent et s'y opposent. Un must-have.

Chroniques d'Outre-Monde n°6 et son panorama des jeux de rôles. À cette époque, arriver à réunir plus de 180 jeux (200 avec les ajouts du n°7), dont certains presque introuvables (comme *Ysgarth*, *Kabal* ou *Sphinx*), pour proposer un tour d'horizon de la production mondiale fut un véritable tour de force.

En vrac, citons également **Jeux & Stratégies HS MEGA 1**, tout premier JdR diffusé en kiosque (plus de 100 000 exemplaires ! Voir CB#06), et le **Chroniques d'Outre-Monde (COM) n°17**, disponible uniquement pour les abonnés lors du changement d'équipe éditoriale et dont seuls quelques exemplaires ont traversé les années. Rassurez-vous, vous ne manquez rien… Enfin, n'oublions pas le HS de *COM* sur *Trauma*, publié ensuite en jeu complet.



Les sulfureux

Chroniques d'outre-monde n°12 ou « *L'affaire des grosses queues* ». Peut-être avez-vous entendu parler de cet article sur la mythologie nordique, qui aurait été illustré de manière pour le moins sulfureuse (dans un pur style Manara) ? Certes, une illustration d'orgie n'est pas la scène la plus puritaine qui soit, mais l'objet du délit était pourtant au repos ! Les réactions furent disproportionnées, avec courriers de lecteurs sur plusieurs numéros. Même *Casus Belli* se saisit de l'affaire, André Foussat s'offusquant d'un sexe masculin trop visible. S'en suivra un ping-pong par magazines interposés, Fang le traitant de « *demoiselle hobbit effarouchée* » dans le numéro suivant. Et pourtant, Tatou avait fait bien pire avec la double page d'orgie Granbretonne (**Tatou n°9**)… dont personne ne parla.

Au chapitre des sulfureux, nous pourrions ajouter **Info-Jeux** qui n'était, au fond, rien d'autre que le catalogue de la boutique parisienne affiliée au magazine, même si un scénar D&D était tout de même ajouté au milieu, histoire de faire passer la pilule… Dans un autre registre, *Plasma* s'est fait remarquer par ses propositions d'abonnement au bon goût très sûr (sarcasme inside). Par exemple, **Plasma n°14**, une photo d'Ayrton Senna accompagnée d'un « *Sachez négocier les virages de la vie, ne restez pas au pied du mur ! Abonnez-vous à Plasma !* » ou encore en pleine Guerre du Golfe « *Voila une famille heureuse. Faites comme eux, abonnez-vous à Plasma !* », avec une photo de Saddam Hussein posant souriant à côté de « *boucliers humains* ». Pas si étonnant de la part du mag' Siroz…



Tatou n°9 et son orgie Granbretonne

Débuts et fins de série

Quelques « numéro 1 » ont une saveur particulière, que ce soit pour ce qu'ils ont apporté au paysage rôliste français ou pour l'histoire qu'ils ont vécu. À tout seigneur tout honneur, nous ne pouvions faire autrement que d'ouvrir le bal de cette catégorie par l'illustre ancêtre, **Casus Belli n°1**. Créé à l'origine par la FFJSST (Fédération Française des Jeux de Simulation Stratégique et Tactique) pour combler le vide d'information en français sur les wargames, Casus Belli se voulait consacré exclusivement à ce type de jeux. Avec l'arrivée de Donjons et Dragons dans l'Hexagone, le titre s'ouvrit très rapidement au JdR pour devenir, 33 ans plus tard, le journal que vous tenez entre vos doigts (enchantés ou rageurs). Il permit surtout de faire découvrir notre hobby à toute une génération.

Dragon Radieux n°1. *Dragon Radieux* fut lancé suite à l'arrêt du magazine Runes et le premier numéro vit le jour en novembre 1985. D'un contenu et d'une forme plutôt amateurs, le n°1 fut tiré à la photocopieuse et relié avec une baguette spiralée (une boutique spécialisée crût même à un gag et renvoya le mag'), il est vite devenu un vrai magazine pro dont la qualité a fait sa renommée. Avec les n°1 de **Graal** et de **Chroniques d'Outre-Monde**, quoique beaucoup plus professionnels dès le départ quant à eux, ce fut le début d'une concurrence acharnée (et de coup bas ?) pendant toutes les années 80, époque dorée du JdR (avec des tirages qui font rêver tous les éditeurs contemporains).

La majorité des magazines (ou fanzines) a mis la clé sous la porte de manière abrupte, sans préparer leurs lecteurs. Quelques-uns ont mis les formes pour éviter les crises de larmes en annonçant la fin de série. D'autres ont attendu quelques décennies, comme pour le **Dragon Radieux n°24**. Initialement attendu pour septembre 1990, il ne verra jamais le jour, bien que le contenu ait été partiellement écrit. En mars 2011, un fac-similé de la couverture a été mis en vente par Paul Chion (président des EDR) dans un tirage ultra-limité de dix exemplaires (dont cinq hors-commerce). Les heureux possesseurs ont eu la chance de découvrir un sommaire alléchant proposant une excursion dans les Jeunes Royaumes, en Mordor, et aux côtés de ce fameux James double zéro.

Pour clore ce court aperçu des magazines des temps anciens et pour ne pas être traités de Vieilles Liches, nous conclurons sur **JdR Mag n°27** (numéro de seulement 40 pages), qui aura peut-être des relents de *COM* n°17 dans 25 ans…

Géraud « myvyrrian » G. avec la participation de Patrice Mermoud

Le coin de l'antiquaire

Seuls trois des numéros cités ici sont quasiment introuvables. Le COM 17 dépasse allègrement la centaine d'euros quand un exemplaire pointe son nez sur la baie (le dernier exemplaire est parti à près de 200 €, même si sa côte serait plutôt dans les 80€). Le Vaisseau-Monde se vend un peu moins cher, comptez entre 30 et 60 €. Quant au fac-similé de DR 24, même si le prix de vente ne fut que de 30€, je doute qu'un des cinq possesseurs ne s'en sépare un jour (en tout cas, je garde le mien !).

L'entente cordiale

Durant plusieurs numéros, *Casus Belli* et *Chroniques d'Outre-Monde* se sont associés pour passer des encarts de vente et présentation du JdR (voir ci-contre) sur lequel se côtoyaient Doc Destroy (mascotte de COM) et Kroc le Bo (mascotte de CB).



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* DE CASUS BELLI !

BIENTÔT ÉPUISÉ



COMMANDEZ-LES EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OU ENVOYEZ UN CHÈQUE
DE 9,50 € PAR NUMÉRO (SAUF LE HORS-SÉRIE À 19,90€) + 7,50 € DE FRAIS DE PORT À L'ORDRE DE BLACK BOOK ÉDITIONS AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, À L'ADRESSE SUIVANTE :
Black Book Éditions
14 rue Gorge de loup, Bât. C,
69009 Lyon

BLACK BOOK EDITIONS

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

www.black-book-editions.fr

LES PLUS VIEUX DÉS DU MONDE

PHARAON ET RÔLISTE ?

Le jeu est le privilège des puissants depuis la nuit des temps. Le dé à six faces est connu depuis l'antiquité. Mais nos dés de rôlistes si atypiques, du d4 au d20 bien entendu, ne sont toutefois pas nés en 1977 avec l'ancêtre D&D. *Quelques musées abritent des dés provenant de l'Egypte ancienne. D'où viennent-ils ? En quoi sont-ils faits ? A quoi servaient-ils ? Panorama rapide mais érudit sur l'histoire de nos dés à nous.*



Portrait du mathématicien franciscain Luca Pacioli, spécialiste des polyèdres, par Jacopo de Barbari, vers 1495.

Souvent taillés en os, les dés ordinaires cubiques ou platoniciens sont des découvertes courantes dans les fouilles archéologiques de sites antiques. Mais ceux-ci ne manquent pas de découverte plus rares, que ce soit des dés rhomboïdes, de forme allongée et décentrée, ou même prismatiques, sous la forme de tiges multifaces - l'intérêt de cette forme étant la possibilité de faire des dés à nombre de faces impairs. Le plus ancien dé retrouvé dans des fouilles archéologiques provient de Shahr-e Sukhteh, « *La cité brûlée* », à la frontière irano-afghane, le genre d'endroit où vous localiseriez votre prochain scénario pulp. Daté de près de 5000 ans, ce dé de l'âge du bronze était associé à un plateau de jeu que l'on identifie comme un ancêtre des jeux de tables (jacquet, backgammon et compagnie) très populaire encore aujourd'hui dans tout l'orient.

Histoires de dés, histoire d'hommes

Le jeu royal d'Ur, conservé au British museum, fait partie de cette famille. Il fut découvert en 1920 par l'assyriologue Leonard Wooley lors de fouilles de Tell el-Muqayyar, dans le sud de l'Irak. Ce sont ces recherches qui ont inspiré à Agatha Christie son roman *Meurtre en Mésopotamie* : elle était venue visiter le site et y fit la rencontre de son deuxième époux, Max Mallowan, alors jeune assistant de Wooley. Le cimetière royal d'Ur est célèbre pour son « *Puits de la Mort* », un endroit terrible où se sont jetées 169 victimes de sacrifice humain, apparemment par absorption volontaire de poison pour accompagner le roi défunt dans la mort. Les possibilités scénaristiques et les découvertes associées à ce site sont fabuleuses, mais les joueurs retiendront sans doute que le jeu royal se jouait avec un plateau, sept pions blancs et sept noirs et, surtout, quatre dés à quatre faces. De jolis tétraèdres en pierre polie.

Le dé à six faces, votre brave vieux d6, s'appelle en géométrie euclidienne un hexaèdre et, surtout, il s'agit d'un polyèdre régulier convexe. Autrement dit, toutes ses faces sont identiques et un même nombre d'arêtes convergent à chaque sommet. Il n'en existe que neuf formes possibles, dont cinq sont convexes : ce sont les solides de Platon. Pour le philosophe grec, il s'agissait d'une question fort sérieuse non seulement pour la géométrie, mais surtout pour comprendre la structure même du monde. Dans le *Timée*, il démontre longuement que la terre est composé de hexaèdres (d6), l'eau d'icosaèdre (d20), l'air d'octaèdres (d8), le feu de tétraèdres (d4) et enfin, que Dieu s'est servi de la cinquième combinaison possible, le dodécaèdre (d12), pour former le monde. L'astronome Kepler prenait cette harmonie géométrique très au sérieux, au point de concevoir une ma-



Crédits : British Museum

chine destinée à comprendre le mouvement des six planètes alors connues, en associant Vénus à l'octaèdre, la Terre à l'icosaèdre, Mars au dodécaèdre, Jupiter au tétraèdre et Saturne au cube. Avec ça, vous avez tout ce qu'il faut pour écrire un système de jeu platonicien. De rien.

D20 en Egypte

C'est sans doute l'intérêt pour ces solides platoniciens qui a motivé la création d'un icosaèdre - un d20, entre rôlistes - dans l'Égypte ptolémaïque, entre le IV^{ème} et le II^{ème} siècle avant notre ère. Taillées en serpentine, ses faces sont gravées de lettres grecques plutôt que de chiffres. Il se trouve aujourd'hui au Metropolitan Museum of Arts de New-York. Son usage reste mystérieux, d'autant que le contexte de sa découverte est incertain. Ces dés à vingt faces, gravés ou non de symboles divers, sont assez courants à l'époque romaine, mais leur usage ne semble pas avoir été ludique.



Crédits : Metropolitan Museum of Art.

Ce caractère ésotérique associé aux dés se retrouve dans le dodécaèdre de Genève, dont chacune des douze faces porte, en latin, le nom d'un signe du zodiaque. Découvert à l'occasion des travaux de restauration de la cathédrale, il semble dater du IV^{ème} siècle, une période où les sectes mystiques d'origine orientale pullulent dans l'Empire romain et où la philosophie néoplatonicienne connaît un vif regain auprès des élites païennes.

L'une des premières mentions écrites de dés comportant plus de six faces ne correspond pourtant pas à un solide platoniciens : il s'agit d'un dé à sept faces signalé dans le *Libro de los juegos* vers 1283. Commandé par le roi Alphonse X de Castille, de León et de Galice, ce manuel magnifiquement illustré de miniatures présentait toutes sortes de règles et de variantes pour jouer aux échecs, aux dés et au jacquet. Le dé à sept faces, sans doute un prisme pentagonal, était employé pour une variante de ce dernier. Un volontaire, pour écrire un jeu de rôle qui se déroulerait dans l'Espagne de la Reconquista et qui se jouerait avec un dé à sept faces ?

D12 diabolique ?

En 1566, le mystique Lyonnais François Gruget rédige le *Plaisant jeu du dodechedron de fortune*, qui consiste en deux tables aléatoires de questions et de réponses pour employer un dodécaèdre (d12) à des fins divinatoires. Il en attribue l'invention à Jean de Meung, l'auteur du célèbre *Roman de la rose* au XIII^{ème} siècle, mais cela semble douteux - même si on trouve des versions du Dodécaèdre de la fortune publiées sous son nom. L'une d'entre elles, en anglais, est parue à Londres en 1613. On connaît par contre des antécédents manuscrits dès le XIV^{ème} siècle, qui semblent puiser dans des sources arabes.

Le jésuite Martín Antoine Delrío, auteur du *Disquisitionum magicarum* (« Enquêtes sur la magie »), déclare l'usage du jeu du dodécaèdre « *pernicieux et pratique avec grand détriment* », ce qui n'est pas un mince avertissement de sa part puisque celui que Voltaire appelait le « *procureur général de Beelzebuth* » enjoignait les juges à durcir la lutte contre la sorcellerie, la moindre faiblesse de leur part constituant un péché mortel.

La prochaine fois que vous lancerez un dé à douze faces, songez donc au salut de votre âme.

Nicolas Dessaux



Ci-dessous : Le jeu royal d'Ur. En bas, à gauche, les tétraèdres qui servent de dés.

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

www.black-book-editions.fr



DÉCOUVREZ NOS COUPS DE CŒUR JDR DU MOMENT !

LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.b 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. *System Reference Document*. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. *Casus Belli #12 : Chroniques Oubliées.* Copyright 2012, Black Book Éditions, LLC; Auteurs : Laurent Bernasconi et Romain D'Huissier.

Carnet de voyage

SPLENDEUR & IMMENSITÉ D'ÉCOSSE

Un ranger sur la piste des géants

Les longues marches, la lande, la solitude du chemin. Si vous vous êtes parfois demandé à quoi ressemblait l'errance d'Aragorn dans les Terres Sauvages, ou si le Nord, de la maison Stark tel que le décrit GRR Martin vous fascine, sachez qu'il reste en Europe un endroit à arpenter pour se rapprocher au plus près des sensations d'un rôdeur sur une piste. Bienvenue sur les Hautes Terres du Pays des Scots.

L'Écosse du Nord, je connais assez bien. J'y suis déjà allé plusieurs fois et j'ai visité une bonne partie des Highlands : en bus, en stop, en train, en voiture, à pied... Dès mon premier voyage, j'en ai aimé la lumière, changeante et dorée, l'âpreté du climat, la beauté des lochs engoncés au milieu des collines et des forêts, et la force de l'Atlantique qui a ciselé les côtes et les innombrables îles. J'aime surtout l'immensité de ces paysages. Les Highlands constituent l'une des régions les moins peuplées d'Europe, comparable au grand nord de la Scandinavie. Il « suffit » de grimper en haut d'un munro (sommet à plus de 914,4 mètres d'altitude - il y en a 282 en Écosse, et le « munro bagging », l'escalade de tous les munros répertoriés, est un sport national) pour s'en rendre compte : il n'y a le plus souvent que la lande couverte d'herbe haute, de bruyères et de bosquets de genets. À perte de vue. Nous ne sommes pas du tout habitués à constater et à vivre l'absence de l'homme sur des paysages qui ne soient pas non plus désertiques. Le dépaysement est total. L'imagination est alors libre de vaguer comme bon lui semble. On retrouve la puissance de la nature telle qu'elle est décrite dans la plupart des univers de fantasy.



Sur le cap du sentier de la colère

Il y a des destinations moins glamour que d'autres, des espaces sur lesquels on a tendance à vite passer, qui n'ont pas la magnificence des montagnes couvertes de neige ou la beauté paradisiaque des lagons qui ceinturent les îles tropicales. Souvent, les grandes étendues de landes qui couvrent de vert les atlas nous paraissent bien anecdotiques, avec leurs sentiers en pointillé et ces grands lacs qu'il faut longer pour atteindre des routes dignes de ce nom. Et tout cela semble bien ennuyeux au premier coup d'œil. La dernière randonnée que je viens de faire avec un ami m'aura prouvé le contraire.

Le sentier du cap de la colère

Lorsque mon compagnon de randonnée, qui ne s'était jamais rendu sur place, m'a dit qu'il voulait « goûter » à ce pays, je me suis dit que le moment était venu de tenter un défi dont la réputation est là-bas bien ancrée : parcourir le Cape Wrath Trail, chemin de randonnée courant sur près de 400 km à travers le pays et dont le tracé, qui conduit de Fort Williams au Cape Wrath semble avoir été choisi pour éviter soigneusement toute présence humaine. Le nom de la piste ne trompe pas son monde. Le sentier du cap de la colère.



Un endroit perdu, presque oublié. Invisible. Une piste de ranger. Pour cette première expédition, nous ne nous étions fixé qu'une soixantaine de kilomètres à parcourir en quatre jours et quatre nuits. Facile, nous disions-nous… Une vision sans doute déformée par d'innombrables parties de Donjons où nos personnages traversent ainsi des étendues sauvages sans que cela ne pose le moindre problème.

Arrivés sur place, il ne nous fallu pas longtemps pour toucher du doigt ce sentiment d'immensité dont je parlais précédemment ; ce fut au bout de trois heures de marche à peine, quand nous avons atteint une vallée isolée qui s'élançait vers le Nord, sous un soleil radieux. Chaque mile qui défilait sous nos pas nous éloignait de la civilisation que nous avions à peine quittée, nous emmenant dans des endroits où personne ne semble se rendre : bouts de lochs que l'on ne rejoint qu'en barque, chemins s'arrêtant au milieu d'une tourbière et dont on ne retrouve la trace que quatre kilomètres plus loin, quasi invisible au milieu d'un champ de fougères, sentiers chaotiques qui mettent le corps et le matériel à rude épreuve, mon compagnon finit même l'aventure avec les semelles de ses chaussures décollées, seulement tenues par les élastiques dont il délestait chaque matin son sac à dos.

Ce fut une vraie aventure donc, dix heures de marche par jour qui me poussèrent dans un état d'âme que j'approche rarement, mélange d'allégresse, d'humilité et de solitude. →

Bien vite, j'ai pensé à ces hommes dont nous suivions les pas, qui se sont épris de cette terre âpre, rude et peu fertile, se sont battus pour la défendre, y ont construit des huttes et des fortins de pierre, ont supporté les hivers glacés, la brume, la pluie fine et le vent mordant, et ont au cours du temps marqué ces sentiers que nous suivions à notre tour. Pourquoi se sont-ils accrochés à ce pays ? Pour la lumière qui se transforme sans cesse et vous donne l'impression d'être à deux doigts de toucher le ciel ? Si les elfes ou les créatures des légendes celtiques se sont retirées pour une dernière retraite avant de quitter notre monde, c'est forcément ici. Je crois que c'est avant tout parce que c'est un pays qui dépasse l'Homme, qui le rend à la fois plus humble et plus fort. Un pays de géants, faisant de nous des rangers mélancoliques.

Une aventure

Nos quatre jours de marche, sur cette terre gorgée des ruisseaux qui coulent des collines, à traverser des tourbières où la moindre touffe de mousse dissimule un trou d'eau noire qui vous engloutit toute la jambe, à descendre et monter sans cesse des collines, à longer des lacs sur des sentiers caillouteux qui nous semblaient sans fin, furent une épreuve tout autant physique que spirituelle. À un moment, mon camarade de marche a même douté que nous puissions en sortir intacts, quand le chemin avait disparu et que nous nous étions épuisés à le retrouver. Mais, finalement, nous l'avons passée sans encombre, cette immersion au cœur des Hautes Terres, avec quelques courbatures, de nouveaux éclats de lumière dans les yeux, et le cœur qui a battu plus fort qu'à l'accoutumée.

Au final, point de géant, pourtant. Les deux écossais rencontrés le long d'une route, qui nous ont ramenés à la civilisation, nous ont gratifiés d'un « It's a rough trail, isn't it ? » à la fois bravache et complice. Rude, oui, en effet, mais si puissant ! Au final, nous avons touché du doigt des états d'âme que l'on ne convoque que rarement. Et nous attendons déjà notre prochain voyage pour poursuivre la route qui mène au Nord.

Comme le disait mon compagnon de voyage, « l'Écosse a failli nous avaler, et ce sont les Écossais qui nous ont sauvés ! ». Tout cela s'est fini dans la chaleur d'un pub autour d'une bouteille de whisky, à Glasgow. Le coup de l'auberge ! Mais c'est une autre histoire…

Roucaille (Highlander niveau 2)



Une randonnée à nulle autre pareille

ABONNEZ-VOUS AU NOUVEAU JDR MAG !



40 € 6 numéros

+ OFFERT



Une impression du kit de démo
WASTELAND
Les Terres Gâchées

Envoyez un chèque de 40 € à l'ordre de Titam accompagné de ce bulletin d'abonnement à l'adresse suivante :

TITAM - 95 rue Sedaine - 75011 Paris

Merci de spécifier votre nom et prénom ainsi que votre adresse et votre e-mail.

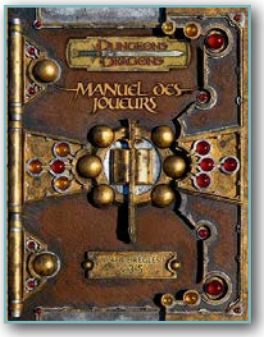
Attention ! L'abonnement ne comprend pas les éventuels hors-séries de JdR Mag.

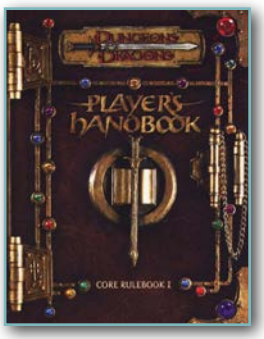
HISTOIRE & GAMEDESIGN

10 ans de 3.5

Du flou - artistique - au « wording »

Il y a dix ans, l'édition 3.5 de Dungeons & Dragons *sortait en France, avec quelques mois de retard seulement sur la version US, approfondissant une évolution du Grand Ancien du JdR vers des principes de gamedesign hérités de l'expérience* Magic : The Gathering, *publié chez le même éditeur, Wizards of the Coast.*





Ci-dessus : le Manuel des joueurs 3.5. *Ci-dessous : la version anglais du* Manuel des joueurs 3e édition.

Fort de leur rachat par Hasbro (il y a quinze ans déjà !), les Sorciers de la côte sont déjà au sommet de la chaîne alimentaire du JdR aux USA et ont racheté quelques années auparavant TSR, l'éditeur de *Do-D*. *Magic* coule des jours heureux et son influence va être un des moteurs de ce qui a été la plus grande évolution du jeu depuis son origine.

Mais puisque je te dis que c'est de l'art

Le JdR a cela d'étonnant qu'il lorgne tout autant du côté artistique que du côté mathématique. La folle période des pionniers des années 80 a donné naissance à des systèmes de règles faisant la part belle aux mécaniques complexes, repoussant les limites de ce que les probabilités peuvent apporter à la simulation du réel. Et puis, avec l'avènement de White Wolf, le virage « *storytelling* » a mis l'univers au centre du débat, jusqu'à s'introduire pleinement dans les mécaniques de règles. Le résultat? Un immense flou artistique où tout se confond et où il n'existe aucun jeu dont l'équilibre technique est à peu près sûr et où l'aspect simulationiste a été écrit avec la même rigueur qu'un manuel technique. « Fort heureusement », se dit-on alors, car le JdR est aussi un livre et il doit être plaisant à lire, n'est-ce pas ?

Sous la magie

La réussite de *Magic : The Gathering* est phénoménale. Elle génère une manne financière qui permet de développer plus avant les règles du jeu. Le système s'améliorent très rapidement, fort de nombreux *feedback* où l'importance de l'équilibrage, loin d'être évident au début du jeu – tu mets combien de *Time walk* et de *Demonic Tutor* dans ton jeu ? – et de l'usage des termes de règles – le fameux « *wording* » des Américains – deviennent centraux. En quelques années, des notions fortes s'imposent avec une rigueur manifeste desquelles dépendent le développement et le fonctionnement du jeu. Chaque action de jeu doit désormais porter un seul et même nom : « *tap* », « *instant* » et « *library* » ne doivent jamais être paraphrasés ou nommés par un synonyme. Cela induit de nombreuses répétitions et un usage qui va à l'encontre des règles élémentaires apprises à l'école française sur le fait de nourrir la prose de synonymes et paraphrases pour rendre la lecture agréable. Mais pour un jeu de cartes, sa pure jouabilité, qui s'en plaindra ? De même, l'équilibrage, pour orchestrer les tournois mondiaux de *Magic* dans lesquels les meilleurs joueurs gagnent leur vie (!), fait que les playtests et la compréhension des mécanismes de jeu et de leurs conséquences se développent.



Mon Déòé à moi

C'est le moment de se souvenir de nos vieux jeux des années 1990 (ne faisons pas injure à ceux des années 80, de toute façon, notre éminent archéo-rôliste Géraud G. le dit lui-même (sic) : « *le jeu de rôle est mort en 1984, après, ce n'est plus du jeu de rôle !* »). Vous vous rappelez ? Combien de termes différents pour parler d'un simple test. Dit-on un test ? Un jet ? Un lancer ? Et la difficulté d'un test, un seuil ? Une valeur cible ? Et le fait de se déplacer, c'est une action ? Bref, reprenez vos vieux ouvrages et vous noterez que par souci de lecture (notamment quand il s'agit de traduction françaises qui accentuent souvent la chose), des synonymes et paraphrases ponctuent les textes, formant un corpus assez flou de règles souvent déséquilibrées (cela peut se défendre toutefois, il s'agit simplement d'un constat pour appréhender la suite de cet article !) où des mots semblables désignent parfois deux choses différentes. En la matière, *AD&D1* est un bijou qui a fait dire à de nombreuses générations, malgré ses qualités indéniables, que les règles étaient mal fichues et pas cohérentes. Et puis au final, c'était un peu comme au *Monopoly*, dans ce chaos organisé, chaque groupe de joueurs avait son interprétation, ses usages, sa vérité.

3.5, pour vous servir

Alors quand débarque *D&D3.5*, qui vient confirmer au sein des équipes de développement les évolutions amorcées dans *D&D3* sorti trois ans plus tôt, c'est le choc. Bien sûr, ce qui saute aux yeux, ce sont tous les petits points de règles qui viennent réparer les nombreux défauts de *AD&D* toutes versions confondues (le prêtre qui peut transformer ses sorts en *soins*, le magicien qui peut prendre des dons pour augmenter ses points de vie à bas niveau, etc.), mais très vite, les notions d'équilibrage (notamment entre les classes de la 3 et de la 3.5) et surtout de « *wording* » sont manifestes. Chaque situation porte un et un nom précis, les divers fonctionnements du jeu sont unifiés (plus de tests de pourcentage, que des d20 + modificateur contre difficulté), les capacités spéciales, les dons et les formulations sont reprises *ad nauseam*, mais tout cela, au profit d'une compréhension accrue, d'une rigueur qui permet à des joueurs de tous les continents de jouer au même système de jeu le temps d'une session.

Dix ans après la sortie en français, l'édition 3.5 reste par bien des aspects un pilier de l'évolution du JdR et à bien y regarder, rares sont les auteurs qui n'en ont pas subit l'influence. Bien sûr, aucun groupe d'auteurs, notamment français, n'a les moyens de se payer le staff de développement qui permet de travailler des équilibrages et des « *wording* » aussi précis que les trois dernières éditions de *D&D* ou de *Magic*, mais grâce à cette évolution, un souci certain est apporté à toutes les règles de JdR… Une bénédiction pour tous les joueurs souhaitant s'investir tout autant dans un système de jeu que dans un univers.

Damien Coltice

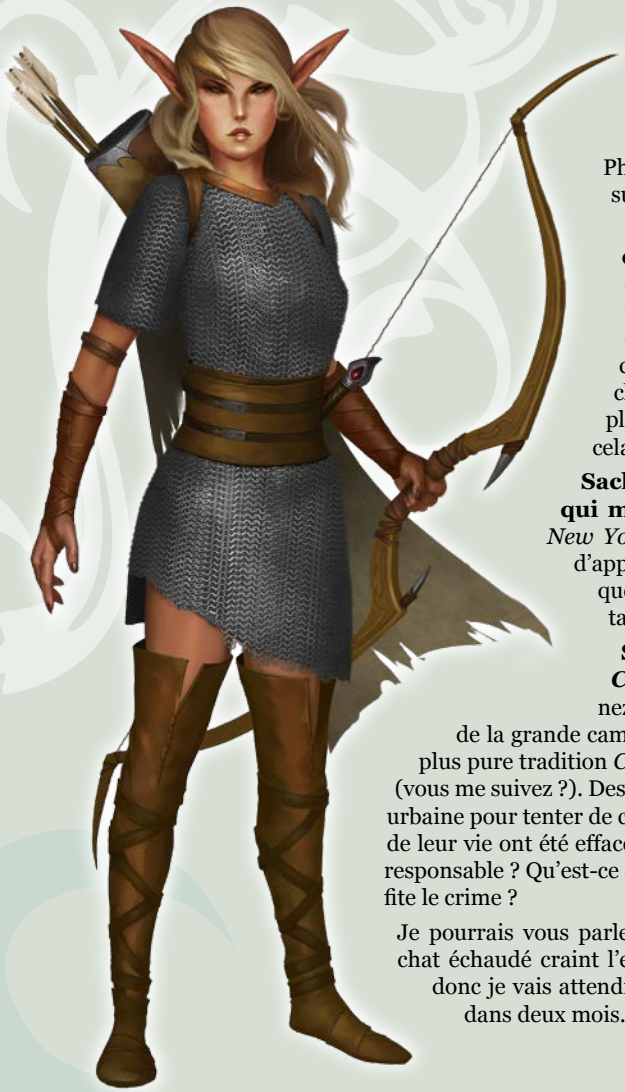
Patch ?

En assumant le fait d'appeler cette édition de *Dungeons & Dragons* la « 3.5 », Wizards of the Coast a sans doute voulu faire un clin d'œil à leur voisin direct de la plus grosse firme informatique de l'époque, Microsoft (les deux compagnies sont voisines à Seattle), mais on peut également y voir un clin d'œil à l'idée de *wording* des règles de jeu, qui forment les règles de base du codage informatique (où l'on utilise partout ce type de termes).

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°13

Janvier | février 2015



Ah, la méchante rubrique que voilà ! Ah, cruelle maîtresse, j'ai fauté. Rappelez-vous, ici même dans le dernier numéro, je vous promettais monts et merveilles ! Un débat D&D5, un scénario *Tunnels & Trolls*, un autre Eclipse Phase ! Schlak ! Schlak et re-schlak ! La morsure du cuir de votre fouet est bien méritée !

Mais que voulez-vous, la vie d'une rédaction n'est pas un long fleuve tranquille. Surtout quand une grande partie du magazine est réservée à de la création. Alors cela nous oblige parfois à jongler, à nous contorsionner, à improviser, à pousser notre chance. Mais vous êtes des rôlistes, pour la plupart des MJ, donc vous savez ce que tout cela veut dire.

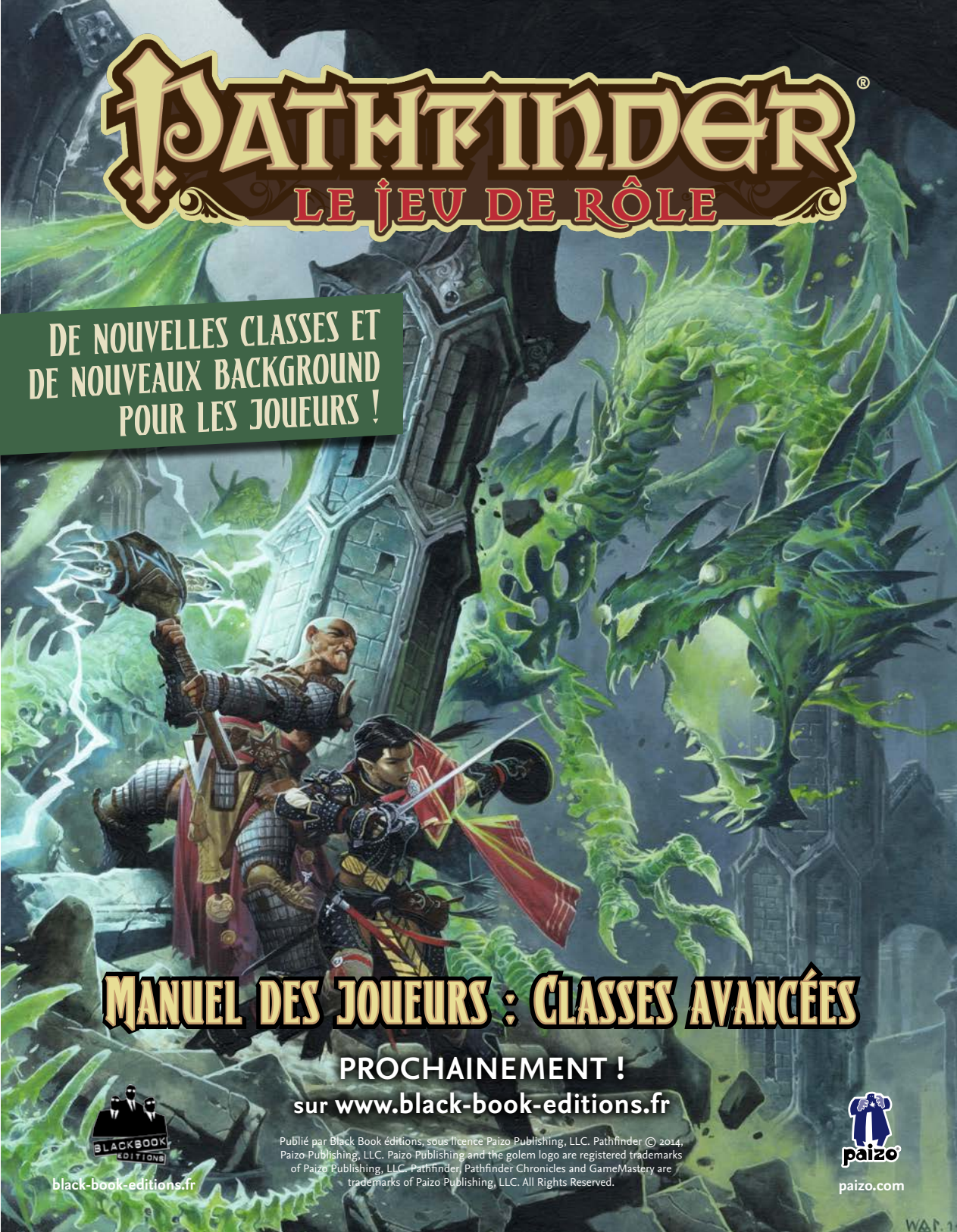
Sachez toutefois qu'il y a déjà des choses qui mitonnent dans nos marmites. Déjà, si *New York Gigant* vous a plu, vous serez heureux d'apprendre que la suite du scénario ainsi que quelques éléments de background complémentaires sont en préparation.

Surtout, préparez-vous à arpenter *Les Chemins de la Mémoire* ! En effet, sonnez trompettes pour le premier des trois volets de la grande campagne Pathfinder « à la française », dans la plus pure tradition *Casus*, qui fait du Donj' sans trop de donjons (vous me suivez ?). Des PJ niveau 1 vont mener une grande enquête urbaine pour tenter de comprendre pourquoi les trois derniers mois de leur vie ont été effacés de leur mémoire. Qu'ont-ils fait ? Qui est responsable ? Qu'est-ce qui se cache derrière ce mystère ? À qui profite le crime ?

Je pourrais vous parler d'autres choses déjà bien avancées mais chat échaudé craint l'eau froide. Et puis, j'ai le dos en lambeaux donc je vais attendre que cela cicatrice un peu. On se retrouve dans deux mois.

Tête brûlée

Tous droits réservés Paizo Publishing. 2014. Pathfinder JdR



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


LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)
COKTAIL DU JOUR
seul au monde
CROUIC CROUIIIC
LE CASUS CLUB
PATRON, UN DOUBLE WHISKY S'IOU PLAÎT !!!
GLING GLING
VOUS ME LAISSEREZ LA BOUTEILLE !
HUM... DURE JOURNÉE ?
«ECLIPSE PHASE», C'EST PAS DE TOUT REPOS !
GLOU GLOU
OUAIP... AUJOURD'HUI, J'AI PERDU MON GAMIN !
MINCE, LA TUILE !!!
UNE ATTAQUE DE TITANS ? IL L'AVAIT DEPUIS LONGTEMPS SON PERSO ?
NAN, C'EST PIRE QUE ÇA...
AH... JE VOIS ! IL A CHANGÉ DE BOUTIQUE !
Y'A PLUS DE PERSO !
IL EST PASSÉ À «WASTBURG» ? OU PEUT-ÊTRE «LE LIVRE DES 5 ANNEAUX» ?
SI C'ÉTAIT ÇA, J'AURAIS PU LE CROISER ENTRE DEUX CAMPAGNES ... ... MAIS MAINTENANT, JE LE REVERRAI PLUS !
VOUS VOULEZ DIRE QUE...
OUAIP !
IL M'A RENDU SES DÉS...
... ET IL S'EST MIS AU FOOT !!!
COURAGE CAMARADE !
51
AUGUSTIN 2014

RÉVOLUTIONNEZ VOTRE TABLE DE JEU



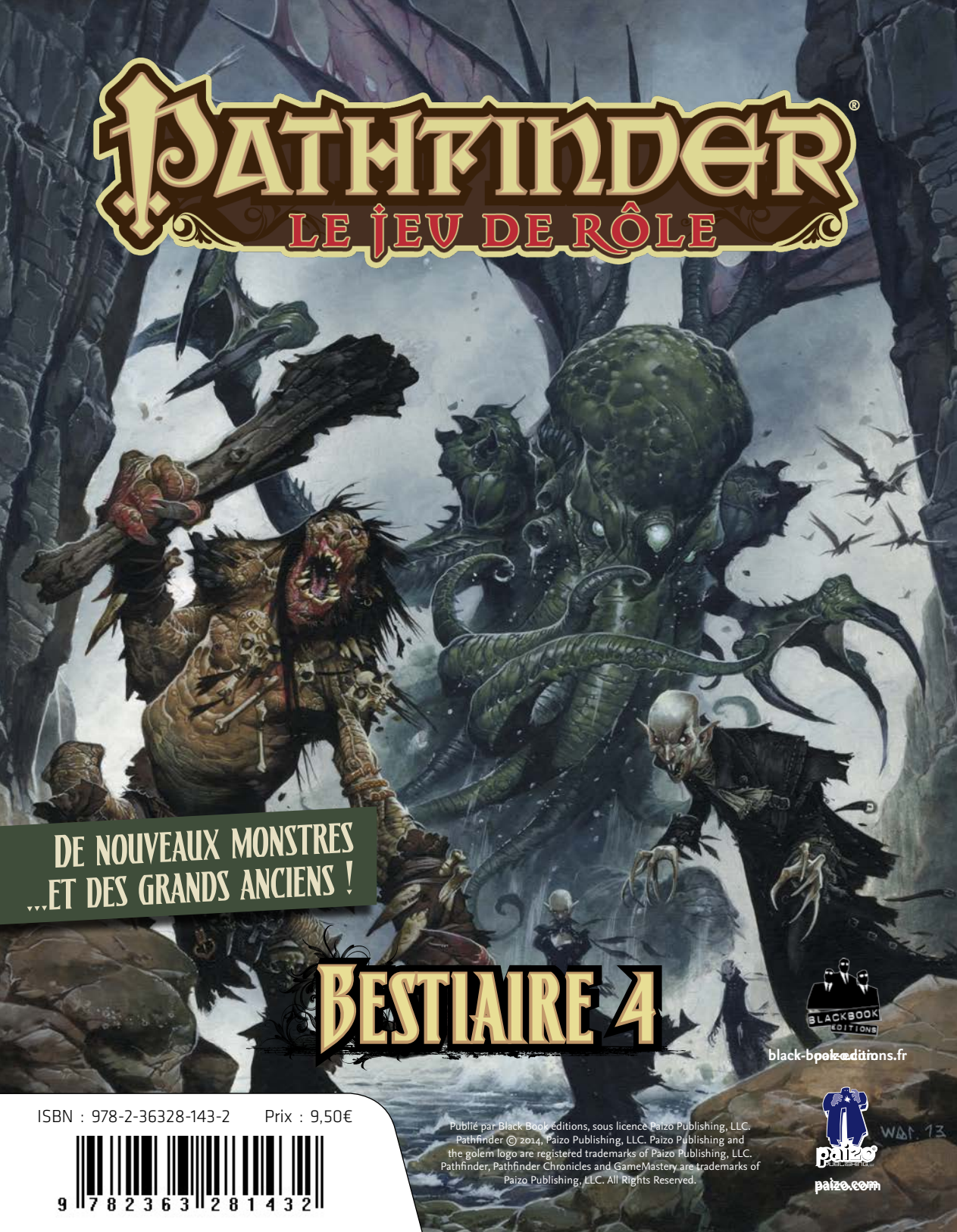
LEGACY GAME

More design

legacygamehd.com

Pathfinder®

Le jeu de rôle



De nouveaux monstres
...et des grands anciens !

Bestiaire 4

ISBN : 978-2-36328-143-2 Prix : 9,50€

Black Book Editions
black-book-editions.fr

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

paizo.com